



eSportsin liiketoimintamahdollisuudet Jyväskylässä

1.3.2018-30.11.2018

Keski-Suomen Kehittämisrahasto:

KSL/19/04.05.00.00/2018

Osmo Laitila, Tuomas Rauhansalo

Aila Ahonen

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
2	ESPORTSIN MÄÄRITTELY	2
2.1	eSportsin globaali kasvu	4
2.2	eSports Suomessa	7
3	TUTKIMUKSEN TOTEUTUS	8
3.1	Tutkimuksen tavoite	8
3.2	Tutkimuksen kohderyhmät ja toteutus	9
4	TULOKSET	11
4.1	Laadulliset haastattelut	11
4.1.1	eSportsin määritelmä ja toimijat Suomessa	12
4.1.2	Uudet liiketoimintamahdollisuudet	15
4.1.3	eSports lähitulevaisuudessa	18
4.1.4	eSports-toimintaan liittyvä osaaminen	18
4.1.5	Hippos ja eSports	19
4.2	Pelaajakyselyn keskeiset tulokset	20
4.2.1	Osallistuminen pelitoimintaan	22
4.2.2	Pelaamisen motivaatiotekijät	25
4.2.3	Rahankäyttö ja ansainta online -pelaamisesta	25
4.2.4	eSports tapahtumien seuraaminen ja osallistuminen tapahtumiin	27
4.2.5	eSportsin nousevat trendit tulevaisuudessa	29
5	YHTEENVETO JA JOHTOPÄÄTÖKSET	31
5.1	eSports-sektori taloudellisella ja toiminnallisella volyymillä mitattuna	31
5.2	eSports-sektorin rakenne ja lähitulevaisuuden kehitysnäkymät	32
5.3	Hippos2020 ja eSports-sektori voivat yhdessä tuoda uutta liiketoimintaa Jyväskylän seudulle	33
	LÄHTEET	35

KUVIOT

KUVIO 1. eSports-toimialan rakentuminen (The Esports Observer 2018).....	4
KUVIO 2. eSports katsojamäärät 2012-2021 (Statista 2018).....	5
KUVIO 3. Liikevaihdon muodostuminen eSports-toimialalla (Newzoo 2018)	6
KUVIO 4. eSports-markkinan tulot 2012-2021 (Statista 2018)	6
KUVIO 5. Tutkimuksen toteutus ja tavoitteet.....	10
KUVIO 6. Kyselytutkimukseen vastanneiden ikäjakauma. (n=591)	21
KUVIO 7. Osallistuminen lisenssipohjaiseen pelitoimintaan. (n=592).....	23
KUVIO 8. Online pelaaminen peligenreittäin (n=592).	24
KUVIO 9. Vastaajien kuvaus online –pelaamisen ympäristöstä. (n=593).....	24
KUVIO 10. Merkittävimmät online –pelien pelaamisen motivaatiotekijät. (n=570, 1484 vastausta, 80 % aineistosta luokiteltu)	25
KUVIO 11. Online pelaamisen kustannusten kehitys lähitulevaisuudessa (5-10 vuoden aikana). (n=593) ...	27
KUVIO 12. eSports tapahtumien seuraamisen aktiivisuus internetpohjaisten alustojen välityksellä. (n=593)	28
KUVIO 13. eSportsin tulevaisuuden trendit.	30

TAULUKOT

TAULUKKO 1. Yleisimpiä pelimuotoja	3
TAULUKKO 2. Kyselyyn osallistuneiden kotikunta.	21
TAULUKKO 3. Vastanneiden rahankäyttö online –pelaamiseen.	26
TAULUKKO 4. Online pelaamisesta saadut rahalliset ansiot.	27
TAULUKKO 5. Vastaajien rahankäyttö paikan päällä turnaus- ja pelitapahtumissa.	29

1 JOHDANTO

eSports on uusi, monessakin eri asiayhteydessä sekä lähteessä luokiteltu urheilulaji ja globaalisti nopeasti kasvava toimiala. eSportsia on tutkittu kansainvälisesti vielä melko vähän ja Suomessa ei juuri lainkaan. eSportsin maailmanlaajuinen kasvu on lisännyt mielenkiintoa lajia kohtaan sekä kansainvälisesti että kansallisesti ja toimialan tutkimuksen määrä lisääntyy jatkuvasti. Tässä raportissa esitellään Jyväskylän ammattikorkeakoulun tekemää tutkimusta eSports-toimialan volyymista Suomessa sekä sen tarjoamista uusista liiketoimintamahdollisuuksista erityisesti Jyväskylään rakentuvan Hippoksen liikuntakeskuksen näkökulmasta. Tutkimusraportin rahoittavat Keski-Suomen liitto ja Jyväskylän ammattikorkeakoulu. Suomessa ei ole aiemmin tehty selvitystä eSports toimialan volyymista tai rakenteesta, joten tämä tutkimus tuo uutta tietoa tämän urheilulajin ja sen ympärillä tapahtuvasta liiketoiminnasta. Tämän tutkimuksen päätarkoituksena on tutkia eSports-toimialan volyymia Suomessa sekä sen tuomia liiketoimintamahdollisuuksia Keski-Suomeen ja erityisesti Jyväskylään rakentuvaan, pohjoismaisessa mittakaavassakin suureen, liikuntakeskus Hippokseen ja samalla myös tuoda tietoa jatkotutkimusten ja kehittämishankkeiden pohjaksi. Tutkimuksen tavoitteena on selvittää, kuinka suuri eSports-sektori on kansallisesta ja alueellista näkökulmasta taloudellisella ja toiminnallisella volyymilla mitattuna, millainen on eSports-sektorin rakenne ja kuinka sektorin odotetaan kehittyvän lähitulevaisuudessa sekä millä edellytyksillä Hippos2020 –hanke yhdessä eSports-sektorin kanssa voisi edistää Hippoksen ja eSportsin ympärille rakentuvan liiketoiminnan kehittymistä Jyväskylän seudulla.

Jyväskylä liikuntakaupunkina tarjoaa hyvän mahdollisuuden myös tämän urheilulajin kehittämiseen. Jyväskylän ammattikorkeakoulun ja Jyväskylän kaupungin 2017 tekemän tutkimuksen mukaan Jyväskylän asukkaat, kotimaiset vierailijat sekä ulkomaalaiset turistit kaikki kokevat Jyväskylällä olevan vahva urheilukaupunki-imago (Ahonen et al. 2017). Liikunta ja urheilu onkin Jyväskylän kaupungin strategiassa nostettu yhdeksi kärjeksi. Jyväskylä on panostanut liikuntapaikkojen kehittämiseen, isojen urheilutapahtumien hakemiseen seurojen kanssa sekä Hippoksen liikuntakeskuksen kehittämiseen yhdessä yksityisen sektorin kanssa. Jyväskylässä on useassa urheilulajissa Suomen huippujoukkueita sekä yksilöurheilijoita. Tämän kehityksen luontaisena jatkona on vahvistaa yhä useamman lajin osaamista ja läsnäoloa Jyväskylässä, mukaa lukien eSports.

eSports on jakanut mielipiteitä siitä, onko se perinteisen määritelmän mukaan urheilua vai ei. eSports kiinnostaa kansainvälistä Olympiakomiteaa ja kansainvälinen eSportsin kattoliitto IeSF onkin lähettänyt sille tiedustelun voisiko eSports olla Olympialaji vuonna 2020 (ESPN 2016). Vuoden 2018 aikana on käyty keskustelua siitä, milloin eSports nähtäisiin osana Olympialaisia, mutta sitä saataneen odottaa jonkun aikaa, sillä Olympiakomitean puheenjohtaja Thomas Bachin mukaan pelien väkivaltaisuus ei sovi Olympialaisten

arvoihin (AP NEWS 2018). Suomen Olympiakomitea on hyväksynyt SEULin (Suomen Elektronisen urheilun liitto) kumppanuusjäsenekseen vuonna 2016 (SEUL 2016) ja Aasian Olympiakomitea on jopa lisännyt eSportsin suurkisojensa viralliseen ohjelmistoon 2017 (Pelaajalehti 2017). eSports tulee myös olemaan mitalilaji vuoden 2022 Asian Games –tapahtumassa (The Guardian 2017). Niin kuin muualla maailmassa, myös Suomessa sekä huippu-urheilun toimijat, että liike-elämä ovat kiinnostuneet eSportsin tuomista mahdollisuuksista. Koulutuskentässä on jo useita ohjelmia, jotka tähtäävät mm. eSports-ammattilaisten valmentamiseen.

2 ESPORTSIN MÄÄRITTELY

Hamari ja Sjöblom (2017) määrittelevät eSportsin olevan urheilulaji, jossa urheilulliset ominaisuudet toteutetaan elektronisten järjestelmien avulla pelien sisäisissä ympäristöissä pelaajien fyysisen työskentelyn tai urheilusuorituksen sijaan. Eli pelaajien ja joukkueiden urheilusuoritus sekä järjestelmän tuotos näkyvät virtuaalisesti ihmisen ja pelivälineen (tietokone, konsoli-, mobiililaitte) yhteistuotoksena. Myös Funk et al. (2018) määrittelevät eSportsin olevan urheilua; eSports vaatii fyysisiä taitoja, se on suosittua globaalisti ja se sisältää organisoituja kilpailuja oheispalveluineen ja instituutioineen. Paryn (2018) mielestä eSportsia ei voida luokitella urheiluksi, koska siitä puuttuu muun muassa suora fyysisyys, siinä ei käytetä kehoa kokonaisvaltaisesti ja se ei kehitä koko ihmistä. Siitä, onko eSports urheilua vai ei, käydään yleisesti keskustelua ja useimmissa uusissa tutkimuksissa siihen otetaan kantaa. Tässä tutkimuksessa eSportsilla eli elektronisella urheilulla tarkoitetaan **tietokone-, konsoli- ja/tai mobiilipelien pelaamista toisia pelaajia/joukkueita vastaan kilpailullisin tavoittein. eSportsiin liittyy olennaisesti isot organisoidut liiga- ja turnaustapahtumat verkossa tai livetapahtumina sekä kaupallinen toiminta.** Tässä tutkimuksessa ei oteta kantaa siihen mikä on eSportsin urheilullinen määritelmä.

Nykymuotoisen eSportsin, elektronisen urheilun, katsotaan saaneen alkunsa 1990 –luvulta, jolloin globaali internet-yhteyden kehittyminen mahdollisti erityisesti PC-pelien pelaamisen toisia vastaan paikasta riippumatta. Yleisesti eSportsin katsotaan saaneen alkunsa jo paljon aikaisemmin 1970-1980 -luvuilta, jolloin järjestettiin ensimmäisiä turnauksia peleissä kuten Space Invaders ja jaettiin palkintoja parhaille pelaajille. Erona nykymuotoiseen eSportsiin oli se, että pelaajat pelasivat samaa peliä toisiaan vastaan vuorotellen samassa tilassa. (Li 2016). eSportsin kasvua erityisesti 1990-luvun loppupuolelta lähtien vauhdittanut internetin nopea globaali laajentuminen on ollut ja on edelleen keskeisessä asemassa lajin leviämässä sekä lajin harrastamisessa ja kilpailemisessa. eSportsin ensimmäinen globaalisti suurin kilpasarja toteutui vuonna 1997 Cyberathlete Professional Leaguen (CPL) perustamisen myötä. Viimeisen kahden vuosikymmenen aikana laji on kehittynyt vauhdikkaasti pelimuotojen ja –tapahtumien monipuolistuessa, harrastaja-, seuraaja- ja katsojamäärien kasvaessa moninkertaisiksi sekä erilaisten liigojen ja turnausten yleistessä.

(Hiltscher & Scholz 2015; SEUL 2016). Myös useiden eri toimijoiden kuten perinteisten urheiluseurojen ja –liigojen, sijoittajien ja brändien tuleminen alalle vauhdittaa eSportsin kasvua.

eSportsia koordinoivat eri liigat ja turnaukset, joissa pelaajat edustavat joukkuetta tai muuta urheiluorganisaatiota, joita sponsoroivat yritystoimijat (Hamari & Sjöblom 2017). Lajia harrastetaan yksilö- ja joukkuelajeina pelimuodoista ja pelistä riippuen. eSportsia voi harrastaa kuka tahansa, joka käyttää tietoteknistä pelilaitetta (tietokone, konsoli- tai mobiililaitte). Kilpapelamisen muodosta puhutaan, kun pelaajat pelaavat toisiaan ja pelin luomaa haastetta vastaan kilpatilanteessa. Kilpailullisesta ja urheilullisesta näkökulmasta katsottuna eSports sisältää täysin vastaavia ominaisuuksia kuin perinteiset urheilulajit; henkiset kyvyt esim. psykologinen asenne, taktiikan ja strategian käsittely sekä fyysiset kyvyt kuten laitteiden/pelivälineen hallinta voiton saavuttamiseksi (International e-Sports Federation 2018). Kilpapelamista on mahdollista harrastaa lähes millä pelimuodolla tahansa ja ammattimaista elektronisen urheilun kilpapelamista toisin sanoen liiga- ja turnaustoimintaa voidaan harjoittaa muun muassa areenataisteluiden (MOBA), massiivisten monen pelaajan verkkoroolipelien (MMPORG), ammuntopelien (FPS), reaaliaikaisten strategiapelien (RTS) ja urheilupelien (SBVG) ympärillä (SEUL 2016).

TAULUKKO 1. Yleisimpiä pelimuotoja

Lyhenne	Selite
MOBA	taisteluareenamoninpeli, Multiplayer Online Battle Arena
MMPORG	massiivinen monen pelaajan verkkoroolipeli, Massively Multiplayer Online Role-playing
FPS	ensimmäisen persoonan ammuntopeli, First Person Shooter
RTS	reaaliaikainen strategiapeli, Real Time Strategy
SBVG	urheilupeli, Sport-based video game

Elektronisen urheilun pelaamista kuvataan harrastepelaamiseksi siinä tapauksessa, kun pelaaminen on pelaajalle ensisijaisesti viihdettä ja iloa sekä sen harrastamista yksin tai pienissä kaveriporukoissa. Pelaaminen muuttuu ammattimaiseksi silloin, kun pelaamiseen liittyy sopimus ulkopuolisen tahon kanssa ja pelaamista aletaan tarkoituksenmukaisesti harjoittelemaan eli voidaan puhua niin sanotusta organisoidusta kilpailullisesta pelaamisesta (Hiltscher & Scholz 2015; SEUL 2016). Elektronista urheilua harrastetaan pääosin online-pelialustoilla internetin välityksellä, mutta myös paikalliset pelitapahtumat kokoavat lajin harrastajia ja seuraajia samaan paikkaan yhteen.

Yleisesti eSports-alan katsotaan muodostuvan pelinkehittäjistä, joukkueista, liigaorganisaatioista ja turnausjärjestäjistä, suoratoistopalvelun/lähetysten tarjoajista, fanikulttuurista, brändeistä, mainostajista sekä sijoittajista (kuvio 1.).



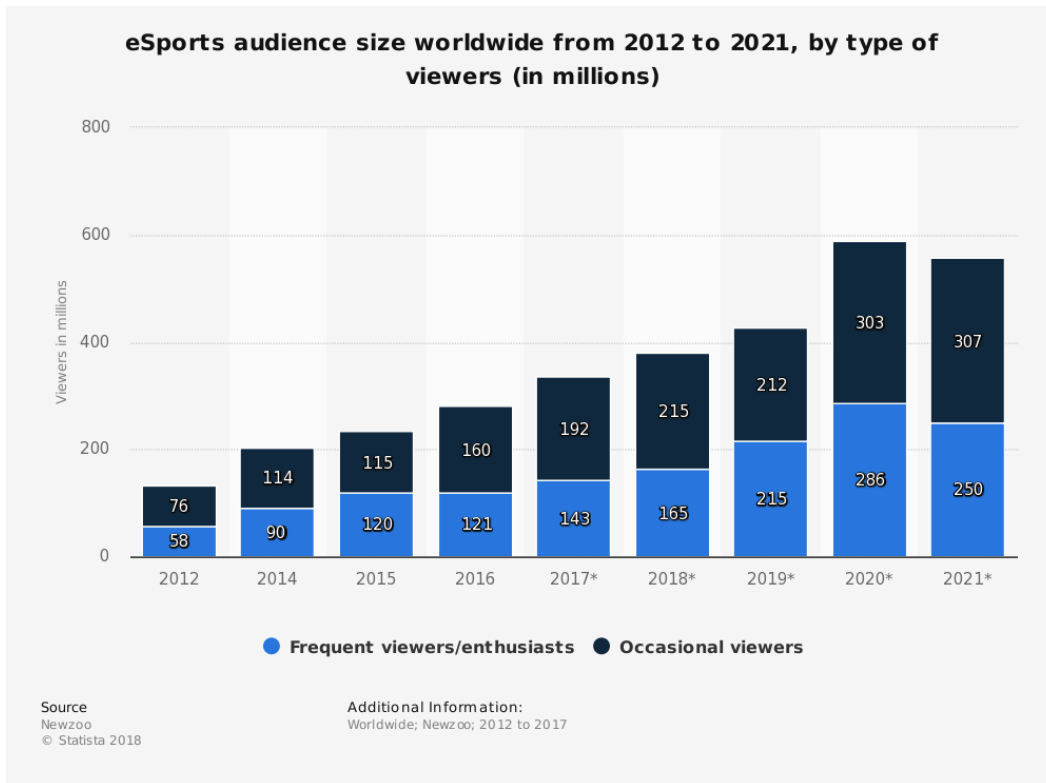
The Esports Observer

KUVIO 1. eSports-toimialan rakentuminen (The Esports Observer 2018)

eSports-alan rakentumisen kannalta on tärkeää tiedostaa, että eSportsia ei olisi ilman pelejä ja pelaamista. Tämän pohjalta voidaan määritellä eSports-toimialaan liittyvä "lainalaisuus" siitä, että pelinkehitysyritysten luomilla peleillä harjoitetaan eSports-toimintaa. Pelinkehittäjät ja -julkaisijat järjestävät itse tai antavat toiselle toimijalle oikeuden järjestää liiga-/turnaustoimintaa peleillään esimerkiksi Electronic Sports League eli ESL on maailmanlaajuisesti merkittävä ja suurin eSports-alalla toimiva liiga- ja tapahtumatuotantoa tuottava yritys, joka on toiminut alalla jo vuodesta 2000 (eSportsBetting Ninja 2017).

2.1 eSportsin globaali kasvu

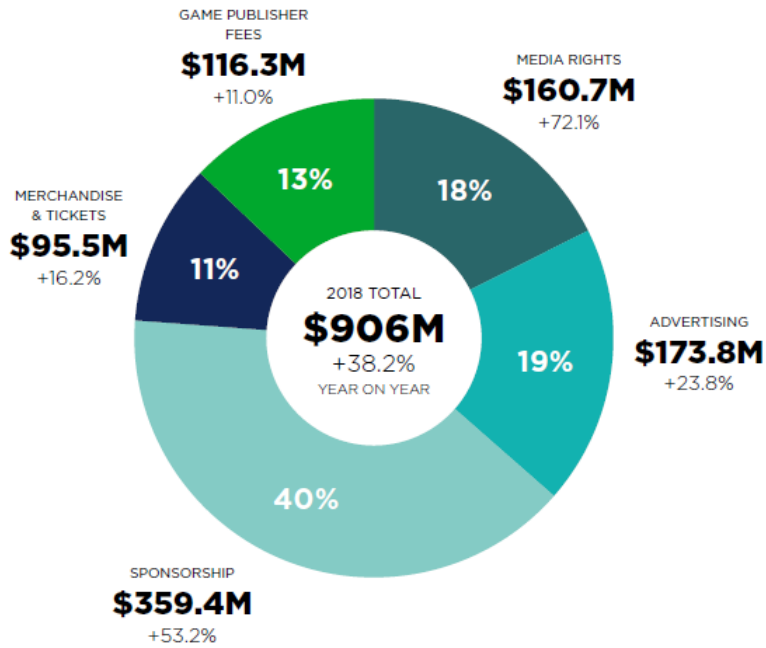
Dallasissa vuonna 1997 järjestetyn ensimmäisen elektronisen urheilun ammattilaiskilpaturnauksen, Cyberathlete Professional Leaguen (CBL), jälkeen etenkin teknisten yritysten tuki ja sponsorointi ovat mahdollistaneet palkintosummien, liigojen ja turnaustapahtumien kasvun vuosi toisensa jälkeen (Li 2016; CBL, n.d.; Wagner 2006). Juuri CBL käynnisti nykymuotoisen elektronisen urheilun liigojen syntymisen ja turnausjärjestämisen kulttuurin, jonka vanavedessä alalle on syntynyt useita merkittäviä ja suuria liigoja sekä turnauksia ympäri maailmaa kuten Intel Extreme Masters Katowice (Puola), Lol World Championship, CFS World Championship, Dreamhack Masters Malmö (Ruotsi) ja ESL One Cologne (Saksa). Edellä mainitut liigat ja mestaruuskilpailut ovat yksittäisinä tapahtumina tavoittaneet vuosien 2015-2017 aikana kansainvälisesti yhteensä noin 320 miljoonaa katsojaa. Yksittäisten tapahtumien osalta suurimmat katsojaluvut, 46 miljoonaa, keräsi vuoden 2017 Intel Extreme Masters Katowicessa. Kaiken kaikkiaan eSportsin uskotaan tavoittavan maailmanlaajuisesti vuoteen 2021 mennessä yli 550 miljoonaa katsojaa (Statista 2018).



KUVIO 2. eSports katsojamäärät 2012-2021 (Statista 2018)

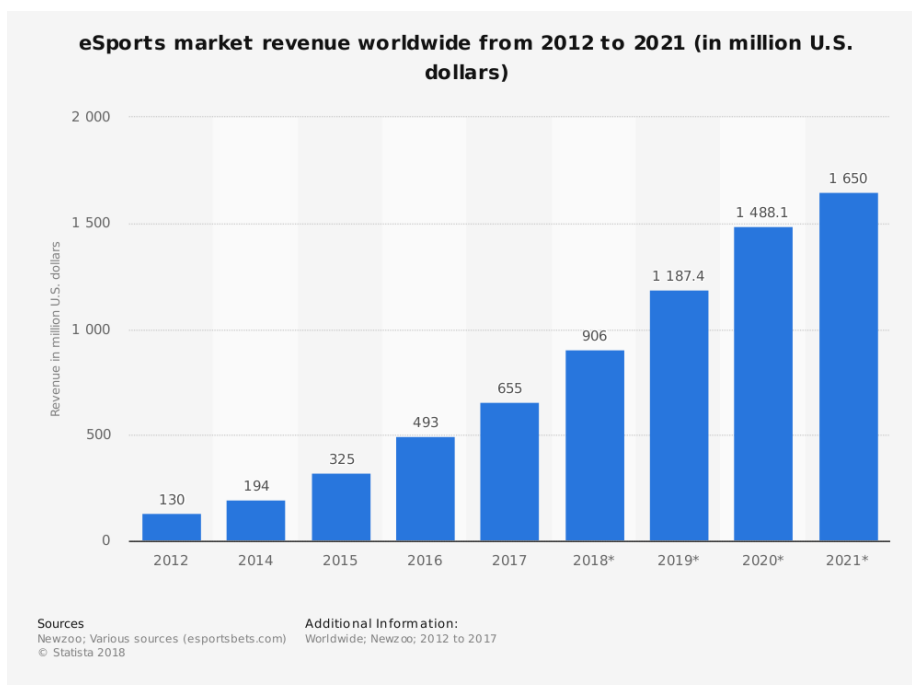
Vuonna 2011 suurin eSports-turnaus, World Cyber Games, oli pitkään arvostetuin ja yksi suurimmista kansainvälisistä liigoista. Kyseistä kansainvälistä eSports-liigaa pyörittivät Etelä-Korealainen World Cyber Games Inc. yhdessä Samsung Electronicsin ja Microsoftin kanssa. World Cyber Gamesia pidettiin eSportsin ”Olympialaisina” sen turnausrakenteen vuoksi, jossa järjestettiin kansallisia turnauksia useissa maissa ja parhaat joukkueet kilpailivat mestaruudesta loppuvaiheen Grand Tournamentissa (Taylor 2012). Nykyään eSportsia yritetään saada viralliseksi lajiksi Olympialaisiin ja helmikuussa 2018 ennen varsinaisia talviolympialaisia, Pyeongchangissa pelattiinkin Electronic Sports Leaguen (ESL) järjestämä eSports-turnaus Starcraft II-pelissä. International e-Sports Federation (IeSF) on myös neuvotellut Kansainvälisen olympiakomitean (KOK) kanssa mahdollisuudesta ottaa eSports mukaan Pariisin kesäolympialaisiin 2024 näytöstyylisenä lajina. Vuonna 2022 Kiinassa, Hangzhoussa järjestettävissä Asian Gamesissa, eli monilajisessa urheilukilpailussa, eSports nähdään yhtenä mitalilajina (IS 2018; Reuters staff 2018; BBC 2018).

Viime vuosina digitaalisten pelien markkinat ovat kasvaneet yhteensä noin 100 miljardiin dollariin (Ströh 2017). Digitaalisten pelien markkinat ovat isot, mutta eSports-markkinan tuloihin ei pelinkehitystä lasketa mukaan. Newzoo, iso eSports-alaa tutkiva organisaatio, laskee eSports-alan tulot sponsorimyynnistä, mediaoikeuksista, mainostuloista, peliyhtiöiden maksamista järjestelymaksuista sekä lipunmyynnistä ja oheismyynnistä. Suurin osa markkinan tuloista, 694 miljoonaa dollaria, muodostuu brändien investoinnista alaan (mediaoikeudet, mainostaminen ja sponsorointi), joka on 77% koko markkinasta (Newzoo 2018).



KUVIO 3. Liikevaihdon muodostuminen eSports-toimialalla (Newzoo 2018)

eSports-markkinan tulot olivat vuonna 2012 130 miljoonaa dollaria ja tämän jälkeen vuosittainen kasvu on ollut räjähdysmäistä. Vuonna 2018 tulot ovat 906 miljoonaa dollaria ja vuoteen 2021 mennessä markkinan tulojen ennustetaan ylittävän 1,5 miljardia dollaria (Statista 2018).



KUVIO 4. eSports-markkinan tulot 2012-2021 (Statista 2018)

eSportsin kokonaisliikevaihdon kasvaminen, edelleen kasvavat katsojamäärät, harrastaja- ja pelaajamäärät, turnaus- ja tapahtumatarjonta sekä livelähetykset eri suoratoistopalveluissa tarjoavat otollisen kasvupohjan kansainväliselle liiketoiminnalle. Tämä tarkoittaa investointien sekä toimijoiden luonnollista lisääntymistä alalle, jotka eivät alun perin ole toimineet alalla. Esimerkiksi brändit sekä myös perinteisten urheilulajien organisaatiot sekä liigat (NBA, NHL, Mestarien liiga) ovat erityisen kiinnostuneita eSportsin tarjoamista mahdollisuuksista tavoittaa nuoret sukupolvet virtuaalisesti eri alustojen kautta sekä harjoittaa uudenlaista liiketoimintaa. eSportsia seuraavista hieman yli neljännes on 10-20 vuotiaita ja selvä enemmistö (yli 75%) edustaa 10-35 –vuotiaiden ikäryhmiä (Hallmann & Giel 2017; Newzoo 2017). Yksi keskeisin syy suureen kiinnostukseen alaa kohtaan sekä ansaintamahdollisuuksien ”räjähdysmäiseen” kasvuun ovat eSports-alan alhaiset tuotannolliset kustannukset. Alhaisia tuotannollisia kustannuksia vasten suuri tuotto ja laaja globaali kiinnostus mahdollistavat useita ansaintamahdollisuuksia (BI Intelligence, Elder 2018).

2.2 eSports Suomessa

Suomessa eSportsin kattojärjestönä ja lajin kehittäjänä toimii Suomen elektronisen urheilun liitto ry., joka toimii kansainvälisen elektronisen urheilun liiton (IeSF) edustajana Suomessa. SEUL ry. on myös valtakunnallisen liikunta- ja urheiluorganisaatio VALO ry:n kumppanuusjäsen (SEUL 2016). Suomessa eSports-alalla toimii useita toimijoita, ammattipelaajia tukevia yrityksiä ja yhdistyksiä. Ammattipelaajia tukevia toimijoita kutsutaan pelaajaorganisaatioiksi ja ne toimivat yleensä yhden tai useamman sponsorin sekä mainos- ja tuotemyyntitulojen rahoittamana. Suomalaisia pelaajaorganisaatioita ovat mm. ENCE eSports, Havu Gaming, Turku Evolution (ent. RCTIC eSports), SJK eSports ja Team Menace (SEUL 2016). Suomessa on suuri voittoa tavoittelematon järjestö-, seura- ja yhdistystoimijapohja, joiden tavoitteena on kehittää eSports-toimintaa paikkakunnilla ja kaupungeissa. Esimerkiksi vuonna 2012 perustettu Jyväskylän eSports seura ry:n (JeSse ry) tarkoituksena on tuoda eSportsista kiinnostuneet ihmiset yhteen ja edistää paikallista eSports-kulttuuria. Järjestö-, seura- ja yhdistystoimijoiden lisäksi monet ammatti- ja urheiluopistot, toisen asteen oppilaitokset, korkeakoulut, kaupungit sekä eri toimialojen yritykset ovat kiinnostuneita eSportsin tarjoamista mahdollisuuksista.

Turnausjärjestämisen osalta SEUL ry myöntää SM-turnausten järjestämisoikeudet tietyille operaattoreille vuosittain; vuonna 2018 ko. operaattorit ovat Assembly Organizing Oy, VECTOR – Suomen Verkkopeliyhdistys ry, NHLGamer, Kajaanin Ammattikorkeakoulu – KAMK, Grail Group Oy sekä Finnish Sim Racing Association ry. Operaattoritoimijat järjestävät karsintoja pääosin verkon välityksellä ja loppukilpailut/finaalit järjestetään operaattoreiden järjestämissä verkkopelitapahtumissa esim. Assembly Summer (paikkamäärä 2018: 3280). (SEUL 2016; lanit.fi 2018). Verkkopelitapahtumilla eli LAN-tapahtumilla tarkoitetaan tapahtumaa, jossa pelaajat kerääntyvät tietokoneidensa kanssa yhteen paikkaan pelaamaan ja toisiinsa kytketyistä tietokoneista muodostuu lähiverkko. Suomessa on pitkä LAN-tapahtumajärjestämisen historia. Vuonna 2018

järjestettäviä lanitapahtumia on lanit.fi –sivuston mukaan yhteensä 25 ja konepaikkoja yhteensä 12 562 pelaajalle. (lanit.fi 2018; Parviainen) Kilpapelamisen tapahtumat voidaan karkeasti jaotella kolmeen eri kategoriaan huippu-urheilutapahtumista amatööritapahtumiin;

1. Huippu-urheilutapahtumat esim. liigat ja mestaruuskilpailut. Nämä rakentuvat tietyn pelin/pelien ympärille esim. Dota 2, Counter Strike: Global Offensive tai League of Legends. Huippu-urheilutapahtumat ovat parhaimmillaan isoja areenatapahtumia, joita paikan päällä seuraavat tuhannet–kymmenet tuhannet ja verkon välityksellä jopa useat miljoonat katsojat. Huippu-urheilutapahtumissa pääpalkintopotit voivat nousta useisiin miljooniin euroihin. Kyseisiä kansainvälisiä mestaruuskilpailuja ei ole Suomessa vielä toistaiseksi järjestetty.
2. LAN-tapahtumien non-BYOC (Bring Your Own Computer) / Professional –turnaukset, jossa pelaaja ei tuo turnaukseen omaa tietokonetta. LAN-tapahtuman yhteydessä toteutettava Professional –turnaus koostuu yleensä kutsuttavista huippujoukkueista (esim. 4 joukkuetta) sekä karsintojen kautta lopputurnaukseen päässeistä joukkueista (esim. 4 joukkuetta). Joukkueet maksavat turnausmaksun ja pääpalkintopotit ovat tuhansia euroja (LanTrek 2018).
3. LAN-tapahtumien Amateur/BYOC -turnaukset. Pelaajat ostavat pääsylipun eli ns. konepaikan sekä mahdollisen turnauslipun ja pelaavat muita lanittajia vastaan omilla koneillaan. Joukkueet ilmoittautuvat etukäteen peliturnauksiin ja joukkueita on kymmeniä esim. LanTrek 2018 Counter Strike: Global Offensive –peliturnauksessa joukkueita max. 64. Pääpalkintopotit ovat sadoista euroista tuhansiin, kuitenkin huomattavasti vähemmän kuin Professional -turnauksissa (LanTrek 2018).

3 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

3.1 Tutkimuksen tavoite

Tutkimuksen tarkoituksena oli tutkia elektronisen urheilun volyyymiä, eSports-sektorin rakennetta ja toimintamuotoja Suomessa sekä selvittää, kuinka aktiivista elektronisen urheilun toiminta on Suomessa. Tutkimuskokonaisuuden tarkoituksena on tuottaa ajantasaista tietoa elektronisen urheilun toimijoiden määrästä, eSports-sektorin koosta, rakenteesta ja toimijoiden roolista alueellisesti sekä peilata eSportsin alueellista toiminnan laajuutta kansallisella tasolla koko Suomeen. Tutkimuksen pääasiallisena tavoitteena oli myös kartoittaa odotuksia ja mahdollisuuksia kehittää eSportsiin liittyvää liiketoimintaa osana Jyväskylään rakentuvaa Hippos 2020 –hanketta. Hippoksen mahdollisuuksia peilataan erityisesti eSports-tutkimustoiminnan, valmennuskeskustoiminnan sekä tapahtumien ja pelinkehittämisen näkökulmista.

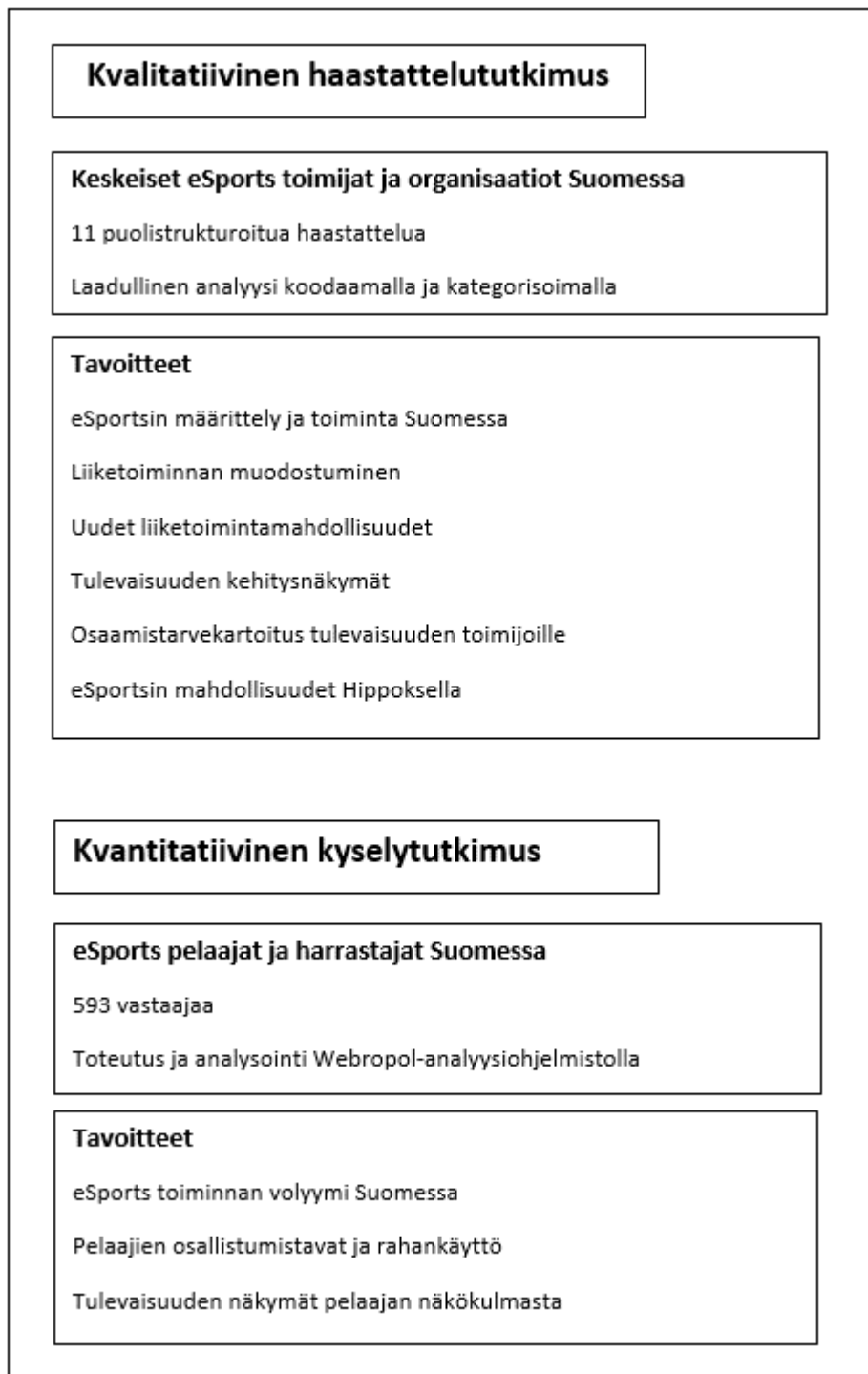
Tutkimusongelmana oli selvittää eSports-sektorin vaikuttavuuden ja toiminnan volyymin sekä sektorin kasvun potentiaalin hyödyntämismahdollisuuksia liiketoiminnan kehittämiseksi Jyväskylän Hippoksella tulevaisuudessa. Raportissa vastataan seuraaviin tutkimuskysymyksiin;

- Kuinka suuri eSports-sektori on kansallisesta ja alueellista näkökulmasta taloudellisella ja toiminnallisella volyymillä mitattuna?
- Millainen on eSports-sektorin rakenne ja kuinka sektorin odotetaan kehittyvän lähitulevaisuudessa?
- Millä edellytyksillä Hippos2020 –hanke yhdessä eSports-sektorin kanssa voisi edistää Hippoksen ja eSportsin ympärille rakentuvan liiketoiminnan kehittymistä Jyväskylän seudulla?

Tutkimuskysymyksissä taloudellisella volyymillä kuvataan eSports-sektorin liikevaihtoa online-pelaamisen, verkkopelitapahtumien sekä muiden toimijoiden (kuten järjestöt ja yritykset) näkökulmasta. Toiminnan volyymillä kuvataan harrastajien määrää, toimijoiden määrää sekä eSports-sektorin toiminnan erilaisia ilmenemismuotoja.

3.2 Tutkimuksen kohderyhmät ja toteutus

Tutkimuksen ensimmäinen vaihe toteutettiin laadullisina haastatteluina ja toinen vaihe kvantitatiivisena kyselytutkimuksena. Laadullisessa osassa haastateltiin 11 eSports-sektorin avaintoimijaa teollisuuden eri osa-alueilta. Kvantitatiivisen kyselytutkimuksen kohderyhmä olivat eSportsia ja tietokone-/konsolipelaamista harrastavat yksityiset henkilöt, jotka harrastavat eSportsia joko kilpailullisin tavoittein tai vapaa-ajan harrastuksena. Määrällisen kyselyn toteuttamisessa käytettiin Webropol kysely- ja analysointiohjelmistoa. Määrällisen kyselyn tarkoituksena oli selvittää eSports-aktiviteetteihin osallistuvien ihmisten kulutuskäyttäytymistä, panostuksia lajin harrastamiseen sekä näkemyksiä lajin tulevaisuudesta.



KUVIO 5. Tutkimuksen toteutus ja tavoitteet

Tutkimus toteutettiin keväällä 2018. Laadullisen tutkimuksen haastateltavat toimivat eSports- ja pelialan sektorilla mahdollisimman useasta eri tulokulmasta; seura- ja liitto-organisaation edustajina, tapahtumanjärjestäjinä, kaupallisina toimijoina, pelinkehittäjinä sekä ammattimaisen eSports-joukkueen edustajina. Haastattelut tehtiin puolistrukturoituna haastatteluina ja niiden kesto vaihteli 30 minuutista 70 minuuttiin. Haastattelut analysoitiin luokittelemalla vastaukset haastattelurungon mukaisesti otsikoihin ja

koottiin yhdeksi matriisiksi. Haastatteluaineiston tukena raportissa esitetään suoria lainauksia aineistosta, jotka kuvaavat kyseisen aiheen tuloksia.

Määrällinen kyselytutkimus toteutettiin 17.5.-1.6.2018 välisenä aikana. Kysely kohdennettiin potentiaalisille vastaajille sosiaalisen median julkaisujen sekä MuroBBS-keskustelupalstan kautta yhteistyössä Jyväskylän ammattikorkeakoulun, Jimm's PC-Storen, Jyväskylän eSports-seuran, Suomen elektronisen urheilun liiton sekä Suomen eSports-liigan kanssa. Otannan tarkoituksena oli tavoittaa mahdollisimman laajasti elektronisen urheilun seuraajia ja harrastajia siten, että määrällisessä kyselylomakkeessa eSportsin sijaan elektronisten pelien pelaamiseen viitattiin yleisesti digitaalisten pelien pelaamisena. Kyselyyn saatiin määräajassa yhteensä 593 vastausta. Vastausaktiivisuutta pyrittiin lisäämään 3 x 50€ Jimm's PC-Storen lahjakorttiarvonnalla kaikkien vastanneiden kesken. Kysely toteutettiin ja analysoitiin Webropol – ohjelmistolla.

4 TULOKSET

eSportsin laajuus ja vaikuttavuus Suomessa on toistaiseksi melko tuntematonta eikä elektronisen urheilun sektoria ole syvällisesti selvitetty kansallisella tasolla. Olemassa olevaa tutkimustietoa on alkanut viime vuosina syntyä lähinnä korkeakouluopiskelijoiden opinnäytetöiden kautta sekä kattavampien kansallisten akateemisten tutkimusten kautta. Laajaa pitkittäistietoa eSports-sektorin pelaajien määrästä sekä määrittelyä kilpapaajan ja harrastajan välillä, sektorin taloudellisesta volyymistä, yritys- ja kaupallisen toiminnan arvosta ja tulevaisuuden kasvupotentiaalista kansallisesti tai alueellisesti ei ole kootusti saatavilla.

Tässä kappaleessa käydään läpi selvityksen olennaiset tulokset laadullisista tutkimushaastatteluista sekä määrällisestä pelaajakyselystä.

4.1 Laadulliset haastattelut

Laadulliset haastattelut toteutettiin 28.3.-4.5.2018 välisenä aikana. Haastateltavina olivat 11 eSports-alan avainorganisaation edustajaa Suomesta. Yhdestä organisaatiosta oli haastateltavana kaksi edustajaa yhtä aikaa. Haastateltavat edustavat järjestötoimijoita, pelaajaorganisaatiota, pelinkehittäjiä, pelialan asiantuntijoita sekä lajiliittoa.

Haastattelut tehtiin puolistrukturoituina haastatteluina ja niiden kesto vaihteli 30 minuutista 70 minuuttiin. Haastateltavia 7. ja 8. haastateltiin yhtä aikaa. Haastateltava 12. vastasi haastattelukysymyksiin sähköpostitse aikataulusyistä johtuen.

Haastattelussa oli yhteensä viisi osiota, jotka oli teemoitettu seuraavasti:

1. eSportsin määrittely ja toimijat Suomessa
2. eSports-liiketoiminta
3. eSports lähitulevaisuudessa (5-10 vuoden päästä)
4. eSports-toimintaan liittyvä osaaminen
5. Hippos ja eSports

Edellä mainitut osiot avataan ja käsitellään tässä raportissa omina alaotsikoinaan. Alaotsikot ovat raportissa alkuperäisen haastattelurungon mukaisessa järjestyksessä (4.1.1.-4.1.5.), mutta voivat olla uudelleennimettyjä, koska näin ne kuvastavat haastatteluissa esiin nousseita löydöksiä. Vastauksista kootun matriisin pohjalta on asiasanoista ja viittauksista luotu alan toimijoiden näkemys eSports-alasta, toimijoista, liiketoimintamahdollisuuksista, osaamisesta ja Hippoksen mahdollisuuksista eSports-alalla.

4.1.1 eSportsin määritelmä ja toimijat Suomessa

Ensimmäisen osion tarkoituksena oli selvittää määritelmä eSportsille, mistä eSports-toimiala koostuu ja mitkä ovat alan keskeisimmät toimijat Suomessa. Haastateltavia pyydettiin myös arvioimaan eSports-kilpelaajien ja -harrastajien määrää Suomessa.

Haastateltavat näkevät eSportsin olevan tavoitteellista kilpelaamista video-/tietokonepeleissä toisia pelaajia ja joukkueita vastaan, jonka ympärille on muodostunut ammattimaista toimintaa. *Haastateltava 3.* laajentaa näkemystä niin, että eSportsia on myös kaikki pelaaminen, jossa on kilpailuasetelma toista pelaajaa vastaan.

*“Esports on the lowest level is a person striving to be better than friends or rise up in ranks inside the game, at the highest level it is stadium sized events with massive live audience.”
Haastateltava 12.*

eSports-toimiala tarkoittaa eSportsin kaupallistumista eli sitä, että kilpelaamisen kilpailullisuudesta ja näkyvyydestä tehdään kaupallista toimintaa.

“eSports-toimiala tarkoittaa eSportsin kaupallistumista eli kilpailullisuudesta ja näkyvyydestä tehdään kaupallista toimintaa. Silloin se muodostaa erinäköisen toimialasegmentin muun liiketoiminnan joukkoon.” Haastateltava 3.

Toimialan nähdään rakentuvan pelinkehittäjistä, liigoista, kilpailu- ja tapahtumajärjestäjistä, yhdistyksistä, pelaajista, yleisöstä ja harrastajista. Keskeisimpänä eSports-toimialalla nähdään isot massatapahtumat ja sitä pidetään yhtenä viihdemuotona, jota pystytään seuraamaan paikan päällä sekä suoratoistopalveluiden kuten

Twitch, kautta. Sponsori- ja markkinointitoiminta, mediayhtiöt, mainostajat sekä yhteistyökumppaniverkostot ja sidosryhmäyritykset nähdään oleellisena osana toimialaa.

”Liiketoiminnallisesti se on yksi tapa, jolla pelialan yritykset hakevat peleilleen käyttäjäkuntaa ja peliyritykset tarjoavat sisältöä käyttäjille.” Haastateltava 11.

Keskeisimpinä toimijoina Suomessa haastateltavat näkevät Suomen elektronisen urheilun liiton (SEUL), pelinkehittäjät, teleoperaattorit, paikallisyhdistykset, oppilaitokset ja opistot, pelaajaorganisaatiot (mm. ENCE, SuperJymy ja HavuGaming), tapahtuma- ja turnausjärjestäjät (Assembly, GrailGroup ja LanTrek) sekä urheiluseurat. Haastateltavien mielestä tällä hetkellä Suomessa toimivat eSports-alan järjestöt ja yritykset eivät tee kovin paljoa yhteistyötä tai sen nähdään olevan hajanaista ja vain tiettyihin toimintoihin liittyvää. Vain joidenkin yksittäisten toimijoiden esimerkiksi tapahtumajärjestäjien kesken jaetaan tietämystä ja kalustoa.

”Aika vähässä yhteistyö on, että se on yksittäisten toimijoiden välillä. Joukkuepuolella olemme XX:n kanssa aktiivisesti yhteydessä ja pohditaan miten saatais Suomen kenttä kasvamaan. Ei ole varsinaista yhteenliittymää.” Haastateltava 4.

”...tapahtumajärjestäjän perspektiivistä ei niinkään kilpailla keskenään vaan tehdään yhteistyötä vähän kaikessa. Jaetaan tietoa, jaetaan mahdollisesti tavaroita, porukka käy muilla laneilla ja tapahtumissa tekemässä.” Haastateltava 1.

”Tällä hetkellä ei oikein tehdä ja se on vähän sääli. Tietysti, on jonkun verran turnausjärjestäjillä konklaaveja, ja SEUL pyrkii olemaan sulatusuuni kaikkien järjestöjen, yritysten ja organisaatioiden välillä... Vaikka Suomi on markkina-alueena pieni niin se, että kaikki tekee vähän jotain omaa, ei pitkällä tähtäimellä kannu vaan pitäisi löytää yhteinen linja ja määritellä tai keskustella avoimesti siitä kuka tekee mitäkin.” Haastateltava 5.

”Kuilut on isoja tällä hetkellä. Totta kai niiden kuilujen yli tehdään yhteistyötä, mutta on aika voimakkaasti jakautunut maailma kolmen toimijaryhmän (pelaajat, tapahtumajärjestäjät ja niiden sidosryhmät, peli- ja laitevalmistajat) ympärillä. Totta kai yhteistyö on pääsääntöisesti markkinoinnin ja näkyvyyden kautta urheilusponsorointiajatuksella, kun taas laitevalmistajamaailmassa sponsorointia ei juuri enää ole vaan toteutetaan markkinointia ja näkyvyyttä.” Haastateltava 6.

Vaikka toiminta on hyvin hajaantunutta, toimijat löytävät toisensa koko ajan paremmin. Erilaisia yhteistyösopimuksia, hankkeita ja sponsorisopimuksia tehdään paljon.

”Vielä toiminta on toistaiseksi vähän tietyllä tapaa hajaantunutta, mutta se tietyllä tapaa paranee koko ajan, että toimijat löytävät toisensa. Kaupallisella puolella intressien takia on hyvinkin paljon yhteistyötä; tehdään erilaisia hankkeita, yhteistyösopimuksia, sponsorointidiilejä mikä on tavallaan sen koko homman ydin huipulla.” Haastateltava 3.

Haastateltavat kokivat vaikeaksi arvioida eSports-kilpapelaaajien ja –harrastajien määriä Suomessa. Erityisen vaikeaa oli tehdä rajanveto kilpapelaaajan sekä harrastajan luokittelujen välillä. Tästä voidaan tehdä päätelmä, että Suomessa ei ole tehty tarkempaa luokittelua kilpapelaaajien ja harrastajien välillä eikä Suomessa ole kunnollista tutkimustietoa pelaajien ja harrastajien määristä.

”Toi on aika vaikea kysymys ja rajanvetoa on aika mahdoton tehdä... jos katsoo kaikki lajit ja pelit, puhutaan sadoista (kilpapelaaajista). Ja harrastajia joko tuhansia tai kymmeniä tuhansia riippuen miten lasket sen... En näe lajin pelaajiksi (kilpapelaaajiksi) vielä niitä, jotka pelaavat huvikseen ja vaikka niillä olisikin joukkuekin, että pelaisivat esim. höntsäfutista, niin se ei ole vielä varsinainen joukkue ja varsinainen pelaaja. Mutta se on potentiaalinen mahdollinen harrastaja ja tärkeä osa lajia, että saadaan harrastajapohja laajaksi, että on pelaajia, joista nousee tähtiä.” Haastateltava 4.

Suomalaisten ammattimaisten kilpapelaaajien määrän arvioinneissa vaihteluväli oli muutamista kymmenistä pelaajista muutamaan tuhanteen pelaajaan. Viiden haastateltavan mukaan kilpapelaaajia Suomessa on alle 50, viiden haastateltavan mielestä 100-muutama sata ja kahden haastateltavan mielestä tuhat tai enemmän (kilpapelaaamiseen tähtääviä).

”...30-40 kappaletta... Siitähän ei tarkkaa tutkimusta ole tehty, mutta se on suunnilleen se määrä mitä me nähdään, että tällä hetkellä on sellaisia täysi- tai puoliaikaisia ammattilaisia Suomessa.” Haastateltava 3.

”Riippuu miten määritellään kilpapelaaaja ja harrastaja... eSports-kilpapelaaajia on joitakin tuhansia, jotka pyörivät turnauksissa.” Haastateltava 5.

”Onhan (pelaaja)organisaatioita kymmeniä Suomessa... mutta sitten kun lähdetään tekemään pelaamista palkalla ja saat tuloa siitä pelaamisesta, puhutaan (kilpapelaaajien) määrän olevan alle 20 henkilöä.” Haastateltava 7.

Suomalaisten eSports-harrastajien määrän arvioinneissa vaihteluväli oli 1000-500 000. Yleisin harrastajamäärän arvio oli välillä 1000-100 000. Erityisesti suurin hajonta oli harrastajamäärien arvioimisessa ja siihen vaikutti se, että pelaajaa joka pelaa peliä, jota myös ammattimaisesti pelataan (liiga, turnaukset,

maailmanmestaruudet), ei välttämättä nähdä varsinaisesti eSportsin harrastajana, jos pelaamiseen ei liity tavoitteellinen, ammattimainen harjoittelu paremmaksi tulemisessa sekä kilpailullinen pelaaminen.

”Nämä on vaikeita kysymyksiä, mutta sanoisin että kymmeniä tuhansia. eSportsiin lasketaan käytännössä kaikki harrastepelaaminen, jos pelataan kilpailullista peliä. Sellainen ammattimainen harrastaminen, mikä tarkoittaa turnauksiin osallistumista eli osallistut cupiin tai turnaukseen... niitä on joitakin satoja Suomessa, jotka aktiivisesti sitä tekee. Mutta pelaajia, jotka pelaavat näitä pelejä, voi olla satojakin tuhansia Suomessa...” Haastateltava 3.

”Niitä (harrastajia) täytyy olla kymmeniä tuhansia, jotka pelaavat kilpailullisesti.” Haastateltava 9.

4.1.2 Uudet liiketoimintamahdollisuudet

Suomessa eSports-liiketoiminnan nähdään yleisimmin muodostuvan tällä hetkellä lanitapahtuma- ja turnausjärjestämisestä sekä mainos-/sponsorirahoituksesta. Tapahtumatuotannon osalta pienempien tai keskisuurten tapahtumien laajentamisessa nähdään niin liiketoimintamahdollisuuksia kuin riskejäkin. Esimerkiksi kansallisen tason tapahtumatuotannosta siirryttäessä isomman kansainvälisen tapahtuman järjestämiseen sisältyy liiketaloudellisia riskejä mm. sen takia, että kilpailukenttä on automaattisesti globaalia ja alkuihastoinnin on oltava suuri sekä pelinkehitysyriyten oikeudet peleihinsä tuovat myös oman haasteensa turnaus- ja liigatoiminnan järjestämiseksi.

Konkreettisia liiketoimintamahdollisuuksia nähdään edellä mainittujen jo olemassa olevien liiketoimintojen lisäksi valmennus-, manageri- ja seuratoiminnan rakentamisessa, media-/television tuotannossa sekä oheismyynnissä ja mainostuloissa.

”Paljon pyörii tapahtuma- ja laninympäristöjen ja organisaatioiden ympärillä. Urheilijapolun luominen ja urheilijan auttaminen manageritoiminnan kautta... pelikahvilat, pelisalit...perinteiset lajit, jotka menevät e-ympäristöön...Suomessa liigamuotoinen kamppailu...” Haastateltava 5.

”Hyvin samanlaisia (liiketoimintamahdollisuuksia) kuin (perinteisessä) urheilussa. Tietenkin digitaalisuus tuo aivan erilaiset mahdollisuudet tavoittaa ja myydä ihmisille.” Haastateltava 10.

”Advertisement, merchandising, pay per view should be the largest revenue streams. But there are plenty of things that can be done to make the medium to larger events and tournaments happen.” Haastateltava 12.

*“Tapahtumatuotanto... vähittäistavaramyynti, valmennus ja kaikki sertifikaatit, joita ei ole vielä käytössä, mutta tiedän että niitä ollaan rakentamassa. Leiritykset ja pelituotanto.”
Haastateltava 2.*

“Tapahtumat... Joukkueet ja niiden mainosdiilit... jos huipputasolle mennään, joukkueissa on valmentajat ja managerit.” Haastateltava 1.

Haasteena eSports-alalla nähdään pelinkehittäjien/peliyritysten lisenssit ja oikeudet sekä ehdot muun muassa tapahtumajärjestämiseen liittyen.

“Järjestäjän näkökulmasta ylivoimaisesti pahin (haaste) tulee olemaan lisenssit tai oikeudet. Pelinkehittäjä omistaa kaikki oikeudet... Blizzard on hyvä esimerkki siitä, että omistavat Overwatch (pelin) ja heillä on siihen oma liiga... maailmanlaajuisten (pelien) järjestämisoikeuksien ostaminen tapahtumaa varten on kallista.” Haastateltava 10.

“Osa haasteista liittyy siihen, että oikeudet on aina pelintekijällä. Miten pelintekijä haluaa tai määrittelee kuka voi järjestää turnauksia...” Haastateltava 5.

Myös lajien/pelien määrä nähdään haasteena, sillä suosittujen pelien elinkaaret pidentyvät, ja näin ollen pelit ja liigat vakiinnuttavat paikkansa. Samaan aikaan pelinkehityksen näkökulmasta pelitarjonta kasvaa edelleen ja tämä vaikeuttaa uusien peliyritysten keinoja vakiinnuttaa pelaajat/käyttäjäkunta omaan peliinsä. Pelinkehityksen näkökulmasta haasteen tuo myös koko toimiala ja siinä käytettävän tekniikan sekä teknologian uudistuminen ja kehittyminen. Suomessa yhtenä liiketoiminnan haasteena nähdään oman markkina-alueen koko vaikkakin alaan liittyen tunnustetaan kansainvälinen liiketoimintapotentiaali.

“... vaikka pelintekijä haluaa pelinsä olevan eSports-peli, se ei välttämättä sitä ole. Se, että organisaatio laittaa jonkun pelin ympärille jengin pystyy ja panostaa siihen rahaa, omaa ja myös sponsoreiden rahaa, ja jos peli ei olekaan pystyssä enää vuoden päästä, mitäs sitten tehdään?... Suomessa tullaan siihen markkinan kokoon. Ne yritykset, jotka ovat luonnollisesti mukana, näkevät alan potentiaalin.” Haastateltava 5.

“Uusi tapa tehdä bisnestä. Jos mennään turnausjärjestämiseen... siinä on aivan uudenlaista dynamiikkaa ja onhan se hyvin kilpailtu markkina kaiken kaikkiaan sekä turnausjärjestäjän, että pelinkehittäjän näkökulmasta. Siellä on tuntemattomia asioita, jotka ei ole niin tuttuja... Minkälaisia lisenssejä on turnauksiin olemassa ja paljonko pelinkehittäjä haluaa pitää liiketoiminnan omassa hanskassa ja paljonko näkee liiketoiminnan hyödyntävän omaa pelimyyntiä.” Haastateltava 11.

”Pelien elinkaari pitenee koko ajan... ja pelit ja liigat halutaan vakiinnuttaa... peli(/liiga)paikat maksavat miljoonia euroja... Pysyvyys ja markkinan fragmentoituminen eli pirstaloituminen...liigatoiminta Suomessa ei ole vielä kypsimmällä tasolla, tekeminen ja mukaan lähteminen vaatii aika paljon ponnisteluja ja oma-aloitteesuutta, uusien kanavien löytämistä.” Haastateltava 3.

Toisaalta alalla ei nähdä mitään haasteita vaan enemmänkin mahdollisuuksia, koska toimintakenttä on erilainen kuin perinteisessä urheilussa digitaalisen toimintakentän ansiosta. Haastateltavat nostavat myös yhdeksi keskeiseksi haasteeksi eSportsin kohtaamat ennakkoluulot ja –käsitykset sekä yleisen hyväksymisen lajiksi muiden urheilulajien joukkoon.

Haastateltavien mielestä suomalaisten eSports-toimijoiden vahvuuksia liiketoiminnassa ovat turnausten ja lanitapahtumien järjestämisaaminen ja siihen liittyvä pitkä historia, toimialan yhteisön tiiviys ja tunteminen, pienet ja ketterät toimijat, mobiili-eSports sekä teknologia- ja lajiosaaminen. Yhtenä vahvuutena mainittiin myös huippuvalmennus sekä urheiluun liittyvä analysointiosaaminen, joiden osalta voitaisiin keskittyä kansainväliseen vientiin.

”Täällä on hyvä pohja sille (eSportsille), että täällä on teknologisesti ohjautuvaa porukkaa... mobiili eSports tulee lyömään läpi lähivuosina. Suomi on tässä vahvasti mukana.” Haastateltava 2.

”...pitkän linjan kokemus. Suomessahan on eSportsilla hyvin vahvat juuret nimenomaan harraste- ja järjestötoiminnan kautta. Meillä on hyvät valmiudet... On paljon harrastajia ja pelaajia... siinä on hyvin paljon potentiaalia. Lanien järjestäminen kuuluu kulttuuriin... osaaminen hyvälaatuisten turnausten järjestämiseen.” Haastateltava 9.

”Pitkä järjestäjäkokemus ja ollaan aika agileja. Kenttähän on hyvin muuttuva ja venyvä... löydetään uusia konsepteja millä sinne urheilu-kenttään mennä. Suomessa ei välttämättä kannatakaan koskaan tehdä sellaista maailmanluokan eSports-tapahtumatoimintaa vaan meidän vienti on enemmänkin erityisosaaminen esimerkiksi valmennukseen ja urheiluanalysointiin, huoltoon ja testaukseen löytyy hyvää osaamista... urheilu olisi hyvä vientituote meillä erityisen pelaajien testauttamisen ja valmentamisen ja organisoinnin osalta. Miksei myös mediatuotannon.” Haastateltava 3.

4.1.3 eSports lähitulevaisuudessa

Haastateltavat näkevät, että eSports-toimiala tulee kasvamaan globaalisti ja siihen vaikuttavia tekijöitä ovat tapahtumamäärän, harrastajapohjan ja palkintopottien kasvu, mobiilipuolen kehittyminen ja lähetysten mediatuotannon lisääntyminen mm. siirtyminen paytv-malliin ja kaupallisten kanavien sekä brändien kasvava kiinnostus lajia kohtaan. Myös niin sanotut perinteisten urheilulajien esimerkiksi jalkapallon suurseurat nähdään ottavan vahvemmin eSportsin osaksi toimintaansa niin globaalisti kuin Suomessakin.

”Isot jo valmiit olemassa olevat urheiluseurat ottavat vielä vahvemmin eSportsin osaksi toimintaansa... sitä kautta tulee maailmanlaajuisia eSports FIFA ja NHL-liigoja. Pelintekijät jatkavat Blizzardin viitoittamalla tiellä.” Haastateltava 5.

Suomessa kasvun nähdään olevan samansuuntaista kuin muualla maailmassa, mutta painotukset alalla tulevat keskittymään haastateltavien mielestä isojen ja mahdollisesti kansainvälisten tapahtumien järjestämiseen ja yritysten panostamiseen (sponsorointiin) alalle. eSportsin nähdään olevan alue, jonne pelinkehittäjät tulevat panostamaan jatkossa enemmän, koska se on peliyritykselle yksi käyttäjähankinnan tapa saada markkinaa ja näkyvyyttä. eSportsiin liittyviä mahdollisuuksia ovat myös Suomen oma mestaruusliiga ja siihen liitetyt huippujoukkueet.

4.1.4 eSports-toimintaan liittyvä osaaminen

Haastateltavat näkevät, että eSports-toimialalla toimiakseen pitää tuntea toimialaa sekä pelit, joita pelataan, ymmärtää huippupelaajien merkitys lajille, verkostoitua ja osata liiketoiminnan harjoittaminen. eSports nähdään niin laajana toimialana, että siellä pystyy työllistämään itsensä mihin tahansa tehtävään, aivan kuten perinteisessä urheilussa. Jotta alalla menestyisi, tulisi toimijan osata toimia yhteisön ja sen sidosryhmien kanssa. Markkinointi- ja sisällöntuotanto-osaaminen sekä alan tietotekninen ja teknologinen osaaminen nähdään tärkeinä osaamisalueina lähitulevaisuudessa.

”Kokonaisuuden hallinta... tarvitaan yhteistyökumppanimyynti ja sponsorit mukaan, että on rahaa tehdä asioita. Rahalla saadaan mahdollisimman hyvät pelaajat ja valmennus... Alana eSports on niin laaja, että sä voit olla hyvä hieroja ja työllistää itsesi alalle... tarvitaan ammattilaisia usealla eri osa-alueella...” Haastateltava 4.

”...(toimialan) ymmärtämisestä kaikki lähtee... Liiketoimintaosaaminen pitää olla (hallussa)... Sosiaalisesta näkökulmasta vastuun tulee olla julkisella toimijalla...” Haastateltava 6.

”...kontaktit organisaatioihin... markkinointi... Pitää ymmärtää tulevia asiakkaita ja miten heitä lähdetään lähestymään markkinoinnin näkökulmasta... täytyy ymmärtää teknologiaa... liiketoimintaosaaminen...” Haastateltavat 7. ja 8.

”...täytyy olla liiketoiminta- ja sisältöosaamista, joustavuutta, reagoida mahdollisiin muutoksiin ja täytyy olla verkostoja, joiden kautta saadaan rahoitusta. Rahoituksen saaminen on merkittävä juttu... eSports-puolella community management –rooli korostuu...” Haastateltava 11.

4.1.5 Hippos ja eSports

Haastateltavat näkevät, että Jyväskylässä uudella Hippoksella voitaisiin lähteä luomaan eSports-toimintaa yhteisön rakentamisen ja tapahtumajärjestämisen kautta. Tämänkaltaista toimintaa varten tarvitaan auditorio-, studio- ja/tai areenaympäristö, jossa voidaan järjestää niin pienempiä kuin isompia tapahtumia säännöllisesti. Suurin osa haastateltavista näkee potentiaalisen isojen tapahtumien järjestämisessä. Isoilla tapahtumilla haastateltavat tarkoittavat mm. kansainvälisiä isoja massatapahtumia, jotka toisivat mukanaan turismin kautta hyötyä ja vetovoimaa alueelle. Tilaratkaisujen tulisi olla myös sellaisia, että siellä voidaan harjoittaa päivittäistä eSports-toimintaa niin harrastajien, yhteisön sekä ammattimaisen ja seuratoiminnan osalta. Tiloihin liittyen pitää erityisesti kiinnittää huomiota tietoliikenneyhteyksiin sekä fasiliteetteihin aktiivisen eSports-toiminnan sekä turnaus-/tapahtumajärjestämisen osalta ja suosituksia voi kysyä mm. Suomen elektronisen urheilun liitolta.

eSports-yhteisön rakentamisen tulisi olla jatkuvaa aktiivista toimintaa sisältäen esimerkiksi isommat lanitapahtumat 1-2 kertaa vuodessa. Tämän lisäksi valmennustoiminta, ammattimainen tiimityöskentely sekä tutkimus- ja koulutustoiminta nähdään tärkeinä asioina toiminnan ja osaamisen kehittymisen näkökulmista. Osa haastateltavista näki, että tutkimustoiminta voisi olla yksi keino erottautua ”massasta” ihan globaalistikin. Hippos voisi toimia myös niin sanottuna testialustana VR/AR-teknologian pelinkehitykselle. Toiminnasta kannattaa tehdä kaupallista sekä panostaa markkinointiin sekä brändäämiseen mm. lajimyönteisyyden ja kaupunkikuvan edistämiseksi. Edellä mainittujen asioiden avulla saadaan myös sidosryhmät, sponsorit ja rahoittajat kiinnostumaan toiminnasta.

”Tapahtumatuotanto... 1-2 kertaa vuodessa, ellei saada kansainvälistä vientituotetta. Yhteisön ylläpitäminen. Pitäisi lähteä rakentamaan pelitiloja, jonne tiimejä pääsisi tulemaan. Sen ylläpitäminen, koska se taas kasvattaisi tapahtumatuotannon piiriä, se olisi tuttu alue suomalaisille ja kansainvälisille toimijoille... että siellä voi järjestää myös pienempiä tapahtumia... Sen (Hippoksen) pitäisi tuoda näkyviin, että se on eSports –myönteinen, myös kaupunki itsessään eikä vain Hippos, että se nähdään positiivisena voimavarana ja sitä pitää

markkinoida... jos siihen panostetaan enemmän, että järjestetään isompia tapahtumia, niin sinne tarvitaan riittävän isoja sponsoreita... meidän pitää hyödyntää sitä, että meillä on Liikuntatieteellinen täällä.” Haastateltava 2.

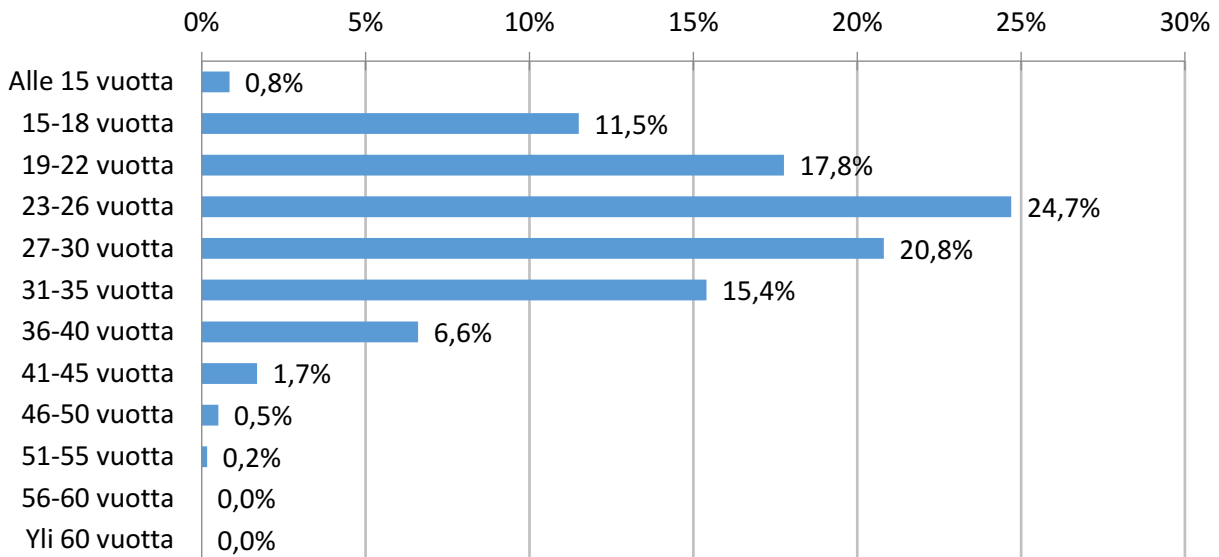
”Sinne voi perustaa pelitiloja sitä varten, että ihmiset voivat käydä pelaamassa. Jos haluaa tehdä ammattimaista urheilun toimintaa, silloin kannattaa miettiä pitäisikö studioympäristö rakentaa elektronisen urheilun toimintaa varten. Eli sinne tehtäisiin studioympäristö, mistä voi lähettää studiotyyppisiä turnauksia, jossa on pieni yleisö ja hienot kopit pelaajille. Panostaa tietoliikenneyhteyksiin... ja tekniikka olisi kohdillaan sitä varten. Jos suureksi haluaa ruveta, kannattaa miettiä olisiko siellä auditorioareena-tyyppinen kokonaisuus, minne voisi isomman turnauksen kävijälipuilla pyörimään. Molemmat tavat ovat hyviä, mutta helpompi on lähteä studiotyyppisestä liikkeelle.” Haastateltava 3.

”Tässä on nyt hiukan se semmoinen yhteisöllinen puoli mukana ja ette ole ensimmäisiä, joille tätä yhteisöllistä puolta tuon... Minun mielestäni siellä pitäisi olla mahdollisuus mahdollisimman monelle tutustua ja harjoitella urheilun parissa. Madaltaa sitä kynnystä kokeilla ensiksi ja lähteä siihen mukaan miltä se tuntuu oikeasti olla tiimin kanssa olla samassa tilassa ja ei välttämättä tarvitse miettiä kestääkö minun kone eli puitteet ovat kaikille samat. Myös seuratoiminta... ajatuksella, että kaikki saa tulla pelaamaan ja kaikki pääsee pelaamaan... tutkimustoimintaa ehdottomasti, koska tällä hetkellä ollaan menossa megatrendissä ja tutkittua tietoa ei ole olemassa... Jos urheilu on tavoitteellista, valmennus on ensimmäinen mikä pitää olla kondiksessa.” Haastateltava 6.

4.2 Pelaajakyselyn keskeiset tulokset

eSports toimijoiden laadullisten haastattelujen lisäksi tutkimushankkeessa kartoitettiin määrällisellä kyselyllä eSports- sektorin volyyymiä ja elektronisia pelejä pelaavien kulutustottumuksia suhteessa online – pelaamisesta sekä eSports-sektorin tapahtumiin osallistumisesta. Kyselyn tavoitteena oli mahdollisimman monipuolisesti tavoittaa elektronisten pelien pelaajia, jotka pelaavat myös eSports –kilpapelamisessa ja turnauksissa pelattuja pelimuotoja riippumatta siitä, kuinka vahvasti he kokevat olevansa eSports –pelaajia tai urheilijoita. Kyselytutkimuksen aineistonkeruu kohdennettiin potentiaalisille vastaajille Jyväskylän ammattikorkeakoulun, Jyväskylän eSports seuran JeSSe ry:n, Suomen elektronisen urheilun liiton SEUL ry:n ja Jimm’s PC-storen sosiaalisen median verkostoissa ja digitaalisissa kanavissa. Yhteensä 593 henkilöä osallistui kyselyyn 17.5.-1.6.2018.

Kyselytutkimukseen vastanneista 91 % oli miehiä ja 9 % naisia. Ikäjakaumaltaan (kuvio 6) vastaajat ovat pääosin nuoria aikuisia näytteen ikäjakauman mediaanin asettuessa 23-26 –vuotiaisiin. Yhteensä kolme neljästä (75,6 %) vastanneesta on täyttänyt korkeintaan 30 vuotta.



KUVIO 6. Kyselytutkimukseen vastanneiden ikäjakauma. (n=591)

Aineisto painottuu vastanneiden asuinmaakunnan osalta Keski-Suomeen, kun noin neljännes (24,9 %) vastaajista asuu Keski-Suomessa. Seuraavaksi eniten edustettuina olivat Uusimaa (14,4 %), Pirkanmaa (11,2 %) sekä Varsinais-Suomi (8,1 %). Kaupungeittain tarkasteltuna (taulukko 2) merkittävin osa vastanneista asuu Jyväskylässä (20,6 %), Tampereella (6,5 %), Turussa (5,1 %), Helsingissä (4,9 %), Kuopiossa (4,2 %) sekä Oulussa (4 %).

TAULUKKO 2. Kyselyyn osallistuneiden kotikunta.

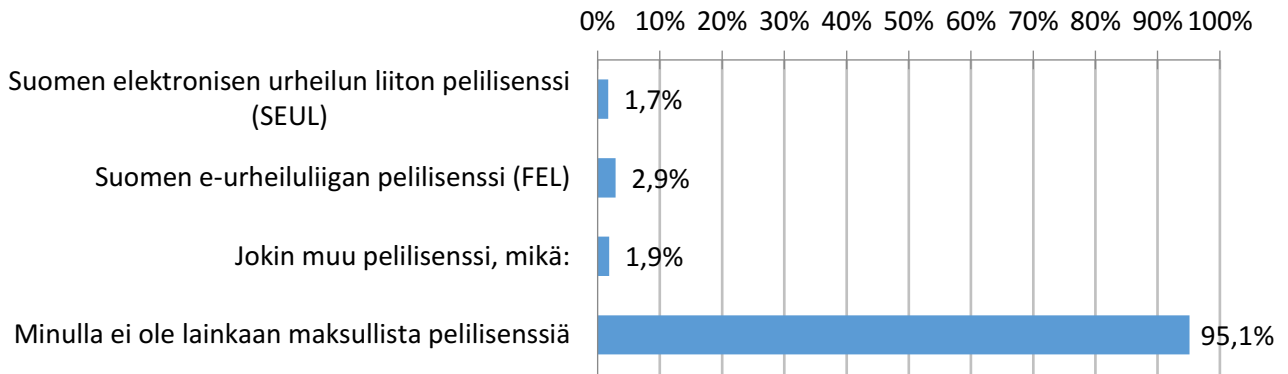
Kotikunta	% -vastanneista (n=569)
Jyväskylä	20,6%
Tampere	6,5%
Turku	5,1%
Helsinki	4,9%
Kuopio	4,2%
Oulu	4%
Vantaa	2,6%
Espoo	2,6%
Joensuu	2,5%

Pori	1,9%
Lappeenranta	1,6%
Vaasa	1,4%
Seinäjoki	1,4%
Rovaniemi	1,4%
Mikkeli	1,4%
Lahti (+Nastola)	1,4%
Kouvola	1,4%
Hämeenlinna	1,2%
Rauma	1,1%
Kajaani	1,1%
Muut	31,7%

Vastanneista (n=591) 45 % toimii aktiivisesti työelämässä. Työelämään vastaajat ovat sijoittuneet pääasiassa työntekijöinä (30,8%) sekä toimihenkilöinä (11,5 %). Yrittäjien (1,5 %) ja johtavassa asemassa toimivien (1,4 %) määrä jää alhaiseksi, joka selittyy osittain vastaajapopulaation nuorella iällä. Vastaavasti 40,6 % oli opiskelijoita ja 11,7 % oli kyselyyn vastaamisen aikaan työttömänä.

4.2.1 Osallistuminen pelitoimintaan

Kyselytutkimuksen keskeisenä tavoitteena oli selvittää, kuinka aktiivisesti pelaajat osallistuvat organisoituun eSports järjestö- ja liigatoimintaan. Selkeä vähemmistö vastanneista on hankkinut virallisen lisenssin ja pelioikeuden kotimaiseen kilpailutoimintaan (kuvio 7). 95 % vastanneista totesi, että ei ole hankkinut lainkaan maksullista pelilisenssiä. Vajaa 2 % vastanneista on ostanut SEUL ry:n pelilisenssin ja noin 3 % vastanneista on rekisteröitynyt FEL:n järjestämään Suomen e-urheiluliigaan. Pieni osuus vastanneista on hankkinut myös kansainvälisen peliliigan lisenssejä, joista mainittavimpia ovat Faceit sekä Esea peliliigat.

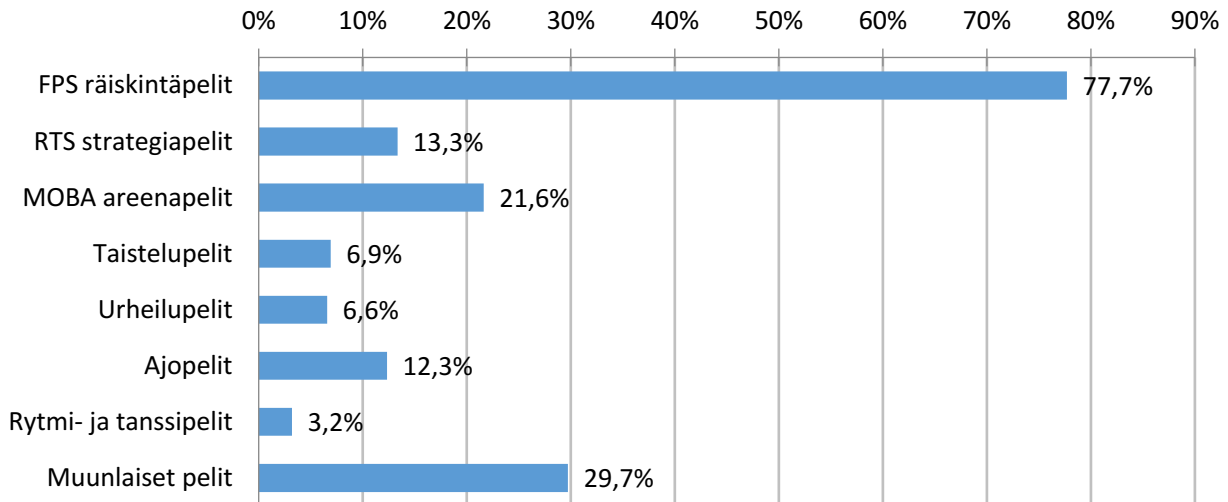


KUVIO 7. Osallistuminen lisenssipohjaiseen pelitoimintaan. (n=592)

Jokseenkin harva vastanneista on liittynyt eSportsiin keskittyneen yhteisön tai joukkueen jäseneksi, kun vain 9 prosenttia vastanneista (n=590) kertoi kuuluvansa eSports-yhteisöön tai -joukkueeseen. 10 % (n=584) puolestaan mainitsi olevansa jonkin muun, kuin eSportsiin keskittyneen pelaajayhteisön jäsen. Organisoituun järjestö- ja yhteisötoimintaan osallistuminen ei ole tavanomaista eSports-toimintaan osallistumisen näkökulmasta ja pelaaminen tapahtuu suurilta osin vapaasti ilman, että pelaajat ovat järjestöjen tai erillisten joukkueiden jäseniä.

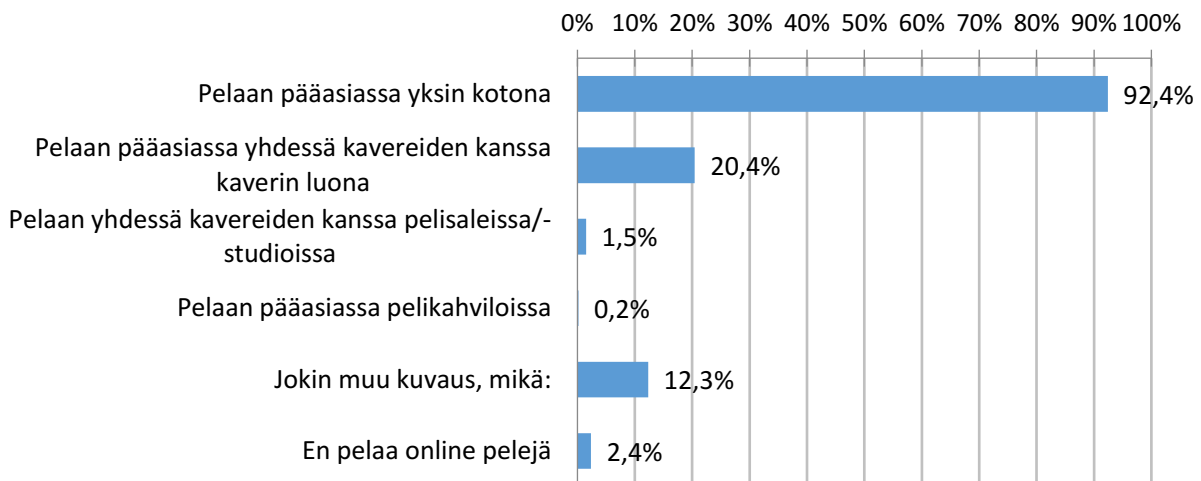
Online-pelaamiseen päivittäin käytetty aika tunteina oli keskimäärin 3,6 tuntia ja mediaani 3 tuntia. 43 % vastaajista käyttää päivässä 1-2 tuntia online -pelaamiseen, 29 % pelaa 3-4 tuntia päivässä ja 15 % käyttää online pelaamiseen 5-6 tuntia. Yli 6 tuntia päivässä online pelejä pelaavia oli vastanneissa 11 %. Yhteensä 591 vastaajaa vastasi kysymykseen online pelien päivittäisestä pelaamisesta. Vertailtaessa pelaamiseen käytettyä aikaa sen mukaan, kuinka vastaajat määrittelevät itsensä pelaajien (harrastepelaaja tai kilpapelaja), syntyy merkittävä ero pelaamisen intensiteetissä. Harrastajiksi itsensä määritelleet käyttivät keskimäärin 3 tuntia päivittäin pelaamiseen kilpapelajien käyttäessä vastaavasti 5,8 tuntia päivittäin pelaamiseen.

Vastaajien mukaan peligenreistä selkeästi suosituin on FPS-räiskintäpelit, joita pelaa 78 % vastanneista (kuvio 8). MOBA-areenapelejä pelaa puolestaan 22 % vastanneista, RTS-strategiapelejä 13 % ja ajopelejä 12 % vastanneista. Yksittäisistä peleistä merkittävimminä nousevat esiin myös kansainvälisesti suosittu pelit CS:GO, PlayerUnknown's Battlegrounds sekä Overwatch. Muunlaisten pelien pelaaminen on myös melko suosittua, kun lähes kolmannes (29,7 %) vastanneista pelaa SEUL ry:n verkkosivuilla nimettyjen peligenrejen ulkopuolisia pelejä. Muunlaiset pelit –luokkaan annetut vastaukset sisältävät pääosin hyvin paljon samoja pelejä, kuin jo strukturoiduissa vaihtoehdoissa, mutta esiin nousee erityisesti RPG (Role-playing game) -roolipelit sekä MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-playing game) -verkkoroolipelit.



KUVIO 8. Online pelaaminen peligenreittäin (n=592).

Pelaaminen tapahtuu useimmiten yksin kotona (92,4 %) ja samassa tilassa yhdessä kavereiden kanssa pelaamista tapahtuu selvästi harvemmin (kuvio 9). Pelisaleissa ja –studioissa kuten myös pelikahviloissa pelaamista tapahtuu hyvin vähän. Jokin muu kuvaus -luokassa (72 vastausta) vastauksissa nousee esiin kavereiden kanssa netin yli puheyhteydellä yksin kotona pelaaminen (43/72) sekä LAN –tapahtumissa yhdessä pelaaminen (16/72).

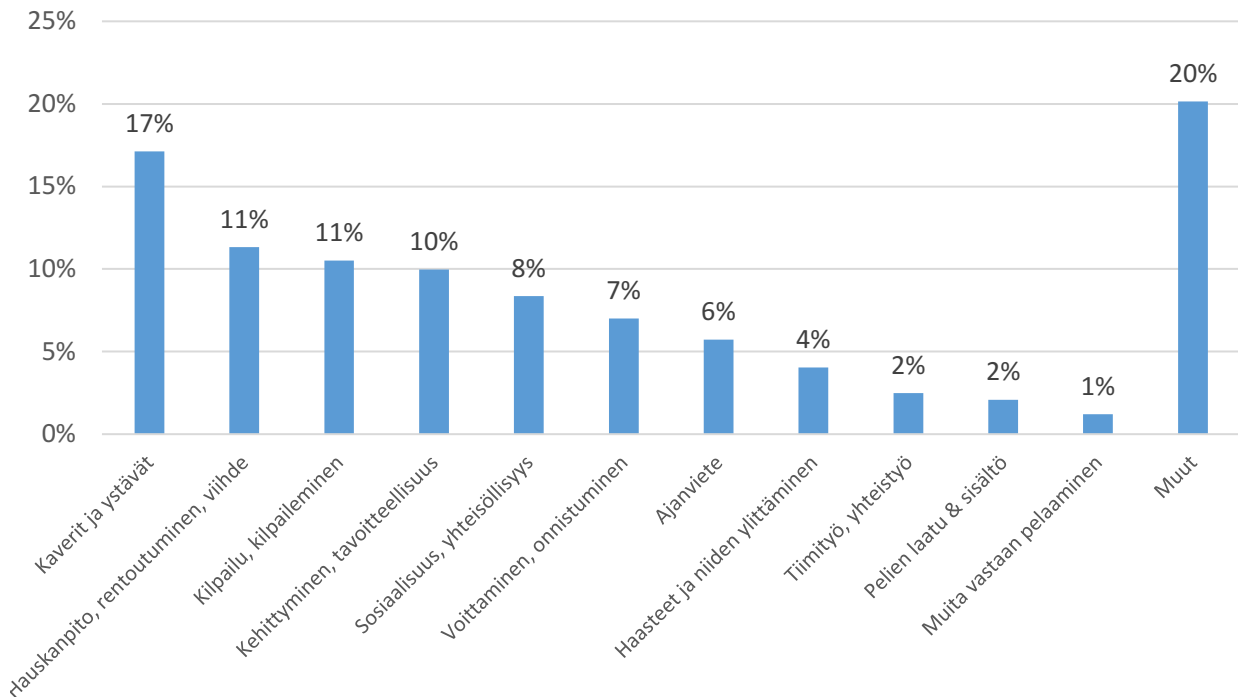


KUVIO 9. Vastaajien kuvaus online –pelaamisen ympäristöstä. (n=593)

Pyydettyä kuvaamaan vastaajien asennoitumista pelaamiseen kilpailuna noin viidennes (20,4 %) 588 vastaajasta mainitsee osallistuvansa online –pelitoimintaan kilpailumielessä. Vastaavasti 72,1 % vastanneista osallistuu online –pelaamiseen harrastusmielessä ja 7,5 % ei osannut sanoa suhtautuuko online –pelaamiseen kilpailu- vai harrastusmielessä.

4.2.2 Pelaamisen motivaatiotekijät

Online –pelien pelaamisen motiiveja kysyttiin vastaajilta avoimena kysymyksenä. Luokittelemalla avointa aineistoa vastauksista muodostettiin motivaatioperusteisia luokkia, jotka kuvaavat vastausten esiintyvyyttä avoimissa vastauksissa. Vastaajia pyydettiin kertomaan yhdestä kolmeen asiaa, jotka motivoivat heitä pelaamaan. Kaiken kaikkiaan 570 vastaajaa antoi yhteensä 1484 vastausta. Kuviossa 10 esitetään merkittävimmät online –pelaamisen luokitellut motivaatiotekijät.



KUVIO 10. Merkittävimmät online –pelien pelaamisen motivaatiotekijät. (n=570, 1484 vastausta, 80 % aineistosta luokiteltu)

Kaverit ja ystävät sekä siihen liittyvät sosiaaliset kohtaamiset ja yhteisöt nousevat hyvin merkittäväksi motivaattoreiksi pelaamisessa. Kavereiden kanssa pelaaminen sekä uusien ihmisten kohtaaminen virtuaalisessa pelimaailmassa ovat tärkeitä asioita pelaajille. Pelaamisella haetaan hauskoja ja viihteellisiä kokemuksia tarjoten pelaajille ajanvietettä ja mahdollisuuden rentoutua. Kolmantena asiana pelaamisen motiiveista nousee erityisesti esiin kilpailullisuus ja pelaajien halu kehittyä paremmaksi pelaajaksi.

4.2.3 Rahankäyttö ja ansainta online -pelaamisesta

Vastaajien rahankäyttöä ja kulutustottumuksia tutkittiin online pelaamiseen sekä turnauksiin ja tapahtumiin osallistumisen näkökulmista. Kohderyhmältä kysyttiin, kuinka paljon vastaajat ovat käyttäneet rahaa pelien hankintaan, peli- ja osallistumismaksuihin (mm. lisenssit, tapahtumat), tietokoneiden ja

laitteiden/tarvikkeiden hankintaan, pelien sisäisiin ostoihin, lahjoituksiin toiselle pelaajalle sekä muihin online –pelaamisen kuluihin. Taulukossa 3 esitetään online –pelaamiseen käytettyä rahamäärää viimeisen vuoden aikana.

TAULUKKO 3. Vastanneiden rahankäyttö online –pelaamiseen.

	<i>N</i>	<i>Minimiarvo,</i> <i>€</i>	<i>Maksimiarvo, €</i>	<i>Keskiarvo, €</i>	<i>Mediaani,</i> <i>€</i>
Pelien hankintakulut	569	0	1000	124	100
Peli- ja osallistumismaksut (lisenssit, tapahtumat jne.)	493	0	1000	25,2	0
Tietokoneiden ja laitteiden/tarvikkeiden hankinta	557	0	3800	472,3	200
Pelien sisäiset ostot	546	0	2500	80,2	35
Lahjoitus toiselle pelaajalle/streamaajalle (donation)	496	0	800	18	0
Muut online –pelaamisen kulut	485	0	1000	29,7	0

Vastaajat käyttävät keskimäärin tietokoneiden ja pelaamiseen käytettyjen laitteiden sekä tarvikkeiden hankintaan hieman yli 470 euroa vuodessa. Keskiarvoon vaikuttaa kuitenkin huomattavasti useampi yksittäinen arvokas laiteinvestointi ja keskiarvon luottamusväli vaihtelee 420 – 524 euron välillä. Huomioitavaa on, että lähes kaksi kolmesta vastaajasta (63 %) kertoi investoivansa korkeintaan 350 euroa ja 16 % vastanneista kertoi käyttävänsä vähintään 1000 euroa tietokoneisiin ja laitteisiin. Toiseksi eniten rahaa käytetään pelien hankintaan, 124 euroa vuodessa. Online -pelaamisessa pelien sisäiset ostot nousevat myös merkittävän suuriksi suurimman yksittäisen oston ollessa peräti 2 500 euroa ja keskiarvon noin 80 euroa. Enemmistö ei käytä lainkaan rahaa peli- ja osallistumismaksuihin (73 %), lahjoituksiin toiselle pelaajalle (70 %) tai muihin online –pelaamisen kuluihin (70 %). Kokonaiskulutuksena online-pelien pelaamiseen käytetty rahamäärä on keskimäärin noin 750 euroa henkilöä kohden.

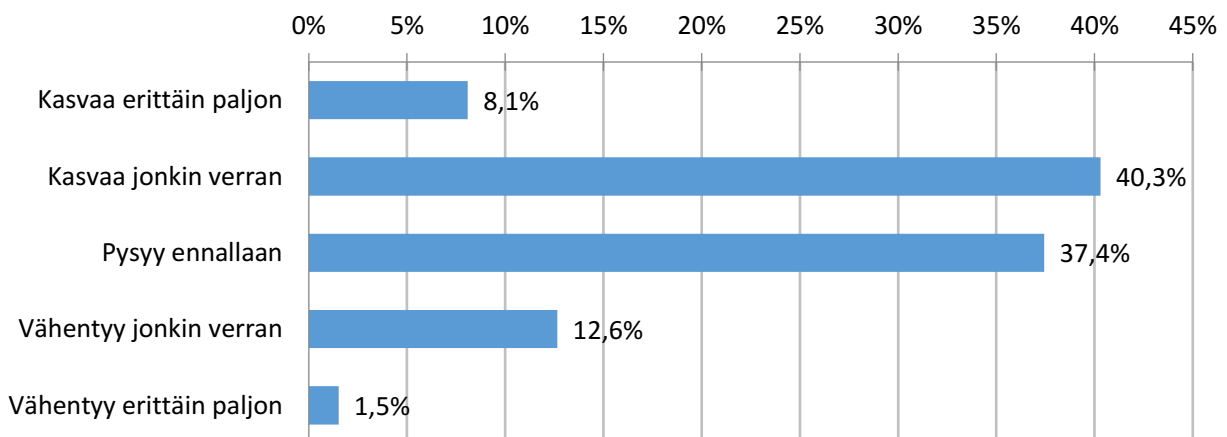
Vastanneista puolestaan 15,5 % (n=593) mainitsee ansainneensa rahaa online –pelaamisesta viimeisen vuoden aikana (kyselyajankohdasta). Suurin yksittäinen rahallinen ansio nousi peräti 180 000 euroon, joka luonnollisesti heijastuu myös ansainnan keskiarvossa (2304 euroa). Keskiarvo ilman edellä mainittua suurta

yksittäistä havaintoa asetuu 330 euroon mediaanin ollessa 100 euroa. Yhteensä 91 vastaajan mainitsema online pelaamisen rahalliset ansiot nousevat 209 697 euroon.

TAULUKKO 4. Online pelaamisesta saadut rahalliset ansiot.

	<i>N</i>	<i>Minimiarvo,</i> €	<i>Maksimiarvo,</i> €	<i>Keskiarvo, €</i>	<i>Mediaani, €</i>
Online pelaamisen ansiot	– 91	2	180 000	2304 (330 maksimiarvoa)	100 ilman

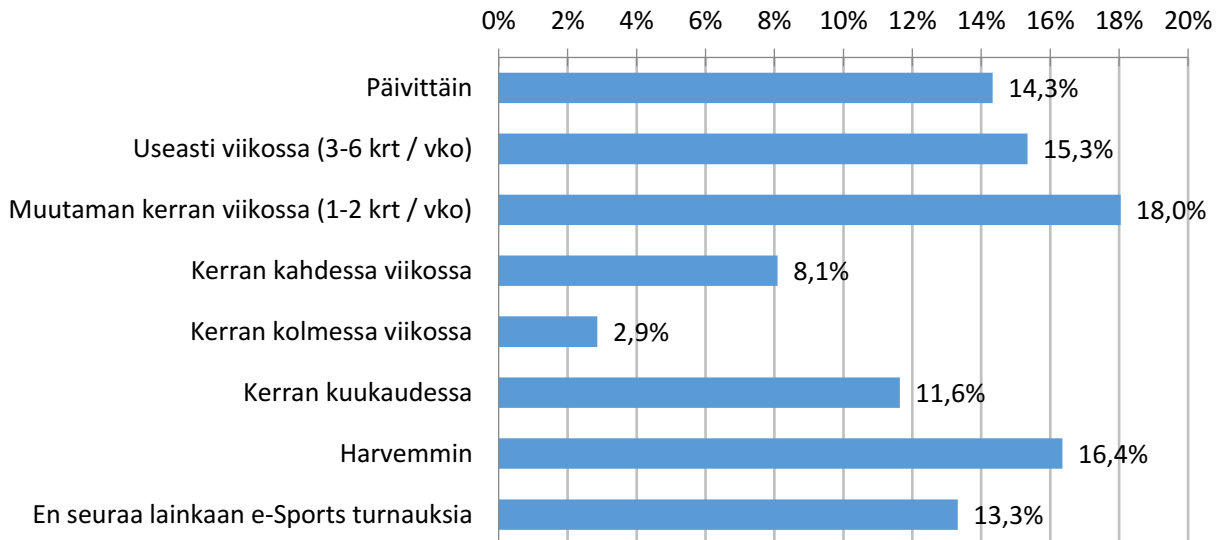
Vastaajien näkemys online pelaamisen kustannusten kehityksestä on melko selkeä, kun lähes puolet (48,4 %) uskoo pelaamisen kustannusten kasvavan jonkin verran tai erittäin paljon seuraavan 5-10 vuoden ajanjaksolla (kuvio 11). Vastaavasti noin 14 % uskoo kustannusten vähenevän jonkin verran tai erittäin paljon ja reilu kolmannes (37,4 %) ennustaa kustannusten pysyvän ennallaan.



KUVIO 11. Online pelaamisen kustannusten kehitys lähitulevaisuudessa (5-10 vuoden aikana). (n=593)

4.2.4 eSports tapahtumien seuraaminen ja osallistuminen tapahtumiin

Vastaajat ovat melko aktiivisia eSports-tapahtumien seuraajia (kuvio 12). Viikoittain eSportsia seuraa liki puolet (47,6 %) vastanneista ja satunnaisemmin tapahtumia seuraa noin 23 % vastanneista (kerran kahdessa viikossa, kerran kolmessa viikossa tai kerran kuukaudessa). Vähintään kerran kuukaudessa eSportsin seuraajia on siis yhteensä 70 % vastaajista. Kuitenkin lähes kolmannes (30 %) vastaajapopulaatiosta seuraa eSportsia internetpohjaisilla alustoilla harvemmin kuin kerran kuukaudessa tai ei lainkaan.



KUVIO 12. eSports tapahtumien seuraamisen aktiivisuus internetpohjaisten alustojen välityksellä. (n=593)

Tapahtumien seuraamiseen käytetyistä alustoista esiin nousevat eSports-yhteisössä suureen suosioon noussut Twitch (424/834), Youtube (182/834) sekä HLTV (35/834) ja viime vuosina merkittävästi eSports-lähetyksiin panostanut Yleisradio (21/834). Twitchin suosio stream –alustana on hyvin vahva ja Youtube seuraavaksi suosituimpana alustana jää selkeästi Twitchin taakse.

Vastaajien innokkuus ja aktiivisuus osallistua eSports-turnauksiin sekä LAN –pelitapahtumiin paikan päällä tapahtumissa on melko polarisoitunutta. Peräti 72 % vastanneista (n=558) mainitsee, että ei ole viimeisen vuoden aikana osallistunut lainkaan tapahtumiin paikan päällä Suomessa. 16 % on osallistunut yhteen, noin 7 % kahteen ja vain hieman alle 6 % useampaan kuin kahteen tapahtumaan vuoden kuluessa. Aktiivisten tapahtumakävijöiden segmentin voidaan sanoa olevan melko pieni. Ulkomaille suuntautuvia matkoja eSports tapahtumiin vastaajat tekevät sitäkin harvemmin. 520 kysymykseen vastanneesta 95 % totesi, että ei ole käynyt viimeisen vuoden aikana lainkaan ulkomaille eSports tapahtumassa. Useamman kuin yhden matkan ulkomaille oli tehnyt 1,7 % vastanneista.

Turnaus- ja pelitapahtumissa tehtyjen vierailujen aikana kulutettua rahamäärä on kuvattu taulukossa 5. Keskiarvot on muodostettu niiden vastaajien kulutuslukemista, jotka ovat osallistuneet Suomessa eSports-pelitapahtumaan viimeisen vuoden aikana vähintään kerran. Suurimmat kulut turnauksiin ja tapahtumiin osallistumisesta aiheutuvat odotetusti matkakuluista sekä ruokailu- ja ravintolakuluista.

TAULUKKO 5. Vastaajien rahankäyttö paikan päällä turnaus- ja pelitapahtumissa.

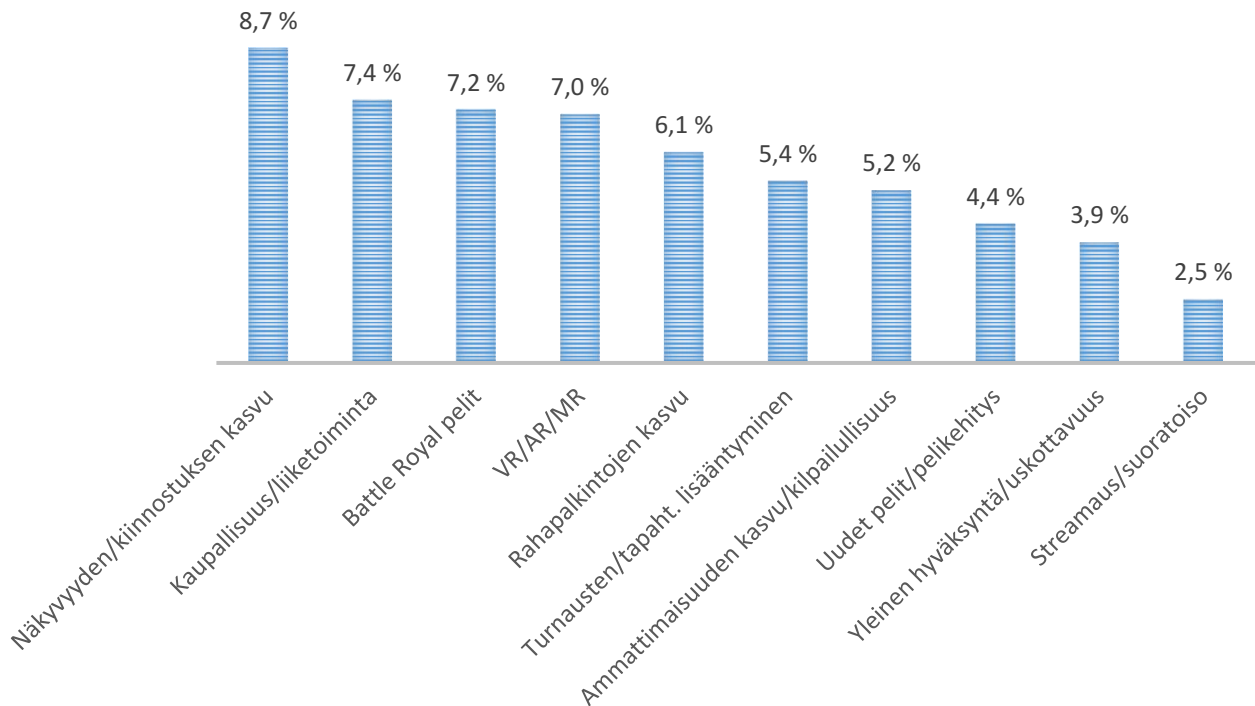
	<i>N</i>	<i>Minimiarvo,</i> €	<i>Maksimiarvo,</i> €	<i>Keskiarvo, €</i>	<i>Mediaani,</i> €
Kilpailu- ja turnausmaksut	125	0	500	25,76	0
Matkakulut	133	0	800	63,50	20
Ruokailu- ja ravintolakulut	134	0	500	61,55	30
Majoituskulut	127	0	400	37,11	0
Muut kulut	117	0	200	21,32	0

Keskiarvolla mitattuna tapahtumiin osallistuva vastaaja kuluttaa vuosittain yhteensä 209,24 euroa osallistuessaan turnaus- ja pelitapahtumiin.

4.2.5 eSportsin nousevat trendit tulevaisuudessa

Vastaajien näkemyksiä eSportsin tulevaisuuden trendeistä kartoitettiin kyselyssä avoimella kysymyksellä. Kysymyksessä vastaajat listasivat kolme nousevaa eSportsin tulevaisuuden trendiä heidän omakohtaisen näkemyksen mukaan. Vastaukset olivat hyvin kirjavia ja vastausten asiasisältö vaihteli suuresti. Aineistosta nousee kuitenkin esiin selkeästi tunnistettavia seikkoja, joita spontaanisti mainitaan eSportsia tulevaisuudessa muokkaaviksi tekijöiksi. Yhteensä 404 vastaaja antoi 867 vastausta kolmiportaiseen avoimeen kysymykseen. Aineiston analysoinnissa vastaukset luokiteltiin asiayhteyden mukaisesti omiin luokkiinsa. Analyysissä 80 % kaikista vastauksista on luokiteltu, jolloin merkittävimmät trendit aineistosta on saatu nostettua esiin.

Vastanneiden mielestä (kuvio 13) vahvimmin eSportsin tulevaisuuteen vaikuttavat lajin tietoisuuden ja näkyvyyden kasvu, jonka vastanneet arvioivat myös johtavana lajin kiinnostuksen kasvuun. Kasvuun vaikuttavia seikkoja ovat muun muassa televisionäkyvyyden lisääntyminen sekä valtamedian aiempaa suurempi kiinnostuminen lajin uutisoinnista. Myös kaupallisuuden lisääntyminen ja eSportsiin liittyvän liiketoiminnan odotetaan kasvavan ja tuovan uusia ansainta- ja liiketoimintamahdollisuuksia lajin pariin. Kaupallisuuteen yhdistetään erityisesti sponsorointimahdollisuudet, uusien pelien sekä tapahtumien ansaintamallien kehittymisen sekä markkinoinnin ja mainonnan aiempaa vahvemman mukaantulon lajin pariin. Yksittäisistä pelimuodoista vastaajat nostavat esiin Battle Royal pelimuodon, joista päällimmäisinä mainitaan Fortnite ja Playerunknown Battlegrounds –pelit. Battle Royal -pelejä huomattavasti pienemmissä määrin esiin nousivat FPS -räiskintäpelit, mobiilipelit ja MOBA -areenapelit.



KUVIO 13. eSportsin tulevaisuuden trendit.

Virtuaalitodellisuuden sekä lisätyn todellisuuden teknologisen kehityksen odotetaan tuovan merkittäviä muutoksia eSports pelaamiseen tulevaisuudessa. VR ja AR –laitteiden sekä niitä hyödyntävien pelien kehitys tuo mukanaan kokonaan uuden ulottuvuuden pelaamiselle ja pelaajien osallistamiselle. Kaupallisuuden lisääntymisen myötä moni vastaajista odottaa myös palkintopottien ja rahapalkintojen suuruuden kasvavan tulevaisuudessa, johon liittyy myös odotus tapahtumien määrän, suuruuden ja laadun kasvamisesta ja positiivisesta kehityksestä jatkossa. Toisaalta osa vastaajista odottaa eSportsin sisään syntyvän paitsi aiempaa suurempia ja vaikuttavampia tapahtumia, mutta myös enemmän pienempiä ja pirstaloituneempia tapahtumia sekä paikallisia liigoja.

Huomattavan moni uskoo eSportsin ammattimaistumisen jatkuvan, joka johtaa myös yleiseen kilpailullisuuden ja kilpailun tason kasvamiseen. Uusien pelien sekä lisääntyvän pelikehityksen myötä eSportsin odotetaan laajenevan uusille kohderyhmille ja laajemmalle yleisölle. Näin ollen sekä harrastajien määrän, että lajia seuraavien määrän odotetaan edelleen kasvavan ja eSportsin sisään syntyvän kulutustottumuksiltaan toisistaan poikkeavia homogeenisia kohderyhmiä. Yhtenä esimerkkinä mainitaan muun muassa ikääntyvät eSports pelaajat ja fanit, joiden mielenkiinnon kohteiden ja kulutustottumusten odotetaan poikkeavan uuden sukupolven eSports harrastajista. eSportsin yleistymisen ja saavutettavuuden myötä pelien odotetaan kehittyvän myös helpommin ymmärrettäväksi, seurattavaksi ja omaksuttavaksi, joka edesauttaa lajiin integroitumista. Yksi lajin tulevaisuuden kehityksen suunta on eSportsin uskottavuuden

sekä yleisen hyväksynnän lisääntyminen, jonka voi ajatella olevan osaltaan seurausta näkyvyyden ja kiinnostuksen lisääntymisestä.

5 YHTEENVETO JA JOHTOPÄÄTÖKSET

Tutkimuksen johtopäätökset on jaettu tutkimuskysymysten mukaan niiden tulkinnan selkeyttämiseksi.

5.1 eSports-sektori taloudellisella ja toiminnallisella volyymillä mitattuna

Suomen eSports-alan voidaan todeta olevan pirstaloitunutta vaikkakin toiminta ja ala kehittyy koko ajan. Laadullisissa haastatteluissa nousi esiin havainto eSports-sektorin fragmentoitumisesta, joka näkyy melko vahvasti myös määrällisen pelaajakyselyn tuloksissa. Näistä vastaajista 95 % totesi, että ei omista lainkaan maksullista pelilisenssiä ja 4,6 % vastanneista kertoi omistavansa jonkin kotimaisen eSports-organisaation pelilisenssin. Alan fragmentoituminen kuvastaa myös hyvin alan globaalia tilannetta; eSports on vielä nuori, nopeasti kehittyvä laji ja järjestäytyneen kilpailutoiminnan ulkopuolella on huomattavan paljon potentiaalia. Kilpailu- ja ammattimainen pelitoiminta on hyvin organisoitunutta ja tuottaa huomattavaa kaupallista lisäarvoa pelikehittäjille, yksittäisille pelaajille ja joukkueille, tapahtumajärjestäjille sekä sponsoreille. Suomessa ala kehittyy ja 1.6.2018 on perustettu uusi Suomen kilpapelaaajien liitto, eli alalle tulee jatkuvasti uusia toimijoita mutta samalla myös kilpailua.

Laadullisten haastattelujen yhtenä päätarkoituksena oli tunnistaa Suomessa vaikuttavat päätoimijat, joita ovat Suomen elektronisen urheilun liitto, pelinkehittäjät, kaupalliset kumppanit, paikallisyhdistykset, oppilaitokset ja opistot, pelaajaorganisaatiot, tapahtuma- ja turnausjärjestäjät sekä urheiluseurat. Pelaajaorganisaatioiden, tapahtuma- ja turnausjärjestäjien sekä kaupallisten kumppaneiden fokus on vahvasti ammattilaisuudessa sekä sektorin liiketoimintapotentiaalin hyödyntämisessä muiden toimijoiden keskittyessä laajemmin koko sektorin toiminnan kehittämiseen.

Syksyllä julkaistun Pelaajabarometrin (2018) mukaan suomalaisista 1,8% on aktiivisia kilpapelaaajia (määritely: ainakin kerran kuukaudessa pelaavia) ja tämä vastaa esitetyllä väestöedustavuudella noin reilua 80 000 ihmistä. Tämän tutkimuksen laadullisten haastattelujen havaintojen perusteella kilpapelaaajien määrää on vaikea arvioida ja vaihteluväli olikin haastatteluissa muutamista pelaajista aina muutamaan tuhanteen. Pelaajabarometrin ja tämän tutkimuksen havainnot osoittavat, että eSportsin harrastamisen ja kilpapelamisen määritelmässä on merkittäviä eroavaisuuksia. Kyselytutkimuksen vastaajista selkeä enemmistö määritteli itsensä harrastajaksi (72 %) ja kertoi käyttävänsä keskimäärin 3 tuntia päivässä online-

pelien pelaamiseen. Kilpailijaksi itsensä määritteli viidennes vastanneista heidän käyttäessä keskimäärin 5,8 tuntia päivittäin pelaamiseen. Kyselytutkimuksessa itsensä harrastajiksi mieltäneet vastaajat olisivat siis kilpapelaaaja Pelaajabarometrin mittareilla mitattuna. eSportsin harrastuneisuuden ja kansallisen vaikuttavuuden tarkemmaksi selvittämiseksi olisi tärkeää tulevaisuudessa yksiselitteisesti määritellä ja kuvailla elektronisten pelien kilpapelaaaja sekä harrastepelaaja, jotta toiminnan volyyymiä ja pelaajamääriä Suomessa voidaan selvittää luotettavammin ja volyymin muutoksia seurata pidemmällä ajanjaksolla.

Määrällisen tutkimuksen löydösten mukaan yksittäinen tapahtumiin osallistuva pelaaja kuluttaa vuodessa keskimäärin 960 euroa online-pelaamiseen sekä tapahtumiin osallistumiseen. Enemmistö kulutuksesta syntyy online-pelitoimintaan osallistumisesta. Turnauksiin sekä tapahtumiin vuosittain osallistuu vain hieman yli neljännes vastanneista. Lajin sisällä vallitsevat ansaintamallit keskittyvätkin hyvin vahvasti globaaleihin digitaalisiin alustoihin sekä jossain määrin myös eSports-tapahtumiin. Kokonaiskulutuksen volyymin arvioimiseksi olisi mahdollista soveltaa Pelaajabarometrin tuottamaa arviota kilpapelaaajien kokonaismäärästä sekä tämän tutkimuksen yhteydessä tuotettua tietoa pelaajien kulutustottumuksesta. Eri tutkimusten tietojen yhdistämisellä ei kuitenkaan voida saavuttaa luotettavaa arviota lajin taloudellisesta kokonaisvolyymistä. Selkeää on kuitenkin, että toimiala kasvaa ja houkuttelee lajin pariin yhä enemmän pelaajia ja katsojia ja luo näin ollen uusia liiketoimintamahdollisuuksia.

5.2 eSports-sektorin rakenne ja lähitulevaisuuden kehitysnäkymät

eSports-toimialan kasvun ennustetaan jatkuvan globaalisti sekä Suomessa. Toimialan kasvuun vaikuttavat tapahtumien määrän, harrastajapohjan ja palkintopottien kasvu, mobiilipelien ja -teknologioiden kehittyminen ja pelilähetysten mediatuotannon kompleksisuus sekä lisääntyminen. eSports lähetyksissä odotetaan siirryttävän pay-tv-malliin yhä kasvavissa määrin. Toisaalta eSportsin kuluttamisen monimuotoisuudesta sekä fanien itsensä tuottamista lähetyksistä ja mediasisällöistä johtuen mm. mediaoikeuksien edelleen myynti globaalisti on haastavaa. Myös kaupallisten kumppaneiden sekä brändien lisääntyvä kiinnostus lajia ja siitä kiinnostuneita seuraajia kohtaan odotetaan kasvattavan investointeja lajin sisällä. Laadullisissa haastatteluissa esiin nousi suomalaisen markkinan pienuus, joka asettaa rajoitteita vetovoimaisen ja kansainvälisen tapahtuman järjestämiseksi Suomessa. Merkittävän kansainvälisen tapahtuman järjestämiseksi ja tuomiseksi Suomeen koettiin olevan mahdollista joko sponsoreilta tai pelikehittäjiltä tulevan suuren yksittäisen investoinnin myötä.

Eräs osittain jo koettu kehityksen suuntaus on perinteisten urheilulajien integroituminen osaksi eSportsia. Esimerkiksi jalkapalloseurojen nähdään ottavan vahvemmin eSportsin osaksi toimintaansa niin globaalisti kuin Suomessakin. Integraation myötä eSportsin eri muodot alkavat tavoittaa entistä suurempia

kohderyhmiä ja yleisöä. Suomessa kasvun nähdään olevan samansuuntaista kuin muualla maailmassa, mutta painotukset alalla tulevat luultavimmin keskittymään isompien ja mahdollisesti kansainvälisten tapahtumien järjestämiseen, liigatoiminnan kehittämiseen, valmennuksen ja tutkimuksen kehittämiseen sekä yritysten kaupallisen yhteistyön lisääntymiseen. Pelaajakyselyn vastaajien mukaan eSportsin tulevaisuutta muokkaavat vahvimmin yleisen näkyvyyden ja kiinnostuksen sekä kaupallisuuden lisääntyminen. Teknologian ja pelien kehityksen myötä lajin sisään on odotettavissa uusia pelimuotoja, liigoja ja tapahtumia tarjoten myös monimuotoisempia kaupallisia mahdollisuuksia. Osittain tästä johtuen eSports-sektori voi edelleen vahvistua ja johtaa useampien homogeenisten harrastaja- ja pelaajayhteisöjen syntymiseen, joiden kulutustottumuksia ja kiinnostuksen kohteita ohjaa toisistaan poikkeavat preferenssit. VR- ja AR-tekniikoita pidetään suurena mahdollisuutena uusien eSports yhteisöjen ja muotojen syntymiselle.

eSportsin kehittämiseen vaikuttaa nykyään ja tulevaisuudessa erittäin merkittävästi pelinkehittäjien valta pelattavista peleistä. Pelinkehittäjät pystyvät esimerkiksi lisenssijärjestelmien kautta halutessaan säätelemään ja ohjaamaan kehittämiensä pelien kuluttamista kaupallisten intressien pohjalta. Tämä luonnollisesti vaikuttaa myös mahdollisuuksiin järjestää pieniä ja suuria pelitapahtumia sekä online-liigojen perustamiseen ja yhteistyökumppanuuksien rakentamiseen. Pelitapahtumat sekä perustettavat liigat tai peliyhdistykset tarjoavat uusia liiketoimintamahdollisuuksia pelien kehittämisen ohella.

5.3 Hippos2020 ja eSports-sektori voivat yhdessä tuoda uutta liiketoimintaa Jyväskylän seudulle

eSportsin globaalit kasvumahdollisuudet nähdään erittäin lupaavina ja lajin odotetaan kasvavan pelaajien määrillä, katsojien määrillä, tapahtumien määrillä sekä investointien määrillä mitattuna. Pohdittaessa eSportsin ja Hippos 2020 -projektin yhteisiä mahdollisuuksia eSportsiin liittyen, olennaista on pyrkiä ennustamaan mitä nopeasti muuttuvan lajin parissa tapahtuu tulevan noin kymmenen vuoden ajanjaksolla. Tutkimuksen yksi keskeinen johtopäätös on, että Hippos tarvitsee vahvan eSports-yhteisön ja paikallisen ekosysteemin kestävä ja menestyksekkään eSports-toiminnan rakentamiseksi. Yhteisön kautta on mahdollista rakentaa alueelle osaamista mm. tapahtumajärjestämiseen ja kilpailutoimintaan liittyen. Ekosysteemin vahvuuksia tulisi rakentaa olemassa olevien toimijoiden kuten Jyväskylän yliopiston, Kilpa- ja huippu-urheilun tutkimuskeskuksen, Jyväskylän ammattikorkeakoulun, Jyväskylän eSports seuran, Expa Jyväskylän sekä alueella toimivien teknologiayhtiöiden osaamisen puitteisiin sopiviksi. Keskeinen ekosysteemin osatekijä olisi myös eSportsiin suuntautuneen yritystoiminnan tukeminen sekä pelinkehitys koulutuksen ja osaamisen kasvattaminen. Uusien pelien saatavuus ja saavutettavuus mainittiin eSportsin tulevaisuutta muokkaavana trendinä myös vastaajien avoimissa vastauksissa. Näin ollen Hippos voisi parhaimmillaan toimia yhteisöllisenä eSportsin testausalustana pelinkehityksen, e-urheilijoiden

suorituskyvyn testaamisen sekä eSports tapahtumien rajapinnoissa. Onnistuneen yhteisön rakentamisen edellytykset, vaatimukset ja mahdollisuudet tulisi tutkia tämän tutkimuksen jatkotutkimuksena.

Tulevaisuuden eSports-sektori tulee hyödyntämään aiempaa vahvemmin virtuaaliympäristöjä, jotka muokkaavat pelaamisen logiikkaa. Hippos voisi toimia VR- ja AR-ympäristöjen sekä simulaatioteknologioiden edelläkävijänä ja tarjota perinteisestä tietokone- ja konsolipohjaisesta eSportsista poikkeavia pelikokemuksia hyödyntämällä teknisesti edistyksellisiä virtuaalituloja. Virtuaalitulat voisivat toimia myös perinteisen urheilun simulaatiotiloina ja harjoituskeskuksena, jolloin tiloja olisi mahdollista hyödyntää myös muiden urheilulajien virtuaaliharjoitustiloina. Hyvin toteutettuna konsepti voitaisiin mahdollisesti kokea myös kansainvälisesti houkuttelevana vaihtoehtona. Mahdollisuuksia eSportsin ja perinteisten urheilulajien integraatiolle virtuaalituloja ja AR/VR –teknologioita hyödyntäen tulisi täten tutkia tarkemmin toimivan konseptin rakentamisen pohjaksi.

eSports on selkeästi yksi urheiluliiketoiminnan kasvavia toimialoja ja sen kehittäminen Jyväskylän seudulla on luontaista Jyväskylän vahvan liikuntakaupunki-imagon, liikunnan ja urheiluliiketoiminnan koulutus- ja tutkimuskeskittymän sekä alan toimijoiden ja harrastajien määrän myötä. eSports-sektori tarjoaa uusia liiketoimintamahdollisuuksia ja sitä kautta voi luoda myös uusia työpaikkoja liikuntatoimialalle. Hippoksen uudet tilat antavat mahdollisuuden myös isojen tapahtumien järjestämiseen, eSports-valmennuksen sekä liiketoiminnan pitkäjänteiseen kehittämiseen.

LÄHTEET

Ahonen, A., Lämsä, J., Norvapalo, K., Herva, H., Halinen, K., Riski, J., Laitila, O. ja Laitinen, J. (2017). Hippos 2020 Esiselvitys. Keski-Suomen Liitto, loppuraportti.

BBC. Paris 2024 Olympics: Esports 'in talks' to be included as demonstration sport. Viitattu 8.6.2018. <https://www.bbc.com/sport/olympics/43893891>

BBC 2017. eSports: International Olympic Committee considering eSports for future Games. Viitattu 4.9.2018. <https://www.bbc.com/sport/olympics/41790148>

BBC 2017. E-sports to become a medal event in 2022 Asian Games. Viitattu 4.9.2018. <https://www.bbc.com/news/technology-39629099>

BI Intelligence, Elder, R. 2018. The eSports competitive video gaming market continues to grow revenues and attract investors. Business Insider. Viitattu 28.3.2018. <http://www.businessinsider.com/esports-market-growth-ready-for-mainstream-2018-3-21?r=US&IR=T&IR=T>

Browne, R. 2018. Esports set to score big in Finland. Yle News, 9 February 2018. Viitattu 28.3.2018. https://yle.fi/uutiset/osasto/news/esports_set_to_score_big_in_finland/10069232

CBL. About CBL. Viitattu 8.6.2018. <http://thecpl.com/about-cpl/>

Chapman, J. N.D. Esports: A Guide to Competitive Video Gaming. Market Report on toptal.com. Viitattu 4.9.2018. <https://www.toptal.com/finance/market-research-analysts/esports>

Corneliusson, H., Rettberg, J.W. 2008. Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader. Cambridge: MIT Press.

Custer, C. 2013. The fall of MMO and the rise of MOBA: using data to track gaming tastes. TechInAsia. Viitattu 28.3.2018. <https://www.techinasia.com/the-fall-of-mmos-and-the-rise-of-moba-games>

ESPN 2016. Esports in the Olympics by 2020? It could happen. Viitattu 12.11.2018. http://www.espn.com/esports/story/_/id/15232682/esports-olympics-2020-happen

Esportsearnings. 2017. Top Games of 2017. Table on esportsearnings.com. Viitattu 28.3.2018. <https://www.esportsearnings.com/history/2017/games>

eSportsBetting Ninja 2017. ESports History: ESL – Largest Tournament And Event Organizer. Viitattu 12.11.2018. <https://esportsbetting.ninja/esports-wiki/esports-history-esl-largest-tournament-and-event-organizer/>

Hallmann K. & Giel T. 2017. eSports – Competitive sports or recreational activity?

Hamari J. & Sjöblom M. 2017. What is eSports and why do people watch it? Internet Research Vol. 27 No. 2, 2017 pp. 211-232. © Emerald Publishing Limited, 1066-2243. DOI 10.1108/IntR-04-2016-0085.

International e-Sports Federation (2018). About Esports. Viitattu 28.3.2018. <https://www.ie-sf.org/e-sports/>

Gunnar, J. 2017. eSports: The market of the future for sports companies. ISPO, 12 April 2017. Viitattu 28.3.2018. <https://www.ispo.com/en/markets/esports-market-future-sports-companies>

IS. Urheilua vai ei? Kilpelaaminen halutaan näytöslajiksi Pariisin olympialaisiin. Viitattu 8.6.2018. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000005662511.html>

JeSse ry. Viitattu 22.10.2018. https://www.facebook.com/pg/jklesport/about/?ref=page_internal

Jin, D.Y. 2010. Korea's Online Gaming Empire. Cambridge: MIT Press.

Kinnunen J., Lilja P. & Mäyrä F. 2018. Pelaajabarometri 2018. Monipuolistuva mobiilipelaaminen. University of Tampere.

LanTrek 2018. Kilpailut. Viitattu 12.11.2018. <https://2018.lantrek.org/kilpailut/>

Lanit.fi. 2018. Suomen virallinen lanikalenteri. Viitattu 12.11.2018. <https://lanit.fi/>

Li, R. 2016. Good Luck Have Fun: The Rise of eSports. New York: Skyhorse Publishing, Inc.

Major League Gaming. 2009. National Championship History: The Early Years. News report on MLG's website. Viitattu 27.3.2018. <http://www.majorleaguegaming.com/news/national-championship-history-the-early-years>

Newzoo 2017. Global eSports market report. Free version.

Newzoo 2018. Global eSports market report. Free version.

Newzoo 2018. Most Watched Games on Twitch and YouTube Gaming. Table on Newzoo's website. Viitattu 22.5.2018. <https://newzoo.com/insights/rankings/top-games-twitch-youtube/>

Parry J. 2018. E-sports are Not Sports. Sport, Ethics and Philosophy.

Parviainen V. Verkkopelit. Lappeenrannan teknillinen yliopisto. Viitattu 12.11.2018. http://www.it.lut.fi/kurssit/05-06/Ti5319200/Ville_Parviainen.pdf

Pelaajalehti 2017. Aasian olympiakomitea lisäsi esportsin suurkisojensa ohjelmistoon. Viitattu 28.3.2018. <https://www.pelaajalehti.com/uutiset/aasian-olympiakomitea-lisasi-esportsin-suurkisojensa-viralliseen-ohjelmistoon>

Rath J. 2017. The NBA is launching its own eSports league. Business Insider Nordic. Viitattu 19.11.2018.

<https://nordic.businessinsider.com/nba-launching-esports-league-2017-2?r=US&IR=T>

Reuters Staff 2018. Esports get a cool reception at Winter Games. Viitattu 8.6.2018.

<https://www.reuters.com/article/us-olympics-2018-esports/esports-get-a-cool-reception-at-winter-games-idUSKBN1FR13Y>

Seita. 2016. End of the road. News article on Paragon's website. Viitattu 28.3.2018.

<http://www.paragon.fi/node/1122.html>

SEUL. Viitattu 28.3.2018. <http://seul.fi/>

SEUL 2016. SEUL Suomen Olympiakomitean kumppanuusjäseneksi. Viitattu 28.3.2018. <http://seul.fi/seul-suomen-olympiakomitean-kumppanuusjaseneksi/>

Smith A. & Skinner J. 2018. eSports: The new sport business. Loughborough University London. Viitattu

12.11.2018. <https://www.globalsportsjobs.com/article/esports-as-the-new-sport-business/>

Statista. 2018. eSports market revenue worldwide from 2012 to 2021 (in million U.S. dollars). Table on

statista.com. Viitattu 28.3.2018. <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/>

Statista.com. Number of unique viewers of selected eSports tournaments worldwide from 2012 to 2017 (in

millions). Viitattu 8.6.2018. <https://www.statista.com/statistics/507491/esports-tournaments-by-number-viewers-global/>

Ströh, J.H.A. 2017. The eSports Market and eSports Sponsoring. Marburg: Tectum Wissenschaftsverlag.

Viitattu 12.11.2018.

<https://books.google.fi/books?id=ygZ4DwAAQBAJ&pg=PA108&dq=The+ESports+Market+and+ESports+Sponsoring&hl=fi&sa=X&ved=0ahUKEwj31r3yN7eAhWCiywKHYSJAxkQ6AEIJAA#v=onepage&q&f=false>

Taylor, T.L. 2012. Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming. Cambridge:

MIT Press. Viitattu 8.6.2018.

https://books.google.fi/books?hl=fi&lr=&id=CiL8aPrSeKcC&oi=fnd&pg=PR5&dq=Raising+the+Stakes:+E-Sports+and+the+Professionalization+of+Computer+Gaming&ots=dDDISG8tbO&sig=EnxRKP1cEOiEpPzOdZsdE-mbWc&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

The Esports Observer. The introduction to the Esports ecosystem. Viitattu 8.6.2018.

<https://esportsobserver.com/the-esports-eco-system/>

The Guardian 2017. eSports to be a medal event at 2022 Asian Games. Viitattu 28.3.2018.

<https://www.theguardian.com/sport/2017/apr/18/esports-to-be-medal-sport-at-2022-asian-games>

Wade S. 2018. Bach: No Olympic future for eSports until 'violence' removed. AP NEWS. Viitattu 19.11.2018.

<https://apnews.com/3615bd17ebb8478ab534691080a9a32a>

Wagner, M.G. 2006. On the Scientific Relevance of eSports. Conference Paper. Viitattu 15.3.2018.

https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports

Yle News. 2017. Finnish military grants athlete status to e-sports conscripts. Yle News, 6 October 2017.

Viitattu 28.3.2018. https://yle.fi/uutiset/osasto/news/finnish_military_grants_athlete_status_to_e-sports_conscripts/9870250