

PELITILAN KARTOITTAMINEN PIRKANMAALLE



Ammattikorkeakoulututkinnon opinnäytetyö

Hämeenlinnan korkeakoulukeskus, liiketalous

Kevät, 2020

Jaakko Nippala

Liiketalous
Hämeenlinnan korkeakoulukeskus

Tekijä	Jaakko Nippala	Vuosi 2020
Työn nimi	Pelitilan kartoittaminen Pirkanmaalle	
Työn ohjaaja/t	Eveliina Toivonen	

TIIVISTELMÄ

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää pirkanmaalaisten tarvetta uudelle pelitilalle sekä kartoittaa, mikä olisi vastaajien mielestä parhain sijainti sille. Työn toimeksiantajana toimi Classic Esports, joka on erikoistunut e-urheilutoimintaan. Classicilla on edustusjoukkue CSGO-pelissä ja se järjestää kokonaisvaltaista junioritoimintaa e-urheilussa. Toiveena oli saada vastauksia kysymyksiin suunnitella olevasta pelitilasta, josta Classic kertoi jo yrityksen julkistuksessa vuonna 2018.

Opinnäytetyön teoriaosuudessa käsitellään elektronisen urheilun yleistä tilannetta. E-urheilusta yleisesti kerrottaessa käydään läpi merkittäviä toimijoita Suomessa, mikä kattaa turnausjärjestäjiä, liittoja, yhdistyksiä sekä peliorganisaatioita. Työssä kerrotaan myös suosituimmista e-urheilupeleistä, joissa järjestetään maailman isoimpia peliturnauksia keräten miljoonien edestä rahapalkintoja. Tähän liittyen käydään myös läpi, mitä kaikkea kuuluu erityyppisiin pelitapahtumiin maailmalla.

Työssä selvitettiin pelitilojen kilpailutilannetta Pirkanmaalla ja kerrottiin mahdollisten kilpailijoiden toiminnasta. Pirkanmaalta löytyy tällä hetkellä kaksi pelitilaa, jotka ovat avoimia kaikille kuluttajille. Työssä myös kerrotaan, kuinka avoimet ja suljetut pelitilat eroavat toisistaan.

Tutkimuksesta pystyttiin toteamaan vastaajien selvä halu uudelle pelitilalle Pirkanmaalla ja pääosin vastaajat halusivat sen Tampereen keskustaan. Vastauksista merkittävä osa myös tuli Tampereelta, joten tutkimuksessa pystyttiin toteamaan vastaajien kotipaikkakunnan vaikuttavan merkittävästi mielipiteeseen pelitilan sijainnista.

Avainsanat E-urheilu, pelitila, tilannekatsaus

Sivut 32 sivua, joista liitteitä 7 sivua

Business Administration
Hämeenlinna University Centre

Author	Jaakko Nippala	Year 2020
Subject	A gaming lounge survey in Pirkanmaa	
Supervisors	Eveliina Toivonen	

ABSTRACT

The main purpose of this thesis was to find out if there is a need for a new gaming lounge in Pirkanmaa and what would be the best location for it. This thesis was ordered by Classic Esports which has a team in CSGO-game, and it is organizing a comprehensive junior hobby in esports. The aim was to get answers to questions concerning planned gaming lounge which Classic had announced in 2018.

The theoretical part of the thesis focuses on going through esports in general. When talking about esports, significant operatives are going through Finland, which consist of tournament organizers, unions, and gaming organizations. The thesis also contains information about the most popular esports games which have the biggest tournaments with millions of prize money. I also explain what happens in some of the biggest gaming events around the world.

Part of the thesis was to find out the competitive situation of gaming lounges in Pirkanmaa. There are two gaming lounges in Pirkanmaa which are open to all customers. The thesis also explains differences between open and closed gaming lounges.

The research showed that there was a clear need for a new gaming lounge in Pirkanmaa and majority of the respondents wanted it to locate in downtown Tampere. The main result of the research was that the hometown of the respondents was the most significant factor in their opinions of the gaming lounge's location. Most people wanted the gaming lounge to locate in their hometown.

Keywords Esports, gaming lounge, review

Pages 32 pages including appendices 7 pages

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	1
1.1	Toimeksiantaja Classic Esports	1
1.2	Classicin junioritoiminta	2
2	E-URHEILU YLEISESTI	3
2.1	Merkittävät e-urheilutoimijat Suomessa	4
2.2	Merkittävät peliorganisaatiot Suomessa	4
2.2.1	Ence.....	5
2.2.2	Havu	5
2.2.3	Helsinki REDS	6
2.3	Suosituimmat pelit	6
2.3.1	League of Legends	6
2.3.2	Counter-Strike: Global Offensive.....	6
2.3.3	Overwatch	7
2.3.4	PlayerUnkown’s Battleground.....	8
2.4	Suuret pelitapahtumat	8
2.4.1	Blizzcon.....	8
2.4.2	Dreamhack	10
2.4.3	Assembly	10
3	PELITILAT PIRKANMAALLA.....	12
3.1	Avoimet pelitilat Pirkanmaalla.....	12
3.2	Suljetut pelitilat Pirkanmaalla.....	13
4	PELITILATUTKIMUS.....	14
4.1	Tutkimuksen toteutus	14
4.2	Kyselyn tulokset	14
5	JOHTOPÄÄTÖKSET	19
5.1	Pohdinta	19
	LÄHTEET.....	21

Liitteet

Liite 1	Pelitilakysely
Liite 2	Kyselyn vastaukset

Sanasto

E-urheilu= Elektronista urheilua

Esport= Englannin kielen termi Elektroniselle urheilulle

Pelitila= Ennen kutsuttu pelikahvilaksi, tila, jossa pääsee pelaamaan

Kasuaalipelaaja= Harrastelijapelaaja, ei ole tavoitteellista toimintaa

Ammattipelaaja= Tavoitteellista toimintaa, pelaa työkseen

Major= Turnaus, joka määritellään merkittäväksi turnaukseksi

FPS= Ensimmäisen persoonan ammuntopeli

MOBA= Taisteluareenamoninpeli, strategiapeli

Battle Royale= Moninpeli, jossa viimeinen henkiin jäänyt pelaaja tai joukkue voittaa

Striimaaja= Suoratoistoa katsojille netissä

1 JOHDANTO

Elektronisen urheilun tila on tällä hetkellä Suomessa suuresti kasvava. Uusia peliorganisaatioita sekä turnausjärjestäjiä on tullut paljon. Tämä on myös herättänyt kiinnostusta uusissa potentiaalisissa yhteistyökumppaneissa. Pelaajilla on paljon enemmän pelattavaa ja turnauksia, joissa kilpailu palkinnoista, jolloin myös näkyvyys kumppaneille on suurempaa. Työssä käydään läpi yleistä tilannetta suomalaisessa e-urheilussa ja kerrotaan Suomen merkittävimmistä liitoista, turnausjärjestäjistä sekä peliorganisaatioista.

Alan harrastajat ovat isoin asiakaskunta pelitilalle, ja kohderyhmä halutaan tavoittaa pelitilaa markkinoissa. Työn tutkimuksessa selvitetään pirkanmaalaisten mielipiteitä, olisiko Pirkanmaalla tarvetta uusille pelitiloille sekä kartoitetaan mieluista sijaintia pelitilalle. Pelitilojen kilpailutilannetta käydään läpi ja tarkastellaan mahdollisia kilpailijoita Pirkanmaalta. Pelitilojen eroja myös selvennetään työssä, sillä tällä hetkellä on toiminnassa kahden tyyppisiä pelitiloja, avoimia ja suljettuja pelitiloja.

E-urheilussa tärkeimpänä asiana ovat peliturnaukset, joita järjestetään ympäri maailmaa. Isoimmat kilpailut järjestetään suosituimmissa peleissä ja tämän vuoksi avaan myös työssä muutamia näistä peleistä ja kerron pelien isoimmista turnauksista. E-urheilusta on myös alettu tekemään nuorille harrastusta, harjoittelulla ja tavoitteellisella toiminnalla nuoria valmennetaan tulevaisuutta varten.

Itselläni on e-urheilu alalta paljon kokemusta ja tätä tietoa käytän myös työssä. Olen pelannut puoliammattilaisena suomalaisessa joukkueessa, sekä toiminut valmentajana suomalaisessa ja saudi-arabialaisessa peliorganisaatiossa. Pelaaja- ja valmennusuran jälkeen olen toiminut kahden joukkueen managerina. Kokonaisuudessaan olen ollut mukana e-urheilu toiminnassa 4 vuotta.

1.1 Toimeksiantaja Classic Esports

Classic Esports Oy on vuonna 2018 perustettu yritys, jonka tarkoitus on luoda pelaamisesta terveellinen harrastus nuorille sekä kehittää e-urheilua Suomessa. Yrityksen toimitusjohtajana toimii Pasi Peltola. Yrityksen omistajia ovat Classic Ry sekä yrittäjä Matti Joutsikoski. Yhteistyö kauppakeskus Ideaparkin kanssa tuotiin myös esiin julkistamisessa. (Peltola, haastattelu 14.05.2020)

Classicilla oli e-urheilutoiminnassa kaksi edustusjoukkuetta vuonna 2019. Ensimmäinen joukkue perustettiin hetki toiminnan julkistamisen jälkeen

edustamaan Classicin League of Legends -peliin. Joukkueen ainoaksi turnaukseksi jäi alkuvuodesta 2019 järjestetty Lantrek-turnaus ja sijoitus oli viidestä joukkueesta neljäs. (Scclassic, 2019)

Toinen joukkue perustettiin toukokuussa 2019 edustamaan organisaatiota suomenmestaruusturnaukseen Overwatch-pelissä. Joukkueessa pelasi yhteensä yhdeksän henkilöä, mikä on harvinaista, sillä pelissä pelataan kuu-den hengen joukkueilla. Joukkue sijoittui eSM-kisoissa kolmanneksi. Palkintorahoja joukkue sai 1500 €. (FEL, 2019)

Organisaatio hankki myös uuden edustusjoukkueen vuodelle 2020. Joukkue kilpailee CSGO-pelissä ja tukee näin myös Classicin junioritoimintaa tuomalla junioreille omat idolit. Joukkue tulee osallistumaan suomalaisiin turnauksiin, isoimpina FEL avoinsarja sekä Rainmaker Open. (Classic, 2020)

Classic on myös osana tamperelaista e-urheilun keskittymää, johon kuuluu Varalan urheiluopisto, YMCA Tampere sekä Manse-PP. Tämän keskittymän tarkoituksena on viedä eteenpäin tamperelaista e-urheilua ja luoda Tampereesta Suomen e-urheilun pääkaupunki. (Hartikainen, 2018)

1.2 Classicin junioritoiminta

Organisaatiolla on myös käynnissä 2 junioriryhmää, joista ensimmäinen Overwatch-pelissä. Toinen ryhmä on CSGO-pelissä. Toimintaan kuuluu kolme eri harjoitusta, kahdet peliharjoitukset, joista ensimmäiset netin välityksellä ja toiset pelitilassa. Kolmannet harjoitukset keskittyvät liikuntaan YMCA:n liikuntahallissa. Harrastus maksaa 75 € kuussa. (Classic, n.d).

Junioritoiminta siirtyi YMCA:n pelitilasta HIVE Tampereen pelitilaan alkuvuodesta 2020. Uusi tila oli edullisempi ja saatavuudeltaan parempi junioritoiminnan järjestämiseen. (Peltola, haastattelu 14.05.2020)

Junioritoiminnassa on huomioitu erinäisiä arvoja, kuten syrjäytymisen ehkäisy, liikunnallisuus, yhteisöllisyys sekä suvaitsevaisuus. Kaikki ovat tervetulleita liittymään Classicin ryhmiin. (Peltola, haastattelu 14.05.2020)

2 E-URHEILU YLEISESTI

E-urheilu on kilpailua elektronisesti tietotekniikkaa hyödyntäen, esimerkiksi e-urheiluturnauksia on tietokoneilla, konsoleilla tai jopa nykypäivänä puhelimilla. Pääasiassa pelit, joita pelataan, ovat tietokoneella, mutta poikkeuksia ovat urheilupelit kuten NHL ja FIFA, joiden turnaukset sijoittuvat poikkeuksetta konsoleille. (SEUL, n.d)

Kilpailua voi tapahtua yksin tai muiden pelaajien kanssa tiiminä. E-urheilussa kilpailua syntyy turnauksissa tai peleissä, joissa palkintona voi olla jotain konkreettista tai mainetta ja kunniaa. E-urheilua voi myös harrastaa, siten että turnaukset ovat enemmän kasuaalipelaajille tarkoitettuja ja enemmän ystävämielisiä turnauksia. Ammattiturnaukset ovat keskittyneet pienemmälle määrälle pelaajia ja voivat usein olla suljettuja kutsuturnauksia, joihin voi pelkästään saada kutsun. (SEUL, n.d)

”Kaikki pelaaminen ei ole e-urheilua, vaan harrastamisesta tulee urheilua siinä vaiheessa, kun aletaan kilpailla tavoitteellisesti muita vastaan” (SEUL, n.d).

E-urheiluturnaukset ovat myös yleistyneet viime vuosina paljon. Kehitys on ollut erittäin suurta, jos verrataan 2000-luvun alkupuolella olevia turnauksia nykypäivään. Isoimpiin turnauksiin 2000-luvulla kuuluu 2001 vuonna järjestetyt World Cyber Games, jossa palkintoja jaettiin yli 300000 dollaria. (SEUL, n.d) Vertailuna 2011 vuonna järjestettiin Dota 2 -pelissä The International turnaus, joka on kyseisen pelin merkittävin yksittäinen turnaus. Turnauksen palkintopotti oli 1,6 miljoonaa dollaria (Liquipedia, 2019). Kehitys on myös tuosta vuodesta ollut huima, sillä 2019 vuoden The International palkintopotti oli yli 34 miljoonaa dollaria (Liquipedia, 2019). Tämä on vain yksi esimerkki palkintopottien noususta. Määrät ovat kasvaneet kaikissa peleissä ja turnausten määrätkin ovat kasvaneet huomasti.

Myös pelaajien palkat ovat nousseet paljon, enää ei tarvitse elää pelkästään voittorahoilla korkeammalla tasolla. Overwatch-liiga oli ensimmäinen liiga turvaamaan pelaajien minimipalkkaa. Ensimmäisen ja toisen kauden minimipalkka oli 50 000 dollaria. Keskimäärin palkka oli 97 000 dollaria. (Blizzard, 2019)

Täytyy myös muistaa, että vain huipulla pelaajilla ja organisaatioilla on mahdollisuus suuriin rahallisiin korvauksiin. Pelaajalla on suuri työ saavuttaa se taso, että hänelle maksetaan kuukausipalkkaa.

2.1 Merkittävät e-urheilutoimijat Suomessa

Merkittäviä toimijoita Suomesta löytyy paljon. Suomesta löytyy myös eri liittoja e-urheilutoimintaan ja yksi merkittävin liitto on Suomen elektronisen urheilun liitto Seul. Liitto toimii mm. eSM-kisojen järjestäjänä erilaisissa kilpailuissa. Vuoden 2020 eSM-kisat liitto kilpailuttaa teleoperaattorien kanssa. Aiemmin Seul on toteuttanut kilpailut itse yhteistyökumppaneidensa kanssa. (Seul, n.d)

Pelaajana täytyy ostaa 5 € maksava lisenssi kilpaillakseen Seulin järjestämissä turnauksissa (Seul, n.d).

Liittoon voi organisaatiot joko hakea tai saada kutsun Seulilta. Tänä päivänä 03.03.2020 Seuliin kuuluu tapahtumaorganisaatioita 11 kappaletta, yhteisötoimijoita 18 kappaletta, oppilaitoksia 6 kappaletta ja pelaaja-/peliorganisaatioita 8 kappaletta. (Seul, n.d)

Muita liittoja tai yhdistyksiä löytyy myös mm. POG ry, joka keskittyy hyväntekeväisyyteen alalla (Pog ry, 2019). Yhdistyksen toiminta on ollut hiljaista viimeisen vuoden aikana.

Myös kilpapelipuolelle keskittynyt liitto, Suomen kilpapeliamisenliitto SKL, perustettiin kesäkuussa 2018. Liittoon liittyi heti suuria organisaatioita kuten hREDS, Havu ja Ence (SKL, 2018). Liitto herätti suurta kiinnostusta e-urheilupiireissä, kun turnauksia oli vähän kyseiseen aikaan. Liitolla ei ole ollut mitään toimintaa viimeiseen puoleentoista vuoteen.

Finnish Esports League (FEL) on järjestänyt liigoja ja livetapahtumia vuodesta 2016. FEL on järjestänyt liigoja CSGO:sta, Overwatchista ja Rainbow 6 Siegestä. Palkintorahoja liigoista ja turnauksista on jaettu pelaajille kymmenien tuhansien eurojen edestä. (FEL, n.d)

Telia Esport Series järjestää turnauksia Pohjoismaissa ja Suomessa liigoja CSGO-pelissä ja 2020 keväällä se julkisti laajentavansa League of Legends -peliin. Telia aloitti toiminnan e-urheilussa vuonna 2019 ja kertoo liigojensa olevan avoinna kaiken tasoille pelaajille ruohonjuuritasolta maan huipuihin. (Telia, n.d)

Elisa järjestää myös omia liigoja ja turnauksia Suomessa. Merkittävimpänä turnauksena oli karsintaturnaus kansainväliseen Blast Pro Series -sarjan pääturnaukseen. Turnauksen nimi oli Elisa Invitational ja suomalaisia joukkueita turnauksessa kilpaili Ence sekä Kova. (Elisaesports, n.d)

2.2 Merkittävät peliorganisaatiot Suomessa

Merkittävinä peliorganisaatioina pidän niitä joukkueita, jotka ovat saavuttaneet Suomessa ja Suomen ulkopuolella palkintoja useissa suosituissa e-urheilulajeissa.

2.2.1 Ence

Suurimpana ja menestyneimpänä suomalaisena peliorganisaationa pidän Enceä. Joukkue on menestynyt monessa eri pelissä kuten CSGO ja Starcraft 2. Ence aloitti toimintansa vuonna 2013 ja on kehittänyt toimintaansa viime vuosina huimasti (Ence, n.d). Suomessa suurimman suosion joukkue sai, kun se pärjasi CSGO:n Katowicen Major -turnauksessa ja sijoittui toiseksi. Turnauksessa Encen oli ennakoitu pärjäävän suhteellisen hyvin, mutta kukaan ei uskonut näin suurta menestystä tapahtuvan. Palkintorahoja turnauksessa oli yli 1 miljoonan dollarin edestä. (Hltv, 2019)

Maailman epävirallisessa rankingissa Ence on parhaimmillaan ollut maailman toiseksi paras joukkue 2019 vuoden heinäkuussa.(Hltv, 2019) Tällä hetkellä joukkueen sijoitus on 21. (Hltv, 2020)

Starcraft 2 -pelissä menestystä niittänyt Joonas "Serral" Sotala on edustanut Enceä ensin 2013-14 ja liittyi takaisin Enceen 2016. Serral oli ensimmäinen Etelä-Korean ulkopuolelta oleva pelaaja, joka voitti Starcraft -mestaruuden vuonna 2018. (Liquipedia, n.d) Tätä pidettiin erittäin suurena saavutuksena ja Sotala sai kutsun myös 2019 vuoden Suomen itsenäisyysjuhliin (IS Hartikainen, 2019). Sotalaa pidetään tällä hetkellä yhtenä pelin parhaimmista pelaajista.

Ence on myös menestynyt PUBG-pelissä. Joukkue on pelannut kansainvälisissä turnauksissa ympäri maailmaa. (Ence, n.d)

2.2.2 Havu

Havu on suomalainen e-urheiluun keskittynyt joukkue. Havulta löytyy CSGO-joukkueen lisäksi myös NHL- ja Fortnite-peleistä joukkueet. (Havu, n.d) Mediassa Havun CSGO-joukkue on saanut ylivoimaisesti eniten huomioita organisaation joukkueista hyvän menestymisen vuoksi.

Joukkue CSGO-pelissä on menestynyt Suomessa eniten olemalla toiseksi paras joukkue Encen jälkeen. Ence ei ole osallistunut Suomessa pelattaviin turnauksiin, joka on mahdollistanut Havulle menestymisen suomalaisissa turnauksissa. Suurimpina voittoina Havulla ovat Telia Esport Seriesin voitto toiselta kaudelta vuonna 2019 sekä FEL kolmannen kauden voitto vuonna 2017. (Liquipedia, n.d)

Maailman epävirallisen rankingin perusteella Havu on toukokuussa sijalla 24. (Hltv, 2020)

Havulta löytyy myös erikseen stream team, jossa eri striimaajat tuottavat omaa sisältönsä Havun nimen alla. Useimmiten tämä tuo lisänäkyvyyttä organisaatiolle sekä striimaajalle. Havulta löytyy 6 eri striimaajaa, jotka tuottavat sisältöä. (Havu, n.d)

2.2.3 Helsinki REDS

Helsinki Redsin organisaatio on perustettu vuonna 2016. Organisaatio on HIFK:n jääkiekkjoukkueen perustama e-urheiluun keskittyvä seura. Reds aloitti toiminnan Overwatch-pelissä.

Seura on laajentanut myöhemmin toimintaa moniin eri peleihin ja nykyisin CSGO ja Fortnite tunnetuimpina. (Hreds, n.d) Aiemmin joukkueella oli NHL-pelissä pelaaja Erik "Eki" Tammenpää, joka voitti NHL-pelissä maailmanmestaruuden (IS, Hartikainen, 2018). Myös Fortnite-pelissä Redsin pelaaja Belaeu sijoittui 17. sijalle Fortniten MM-kisoissa New Yorkissa 2019. (Epic Games)

2.3 Suosituimmat pelit

Suosituimpia pelejä voi arvioida monella eri periaatteella: keskiarvo katsojamäärät, pelaajien määrät, rahapalkintojen määrät ja korkeimmat katsojamäärät. On vaikea perustella, mikä on teoreettisesti suosituin peli, mutta nämä vaihtelevat eri kategorioissa.

2.3.1 League of Legends

Päivittäin League of Legends -peliä pelaa pelintekijä Riotin mukaan parhaimmillaan 8 miljoonaa pelaajaa yhtä aikaa (Pcgamesn 2019). League of Legends on vuonna 2019 neljänneksi eniten pelattu peli (techsprobe 2019).

Peli kuuluu MOBA-genreen (multiplayer online battle arena), suomennettuna taisteluareenamoninpeli. Kyseisessä pelissä on tarkoituksena tuhota joukkueen kanssa vihollisen tukikohta voittaakseen ottelun. Moba-peleissä useimmiten joukkueiden koot ovat 5 pelaajaa. (Seul, n.d)

Peli on suosittu ympäri maailmaa ja kerää suuria katsojamääriä isoimpaan turnaukseensa LoL Worldseihin. Vuoden 2019 finaali keräsi 44 miljoonaa yhtäaikaista katsojaa ja palkintopotti oli 2,225 miljoonaa dollaria. Yhteensä koko turnaus keräsi yli miljardi katselutuntia. (Nexus, 2019)

Turnaukseen pääsee osallistumaan karsimalla oman alueellisen turnauksen kautta ja päätturnaukseen pääsee ennalta sovittu määrä joukkueita tietyiltä alueilta. Yhteensä turnauksessa oli 24 joukkuetta, joista 3 oli eurooppalaisia. (Gamepedia, 2019)

2.3.2 Counter-Strike: Global Offensive

CSGO on yksi tunnetuimpia e-urheilupelejä. Pelisarja kuuluu FPS-genreen (First Person Shooter) ja on seuratuimpia pelejä kyseisessä peligenressä Call of Duty -sarjan ja Rainbow 6 Siegen kanssa (Eurheilu.com, n.d). Peli

muuttui ilmaiseksi vuonna 2019 ja tämä lisäsi pelin suosiota vielä enemmän. Peli keräsi 874 000 yhtäaikaista pelaajaa helmikuussa 2020. (Dexerto, 2020)

Suomalaisessa e-urheilussa suosituin laji on CSGO ja tämä kerää paljon katsojia eri alustoilla. Suomalaisten joukkueiden pelejä on tullut myös televisiosta Ylen kanavilta (Seul, n.d).

Pelissä on poliisit ja terroristit, jotka kilpailevat keskenään. Terroristit yrittävät kierroksilla räjäyttää pommin A- tai B-sijainnissa eri karttojen mukaan, ja poliisit yrittävät estää tämän. Puolia pelissä vaihdetaan 15 kierroksen jälkeen, joten molemmat joukkueet pelaavat molemmilla puolilla. Kierrosvoittoa tarvitsee 16 voittaakseen ottelun. Jatkoaika on myös mahdollista, mutta eri turnauksissa ne pelataan eri säännöillä. (Eurheilu, n.d)

Turnauksia pelissä järjestetään jatkuvasti eri toimijoiden puolesta, ja ammattijoukkueilla riittää pelattavaa. Viralliset Majorit järjestetään kahdesti vuodessa. Pelintekijä Valve järjestää turnaukset yhdessä turnausjärjestö ESL:n kanssa ja vuonna 2020 ne pidetään touko- ja marraskuussa. (Rivalry, 2020)

Rahaa turnauksissa pyörii huomattavat summat. Koko Counter Striken historiassa palkintorahoja on yhteensä jaettu yli 60 miljoonaa dollaria, joskin tässä huomioidaan pelisarjan vanhemmatkin pelit. Yli 25 pelaajaa on tienannut peliä pelaamalla yli 500 tuhatta dollaria. (Eurheilu.com, n.d)

2.3.3 Overwatch

Peli oli Blizzard-peliyhtiön ensimmäinen FPS-peli ja se julkaistiin 2016. Peli keräsi suuren suosion julkaisuvuotena ja valittiin vuoden peliksi. (Kotaku, 2016) Pelissä taistellaan 6 henkilöiden joukkueissa ja pelaajilla on eri rooleja. Peli eroaa muista FPS peleistä juuri roolien takia, peli on moniulotteisempi kuin muut ja muuttujia löytyy paljon. (The Guardian, 2016) Eri hahmoja, joita pelissä voi pelata on 31. (Blizzard, n.d)

E-urheilussa yhtiö myös rikkoi perinteitä: aiemmin peleillä ei ole ollut omia liigoja, vaan ne ovat keskittyneet yksittäisiin turnauksiin, joita pelataan. Blizzard julkisti oman Overwatch Leaguen, joka takasi turvan organisaatioille ja pelaajille. Joukkueet edustavat eri kaupunkeja ja tarkoituksena oli päästä pelaamaan pelejä ympäri maailmaa joukkueiden kotikaupungeissa. (Pcgamer, 2016) Liigapaikan hinnaksi julkisuudessa spekuloidiin ensimmäiselle kaudelle noin 20 miljoonaa dollaria ja toiselle kaudelle 30-60 miljoonaa dollaria. Hinta riippui joukkueen kotikaupungin sijainnista. (ESPN, 2018)

Ensimmäiset kaksi kautta pelattiin Los Angelesissa. Kolmas kausi alkoi 2020 ja joukkueet siirtyivät omiin kotikaupunkeihinsa pelaamaan. Jokainen

joukkue järjestää kisaviikonloppuja kotikaupungeistaan, joihin toiset joukkueet tulevat pelaamaan. Pelejä tullaan pelaamaan 20 eri kaupungissa. (Business Insider, 2020) Covid-19 taudin takia Blizzard perui kaikki turnaustapahtumat maalisi- ja huhtikuulta.

Pelillä on paljon kasuaalipelaajia. Pelaajamäärät olivat julkaisuvuoden 2016 lopussa noin 20 miljoonaa pelaajaa ja 2018 vuoden toukokuussa 40 miljoonaa. (Statista, 2019)

2.3.4 PlayerUnknown's Battleground

Pubg on tunnettu peli ja nousi suureen suosioon Battle royale-genren pelinä. Pelissä 100 pelaajaa hyppää lentokoneesta saarelle ja pelin voittaa viimeinen selviytyjä. Peliä hankaloittaa alue, joka pienenee ja sen alueen ulkopuolelle ei saa jäädä tai häviät pelin. Alueelta täytyy löytää myös aseita, joilla voi ottaa pois vastustajapelaajia pelistä. (Eurheilu.com, n.d)

Peli julkaistiin ennakkoon maaliskuussa 2017 ja se tuli virallisesti markkinoille joulukuussa 2017. Pubg rikkoi ennätyksiä Steam-alustalla yhtä aikaa pelaavien pelaajien määrässä. Pelillä oli yli 50 miljoonaa myytyä kappaletta 2018 elokuussa. (Eurheilu.com, n.d)

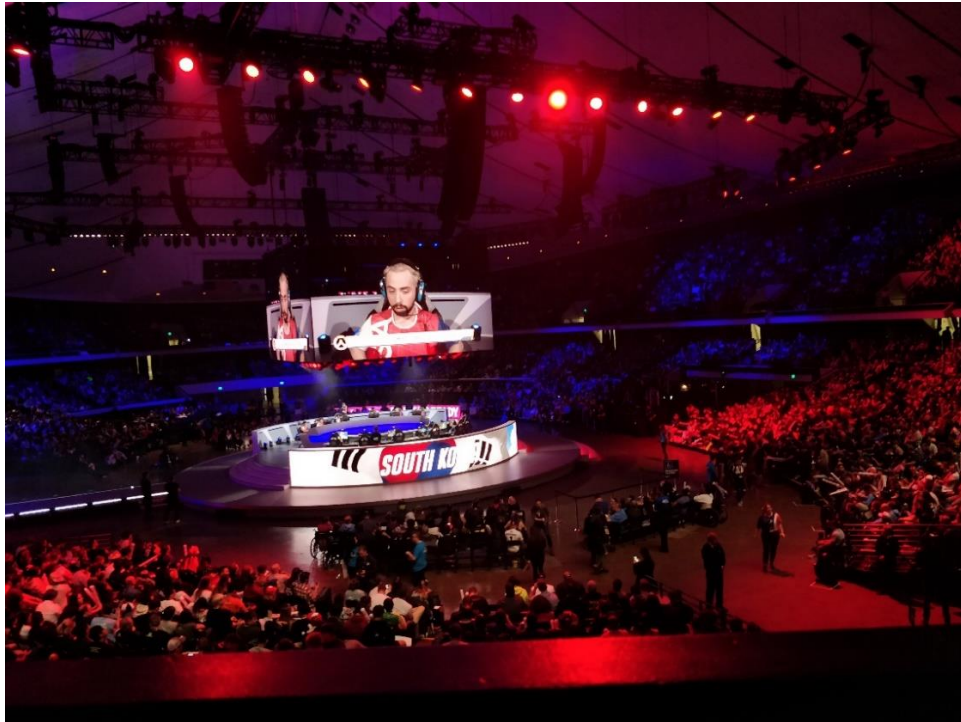
E-urheiluna Pubg-pelissä järjestetään karsintoja kansainväliseen turnaukseen, johon on tietyt kiintiöt eri maanosissa. Turnauksessa pelaa yhteensä 32 joukkuetta kahdessa eri lohossa ja finaaliin pääsee 16 joukkuetta. Turnauspotti on 4 miljoonaa dollaria, joista voittaja sai puolet. Suomalaisia pelaajia oli turnauksessa yhteensä kahdeksan mukaan lukien toiseksi sijoituneessa Fazen joukkueessa. (Liquipedia, 2019)

2.4 Suuret pelitapahtumat

Pelitapahtumiin valikoin kolme erilaista tapahtumaa. Pidin kyseisiä tapahtumia merkittävänä ja kahdesta näistä tapahtumista löytyy omia kokemuksia. Pelitapahtumissa usein yhdistyy e-urheilu sekä siihen liittyviä muita asioita. Maailmalla järjestetään myös isoja tapahtumia, joiden pääpointti on pelkästään e-urheiluturnauksessa.

2.4.1 Blizzcon

Blizzcon on nykyisin Activision Blizzardin Yhdysvalloissa järjestämä vuosittainen pelitapahtuma, jossa paljastetaan Blizzardin peliutuudet ja uutiset uusimmista päivityksistä. Blizzconissa myös e-urheilu on isossa roolissa, sillä Blizzardin pelien mestaruuksista taistellaan tapahtumassa. Yksi tapahtuman huippukilpailuista on Overwatchin World cup turnaus, jossa pelaajat edustavat omaa kotimaata.



Kuva 1. Blizzcon Overwatch-Arena

Tapahtumassa fanit pääsevät näkemään ja testaamaan uutuuksia, joiden julkaisut saattavat olla vielä vuosien päässä. Blizzcon tapahtumaa kuvaili hyvin Blizzardin yksi alkuperäisistä perustajista Mike Morhaime sanoin "There are no strangers at Blizzcon, only friends you haven't met yet." (Morhaime, 2017)

Blizzard myös huomio fanit, joilla ei ole mahdollisuutta matkustaa Anaheimiin seuraamaan tapahtumaa myymällä virtuaalisia lippuja, jolla voi seurata tapahtumaa netin välityksellä. Ensimmäistä kertaa tämä oli mahdollista 2009 vuoden tapahtumassa 39,95 dollarilla. Nykyään virtuaalilippu maksaa 49,99 dollaria ja lipun mukana tulee pelien sisäisiä palkintoja. Paikanpäälle halutessaan lipun hinta oli ensimmäisenä vuonna 100 dollaria ja nykypäivänä 229 dollaria. (Blizzcon, n.d)

Tapahtuma on järjestetty ensimmäisen kerran syksyllä 2005 keräten 8000 kävijää Anaheimin messukeskukseen. Erityistä jokaisessa Blizzconissa on vaihtuva musiikkiesiintyjä. Tuona vuonna esiintyjänä oli The Offspring. (The Blizzcon Book, s.4) Suosittuja artisteja tapahtumassa ovat olleet mm. Metallica, Ozzy Osborne sekä Linkin Park. (The Blizzcon Book, s.26, s.58, s.66)

Kävijämäärät tapahtumaan ovat nousseet tasaisesti sillä vuoden 2010 tapahtumassa lippuja myytiin 27000 kappaletta ja 2017 vuonna 35000 lippua. (The Blizzcon Book, s.34, s. 84)

Olen osallistunut tapahtumaan kahdesti, vuonna 2018 ja 2019.



Kuva 2. Anaheim Convention Center

2.4.2 Dreamhack

Ensimmäinen Dreamhack järjestettiin vuonna 1994 Ruotsissa Malungin kaupungissa ja tapahtumapaikkana toimi koulun kahvila. Tapahtumaan mahtui tuolloin 40 tietokonetta ja kymmenen vuotta myöhemmin tapahtuma järjestettiin ensimmäisen kerran Jönköpingin kaupungissa keräten 4000 kävijää. (Dreamhack.se, n.d) Tapahtuman sivuilla järjestäjät mainostavat kaikkea mitä pelaamiseen liittyy ja erityisesti laneja, e-urheilua, expoa, musiikkia, cosplayta, striimausta (Dreamhack, n.d).

Tapahtuma on laajentunut valtavasti ja tapahtumia järjestetään nykypäivänä ympäri maailmaa. Ruotsissa tapahtuman kotipaikkana on toiminut Jönköping. Dreamhack tapahtumissa kävi vuonna 2019 yli 345 000 tuhatta kävijää ympäri maailmaa. Tapahtumat järjestettiin Saksassa, Brasiliassa, Ranskassa, Kanadassa, Alankomaissa, kahdesti Amerikassa, kahdesti Espanjassa sekä kahdesti Ruotsissa. (News.cision, n.d)

Vuoden 2020 tapahtumat Dreamhack on päättänyt siirtää seuraavalle vuodelle Covid-19 johtuvan pandemian vuoksi (Dreamhack, n.d).

2.4.3 Assembly

Assembly on suomalainen pelitapahtuma, joka järjestetään vuosittain kahdesti Helsingissä. Tapahtuma on järjestetty 43 kertaa ja se järjestetään kerran kesällä sekä kerran talvella. Perinteisesti kesän Assembly on ollut suurin lan-tapahtuma, joka järjestetään Suomessa. Tapahtumassa esillä ovat

Suomen isoimmat e-urheiluturnaukset sekä demoscenen kilpailut. (Assembly, n.d)

Viime vuosina tapahtuma on pääasiassa järjestetty Helsingin Messukeskuksessa. Kesätapahtuma järjestettiin tätä ennen pääasiassa Hartwall Arenalla kymmenen vuoden ajan. Viimeisen kerran tapahtuma järjestettiin Hartwall Arenalla 2013 vuoden kesällä. (Assembly, n.d)

Vuoden 2019 Summer Assemblyillä järjestettiin kaksi ammattilaisten e-urheiluturnausta. Turnauspelit olivat Starcraft 2 ja CSGO. Starcraft-turnaus oli poikkeuksellinen Suomessa, sillä turnaukseen osallistui 11 eteläkoorealaisista pelaajaa ja yhteensä 30 ulkomaalaista pelaajaa. Turnauksessa oli vain kaksi suomalaista osallistujaa. Vertailun vuoksi CSGO-turnauksessa ei ollut yhtään ulkomaalaista osallistujaa. (Assembly, 2019)

Olen käynyt Assemblyillä useana vuonna ja myös kilpaillut tapahtumassa pelaajana sekä valmentajana. Vuonna 2018 edustin Trailblazers-organisaatiota tapahtumassa kilpaillen Overwatchin eSM-kisoissa sijoittuen hopealle.



Kuva 3. Assembly 2018 (Halmela, 2018)

3 PELITILAT PIRKANMAALLA

Pirkanmaalta löytyy erilaisia pelitiloja, joiden käyttö eroaa suuresti varsinkin kuluttajan näkökulmasta. Kaikkiin pelitiloihin ei voi kävellä, vaan osa tarjoaa tietokoneiden käyttöä vain seuran jäsenille. Pelitiloja voi siis jätellä avoimiin ja osittain suljettuihin tiloihin.

Avoimessa pelitilassa käyminen on kuluttajalle erittäin matalan kynnyksen toimintaa. Pelaajalle riittää, kun kävelee pelitilaan ja ostaa kassalta peliaikaa tietokoneelle. Pelitilojen tuntihinnat voivat vaihdella ja useat tarjoavatkin isompia paketteja asiakkaille, jolloin tuntihinta tulee edullisemmaksi. Alalla standardiksi on tullut n. 4 euroa tunti pelaamisesta.

Suljetut pelitilat toimivat usein seurojen jäsenyyksien kautta. Asiakas maksaa kuukausittaista hintaa osallistuakseen seuran toimintaan ja saa tällä oikeuden käyttää pelitilaa. Joissain tapauksissa seuran jäsenyys voi oikeuttaa vain joukkueen kanssa järjestettäviin harjoituksiin. Harjoitusten määrät vaihtelevat seuroittain mutta usein niitä on 1-2 kertaa viikossa.

3.1 Avoimet pelitilat Pirkanmaalla

Hive Tampere on Hämeenpuistossa sijaitseva pelitila, joka meritoituu nettisivujensa mukaan Tampereen ensimmäiseksi pc-centeriksi. (Hive, n.d) Pelitilassa on yleisessä tilassa 12 tietokonetta käytössä asiakkaille jatkuvasti ja erikseen 6 tilaa privaattitilassa, johon voi erikseen varata yksityisyystilauksia. Tiloista myös löytyy alakerrasta konsolleille keskittynyt alue. (Hive, n.d)

Hinnat Hiven yksityistilaisuuksiin on 100 € tunti vuokrattaessa koko tila, jolloin käyttöön saa kaikki 18 tietokonetta ja konsolihuoneen. Privaatti-huoneen vuokraus maksaa 35 € tunnilta ja käytössä on 6 tietokonetta sisältäen ruokailutilan, mikron ja jääkaapin. (Hive, n.d)

Hiven toinen perustaja Veli-Pekka Hiltunen kertoi (Hiltunen, haastattelu 12.3.2020) pelitilan perustamisen isoimpina haasteina olleen oikean liiketilan löytämisen sekä lähes tuntemattoman formaatin jalkauttamisen asiakkaille.

Pirkanmaan kilpailun Hiltunen näkee olevan alalla nousussa. Hänen mukaansa toiminta alueella on vielä lasten kengissä ja asiakkaiden riittävän toistaiseksi vain nykyisille toimijoille. Hän uskoo 5-10 vuoden kuluttua pelitilojen määrän kolminkertaistuneen Pirkanmaalla. (Hiltunen, haastattelu 12.3.2020)

Pelitilassa kahvilatuotteiden myynti on vähäistä mutta viihtyvyyden kannalta olennaista. (Hiltunen, haastattelu 12.3.2020)

Bar & Cafe Lategame on enemmän pelikahvilaksi kuin pelitilaksi meritoitunut liike. Sivuillaan he kertovat olevansa e-sports baarin ja nettikahvilan yhdistelmä Tampereen keskustassa. Lategamessa pääsee pelaamaan tietokoneilla sekä konsoleilla. He mainostavat myös järjestävänsä turnauksia eri peleistä. (Lategame, n.d)

3.2 Suljetut pelitilat Pirkanmaalla

Ymca Esportsin pelitilassa harrastusta järjestetään viikoittain ja junioritoiminta perustui samaan hintaan ja tuntimäärään kuin Classicilla, erona kuitenkin se, että Ymca järjestää treenit yhdellä kerralla. Classic erottelee harjoitukset kahdelle eri kerralle. Ymcan pelitilalla juniorit voivat myös käyttää pelikoneita harjoitusten ulkopuolella. Ymcan pelitila sijaitsee Tampereen Hämeenpuistossa. (Ymca, n.d)

Ique Esports järjestää samanlaista toimintaa kuin Classic ja Ymca. Heillä harjoitusten määrät viikoittain ovat samat 3 tuntia peliharjoittelua ja tunti liikuntaa. Iquen pelitilalla juniorit pääsevät pelaamaan joukkueidensa kanssa kerran viikossa. Toiminnan hinta Iquen Jr-Klubille on 320 euroa kevätkaudesta, joka kestää viisi kuukautta. Iquen pelitila sijaitsee Tampereen Leinolassa Hippa nimisessä nuorisokeskuksessa. (Ique, n.d)

Pelifarmi on Tampereen kaupungin ylläpitämä nuorisotyöhön keskittyvä osasto. He järjestävät nuorille peliharrastamista kaupungin tiloissa ja toiminta on avointa kaikille nuorille. Joukkueisiin täytyy ilmoittautua osallistuakseen joukkue-toimintaan, mutta pelifarmin tilat ovat avoimet, jos siellä ei ole joukkue-toimintaa käynnissä. Pelitila sijaitsee Monitoimitalo 13:ssa keskustassa. (Nuorten Tampere, (n.d)

Ahlmanin opistolla on myös mahdollista vuokrata heidän opiskelijoilleen tarkoitettua pelitilaa, kyseinen pelitila on pääosin koulun opiskelijoiden käytössä. Ahlmanin e-urheilulinja on tarkoitettu yli 18-vuotiaille e-urheilusta kiinnostuneille pelaajille. (Ahlman, n.d)

4 PELITILATUTKIMUS

Tutkimusmenetelmän valinnassa päädyin kvantitatiiviseen tutkimusmenetelmään kyselyn muodossa sen ominaisuuksien vuoksi. Työssä oli tärkeä päästä vertailemaan tuloksia ristiin ja analysoimaan näitä. Määrällisessä tutkimuksessa oli tärkeää saada vastauksia kohderyhmältä, sillä kohderyhmän ulkopuoliset vastaukset olisivat häirinneet kokonaisuutta.

Määrällistä tutkimusta kutsutaan kvantitatiiviseksi tutkimukseksi, joka perustuu kohteen kuvaamiseen ja tulkitsemiseen tilastojen ja numeroiden avulla. Kvantitatiivisessa tutkimuksessa selvitetään erityisesti luokituista, syy- ja seuraussuhteista, vertailusta ja numeerisiin tuloksiin perustuvasta ilmiön selittämisestä. Tutkimukseen voi sisältyä erilaisia laskennallisia ja tilastollisia analyysimenetelmiä. (Koppa, 2015)

4.1 Tutkimuksen toteutus

Kysely toteutettiin netissä Zef-nimisellä kyselyalustalla anonyymisti, mikä aiheuttaa tiettyjä epäilyksiä sen luotettavuudesta. Tutkimuksen luotettavuutta olisi voitu nostaa vaatimalla rekisteröitymistä tai tunnistautumista kyselyä tehdessä, mutta tämä olisi vähentänyt vastauksien saamista radikaalisti. Kyselyn toteutus ei olisi onnistunut fyysisesti tällä hetkellä olevan Covid-19 pandemian vuoksi. Tämä olisi ollut luotettavin tapa saada vastauksia pirkanmaalaisilta.

Alustan helppokäyttöisyys sekä erinomaiset analysointityökalut vakuuttivat minut käyttämään kyseistä alustaa. Palvelussa käytin ilmaista lisenssiä. Alustalla voi myös ottaa maksullisen version käyttöön, mikä lisää mahdollisuuksia alustan käyttöön. Palvelulla oli seuraavanlaisia lisenssejä: Free, Smart, Genius ja Master. Kallein peruspalvelu oli Master, joka maksoi 599 euroa kuussa. Näiden lisäksi oli mahdollista ostaa enemmän ominaisuuksia, jolloin hinta saattoi nousta jopa 6799 euroon kuussa. (Zef, n.d)

Kyselyssä lähdin miettimään, mitkä olisivat olennaisimpia tietoja kohderyhmältä Pirkanmaalla ja mitä haluaisin selvittää heiltä. Netissä toteutussa kyselyssä odotin saavani vastauksia eniten haluamaltani ikäryhmältä, joka oli 18-24 vuotiaat.

4.2 Kyselyn tulokset

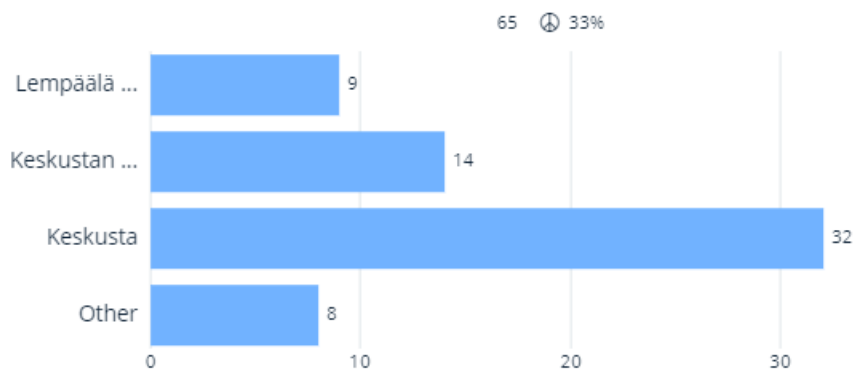
Kyselyyn vastauksia tuli yhteensä 70. Kysely aukesi huhtikuussa ja sulkeutui 13.5. Jaoin kyselyä julkisesti Classic Esportsin ja Scclassicin sosiaalisessa mediassa sekä omassa Twitterissäni. Kysely oli tarkoitettu pirkanmaalaisille ja vastauksia sain erittäin hyvin kohderyhmältäni.

Kyselyssä ensimmäisenä selvitettiin vastaajan asuinpaikka ja vastanneista 75 % kertoi asuvansa Tampereella. Pirkkalassa, Kangasalalla, Lempäälässä ja Nokialla vastaajista asui 19 %. Pirkanmaan ulkopuolelta vastauksia kyselyyn tuli 6 %.

Sukupuolta kyselyssä myös selvitettiin ja miesten osuus kyselyssä oli 79 % ja naisten 15 %. Muu-sukupuoli vastauksia kyselyyn tuli 6 %. Sukupuolia vertailtaessa on huomattava, että naisista pienempi osa oli käynyt pelitilassa vertailussa miehiin.

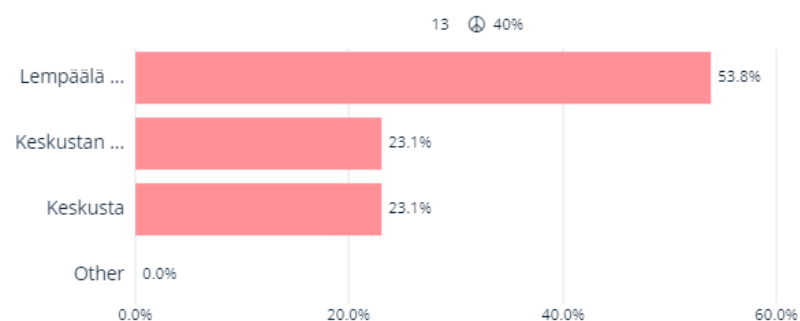
Kyselyssä vastaajien ikähaarukka oli laaja. Vastaajien suurin osuus oli 18-24-vuotiaissa 43 %, sekä 24-30 -vuotiaissa 19 %. Yli 40-vuotiaita kyselyn vastaajista oli 6 %

Yksi tärkeimmistä kysymyksistä oli pelitilan mieluisin sijainti vastaajalle. Suurimman suosion vaihtoehtoista sai Tampereen keskusta 49 % kannatuksella, ja tämän jälkeen Tampereen keskustan kauppakeskus 22 %. Eli yhteensä Tampereen keskusta keräsi 71 % osuuden. Nämä oli eroteltu sen vuoksi, että Tampereella ei ole yhtään pelitilaa, joka sijaitisi erityisesti kauppakeskuksessa.



Kuva 4. Mieluisin sijainti pelitilalle kaikkien vastaajien kesken.

Huomioitavaa vastauksissa oli myös se, että vastaajat, jotka eivät olleet Tampereelta, olivat vastanneet Lempäälän Ideaparkkia 54 %, kun vertailussa kaikkiin vastaajiin Ideaparkin osuus oli 13 %.



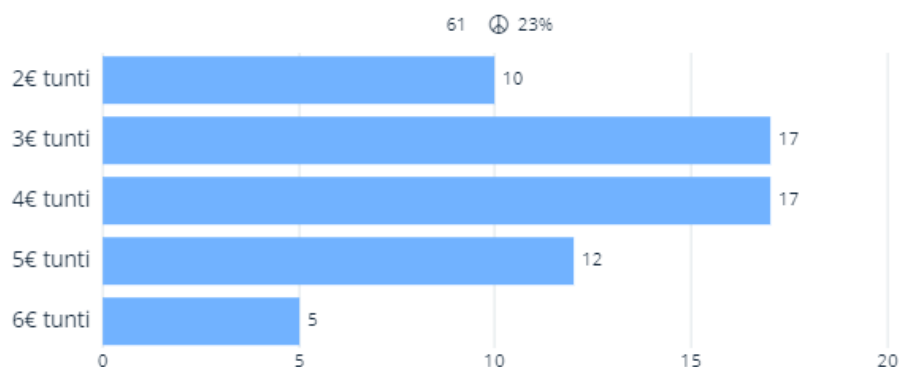
Kuva 5. Kuvassa huomioitu vastaukset Lempäälästä, Pirkkalasta, Kangasalalta ja Nokialta.

Kyselyssä selvitettiin mielipidettä Ideaparkin sijainnista pelitilalle. Vastaa- jista 26 % mielestä Ideapark oli liian kaukana, näistä vastaajista 80 % oli tamperelaisia.

Kyselyssä tärkeä asia oli selvittää vastaajien mielipidettä uusien pelitilojen tarpeesta Pirkanmaalla. Kokonaisuudessaan 77 % vastaajista oli sitä mieltä, että Pirkanmaalle tarvittaisiin uusia pelitiloja ja vajaalla neljänneksellä oli kielteinen kanta.

Pelivalikoimasta enemmistö oli pienemmän pelivalikoiman kannalla sen si- jaan, että olisi ollut paljon pelejä, mutta vähemmän uutuuksia. Vastaajien iällä ei ollut suoraa merkitystä pelivalikoiman suhteen. Naiset olivat ainoit vastaajaryhmä, jossa enemmistö kannatti laajempaa pelivalikoimaa, johon kuuluu vähemmän uutuuspelejä.

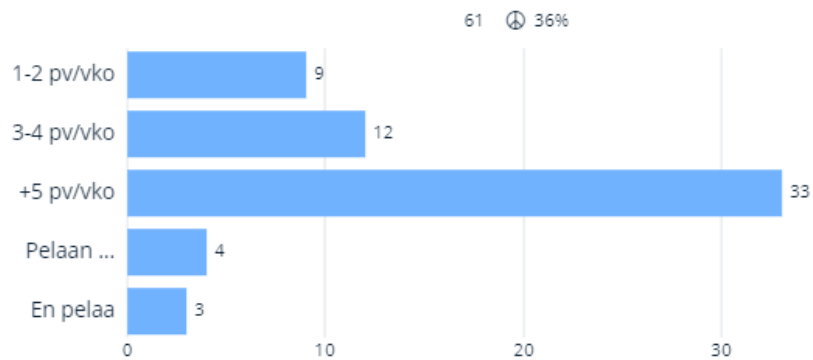
Kysyin vastaajilta heidän kipurajastansa hinnalle pelitilassa pelaamiselle eikä vastauksissa ollut korrelaatiota iän ja kipurajan välillä. Tieto yllätti mi- nut suuresti, sillä oletin nuorten olevan valmiita maksamaan vähemmän, mutta kyselyn mukaan tämä ei pidä paikkaansa. Vastauksia tuli tasaisesti kahden ja kuuden euron välille ja eniten ääniä saivat 3 ja 4 euroa tunnilta maksama pelaaminen. Molemmat vastaukset keräsivät 28 % vastauksista.



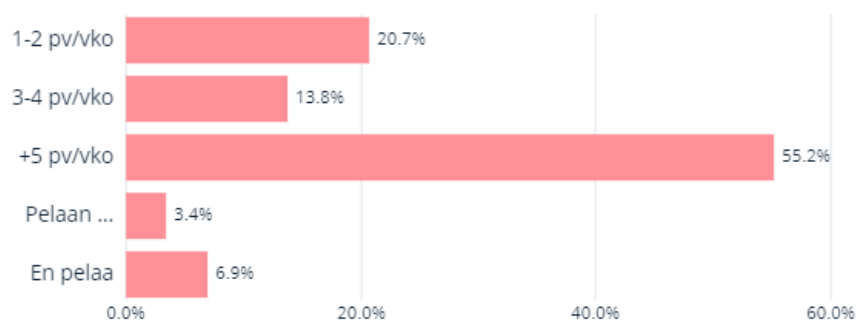
Kuva 6. Kaikkien vastaajien keskimääräinen summa kipurajalle oli 3,55 €

Vastaajista 56 % ilmoitti käyneensä pelitilassa/kahvilassa pelaamassa aiemmin ja vajaa puolet vastaajista ei ollut käynyt aiemmin pelitilassa. Reilu puolet vastaajista, jotka eivät olleet käyneet pelitilassa, olivat kiin- nostuneita käymään pelitilassa.

Kyselyssä tiedusteltiin myös vastaajien pelaamista tietokoneella. Yli puolet vastaajista 54 % kertoi pelaavansa yli viitenä päivänä viikossa. Harvemmin ja ei ollenkaan pelaavia henkilöitä oli yhteensä 12 %. Suurimman ikäryh- män vastaukset kysymykseen olivat erittäin lähellä kaikkien yhtenäisiä vas- tauksia.



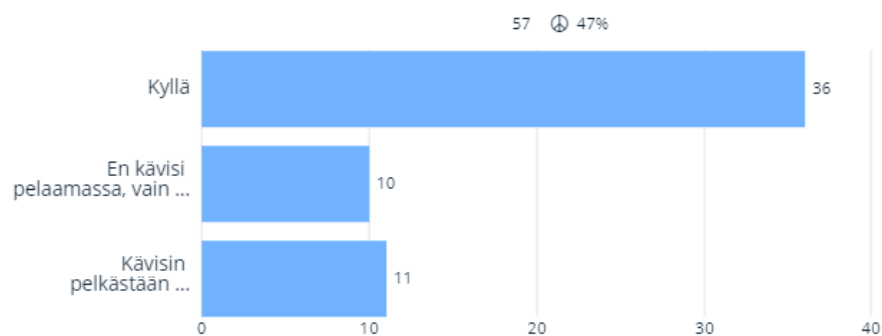
Kuva 7. Enemmistö kaikista vastaajista kertoi pelaavansa +5 pv/vko.



Kuva 8. 18-24-vuotiaiden osuus +5pv/vko oli 55 %, kun kaikkien vastaajien oli 54 %. Tämä oli merkittävä tieto, ettei suuria eroja ei ollut ikäryhmien välillä, poikkeuksena +40-vuotiaat vastaajat.

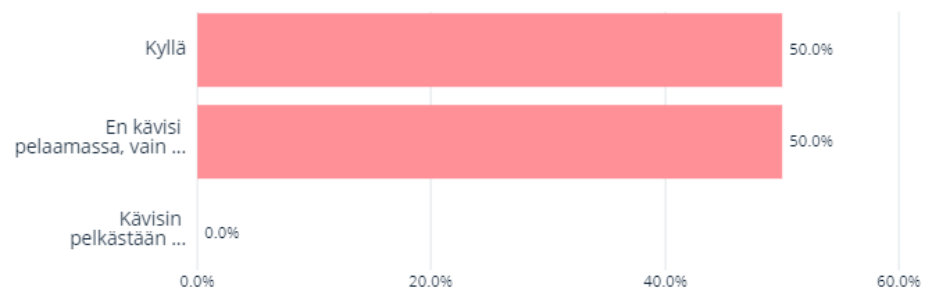
Vastaajia myös kiinnosti pelitilassa järjestettävät tapahtumat, turnaukset ja kisakatsomot. Reilu enemmistö vastasi kyllä tai ehkä. Ei vastauksia tuli yhteensä 5 tähän kysymyksen.

Viimeisimpänä vastaajilta tiedusteltiin heidän halukkuuttaan shoppailla pelitilassa käymisen ohella. Enemmistöä 63 % kiinnosti shoppailu, jos pelitila sijaitsi ostoskeskuksessa.



Kuva 9. Enemmistöä kiinnosti shoppailu pelaamisen ohella.

Kysymykseen oli vaihtoehto ”Kävisin pelkästään pelaamassa” ja tuohon vastattiin 11 kertaa, joista kaikki miehiä. Huomioitavaa on siis, ettei kyselyn naispuolisista yksikään menisi ostoskeskukseen ilman shoppailua.



Kuva 10. Naisten vastaukset kysymykseen ”Kiinnostaisiko sinua ostoskeskuksessa oleva pelitila shoppailun ohella”.

5 JOHTOPÄÄTÖKSET

Työssä pääkysymyksenä oli selvittää kuluttajien haluja uudelle pelitilalle Pirkanmaalla ja tutkimuksella saatiin tähän selkeä vastaus. Kolme neljästä vastaajasta piti uutta pelitilaa tarpeellisena. Tärkeänä osana työtä oli oivalus pelitilojen erittelystä avoimiin ja suljettuihin, sillä kuluttajille näkyviä pelitiloja ovat ainoastaan avoimet pelitilat, eikä heillä välttämättä ole tietoa olemassa olevista suljetuista pelitiloista.

Tulosten perusteella voi todeta asuinpaikan olevan merkittävin tekijä siihen, mihin vastaaja haluaisi pelitilan tulevan, vaikka ajallisesti Ideaparkkiin ja Tampereen keskustaan matkustaminen voi kestää yhtä kauan riippuen vastaajan sijainnista. Vastaajien mielipiteistä pystyttiin toteamaan se, että he haluavat pelitilan sijaitsevan kotipaikkakunnalla. Tuloksista voidaan siis tehdä johtopäätös siitä, että jos pelitilan perustaa, täytyy kohderyhmää valittaessa miettiä, haluaako lähteä kilpailemaan tamperelaisten toimijoiden kanssa, vai vedota Tampereen ulkopuolella oleviin asiakkaisiin perustamalla pelitila Ideaparkkiin.

Työn teoriaosuus käsitteli avoimesti e-urheilun suurimpia tapahtumia ja merkittäviä organisaatioita, jotta lukija saisi kokonaisvaikutelman siitä mitä kaikkea alalle kuuluu.

5.1 Pohdinta

Kyselyn luotettavuus ja vastaukset olivat mielestäni tarpeeksi uskottavia ja vastaukset, jotka sain kerättyä, vastasivat uskomuksiani Pirkanmaan tilanteesta pelitilojen suhteen.

Olisin muuttanut tutkimusmenetelmän haastattelututkimukseksi, jos tämän toteuttaminen olisi vain ollut mahdollista. Tällä toimenpiteellä olisin varmistanut vastaajien olevan Pirkanmaalta ja olisin pystynyt vaikuttamaan myös vastauksien luotettavuuteen.

Pelitilaa perustettaessa Ideaparkkiin selvittäisin tarkemmin lempääläisten mielipidettä siihen, onko heidän mielestään Lempäälässä tarvetta pelitilalle. Kyselyssä lempääläisten osuus oli suhteellisen pieni, joten tämän asian selvittäminen olisi erittäin tärkeää. Kyselyn järjestäminen Ideaparkissa olisi mielestäni paras tapa selvittää asia.

Uutta pelitilaa perustettaessa pitäisi myös miettiä oheispalveluita ja mihin erityisesti keskittyä. Kyselyssä selvitettiin minkä tyyppisiä palveluita halutaisiin ja minkä tyyppiseen pelivalikoimaan pelitilan pitäisi keskittyä. Vastaajien kesken enemmistö oli pienemmän pelivalikoiman kannalla, kunhan

siihen sisältyy enemmän uusia pelejä. Itse olen myös tämän kannalla asiakokemuksen vuoksi, koska uudet pelit maksavat paljon ja asiakkaat haluavat mahdollisesti kokeilla näitä uusia pelejä ennen kuin ostaa niitä.

Pelitiloissa järjestettävät turnaukset ja kisakatsomot kiinnostivat myös vastaajia. Pelitilaan rakennettava katsomo toisi omia haasteita varsinkin potentiaalista tilaa etsiessä, mutta kisakatsomo voisi tuoda paljon kiinnostusta asiakkailta, jotka eivät muuten välttämättä käyttäisi pelitilan palveluita.

Pelitilasta selvitettiin tuntiveloitus, jonka vastaajat olisivat valmiita maksamaan. Kaikkien vastaajien kesken laskettu keskiarvo kipurajalle pelitilassa pelaamisesta oli 3,55 € tunnilta. Tätä pohtiessa pelitilaa perustaessa täytyy miettiä, onko kannattava lähteä alan standardihinnan mukaan neljään euroon vai kilpailla hinnalla. Henkilökohtaisesti olisin valmis maksamaan pelitilassa pelaamisesta 3 euroa tunnilta.

Perustamalla oman pelitilan junioritoiminnan järjestäminen olisi helpompaa ja järkevämpää. Huomioitavaa on myös se, mistä seuran juniorit ovat kotoisin ja olisiko heillä mahdollisuus harrastaa pelitilassa, joka sijaitsee kotikaupungin ulkopuolella.

Oma kokemukseni alalta teki opinnäytetyöstä mielenkiintoisen minulle henkilökohtaisesti. Uskon, että tutkimuksesta Classic sai informaatiota Pirkanmaan yleisestä pelitilojen tilanteesta ja siitä onko Pirkanmaalla tarvetta uudelle pelitilalle.

LÄHTEET

Ahlmangames (n,d) ”harjoittelutila” haettu 23.05.2020 <https://ahlman-games.com/harjoittelutila>

Ahlmangames (n,d) ”esports-linja” haettu 23.05.2020 <https://ahlman.fi/koulutushaku/esport-linja/>

app.zef.fi (n.d) ”Plans” Haettu 10.05.2020 <https://app.zef.fi/plans>
Assembly.org (n.d) ”History” Haettu 06.05.2020 <https://www.assembly.org/summer20/about-us/history>

Assembly.org (n.d) ”Esports” Haettu 06.05.2020 <https://www.assembly.org/summer19/esports>

Blizzcon.com (n.d) ”Level up your Blizzcon 2019 home experience with the virtual ticket” Haettu 07.05.2020 <https://blizzcon.com/en-us/news/23156371/level-up-your-blizzcon%C2%AE-2019-home-experience-with-the-virtual-ticket-10-1-2019>

Blizzard (2019) ”2020 Team needs and player contract status” Haettu 03.03.2020
<https://overwatchleague.com/en-us/news/23178914>

Blizzard (n.d) ”Need a Hero?” Haettu 04.03.2020 <https://playoverwatch.com/en-us/heroes>

Business Insider Kevin Webb (2020) ” The Overwatch League will bring live esports to 20 cities around the world this year – here’s everything you need to know about the upcoming season” <https://www.businessinsider.com/overwatch-league-season-3-stream-details-2020-2?r=US&IR=T#overwatch-league-viewership-grew-during-season-2-and-now-the-league-will-broadcast-exclusively-on-youtube-3>

Classic Esports, (n.d) Junioritoiminta: Haettu 01.03.2020
<https://classicesports.gg/junioritoiminta/>

Dexerto Scott Robertson (2020) ”CSGO breaks record for highest player count all time” Haettu 04.03.2020 <https://www.dexerto.com/csgo/csgo-breaks-all-time-record-for-peak-player-numbers-1325686>

Dreamhack.se (n.d) ”history” haettu 14.05.2020 <https://dreamhack.se/dhw10/corporate/history/>

Dreamhack.com (n.d) haettu 14.05.2020 <https://dreamhack.com/>

Elisaesports (n,d) "Elisa invitational" haettu 23.05.2020 <https://elisaesports.fi/>

Ence (n.d) Ence-esports Haettu 12.05.2020 <https://www.ence.gg/organisation/ence-esports/>

Ence, (n.d) "Teams" Haettu 12.05.2020 <https://www.ence.gg/teams/>

Epic Games (n.d) "Fortnite World Cup Finals" Haettu 06.05.2020 <https://www.epicgames.com/fortnite/competitive/en-US/events/world-cup/apiStandings/final?r=3>

ESPN Jacob Wolf (2018) "Sources: Overwatch league expansion slots expected to be 30 million to 60 million" Haettu 04.03.2020 https://www.espn.com/esports/story/_/id/23464637/overwatch-league-expansion-slots-expected-30-60-million

Eurheilu (n.d) "PUBG – PlayerUnknown's Battlegrounds" <https://eurheilu.com/pelit/pubg/>

Eurheilu.com (n.d) "CS:GO – Counter-strike: Global Offensive" Haettu 04.03.2020 <https://eurheilu.com/pelit/cs-go/>

FEL (n,d) haettu 23.05.2020 <https://fel.gg/>

FEL (2019) FEL "Overwatch Cup playoffs" Haettu 01.03.2020 <https://fel.esm.gg/tournaments/tournament/123/fel-overwatch-cup-playoffs/groups>

FEL (2019) "Säbäkentiltä virtuaaliareenoille: Classic Esports haluaa näyttää Overwatch Cupissa esimerkkiä seuran junioreille" Haettu 01.03.2020 <https://fel.esm.gg/article/sabakentilta-virtuaaliareenoille-classic-esports-haluaa-nayttaa-overwatch-cupissa-esimerkkia-seuran-junioreille>

Gamepedia (2019) "Worlds 2019" Haettu 03.03.2020 https://lol.gamepedia.com/2019_Season_World_Championship

Havu (n.d) "Rosters" Haettu 03.03.2020 <https://havu.gg/pages/rosters>

Havu (n.d) "stream-team" Haettu 03.03.2020 <https://havu.gg/pages/stream-team>

Hive (n.d) "Hinnasto" Haettu 13.05.2020 <https://www.hivetampere.gg/hinnasto>

Hive (n.d) "Etusivu" Haettu 13.05.2020 <https://www.hivetampere.gg/>

Hltv (2019) "IEM Katowice preview: Minor Challengers" Haettu 03.03.2020 <https://www.hltv.org/news/26043/iem-katowice-preview-minor-challengers>

Hltv (2020) "Teams2020May" Haettu 12.05.2020 <https://www.hltv.org/ranking/teams/2020/may/11>

Hltv.org (n.d) "Ence" Haettu 07.05.2020 <https://www.hltv.org/team/4869/ence>

Hltv.org (n.d) "Rankings" Haettu 07.05.2020 <https://www.hltv.org/ranking/teams/2020/may/4>

Iltasanomat Hartikainen (2018) "Tampereella kovia esports suunnitelmia: Mukana Ideapark, Särkänniemi, Classic, Pyrintö..." Haettu 01.03.2020 <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000005896902.html>

Iltasanomat Hartikainen (2019) "Starcraft 2 – pelin maailmanmestari Joona Sotala sai kutsun Linnan juhliin" Haettu 03.03.2020 <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000006313510.html>

Iltasanomat Hartikainen (2018) "Näin Änärin maailmanmestari Erik Tammenpää poseeraa muikean palkintoshekin kanssa – Eihän näistä ole Mi-hinkään" Haettu 03.03.2020 <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000005726763.html>

Ique (n.d) "hinnasto" haettu 14.05.2020 <https://ique.gg/hinnasto/>

Ique (n.d) "tietoa" haettu 14.05.2020 <https://ique.gg/tietoa/>

Koppa (2015) "määrällinen tutkimus" haettu 17.05.2020 <https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimusstrategiat/maarallinen-tutkimus>

Kotaku Stephen totilo (2016) "Overwatch wins game of the year at the 2016 game awards" Haettu 04.03.2020 <https://kotaku.com/overwatch-wins-game-of-the-year-at-the-2016-game-awards-1789587270>

Lategame (n.d) "Etusivu" Haettu 13.05.2020 <https://www.lategame.fi/>

Liquipedia (n.d) "The International 2011" Haettu 03.03.2020 https://liquipedia.net/dota2/The_International/2011

Liquipedia (n.d) "The International 2019" Haettu 03.03.2020 https://liquipedia.net/dota2/The_International/2019

Liquipedia (n.d) "Serral" Haettu 03.03.2020 <https://liquipedia.net/starcraft2/Serral>

Liquipedia (n.d.) "Havu_gaming" Haettu 12.05.2020 https://liquipedia.net/counterstrike/HAVU_Gaming

Liquipedia (n.d.) "PUBG global championship 2019" Haettu 04.03.2020 https://liquipedia.net/pubg/PUBG_Global_Championship/2019

News.cision (n.d.) "Dreamhack" haettu 14.05.2020 <https://news.cision.com/dreamhack>

Nexus.leagueoflegends (2019) "2019 World championship hits record viewership" Haettu 13.05.2020 <https://nexus.leagueoflegends.com/en-us/2019/12/2019-world-championship-hits-record-viewership/>

Nuorten Tampere (n.d.) "harrasta" haettu 14.05.2020 <http://www.nuortentampere.fi/harrasta/>

Pcgamer Joe Donnelly (2016) "Blizzard to launch Overwatch League in 2017" Haettu 04.03.2020 <https://www.pcgamer.com/blizzard-to-launch-overwatch-league-in-2017/>

Pcgamesn (2019) "League of Legends player count raches eight million concurrent users." Haettu 03.03.2020 <https://www.pcgamesn.com/league-of-legends/player-count>

Pog Ry (n.d) Etusivu Haettu 03.03.2020 <https://pogry.fi/>

Rivalry (2020) "Esports News" Haettu 04.03.2020 <https://www.rivalry.com/esports/csgo-tournament-calendar-2020>

Scclassic (2018) "Classic familyn toiminta laajenee E-urheiluun" Haettu 01.03.2020 <https://scclassic.com/yleiset/classic-familyn-toiminta-laajenee-e-urheiluun/>

Scclassic (2019) "Classic esports julkisti League of Legends edustusjoukkueensa" Haettu 03.03.2020 <https://scclassic.com/yleiset/classic-esports-julkisti-league-of-legends-edustusjoukkueensa/>

Seul (n.d) "FPS, räiskintäpelit" Haettu 03.03.2020 <https://seul.fi/e-urheilu/peligenret/fps-raiskintapelit/>

Seul (n.d) "Mitä on e-urheilu?" Haettu 03.03.2020 <https://seul.fi/mita-on-e-urheilu/>

Seul (n.d) "Jäsenet" Haettu 03.03.2020
<https://seul.fi/seul/jasenet/>

Statista Christina Gough (2020) "Number of Overwatch players worldwide as of may 2018" Haettu 04.03.2020 <https://www.statista.com/statistics/618035/number-gamers-overwatch-worldwide/>

Techspröbe (2019) "Top 10 Most popular online games of 2019 – Most played games" Haettu 04.03.2020 <https://techspröbe.com/top-10-most-popular-online-games-of-2019-most-played-games/>

Telia (n,d) "About" haettu 23.05.2020 <https://www.teliaesportsseries.com/fi/finland/about>

The guardian (2016) "Overwatch : how Blizzard redefined the first-person shooter" Haettu 04.03.2020 <https://www.theguardian.com/technology/2016/may/26/overwatch-how-blizzard-redefined-the-first-person-shooter>

Ymcatampere (n.d) "Esports" Haettu 14.05.2020 <https://ymcatampere.fi/esports/>

Haastattelut

Hiltunen, V-P. (2020). Perustaja, Hive-Tampere. Haastattelu 12.3.2020

Peltola, P. (2020). Toiminnanjohtaja, Classic Esports. Haastattelu 14.5.2020

Liite 1 Pelitiläkysely

ZEF Survey

1. Asuinpaikka

- Tampere
- Kangasala
- Pirkkala
- Lempäälä
- Nokia
- Ylöjärvi
- Other

2. Sukupuoli

- Mies
- Nainen
- Muu

3. Ikä

- Alle 10
- 10-13
- 13-17
- 18-24
- 24-30
- 30-39
- +40

4. Mieluisin paikka pelitilalle

- Lempäälä (Ideapark)
- Keskustan kauppakeskus
- Keskusta
- Other

5. Onko Ideapark liian kaukana sinulle?

- Kyllä
- Ei
- Riippuu tilanteesta

6. Onko pirkanmaalla tarvetta uusille pelitiloille?

- Kyllä
- Ei

7. Pelivalikoima

- Pieni valikoima, mutta enemmän uusia pelejä
- Laaja valikoima, mutta vähemmän uusia pelejä
- Other

8. Oletko käynyt pelitilassa/kahvilassa pelaamassa?

- Kyllä
- En
- En, mutta kiinnostaisi käydä

9. Mikä on kipuraja pelaamisesta kertamaksu hinnoilla?

- 2€ tunti
- 3€ tunti
- 4€ tunti
- 5€ tunti
- 6€ tunti

10. Kuinka usein pelaat tietokoneella?

- 1-2 pv/vko
- 3-4 pv/vko
- +5 pv/vko
- Pelaan harvemmin
- En pelaa

11. Kiinnostaisiko sinua pelitapahtumat ja turnaukset pelitilassa?

- Kyllä
- Ehkä
- Ei

12. Kiinnostaisiko sinua kisakatsomot pelitilassa, jos puitteet löytyy?

- Kyllä
- Ehkä
- Ei

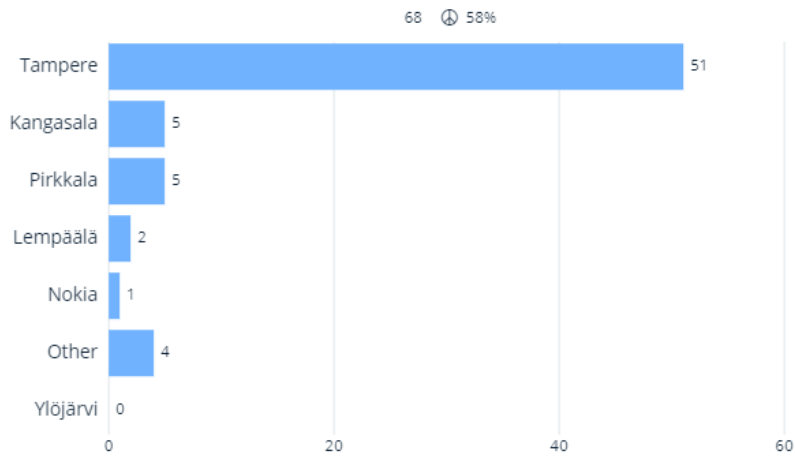
13. Kiinnostaisiko sinua ostoskeskuksessa oleva pelitila shoppailun ohella?

- Kyllä
- En kävisi pelaamassa, vain ostoksilla
- Kävisin pelkästään pelaamassa

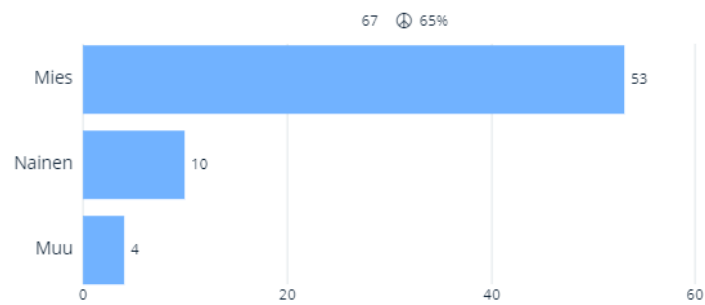
14. Kiitos kyselyyn vastaamisesta!

FINISH

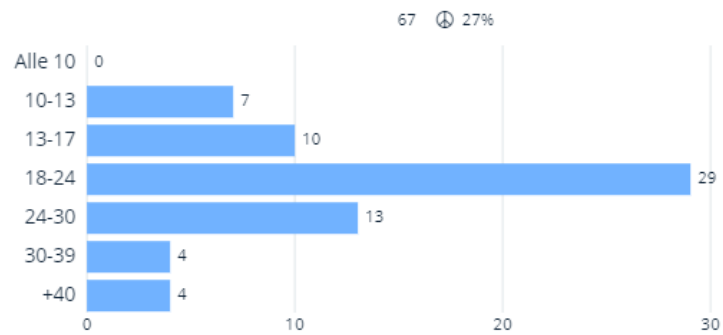
Liite 2 Kyselyn vastaukset



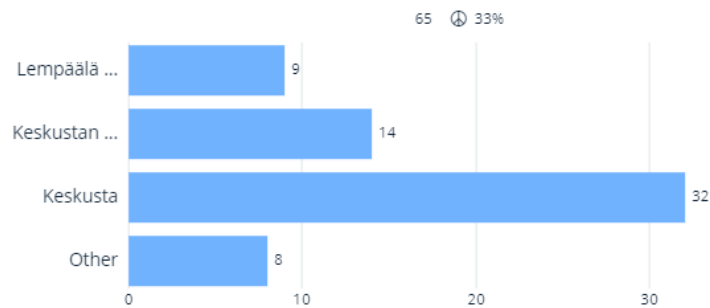
Asuinpaikka



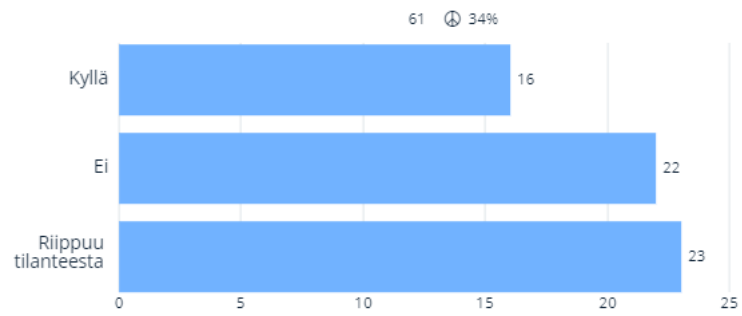
Sukupuoli



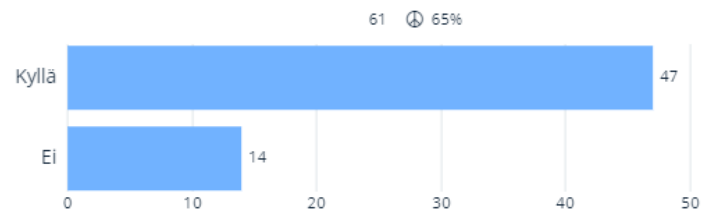
Ikä



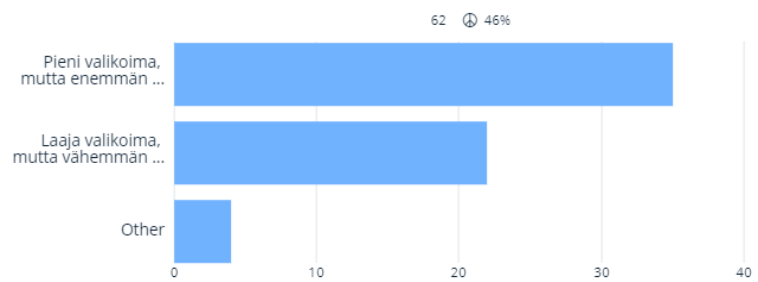
Mieluisin paikka pelitilalle?



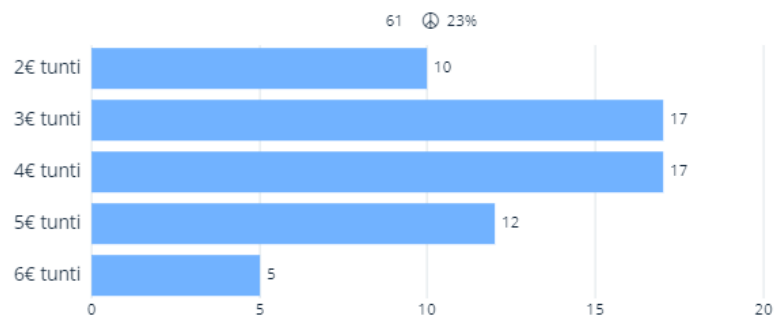
Onko ideapark liian kaukana sinulle?



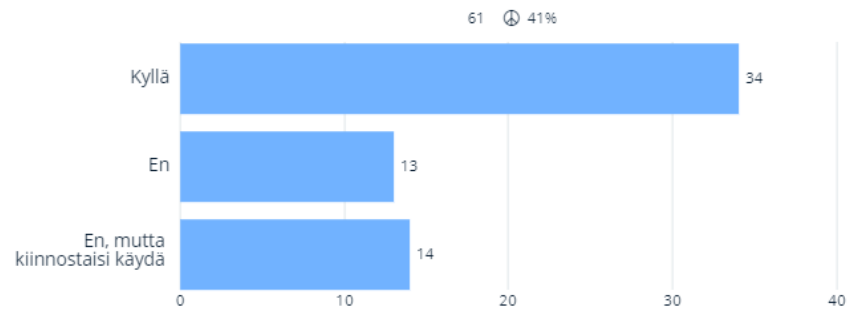
Onko pirkanmaalla tarvetta uusille pelitiloille?



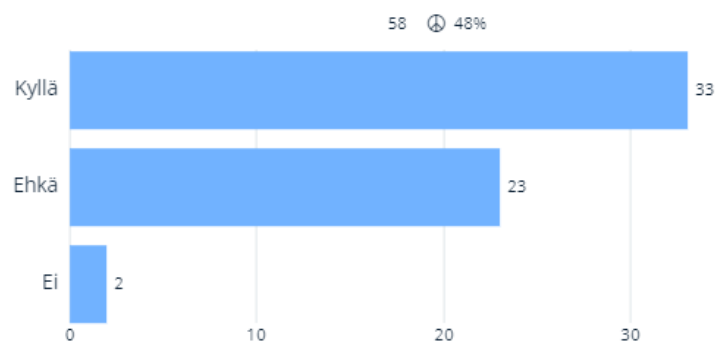
Pelivalikoima



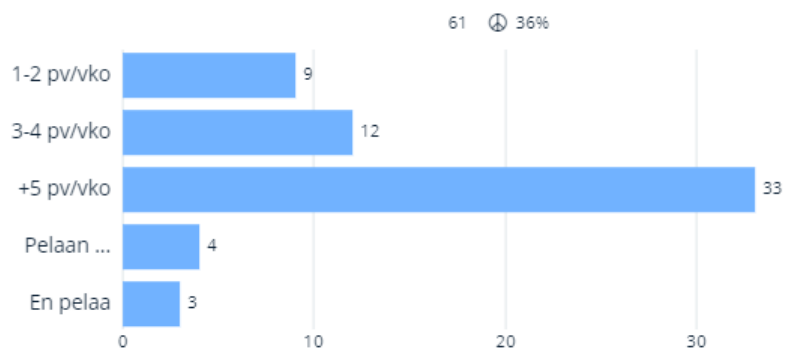
Mikä on kipuraja pelaamisesta kertamaksu hinnoilla?



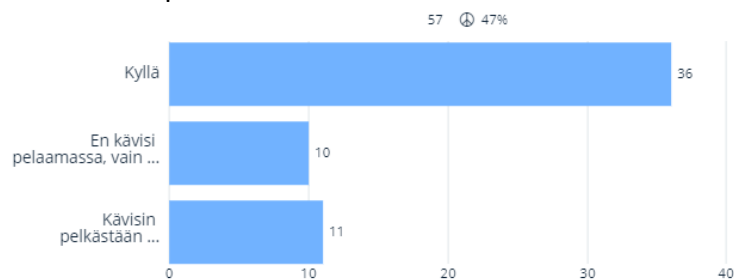
Oletko käynyt pelitilassa/kahvilassa pelaamassa?



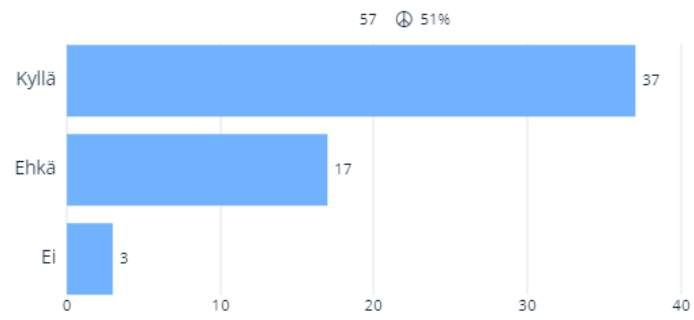
Kiinnostaisiko sinua pelitapahtumat ja turnaukset pelitilassa?



Kuinka usein pelaat tietokoneella?



Kiinnostaisiko sinua ostoskeskuksessa oleva pelitila shoppailun ohella?



Kiinnostaisiko sinua kisakatsomot pelitilassa, jos puitteet löytyvät?