

KARELIA-AMMATTIKORKEAKOULU  
Media-alan koulutusohjelma

Tiia Jaatinen

E-URHEILUJOUKKUEEN PERUSTAMISEN EDELLYTYKSET  
JOENSUUSSA

Opinnäytetyö  
Toukokuu 2021



**OPINNÄYTETYÖ**  
**Toukokuu 2021**  
**Media-alan koulutus**

Tikkarinne 9  
80200 JOENSUU  
+358 13 260 600 (vaihde)

Tekijä  
Tiia Jaatinen

Nimeke  
E-urheilujoukkueen perustamisen edellytykset Joensuussa

**Tiivistelmä**

E-urheilu on nopeasti maailman tietoisuuteen noussut ilmiö, joka tulee kilpailemaan perinteisen urheilun kanssa katsojaluvuista. Opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää, onko Joensuulla mahdollisuuksia päästä mukaan tähän ilmiöön ja mitä e-urheilujoukkueen luomiseen tarvitaan. Opinnäytetyö sisältää myös katsauksen siitä, mitä e-urheilu on ja mistä osista e-urheilujoukkue koostuu.

Kyseessä on tutkimustyyppinen opinnäytetyö, jossa tietopohjana käytetään kirjoja ja artikkeleita. Työssä käytettiin muun muassa teoksia Arvonluonnin pelikirja, Kaikki E-urheilusta ja E-urheilun käsikirja.

Lopputulos on, että e-urheilujoukkueen luominen Joensuuhun vaikuttaa epätodennäköiseltä, mutta mahdollisuutta ei kannata sulkea pois kokonaan tulevaisuudessa. Joukkueen luomiseen tarvitaan paljon rahaa sekä innokkaita ja lahjakkaita nuoria.

Kieli  
suomi

Sivuja 38

**Asiasanat**

e-urheilu, pelaaminen, pelaajat, videopelit, pelikulttuuri



**THESIS**  
**May 2021**  
**Degree Programme in Media**

Tikkarinne 9  
80200 JOENSUU  
FINLAND  
+ 358 13 260 600 (switchboard)

Author  
Tiia Jaatinen

Title  
Requirements for Creating an E-sports Team in Joensuu

**Abstract**

E-sports has rapidly grown into a global phenomenon that competes with traditional sports in terms of viewership. The purpose of this thesis was to find out if there are opportunities to create an e-sports team in Joensuu and map out the conditions it would require.

The theoretical background of this thesis consists of books and articles. The books used in this thesis explain the concept of e-sports and why it has become so popular. The articles found on the subject illustrate what kind of resources existing e-sport teams need to function and what has happened in the e-sports scene so far.

The results of this thesis demonstrate that while the creation of an e-sports team in Joensuu seems unlikely, the possibility should not be completely ruled out in the future. The creation of an e-sports team requires time, talented players and risky investments from wealthy sponsors.

Language

Finnish

Pages 38

Keywords

e-sports, electronic sports, game culture

## Sisältö

1	Johdanto .....	7
2	Tietoperusta ja tutkimusmenetelmät .....	7
3	E-urheilu .....	8
3.1	Elektroninen urheilu ilmiönä .....	8
3.2	Mistä kaikki alkoi? .....	9
3.3	Miksi e-urheilusta tuli suosittua? .....	11
3.4	E-urheilun tulevaisuus .....	12
3.5	Koulutusmahdollisuudet Suomessa .....	14
4	E-urheilujoukkueen kustannukset .....	15
4.1	Pelaajien palkat .....	15
4.2	Henkilökunta .....	16
4.3	Välineistö ja tilat .....	16
4.4	Matkakustannukset .....	17
5	Rahoitus .....	18
5.1	Pelaajien palkintoahat .....	18
5.2	Erilaiset liigat e-urheilussa .....	19
5.3	Isoimmat tapahtumat Suomessa .....	20
5.4	E-urheilujoukkueen markkinointi .....	21
6	Edellytykset joukkueen luomiselle .....	23
6.1	Pelaajat .....	23
6.2	Pelilajit Suomessa .....	24
6.2.1	First Person Shooters (FPS) .....	24
6.2.2	Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) .....	25
6.2.3	Battle Royale .....	26
6.2.4	Real Time Strategy (RTS) .....	27
6.2.5	Digitaaliset keräilykorttipelit .....	27
6.2.6	Pelin valinta .....	28
6.3	Suomen tunnetuimmat e-urheilijat .....	31
7	Tulokset .....	32
7.1	Uhat ja mahdollisuudet Joensuun e-urheilulle .....	32
7.2	Tutkimuksen etiikka ja luotettavuus .....	33
8	Pohdinta .....	34
	Lähteet .....	35
	Peliluettelo .....	38

## Sanasto

E-urheilu	E-urheilu on lyhenne sanalle elektroninen urheilu. E-urheilu tunnetaan myös englanniksi nimillä esports, eSports tai e-sports (Pacetti-Donelson 2019). Käytän opinnäytetyössäni käsitettä e-urheilu.
Free-to-play	Osa peleistä on ilmaisia ja niiden ylläpito ja päivitys rahoitetaan muilla maksuilla, kuten lisätuotteilla (Hänninen 2016, 3). Tällaisia pelejä ovat esimerkiksi Dota 2 (2013), League of Legends (2009) ja Hearthstone (2014).
Online-turnaukset	Internetin välityksellä pelattavat turnaukset, joihin pelaajat voivat osallistua, vaikka omasta kotoaan käsin (Suomen elektronisen urheilun liitto 2020a).
Major-turnaus	E-urheiluturnaus, johon järjestetään alkukarsinnat. Mukaan pääsevät vain pelinsä parhaat joukkueet. Turnauksissa on yleensä suuri palkintopotti ja voittajat muistetaan pitkään. (Kraneis & Rantala 2018,174.)
Minor-turnaus	Major-turnauksen kaltaisesta merkittävä turnaus, mutta ei välttämättä sisällä pelissä parhaiten menestyneitä joukkueita. Palkintopotit yleensä pienempiä kuin Major-turnauksessa. (Kraneis & Rantala 2018,175.) Turnauksessa usein kisataan paikasta Major-turnauksessa.
MOBA	MOBA eli Multiplayer online battle arena on yksi monista pelikategorioista. Tähän kategoriaan kuuluvia pelejä pelataan yhteistyössä muiden pelaajien kanssa internetin välityksellä toisia pelaajia vastaan. (Kraneis ja Rantala 2018, 37.)

Pelaajaorganisaatiot	Pelaajaorganisaatioiksi kutsutaan yhdistyksiä ja yrityksiä, jotka tukevat ammattipelaajia. Ne toimivat usein yhden tai useamman sponsorin sekä mainos- ja tuotemyyntitulojen rahoituksella. Pelaajat mainostavat organisaatiota ja sen sponsoreita esimerkiksi käyttämällä niiden logoja varusteissaan ja saavat vastineeksi rahaa kilpapelaaamisesta kertyneisiin kuluihin ja matkakustannuksiin. (Suomen elektronisen urheilun liitto 2020a.)
Steam	Valven tekemä ilmaiseksi ladattava pelien julkaisualue tietokoneelle. Sen kautta voi esimerkiksi ostaa pelejä, pelata niitä yksin tai ystävien kanssa tai vain pitää yhteyttä kavereihin. Ohjelma sisältää tavan arvioida ja kommentoida ostettuja pelejä ja lukea muiden kuluttajien arvioita ennen ostoa. (Valve 2020.)
Striimaaja	Striimaajalla tarkoitetaan henkilöä, joka käyttää suoratoistopalveluja esitelläkseen yleisölle esimerkiksi omaa pelaamista (Tuominen 2020).
Suoratoistopalvelut	Suoratoistopalvelut ovat nettisivuja ja sovelluksia, jotka toistavat videokuvaa katsojille reaaliajassa internetin välityksellä (Pyhälähti 2013). Esimerkkeinä suoratoistopalveluista ovat Twitch (julkaistu 2011) ja YouTube (julkaistu 2005).
Twitch	Suoratoistopalvelu, jonka omistaa verkkokauppa Amazon. Lähetystä voi seurata joko selaimella tai ladatun sovelluksen kautta. Tämän hetken suurin e-urheilun katsomiskanava. (Yaden 2020.)

## 1 Johdanto

Tämän opinnäytetyön aiheena on selvittää, onko e-urheilujoukkueen perustamiseen edellytykset Joensuussa. Tavoitteena on selvittää, mitä joukkueen perustamiseen tarvitaan ja miten se onnistuisi Joensuussa. Työssä perehdytään myös siihen, mitä e-urheilu tarkoittaa käytännössä ja miksi se on suosittua.

E-urheilu on suhteellisen tuore ilmiö maailmalla, ja se on viime vuosina lisännyt suosiotaan myös Suomessa. Siksi onkin oleellista miettiä, miten tähän ilmiöön voitaisiin tarttua myös Joensuussa. Valitsin Joensuun tarkastelun kohteeksi ensisijaisesti rajatakseni aihetta. Opiskelijakaupunkina sen väestöstä saattaisi hyvinkin löytyä nuoria lahjakkuuksia ja Joensuu on varteenotettava vaihtoehto verrattuna kaupunkeihin, joissa e-urheilu on saanut jalansijaa. Tutkimani aihealueet pätevät myös yleisesti tarkastellessa e-urheilujoukkuetta ja sen rakenteita.

Käsittelen e-urheilua ja sen lajeja erityisesti Suomen e-urheilu tilanteen näkökulmasta. Tästä syystä en käy läpi esimerkiksi kaikkia e-urheilun pelilajeja, vaan keskityn niihin, jotka ovat tällä hetkellä Suomessa suosittuja tai joiden suosio on kasvamassa ja täten oleellisia aiheeni kannalta.

## 2 Tietoperusta ja tutkimusmenetelmät

Tämä on tutkimustyyppinen opinnäytetyö, jonka tietopohjana käytän kirjallisuutta ja artikkeleita. Työn keskeisiä kirjallisuuden teoksia ovat Arvonluonnin pelikirja (Jalonen ym. 2017), Kaikki E-urheilusta (Kraneis ja Rantala 2018) ja E-urheilun käsikirja (Rönkä 2020a). Kaikki E-urheilusta ja E-urheilun käsikirja ovat teoksia, joista selviää mitä e-urheilu on ja mistä kaikki sai alkunsa. Arvonluonnin pelikirja auttaa vertaamaan e-urheilua perinteiseen urheiluun ja kertoo miksi urheilujoukkueiden olisi syytä olla kiinnostunut e-urheilusta. Käsittelen opinnäytetyössäni myös useita aiheeseen liittyviä artikkeleita eri lähteistä. E-urheiluun liit-

tyvä tutkimuskirjallisuus on vielä rajallista, mutta aiheen suosio takaa siitä kirjoitettujen artikkeleiden runsauden. Tärkeintä työssäni on löytää luotettavat lähteet tukemaan tietoperustaani.

Tutkimusongelma, eli mikä on kysymys, johon halutaan vastauksia ja miten sitä aiotaan lähestyä, on tutkimuseettisen pohdinnan lähtökohta. (Laaksonen, Matikainen ja Tikka 2013, 52). Omassa työssäni haluan selvittää, miten e-urheilujoukkue luodaan ja tarkastelen sitä taloudelliselta näkökannalta.

Tutkimuskysymykseni ovat: Mistä osista e-urheilujoukkue koostuu, ja miten ne rahoitetaan? Tutkin e-urheilun mahdollisuuksia ja joukkueeseen sijoittamisen uhkia. Lopputuloksena lukijalle syntyy kooste siitä, mitä e-urheilujoukkueen perustamiseen vaaditaan Joensuussa ja mitä e-urheilulla tarkoitetaan.

Tarkastelen opinnäytetyötäni erityisesti e-urheilun taloudellisesta puolesta kiinnostuneen henkilön näkökulmasta. Pyrin kuitenkin avaamaan aihetta niin, että lukijalla ei tarvitse olla aikaisempaa tietoa aiheesta. Opinnäytetyöni kohderyhmä ovat e-urheilujoukkueen perustamisesta kiinnostuneet.

## **3 E-urheilu**

### **3.1 Elektroninen urheilu ilmiönä**

Jotta voidaan keskittyä siihen, mitä tarvitaan e-urheilujoukkueen perustamiseen, täytyy tietää mitä e-urheilu on. E-urheilu eli elektroninen urheilu on erilaisten videopelien pelaamista kilpailuhenkisesti. Kilpailijan eli pelaajan täytyy todistaa olevansa lajinsa paras, niin kuin tavallisessa urheilussa. Lajeina taas toimivat erilaiset pelit, kuten Dota 2 (2013) ja Overwatch (2016).



E-urheilu on perinteisen urheilun tavoin viihdyttävää katsottavaa kaikenikäiselle kansalle, ja siitä voidaan nauttia yksin tai läheisten kanssa. E-urheilun katsominen tapahtuu yleisemmin Internetin välityksellä, mutta sen suosion kasvaessa esimerkiksi Yle on alkanut näyttämään tärkeimpiä turnauksia sen kanavilla.

### 3.2 Mistä kaikki alkoi?

Ensimmäinen e-urheiluturnaus oli vuonna 1972 vuonna Stanfordin yliopistossa järjestetty Intergalactic spacewar olympics -niminen tapahtuma. Turnauksen voittaja sai palkinnokseen Rolling Stone -lehden vuositulauksen. 1970 ja 1980-luvuilla pelaaminen vilkastui arcade- eli kolikkopelien myötä. Varsinkin Pohjois-Amerikassa tällaiset pelit olivat hyvin suosittuja ja pelaajien piste-ennätyksiä alettiin kirjata ylös järjestelmällisesti. Peliyhtiö Atari järjesti noin 10 000 ihmistä keränneen Space Invaders (1978) -pelin turnauksen, joka vahvisti videopelaamisen asemaa keräämällä melko suuren mediahuomion. (Rönkä 2018a, 7).

1990-luvun vaihteessa muun muassa Nintendo ja Sega tekivät pelaamisesta helppoa televisioon liitettävillä konsoleilla. Nintendo järjesti vuonna 1990 mestaruusturnauksen, jossa pelaajat kilpailivat Super Mario (1985), Rad Racer (1987) ja Tetris (1984) -peleissä. Sen jälkeen e-urheilu siirtyi Internetin myötä pääasiassa tietokonepeleihin. Konsolipeleille eli ohjaimella ja televisioruudulla pelattaville peleille jäi kuitenkin oma paikkansa e-urheilun parissa. (Rönkä 2018a, 7.)

Internet toi mukanaan muun muassa erittäin suosittu WarCraft (1994), StarCraft (1998), Doom (1993) ja Quake (1996) nimiset pelit. Internet myös mahdollisti sen, että innokkaat ja osaavat pelien ystävät pystyivät muokkaamaan peleistä omia versioitaan eli he tekivät peleistä niin sanottuja "modeja". Tällä tavalla harrastusmielessä syntyi monia täysin uusia pelejä, kuten Team Fortress (1999) ja Counter-Strike (2000). WarCraft-niminen peli taas on tunnettu MOBA (multiplayer online battlearena) -pelin esi-isänä, sillä siitä on lähtöisin Defence Of the Ancients (2003) -peli, jonka pohjalta Valve loi Dota 2:n ja Riot Games League Of Legendsin (2009). (Rönkä 2018a, 7–9.) Suuret pelinkehittäjät kuten

Valve näkivät näissä ”modeissa” lupausta ja ottivat ne siipensä alle, kehittäen niistä lopulta itsenäisiä teoksia. Näistä peleistä StarCraftia, Dota 2 ja League of Legendsiä pelataan kilpailullisesti vieläkin. Toki pelit ovat muuttuneet paljon vuosien aikana, mutta se osoittaa, että hyväksi todetut pelit saattavat elää vuosikymmeniä.

E-urheilu nousi suosioon Etelä-Koreassa vuoden 1997 finanssikriisin aikaan, koska työttömät kansalaiset tarvitsivat tekemistä. Maahan syntyi uusi ilmiö nettikahviloista, joissa korealaiset pystyivät pelaamaan tietokonepelejä lähiverkossa toisiaan vastaan. Pelaaminen nettikahviloissa saavutti jättimäisen suosion, joka elää vielä tänäkin päivänä. StarCraft erityisesti nousi pelaajakansan suosioon ja sen ympärille rakentui vahva e-urheilu ympäristö. Etelä-Korea nousi tämän takia koko maailman johtavaksi e-urheilumaaksi. (Rönkä 2018a, 10.) Etelä-Korea on vieläkin tunnettu parhaista League of Legends -joukkueista ja StarCraft menestyksestä, vaikka monet muut maat ovat tulleet kilpailemaan e-urheilun ykkösjästä.

Pikkuhiljaa e-urheilu levisi myös muualla maailmassa ja 2000-luvulla pienistä turnauksista alkoi tulla suuria, kun osallistujamäärät kasvoivat sadoista kymmeniintuhansiin. Turnaukset muuttivat pienistä kerhotiloista messuhalleihin ja urheiluareenoihin. Saavutettu mediahuomio veti mukanaan sponsoreita eri tietokonevalmistajista, energiajuomajäteistä ja nykyään myös urheiluseuroista. (Rönkä 2018a, 11)

Eroavaisuuksia tavallisen urheilun ja E-urheilun välillä on myös se, että joukkueiden ja yksittäisten pelaajien kannattajat eivät sido itseään paikkakuntaan tai kotimaahan. (Jalonen, Haltia, Tuominen ja Ryömä 2017.) Yleisesti e-urheilun ystäville tärkeämpää paikkakunnan ja kotimaan sijaan on pelaajien persoonallisuudet ja saavutukset sekä joukkueen luoma brändi. Toki esimerkiksi suomalaisilla on matalampi kynnys seurata suomalaissyntyisten pelaajien menestystä maailmalla.

### 3.3 Miksi e-urheilusta tuli suosittua?

Kuka tahansa pelaamiseen soveltuvan tietokoneen tai muun pelikonsolin omaava henkilö voi ryhtyä kilpapelajaksi, mikä tekee e-urheilusta niin houkuttelevaa. Esteenä menestymiselle ovat pelitaitojen puute sekä lukuisat muut onneaan koittavat ihmiset. Ammatillaiset kilpapelajat ovat aloittaneet pelaamisen usein hyvin nuorena ja sinnikkäästi pelanneet tiensä huipulle vuosien saatossa. Kilpailu on kovaa ja usein säälimätöntä, jolloin ystävyysuhteet jäävät toiselle sijalle. Pelaajien vaihtuminen joukkueissa herättää usein kohua ja tuohtumusta eri tahoilta. Se ei ole aina huono asia, sillä fanit tuntuvat pitävän joukkueen tulevaisuuden ennustamisesta uuden kokoonpanon kanssa. Esimerkiksi sosiaalisen median keskustelualustalta Redditistä (2005) voi lukea fanien kärkkäitä mielipiteitä joukkueista ja niiden suorituksista.

E-urheilun suosion räjähtämiseen 2010 vuoden jälkeen ovat vaikuttaneet muun muassa netin välityksellä pelattavien moninpelien suosio, videoiden katsomis- ja latauspalvelu YouTube, sekä suoratoiston suosituin alusta Twitch (Kraneis ja Rantala 2018). Twitch tuo peliturnaukset suoraan katsojan näytölle ja YouTubea ne löytyvät tallennettuina jälkepäin. YouTube on myös hyvä alusta säilöä pelaajien haastattelut ja turnausten kohokohdat. Pelaamisesta on näiden seikkojen kautta kehittynyt hyvin sosiaalinen harrastus ja ammatti.

Yksi e-urheilulle tärkeä piirre on pelaajien ja katsojien suhde. Ammatillisten urheilijoiden saavutukset tunnetaan olevan kauempana omasta todellisuudesta, kun taas e-urheilussa voi helpommin mieltää olevansa pelissä mukana. E-urheilijat ovat helpommin lähestyttävissä, kuin esimerkiksi maailmanmestaruuksia voittaneet jalkapalloilijat. (Jalonen ym. 2017.) E-urheilijat harjoittelevat pelaamistaan harrastusmielessä pelaavien ihmisten kanssa samoilla alustoilla ja servereillä. Ei ole siis epätavallista, että tarpeeksi hyvät pelaajat pääsevät kokeilemaan onneaan ammatillaisia vastaan ihan kotioloissa. Usein e-urheilijat löytävät näistä peleistä uusia lupauksia ja pyytävät heitä mukaan joukkueisiinsa. Periaatteessa siis kuka tahansa voi ryhtyä e-urheilijaksi, kunhan on tarpeeksi hyvä

jossain e-urheiluun liittyvässä pelissä ja tarpeeksi onnekas tullakseen huomatuksi.

### 3.4 E-urheilun tulevaisuus

E-urheilusta on tullut varteenotettava ilmiö urheilun rinnalle. Vuonna 2017 puolustusvoimat halusivat kilpapelajaat urheilukoulutoiminnan piiriin muiden urheilijoiden kanssa. Maaliskuussa 2017 keskusverolautakunta päätti rinnastaa päätoimisen ja ansiotarkoituksessa harjoitetun e-urheilun urheiluksi myös verojen kannalta. (Jalonen ym. 2017.) Tämä on tärkeää, koska asevelvollisuuden siirtäminen voi olla monen nuoren e-urheilijan menestyksen edellytys, sillä pidempi tauko turnauksiin osallistumisesta voi koitua uran lopuksi.

Suosituista videopelistä tulee e-urheilukelpoinen silloin, kun sen ympärille on kehittynyt vahva kilpailullinen kulttuuri. Se edesauttaa järjestäytyneen kilpailutoiminnan kuten erilaisten turnausten ja liigojen luomisessa. (Kraneis ja Rantala 2018). Pelit, joiden ympärille ei synny vahvaa yhteisöä jäävät nopeasti unhoon, vaikka saamaa e-urheilulle olisikin pelin puolesta. Pelien itsessään on oltava pitkäikäisiä, eli niiden pelaamisen täytyy olla hauskaa pidemmän päälle. Pelin pitkäikäisyyden takaa myös sen, jos sen pelimekaniikat kestävät aikaa ja peli on itsessään hyvin rakennettu. Vähintäänkin pelin julkaisijan on otettava pelissä ilmenevien virheiden korjaaminen vakavasti ja kuunnella yhteisön antamaa palautetta.

Kansainväliset järjestöt ja urheilujoukkueet ovat lähteneet sijoittamaan e-urheilujoukkueisiin ja sarjoihin. Esimerkiksi Yhdysvalloissa merkittävä osa League of Legends-pelin ammattilaissarjan joukkueista on NBA-organisaatioiden omistuksessa. (Kraneis ja Rantala 2018). Vaikka suomalaiset urheiluorganisaatiot eivät paini rahallisesti ja maineen puolesta samoissa sarjoissa kuin kansainvälisesti tunnetut joukkueet, on pidemmällä mittakaavalla oman brändin laajentaminen e-urheiluun houkuttelevaa myös niiden kannalta. E-urheilu tuo mukanaan muun muassa uusia mahdollisia yhteistyökumppaneita. (Koskinen 2019, 22–23.)

E-urheilu kiinnostaa myös suuria yrityksiä. Vuonna 2014 verkkokauppa Amazon investoi e-urheiluun noin 600 miljoonaa euroa kun se osti Twitchin, joka dominoi e-urheiluturnausten suoratoistoa. (Jalonen ym. 2017.) On siis hyvinkin mahdollista, että tulevaisuudessa e-urheilu nousee urheilun rinnalle suosituksi vapaa-ajan viihteeksi tai jopa menee sen ohi.

E-urheilu kiinnostaa myös lapsia. Esimerkiksi Imatralta löytyy lapsille ja nuorille suunnattuja e-urheilukerhoja. Ilmoittautuneita oli jo heti kerhojen aloitettua 85 lasta ja ryhmiä saatiin kasaan yhdeksän. Ylen haastattelussa vuonna 2019 Imatran Pallo-Veikot toivovat, että lasten e-urheilukerhot ja harrastus tulisi suosittumaksi ympäri maata, jotta seurojen välille saataisiin yhteistyötä kilpailujen ja pelien yhteydessä. (Tillaeus 2019.)

Covid-19 on vaikuttanut myös e-urheiluun maailmanlaajuisesti. Suuria turnauksia, kuten The International 10, jouduttiin perumaan siinä toivossa, että ne voidaan pelata pandemian loputtua. Turnaukset ovat siirtyneet pääasiallisesti online-muotoon. Pelaajat ja joukkueet joutuvat pelaamaan kotikoneiltaan, mikä välillä luo epäreiluja tilanteita, sillä Internet yhteyksissä on paljon eroavaisuuksia maiden välillä ja yhteys pelipalvelimelle on useammilla pelaajilla hitaampi kuin toisilla. Tarkkuutta ja nopeaa reagointia vaativissa peleissä tämä voi olla suuri ongelma. Turnausten järjestäjien on myös vaikeampi varmistaa, että vilpillistä toimintaa ei tapahdu.

E-urheilulle on kuitenkin syntynyt uutta kysyntää ja mahdollisia uusia markkinoita. Esimerkiksi formulakausi täytyi pandemian takia toistaiseksi perua, mutta sen tilalle tehtiin F1 Esports Virtual Grand Prix -sarja. Sarjaa levitetään YouTube-bessa, Twitchissä, Facebookissa sekä F1:n omilla sivuilla. Kyseessä on tietokonepeli nimeltä F1 2019, jonka julkaisi Codemasters. (Formula1 2020.)

### 3.5 Koulutusmahdollisuudet Suomessa

E-urheilun kannatuksen ja tunnettavuuden jatkuvan kasvun ansiosta on Suomeenkin syntynyt tarve e-urheiluun liittyville opinnoille. Osa tarjottavista opinnoista kohdistuu e-urheilun parissa työskenteleville taustajoukoille ja loput itse pelaamiseen ja sen kehitykseen.

Ammatillisen koulutuksen oppilaitos Hyria tulee lisäämään urheiluvalmennuksen ohkeen Counter-Strike: Global Offensive-pelin valmennusta. (Suomen elektronisen urheilun liitto 2020b.) Hyrian ensisijaiset toimipisteet sijaitsevat Hyvinkäällä ja Riihimäellä, mutta se järjestää koulutuksia myös valtakunnallisesti (Hyria 2020).

Järvisseudun ammatti-instituutissa datanomi- ja merkonomiopiskelijat voivat valita osaksi opintojaan kaksi laajaa valinnaista opintoa, jotka keskittyvät elektroniseen urheiluun. Koulutuskuntayhtymä Lappia toimii Kemissä, Torniossa, Tervolassa ja Muoniossa. Opiskelija voi suorittaa elektronisen urheilun opintoja osana ammatillista koulutusta ja urheiluakatemiatoimintaa. Muita toisen asteen opiskelupaikkoja, jotka tarjoavat osittaisia e-urheilu opintoja ovat SASKY, Sotkamon Urheilulukio, Sysmän Lukio ja Yrkesinstitutet Practicum. (Suomen elektronisen urheilun liitto 2020b.)

Ahlmanin ammatti- ja aikuisopiston e-urheilu linjalla voi kehittää itseään kilpape-laajana ja saada tietoa siitä, mitä menestymiseen vaaditaan (Suomen elektronisen urheilun liitto 2020b). HEO järjestää e-urheilu-opintoja, joissa harjoitellaan niin pelaamista kuin urheilullista elämäntapaa. Opiskelijoista luodaan pelijoukkueet, jotka käyvät turnauksissa. Laajasalon opistossa myös harjoitellaan pelaamista ja joukkueen kanssa toimimista. (Suomen elektronisen urheilun liitto 2020b.)

Kajaanin ammattikorkeakoulussa järjestetään englanninkielinen Esports Business -koulutus, jossa keskitytään kansainväliseen liiketoimintaan elektronisen urheilun näkökulmasta. (Kajaanin Ammattikorkeakoulu 2020.) Kajaanin ammat-

tikorkeakoulu tarjoaa yhdessä Nordic Esports Academyn kanssa myös e-urheiluleirin ja Counter-Strike: Global Offensive -turnauksen. (Suomen elektronisen urheilun liitto 2020b.)

Edellä mainituista koulutuksista voimme huomata, että Counter-Strike: Global Offensive -pelin ympärille on luotu paljon mahdollisuuksia menestystä. Melkein kaikilla Suomen e-urheilujoukkueilla on kokoonpano kyseisessä pelissä kilpailemiseen. Näistä myöhemmin enemmän mainituista joukkueista ENCE on ainut, jonka menestys pelissä on tähän mennessä yltänyt ulkomaille asti.

## **4 E-urheilujoukkueen kustannukset**

### **4.1 Pelaajien palkat**

Pelaajien palkat vaihtelevat menestyksen mukaan. Turnauksissa menestyvät ja joukkueelle runsaasti positiivista näkyvyyttä tuovat pelaajat ansaitsevat enemmän kuin vähemmän tunnetut pelaajat. E-urheilu on vielä sen verran nuori ilmiö, ettei pelaajien etuja suojaamaan ole tehty yleisiä säädöksiä ja palkkasuosituksia. Tämän takia pelaajat ovat haavoittuvaisia ja palkkojen neuvottelu voi olla haastavaa.

Useimmat organisaatiot ja pelaajat ovat kuitenkin vastahakoisia paljastamaan kuinka paljon palkkaa pelaajat saavat. Yleisesti arvioidaan, että keskiverto pelaajan kuukausipalkka liikkuu 3 000 ja 15 000 dollarin välillä (Cameron 2019). 19.11.2020 Tivi-lehdessä julkaistussa artikkelissa kerrotaan ENCE:n League of Legends -joukkueen pelaajien tienaaavan 1 000–4 000 euroa kuussa (Pärssinen ja Haapala 2020). Mielestäni pelaajan palkan tulisi minimissään mahdollistaa sen, että pelaaja pystyy huoletta keskittymään ensisijaiseen työhönsä, eli pelaamiseen. Tällöin pelaajan palkka kattaisi vähintäänkin tämän vuokran ja ruokakustannukset.

## 4.2 Henkilökunta

E-urheilujoukkueen henkilökunta koostuu yleensä yhdestä kuuteen pelaajasta, yhdestä tai kahdesta valmentajasta ja managerista. Henkilöstömäärä vaihtelee pelattavan pelin ja joukkueen varallisuuden mukaan. Hyvin menestyneillä joukkueilla saattaa olla myös pelaajia useammassa pelissä. Varakkaimmilla joukkueilla on myös urheilupsykologeja ja kokkeja sekä oma henkilöstö mediaa ja sisällöntuottoa varten. Esimerkiksi e-urheilujoukkue ENCE:n pelaajien käytössä on muun muassa urheilupsykologi, fysioterapeutti ja ravintoterapeutti (Pärssinen ja Haapala 2020). Pelaajien fyysinen hyvinvointi on erittäin tärkeää alalla, jossa on paljon henkistä painetta ja stressiä.

Edellä mainittujen ENCE:n palkkatasojen mukaan laskettuna esimerkiksi viidestä pelaajasta, managerista ja valmentajasta koostuvan joukkueen kuukauden ylläpito maksaisi palkkojen osalta vähintään 7 000 euroa ja korkeintaan 28 000 euroa. Oletuksena tässä arviossa on se, että managerille ja valmentajalle maksetaan saman verran palkkaa kuin pelaajille. Valmentajilla voi olla hyvinkin keskeinen rooli joukkueen menestyksessä, sillä vastustajajoukkueiden analysointi ja strategioiden tutkiminen jää usein heidän harteilleen. Managerien tehtävä taas on pitää huolta pelaamisen ulkopuolelle jäävistä tehtävistä ja pelaajien hyvinvoinnista. Markkinointiviestintä- ja digimedia-alan palkkasuosituksissa palkkatasot liikkuvat noin 2 000 ja 3 300 euron välillä Joensuun alueella (Digimama 2021).

## 4.3 Välineistö ja tilat

Pelaamiseen tarvitaan pelattavan pelin laitteistovaatimukset täyttävä tietokone tai joidenkin pelien kohdalla pelikonsoli kuten Xbox tai Playstation. Jos joukkueella ei ole laitteistoihin liittyvää sponsoria kuten Razer ja Logitech, tuovat pelaajat yleensä itse valitsemansa hiiret ja näppäimistöt mukanaan niin turnauksiin kuin harjoituksiin. Pelaajat ovat yleensä tietoisia siitä, millaisen välineistön he



tarvitsevat suoriutuakseen pelaamisesta parhaiten. Hyvän tietokoneen ostamiseen saa upotettua nopeasti paljon rahaa. Myös mutkattomasti toimiva Internet-yhteys on e-urheilijalle elintärkeä.

Jos kyseessä on joukkue, jossa on enemmän kuin yksi henkilö, on suotavaa, että harjoittelu tapahtuu edes osittain samassa tilassa. Sopivaksi harjoittelu paikaksi soveltuu esimerkiksi huone, johon mahtuu joukkueen koon määrittämä määrä tietokoneita ja jonka läheltä löytyy vessa sekä tila, jossa säilöä tai valmistaa eväitä. Tietokonepeleihin ja kilpapelamiseen syventyneet nuoret harvemmin ovat tunnettuja urheilullisuudestaan, mutta mahdollisuus omasta kehosta huolehtimiseen olisi suotavaa alalla, jossa istutaan tietokoneen ääressä suurimaksi osaksi ajasta.

Turnauksiin valmistautumiseen kuuluu esimerkiksi tulevien vastustajien aikaisemmin pelattujen pelien analysointia ja oman pelitaktiikan hiomista. Pelaajien henkinen hyvinvointi ja oikean vireystilan löytäminen on myös hyvin tärkeää. (Jalonen ym. 2017.) Siksi välineistön pitää olla kunnossa ja tilojen työskentelyyn sopivat. Käden ylläpidon aiheuttamat ongelmat ovat yleisiä e-urheilun parissa. Pelaajien on syytä muistaa tehdä säännöllisesti rannevenytyksiä ja välttää epäergonomisia työskentelyasentoja. Hyvä pelaamiseen tai toimistotyöhön tarkoitettu käsinojallinen tuoli auttaa pitämään pelaajan selän ja kätet kunnossa.

#### **4.4 Matkakustannukset**

Jos joukkue haluaa menestyä kansainvälisillä vesillä, edellytetään että kilpailijat matkustavat eri maihin turnauksiin, jos niihin pääsevät. Useat turnaukset maksavat pelaajien lennot ja majoituksen, mutta muut kustannukset on organisaa-tion hoidettava itse. Joissakin tapauksissa joukkueelle on hyödyllistä matkustaa jo ennen turnausta paikan päälle tutustumaan mahdollisesti eri aikavyöhykkeisiin ja harjoittelemaan muita turnauksessa pelaavia joukkueita vastaan kaikille reiluissa olosuhteissa. Tällöin matkakustannukset tietenkin nousevat, mutta e-urheilussa pienikin etu voi määrittellä turnauksen tuloksen.

Kansainvälisiä turnauksia järjestetään pelattavasta pelistä riippuen ympäri maailmaa. Matkustamisessa täytyy myös ottaa huomioon mahdolliset maassa oleskeluluvat ja niiden hakemisesta aiheutuvat kustannukset. Lupien hankintaan saattaa mennä myös paljon aikaa, joten niiden hakeminen on aloitettava tarpeeksi ajoissa.

## **5 Rahoitus**

### **5.1 Pelaajien palkintoahat**

E-urheilujoukkueet rahoitetaan yleisimmin erilaisten sijoittajien ja yhteistyökumppanien sopimuksilla, jolloin yritysten nimet sitten näkyvät esimerkiksi fanituotteissa. Tietokone ja pelivälinevalmistajat sekä nuoremmille ikäluokille suunnattujen tuotteiden valmistajat ovat yleisiä yhteistyökumppaneita e-urheilussa. Myös vedonlyöntiyritykset ovat aktiivisia joukkueiden sponsoreita. (Kraneis ja Rantala 2018.) Vedonlyöntiyrityksiä sponsoreina yleisesti katsotaan kriittisin silmin, sillä e-urheilu on suunnattu lähinnä nuorille, joille vedonlyöntiä ei haluta mainostaa.

Joskus myös suuret brändit kuten Red Bull ja Roccat sponsoroivat omia joukkueitaan. Brändien logot näkyvät joukkueen pelaajien pelipaidoissa ja he yleensä käyttävät sponsoreiden suosimia tai niiden tuottamia välineitä. Jotkut sponsorit myös vaativat pelaajia tekemään mediasisältöä sponsoreihin liittyen jaettavaksi sosiaalisessa mediassa. (Esports Observer 2020.) Ilta-Sanomat raportoi 1.11.2020 HAVU Gamingin toimitusjohtaja Lasse Salmisen kertoneen pitkäkestoisimpien sopimusten sponsoreiden kanssa kestävän kuudesta kahteentoista kuukautta ja niiden suuruuksien liikkuvan 10 000–150 000 euron välissä (Hartikainen, 2020a).

Usein organisaatiot ottavat osuuden pelaajien ansaitsemista palkintorahoista. Joukkueet eivät mielellään kerro osuuksia julkisuuteen, mutta vuonna 2016 kanadalainen Dota 2 -pelaaja Jacky Mao syytti entistä joukkuettaan Team Secretiä 10 %:n palkintorahaosuuden viemisestä, josta ei oltu hänen mukaansa yhteisesti sovittu. (Gach 2016.) Syytökset herättivät paljon keskustelua joukkueiden sosiaalisissa medioissa ja Internetin keskustelupalstoilla. Keskusteluista kävi ilmi, että pelaajien sopimuksissa kymmenen prosentin palkintorahaosuus organisaatiolle on hyvinkin yleistä. Palkintorahoja sanottiin käytettävän muun muassa organisaation työntekijöiden palkkoihin.

Pelaajat usein ansaitsevat lisätienestejä esimerkiksi Twitchin kautta (Rönkä 2019a, 59). Tällöin pelaajat pelaavat haluamiaan pelejä vapaa-ajallaan ja fanien on mahdollista lahjoittaa heille rahaa. Pelaajien Twitch kanavilta löytyy mahdollisten sponsorien logot. Twitch ottaa osansa kanavien tilauksista, mutta muuten pelaajat saavat pitää rahat itse. Striimaus tuo pelaajan lähemmäksi katsojaa ja houkuttelee joukkueelle uusia kannattajia.

## **5.2 Erilaiset liigat e-urheilussa**

Jokaisella e-urheiluun soveltuvalla pelillä on omat turnauksensa. Tärkeimmät turnaukset järjestävät yleensä pelin valmistaja ja ylläpitäjä. Yleensä näihin turnauksiin kutsutaan pelaajia eripuolilta maailmaa erilaisten karsintojen kautta. Pienemmät turnaukset toimivat karsintoina näihin suuriin maailmanlaajuisiin turnauksiin. Kolmannen osapuolen turnausjärjestäjät voivat myös järjestää itsenäisiä turnauksia, joilla ei ole mitään tekemistä edellä mainittujen turnausten kanssa, mutta ne eivät ole yhtä kannattavia katsojalukujen kannalta. Yleensä Major ja Minor -turnauksiksi nimetyissä turnauksissa joukkueilla on enemmän menetettävää kuin palkintopotti.

League of Legendsin luonut Riot Games hallitsee peliensä e-urheiluyhteisöä tiukasti, mutta myös maksaa Riot Gamesia edustaville pelaajille palkkaa. League

of Legends -pelissä Riot Games on myös jakanut pelaajat asuinpaikkojen perusteella eri liigoihin. Esimerkiksi Pohjois Amerikkalaiset ja Eurooppalaiset joukkueet pelaavat vain omissa liigoissaan, kunnes koittaa jokavuotinen Worlds -turnaus, johon kutsutaan liigojen parhaat joukkueet. (Kraneis ja Rantala 2018, 103.) Riot Games on myös tunnettu siitä, että se luo uniikkia sisältöä pelilleen esimerkiksi musiikkivideoiden muodossa, joka tuo pelille paljon näkyvyyttä ja huomiota.

Valve lähestyy Dota 2:n ja Counter Strike: Global Offensive:n e-urheilu ympäristöjä eri tavalla. Valven rooli on rahoittaa peleihin liittyvien Major ja Minor -turnauksien palkintopotteja. Muuten Valve jättää turnausten järjestämisen eri tahoille, kuten Romaniasta käsin operoivalle PGL:lle. Valve luo turnauksille säännöt ja valvoo että niitä noudatetaan, mutta pitää muuten etäisyytensä. Valve ei myöskään maksa ammattilaispelaajille muuta kuin suurimpien turnausten turnausvoitot, mutta ei myöskään sakota pelaajiaan huonosta käytöksestä, toisin kuin esimerkiksi Riot Games.

Blizzard Entertainment lähti vuonna 2016 suunnittelemaan pohjoisamerikkalaisten urheilusarjojen kaltaista rakennetta Overwatch -pelille, jonka nimeksi tuli Overwatch League. Liigassa olevien joukkueiden halutaan olevan kaupunkisidonnaisia. Pelaajille maksetaan palkkaa, joka on minimissään 50 000 dollaria. Joukkueiden tulee kuitenkin ostaa paikkansa liigassa. Liigan alkaessa hinta turnauksessa pelaamiseen oli 20 miljoonaa dollaria. (Carpenter 2018.)

### **5.3 Isoimmat tapahtumat Suomessa**

E-urheilujoukkueen on luonnollisesti osallistuttava erilaisiin turnauksiin ja tapahtumiin, jossa se voi tuoda taitoaan esille. Eniten rahaa ja näkyvyyttä joukkue tienaa kansainvälisillä vesillä, ja sinne on syytäkin aina pyrkiä. Suomesta löytyy kuitenkin vuosittaisia pelitapahtumia, joista aloittelevan joukkueen on hyvä lähteä eteenpäin.

Suomen suurin tapahtuma, jossa järjestetään e-urheiluturnauksia, on vuodesta 1992 asti järjestetty Assembly-tapahtuma. Kahdesti vuodessa järjestettävä tapahtuma houkuttelee Helsingin Messukeskukseen useita tuhansia osallistujia ja pelaajia, vaikkakin sen ensisijainen tarkoitus on koota niin peleistä kuin tietokoneista kiinnostuneita henkilöitä yhteen. Siellä myös käydään Suomen elektronisen urheilun liiton järjestämiä e-urheilun suomenmestaruuksia. (Rönkä 2018a, 29).

Muita tapahtumia ovat LanTrek, Vectorama, Insomnia ja GrailQuest. LanTrek on Suomen toiseksi suurin tietokonefestivaali. Sitä alettiin järjestää vuonna 2001 Ylöjärvellä, mutta siirtyi sittemmin Tampereen messuhalliin. Vuonna 2018 LanTrekissä nähtiin 3 000 kävijää ja tapahtuma oli loppuunmyyty. Tapahtumissa käydään niin rentoja kuin ammattimaisia turnauksia. (Rönkä 2018a, 29–30.)

Vectorama on kesäisin Oulussa järjestettävä verkkopelitapahtuma, jossa käy noin parituhatta kävijää vuosittain. Insomnia taas on lokakuusin Porissa järjestettävä hieman Assemblyn ja LanTreiä pienempi verkkopelitapahtuma. Esimerkiksi 2017 vuonna kävijöitä oli yli tuhat. Grail Quest on Turussa vuonna 2017 toimintansa aloittanut pelitapahtuma, jolloin paikalle tuli yli 1 500 kävijää. Edellä mainituissa tapahtumissa järjestetään niin rentoja kuin ammattitason peliturnauksia. (Rönkä 2018a, 29–30.)

## **5.4 E-urheilujoukkueen markkinointi**

E-urheilu on markkinointikanava. Tärkeintä on löytää joukkueelle ja brändille oikeat välineet ja tavat kerätä kannatusta. Niin kuin missä tahansa muussa markkinoinnissa, on tärkeää pitää mielessä kohdeyleisö. E-urheilu on suosittua varsinkin nuorten keskuudessa, mutta mukaan mahtuu myös vanhempaa väestöä. Nuori yleisö ei pidä markkinointipuheista ja huomaa nopeasti epärehelliset aiheet. Parhain tapa tavoittaa tällainen yleisö on antaa tekojen puhua puolestaan ja osoittaa siten, miksi juuri tätä joukkuetta kannattaa seurata ja kannattaa.

Myös pelaajien välinen draama on joskus hyvästä, sillä se herättää mielenkiintoa ja antaa faneille puhumisen aihetta joskus jopa pidemmäksi aikaa. Yksi Internetin huonoista puolista on se, että pelaajien virheet ja huonokäytös muistetaan pitkään. Siinä missä pelaajan virheet muistetaan vuosia myöhemmin, menestys muistetaan vain seuraavaan suureen turnaukseen asti. Joukkueet, jotka menestyvät hetkellisesti joutuvat suuremman paheksunnan kohteeksi hävitiesään, kuin ne, jotka ovat tuoneet tasaisia tuloksia pidemmällä tähtäimellä.

Eniten urheilujoukkueiden parissa käytetyt sosiaalisen median kanavat ovat Twitter (julkaistu 2006), Twitch ja YouTube. Myös useimmat joukkueet omaavat Facebook (julkaistu 2004) -profiilin. Twitteriä käytetään suurimmaksi osaksi muistuttamaan katsojia siitä, milloin joukkue on pelaamassa sekä YouTube ja Twitch linkkien jakamiseen. Usein yksi tai useampi joukkueen jäsen suoratoistaa pelaamistaan kannattajilleen Twitchissä. Tämä taas tuottaa sisältöä joukkueen mahdolliselle YouTube-tilille, johon ladataan kohokohtia pelatuista peleistä.

YouTube alkaa tuottaa rahaa vasta, kun kanavan tilaajia on suuri määrä, mutta se on vieläkin kätevin paikka katsojille löytää sisältöä joukkueen toiminnasta. Twitchin hyvä puoli on se, että se mahdollistaa myös lisätienestien hankkimisen pelaajalle. Kanavan tilaaminen maksaa tilaajalle normaalisti 4,99 dollaria kuukaudessa, josta Twitch ottaa osuuden. Tilauksen vastineeksi katsoja saa käyttöönsä kanavalle sidonnaisia hyymiöitä ja usein striimaaja on järjestänyt sen lisäksi esimerkiksi pääsyn yksityiselle Discord-kanavalle. Discord on kommunikointiin erikoistunut sovellus, jolla voi jakaa tekstiä, videoita ja kuvia sekä soittaa puheluita toisille käyttäjille.

Lisätienestejä voidaan kerätä myös lahjoituksina. Twitch-sivuston striimaajat ilmoittavat kanavillaan oman Paypal tai vastaavan palvelun tilinumeron, jonne kannattaja voi laittaa haluamansa kokoisen rahalahjoituksen. Vastineeksi lahjoituksesta striimaaja näkee rahan mukana jätetyn viestin ja yleensä lukee sen ääneen katsojille. Viesti tulee myös usein näkyviin katsojille.

Katsojia kiinnostaa se, millaisia persoonallisuuksia joukkueesta löytyy, ja sitä pitää käyttää hyväksi. Mitä enemmän pelaajat tuovat itseään esille kilpailun ulkopuolella, sen lähemmäksi kannattajat tuntevat olevansa pelaajaa ja joukkuetta ja ovat valmiimpia tukemaan häntä ja joukkuetta rahallisesti. E-urheilu antaa tilaa luovuudelle. Joukosta erottuminen on hyvä taktiikka ja voi saada aikaan suuria tuloksia. (Schoeneberger 2018.) Sosiaalisessa mediassa järjestetyt kisailut ja visailut sekä arvonnat luovat mielekästä tekemistä kannattajille ja voivat tuoda myös lisää kannatusta. Palkintojen ei tarvitse olla suuria, esimerkiksi joukkueen t-paita pelaajan allekirjoituksella riittää.

## **6 Edellytykset joukkueen luomiselle**

### **6.1 Pelaajat**

Toimiva joukkue tarvitsee pelaajia, jotka ovat hyviä siinä, mitä tekevät ja tulevat tarvittaessa toimeen toisten pelaajien kanssa. On myös tärkeää luoda pelaajille helposti lähestyttävät julkiset persoonat, joihin mahdolliset kannattajat voivat samaistua.

Yhteistyö monihenkisten joukkueiden sisällä erottaa parhaat joukkueet hyvistä joukkueista. Parhaimpiin e-urheilujoukkueisiin valitut pelaajat ovat taidoiltaan usein samanvertaisia, joten pelit ratkaistaan yleensä tiimityöskentelyssä. Pienikin virhe kommunikaatiossa toisen pelaajan kanssa voi kostautua. Strategiset päätökset on myös tehtävä nopeasti, joten joukkueen pelaajien täytyy olla samalla kartalla siitä, miten peli voitetaan.

Yksin pelaaminen on myös vaihtoehto. Esimerkiksi Hearthstone (2024) ja StarCraft II (2013) ovat yhden pelaajan pelattavia pelejä. Tällöin ei tarvitse huolehtia siitä, tuleeko pelaaja toimeen muiden joukkueen jäsenten kanssa, vaan voidaan keskittyä hänen omien taitojensa hiomiseen. Nämä pelaajat voivat

myös usein harjoitella riittävästi kotoaan käsin, jolloin voi myös säästää harjoitustilojen aiheuttamissa kuluissa.

Ammattitasolla pelaavat naiset ovat myös e-urheilussa harvinaisia, joten tuomalla joukkueeseen naispuolinen henkilö tuo varmasti huomiota joukkueelle. Naiseksi identifioituneita pelaajia voi kuitenkin olla haastavampi löytää, sillä e-urheilu miesvaltaisena alana tuo naisille enemmän haasteita. Pelaavat naiset saavat kohdalleen enemmän arvostelua kuin miehet. Naisia pidetään myös luonnostaan huonompana videopeleissä kuin miehiä, jonka takia ammatilliseen uraan pyrkivät naiset ovat suuressa negatiivisen sävyisessä valokeilassa. (Ruotsalainen & Friman 2018, 11.) Katsojien tuoma vihaposti on raastavaa miehelle, joka voi olla usealle liikaa kilpailun aiheuttavan luonnollisen stressin lisäksi.

## **6.2 Pelilajit Suomessa**

### **6.2.1 First Person Shooters (FPS)**

First Person Shooters eli FPS-pelit ovat yksinkertaisuudessaan pelejä, joissa pelaajan tavoitteena on joukkueensa kanssa eliminoida toinen joukkue pelistä käyttäen erilaisia aseita. (Kraneis ja Rantala 2018, 28.) First Person Shooterin pelistä tekee sen, että pelaajan näkökulma on ensimmäisestä persoonasta. Tällaisissa peleissä tarvitaan muun muassa nopeaa reaktiokykyä ja tarkkuutta. (Rönkä 2018a, 38.)

Suomen luultavasti tunnetuin e-urheilupeli on Counter-Strike: Global Offensive, jonka yhtiö nimeltä Valve julkaisi vuonna 2012. Pelissä on kaksi viiden hengen joukkuetta ja ideana on toisella joukkueella asettaa pommi tiettyyn paikkaan kartalla ja toisen joukkueen tehtävä on estää sen räjähtäminen. Kierros loppuu siihen, että pommi räjähtää tai vastustajajoukkue on eliminoitu. (Kraneis ja Rantala 2018, 32.) Pelissä ei ole erilaisia pelattavia hahmoja, mutta sen sijaan erilaisten aseiden valinta on suuressa roolissa pelitaktikkoja suunniteltaessa.



Toinen Suomessakin suosittu peli on Blizzard Entertainment -yhtiön tekemä Overwatch, joka julkaistiin vuonna 2016. Pelissä on erilaisia kartoja ja voittokriteereitä, mutta peliä yleisesti pelataan kuuden pelaajan joukkueessa toista joukkuetta vastaan ja yritetään vallata tiettyjä alueita. (Kraneis ja Rantala 2018 29-30.) Pelistä tekee erikoisen First Person Shooter-pelien keskuudessa se, että erilaisten aseiden sijasta pelissä on valikoima erilaisia hahmoja, joista jokaisella on omat pelimekaniikkansa (Rönkä 2018a, 39).

### **6.2.2 Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)**

Tähän kategoriaan kuuluvissa peleissä tavoitteena on yleensä viiden hengen joukkueissa tuhota toisen joukkueen tukikohta. Peleissä on valittavana erilaisia hahmoja, joista jokaisella on oma roolinsa ja taitonsa. Yksi näiden pelien vaikeustasoa nostavista asioista on oikean hahmon valitseminen suhteessa muihin valittuihin hahmoihin. (Kraneis ja Rantala 2018, 37.) MOBA:t muistuttavat osittain myöhemmin mainittuja RTS-pelejä siinä, että peleissä kuvakulma kuvataan ylhäältä ja hyvin suunnitellut strategiat ovat erityisen tärkeitä (Rönkä 2018a, 41).

Dota 2 on myös Valven vuonna 2013 virallisesti julkaisema peli. The International on 2011 vuodesta alkaen vuosittain kesän lopussa juhlistettu turnaus, jonka palkintorahat kerätään pelaajien kukkaroista. (Hayward 2018.) TI1:ksi tuttavallisemmin kutsuttu turnaus toi paljon huomiota e-urheilulle ollessaan ensimmäinen turnaus, jossa voittaja joukkueelle luvattiin miljoona dollaria rahaa. The International on kerännyt paljon huomiota mediassa sen suurien palkintopottien takia. Vuonna 2019 kahdeksantoista joukkuetta kilpailivat 34 miljoonan dollarin palkintopotista. Turnauksen voitti OG tienaten noin 15 miljoonaa dollaria (Steven 2019). 2020 vuoden The International peruttiin COVID19-viruksen aiheuttaman uhan takia (Dota 2020).

League of Legends on Dota 2:n kaltainen peli, joka julkaistiin vuonna 2009. Pelin julkaisi Riot Games ja se oli pitkään yhtiön ainut peli. Myöhemmin Riot Ga-

mes alkoi julkaista League Of Legendsin maailmaan sijoittuvia pienempiä pelejä. League of Legends on Dota 2:sta tunnetumpi mediassa ja omaa suuremman pelaajamäärän. Vuonna 2019 Riot Games ilmoitti pelaajamäärän ylittäneen 8 miljoonan. (Melany 2020.) MOBA pelien ollessa suosituimmillaan vuoden 2010 taitteessa League of Legends oli yksi maailman pelatuimmista peleistä (Rönkä 2018a, 47–48). Peliä usein kehuaan olevan helpommin lähestyttävä kuin Dota 2, kun taas Dota 2:n yhteisö kehuu pelinsä syvyyttä ja haasteellisuutta verrattuna League of Legendsin helppouteen.

### 6.2.3 Battle Royale

Battle Royale peleissä huomattava määrä pelaajia tiputetaan kartalle, josta pelaajat etsivät aseita ja muita tarvikkeita tuhotakseen muut pelaajat. Viimeinen elossa selvinnyt voittaa. Pelejä voi pelata myös pienissä ryhmissä tai pareittain. (Kraneis ja Rantala 2018, 74.) Yleensä peli alkaa suurelta alueelta, joka pienee ajan mittaa eri tavoin pakottaen pelaajat lähemmäksi toisiaan. Pelialueelta löytyy erilaisten aseiden lisäksi muun muassa niiden panoksia ja suojavaate-tusta käytettäväksi.

Suomessa tunnetuimmat Battle Royale pelit ovat Fortnite (2017) ja Playerunknown's Battlegrounds (2017), tuttavallisemmin PUBG. Fortnite on Epic gamesin vuonna 2017 julkaistu peli, joka on saavuttanut suuren suosion maailmalla. (Kraneis ja Rantala 2018, 76.) Fortnite erottuu muista Battle Royal peleistä sen värikkään graafisen tyylin takia. Pelissä myös kuuluu rakennustarvikkeiden keräämistä ja niistä erilaisten suojien ja tasojen rakentamista, jota ei ole samanlaisissa peleissä ennen nähty.

Playerunknown's Battlegrounds on PUBG Corporation vuonna 2017 julkaisema peli, jonka grafiikka on realismia tavoitteleva. Pelin alussa on 100 pelaajaa. Peli on tyypillinen Battle Royale, ja ehkä juuri siksi yksi suosituimmista pelilajin peleistä. PUBG oli vuonna 2018 Steam-sovelluksen yksi pelatuimpia pelejä. Sen

ensimmäinen versio tuotti 11 miljoonaa dollaria jo ensimmäisenä kolmena päivänä julkaisun jälkeen. (Kraneis ja Rantala 2018, 75.)

#### **6.2.4 Real Time Strategy (RTS)**

RTS-peleissä yleensä pelataan yhtä henkilöä vastaan ja yritetään tuhota hänen tukikohtansa. Pelit pelataan reaaliajassa, eli päätösten tekemisen ja pelinappuloiden liikuttamisen täytyy olla nopeatempoista. Pelaajat, joilla on kyky tehdä monta asiaa yhtä aikaa ja pystyvät nopeisiin strategisiin päätöksiin menestyvät näissä peleissä. (Kraneis ja Rantala 2018, 60–61.) RTS pelit ovat yleensä ylhäältä päin kuvattuja (Rönkä 2018a).

StarCraft II on Blizzard Entertainmentin vuonna 2010 julkaisema peli, jossa liikutellaan ja rakennetaan niin sanottuja armeijoita. Armeijat koostuvat erilaisista pelihahmoista, joita pelaaja voi vapaasti valita. Pelissä täytyy myös pelihahmojen liikuttelun lisäksi kerätä erilaisia resursseja armeijan ylläpitämiseen. Peli voitetaan tuhoamalla vastustajan tukikohta. (Kraneis ja Rantala 2018, 63.) StarCraft II ja sen lisäosia pelataan vieläkin turnauksissa ympäri maailmaa, vaikka muut RTS-pelit ovat jääneet muiden pelilajien ja trendien varjoon.

#### **6.2.5 Digitaaliset keräilykorttipelit**

Näissä peleissä kerätään kortteja joko pelaamalla tai ostamalla ja luodaan niistä pakka, jolla pelataan toista pelaajaa vastaan. Jokaisella kortilla on omat sääntönsä ja ne tekevät eri asioita. Yleensä tavoitteena on viedä toisen pelaajan niin sanotut elämäpisteet pelaamalla oikeat kortit oikeassa järjestyksessä ja samalla suojella omia elämäpisteitä vastustajan korteilta. (Kraneis ja Rantala 2018.)

Tunnetuin e-urheilupeli tässä lajissa on Blizzard Entertainmentin vuonna 2014 julkaistu Hearthstone. Hearthstone-pelissä kortit ja pelimaailma pohjautuvat Blizzard Entertainmentin World of Warcraft (2004) -peliin. (Reames 2018.)

Hearthstone on digitaalisista korttipeleistä suosituin, joka houkuttelee äärelleen niin kilpailuhenkisiä pelaajia kuin satunnaisesti pelaavia ihmisiä. Erilaisia kortteja on julkaistu jo niin paljon, että kilpapelaamiseen soveltuvan korttipakan rakentaminen voi olla haastavaa. (Rönkä 2018a.)

## 6.2.6 Pelin valinta

Jokaisella pelillä on omat riskit ja mahdollisuutensa. Esimerkiksi Dota 2:n palkintopotit ovat alan suurimpia, mutta itse peli on vaikeasti lähestyttävä niin pelaajien kuin katsojien näkökulmasta sen monimutkaisuuden takia. Arvioni mukaan tällä hetkellä kilpapelaamiseen soveltuvat suosituimmat pelit Suomessa ovat Call of Duty (2003), Counter-Strike: Global Offensive, Dota 2, Fortnite, Hearthstone, League of Legends ja Overwatch. Esittelen pelit aakkosjärjestyksessä.

Call of Duty on perinteinen FPS-peli, jonka Activision julkaisi ensimmäisen kerran vuonna 2003. Pelistä on sen jälkeen julkaistu useampia versioita vuosittain. Vuoden 2019 pelattava versio pelasta on nimeltään Call of Duty: Modern Warfare. (Kraneis & Rantala 2018, 28.) E-urheilussa vuonna 2021 käytetty versio on nimeltään Call of Duty: Cold War. Pelaajia joukkueessa on neljä, joka on vähentynyt edellisestä julkaisusta. Pelillä on oma liiga, jossa on kaksitoista joukkuetta. (Matthews 2021.) Peli maksaa noin 70 euroa.

Counter-Strike: Global Offensive on kilpailuhenkisten FPS-pelien pitkäaikainen veteraani. Joukkueeseen tarvitaan viisi pelaajaa. Tarkoituksena on viedä pommi tietylle alueelle ja suojella sitä, kunnes se räjähtää, tai estää pommin räjähtäminen. Pelissä on useita erilaisia kartoja ja aseita. (Kraneis & Rantala 2018, 32.) Peli on nykyään ilmainen.

Dota 2:ssa pelataan viiden hengen joukkueella, joka pelaa yhdellä ja samalla pelikartalla toista viiden hengen joukkuetta vastaan. Jokaisen ottelun kesto on yleensä noin 20–60 minuuttia. Tosin alle 35 minuutin pelit ovat yleensä yksipuolisia ja voittaja joukkue on selvästi vastustajaansa edellä strategiassa. Jokaisen

pelikerran alussa joukkueet valitsevat 120:stä eri pelattavasta hahmosta haluamansa viisi hahmoa. Kaikilla hahmoilla on eri osaamisalueensa ja taitonsa, joten jokaisesta pelikerrasta tulee erilainen. Dota 2 on hyvin strategiapainotteinen peli ja vaatii paljon omistautumista pelaajilta sekä katsojilta. (Kraneis & Rantala 2018, 38–39.) Peli on ilmainen ja se rahoittaa ylläpitonsa puhtaasti kosmeettisten ominaisuuksien myynnillä.

Fortnite on niin sanottu Battle Royale -peli, jossa kilpailevat 1–3 hengen joukkueet. Pelissä on yksi peli kartta, jolla aloittaa 100 pelaajaa ja viimeisenä eloonjäänyt voittaa. Peli eroaa muista Battle Royale -peleistä siten, että pelaajat voivat tuhota pelin ympäristöä rakennusmateriaaleja varten ja rakentaa sitten omia rakennelmia. (Roach 2021.) Peli on ilmainen ja rahoittaa ylläpitonsa myös myymällä kosmeettisia tavaroita pelin sisällä.

Hearthstone on free-to-play korttipeli, jonka Blizzard julkaisi vuonna 2014. Peli on alkujaan ilmainen ja kortteja saa hankittua pelaamalla, mutta parhaimmat kortit saa ostamalla korttipakkoja. Puuttuvia kortteja voi myös niin sanotusti rakentaa itse, mutta se on hidasta. Tavoitteena pelissä on voittaa vastustajan kortit ja tuhota tämän elämäpisteet. Peliä pelataan yksin. (Kraneis & Rantala 2018, 55.)

League of Legends on Dota 2:n kaltainen peli. Pelien mekaniikat ja pelattavat hahmot ovat jokseenkin erilaiset, mutta tavoite molemmissa peleissä on sama: tuhota vastustaja joukkueen tukikohta käyttäen viittä pelin alussa valittua hahmoa. League of Legends on helpommin lähestyttävä, suosituampi ja huomattavasti aloittelija ystävällisempi kuin Dota 2. (Kraneis & Rantala 2018, 41–42.) Peleillä on pitkäaikainen kilpailu toisiaan vastaan ja ei ole epätavallista nähdä Dota 2 -pelaajia ja League of Legends -pelaajia haukkumassa toisiaan. Toisin kuin Dota 2:ssa, jossa pelin kaikki hahmot ovat pelattavissa heti pelin asennuksen jälkeen, League of Legends hahmot täytyy ostaa pelin omalla rahalla, jota voi ostaa oikealla rahalla tai pelaamalla. Riot Games myös näkee enemmän vaivaa pelin markkinoimiseen kuin Valve Dota 2:n. Riot Gamesin ahkeraa sisällöntuotamista voi suureksi osaksi kiittää pelin maailmanlaajuisesta menestymisestä.

Overwatch joukkueet koostuvat kuudesta pelaajasta, mutta vaihtopelaajat ovat sallittuja. Ongelmana Overwatch-joukkueen luomisessa on itse Overwatch liiga, johon osallistuminen on hyvin kallista. Vuonna 2017 uutisoitiin Overwatchliigaan osallistumisen maksaneen joukkueille 20 miljoonaa euroa. (ESPN 2017.) Blizzard houkuttelee liigaansa uusia pelaajia "Overwatch Contenders"-turnauksella, jonka parhaat joukkueet pääsevät yrittämään hankkimaan paikkaa Overwatch liigassa (Blizzard 2021). Overwatch on maksullinen peli ja sen hinta vaihtelee.

Uusin e-urheilun maailmaan hiljaittain saapunut tulokas on Riot Gamesin Valorant. Valorant on pelattavuudeltaan Overwatch-pelin ja Counter-Strike: Global Offensiven yhdistelmä, joka julkaistiin kesällä 2020. Riot kaavailee pelille e-urheilumenestystä ja useat tunnetut e-urheilujoukkueet ovat jo luoneet omat Valorant-joukkueet. (Hartikainen 2020b.) Valorant on useiden muiden e-urheilupelien lailla ilmainen.

On hyvä huomioda, että Counter-Strike: Global Offensive on peleistä e-urheilun kannalta suomalaisille pelaajille lähestyttävien sen suosion suomalaisten nuorten keskuudessa huomioon ottaen. Pelillä on Suomessakin vakiintunut e-urheiluyhteisö, joten joukkueen ei heti tarvitse lähteä ulkomaille rahaa tienatakseen. Hyviä pelaajia on suhteellisen helppo löytää ja peli on myös todettu katsojaystävälliseksi. Pelissä on yksinkertainen konsepti ja sen todellisuutta jäljittelevät grafiikat eivät jätä ketään ulkopuolelle. Tilaa erilaisille strategioille kuitenkin on, joka lisää mielenkiintoa niin katsojille kuin pelaajille.

Uusia e-urheiluun soveltuvia pelejä on varmasti tulossa lisää tulevaisuudessa, sillä e-urheilu on vieläkin alati kasvava ja muuttuva ilmiö. Esimerkiksi suomalainen traktorivalmistaja Valtra koittaa onneaan maanviljelyyn perustuvassa Farming Simulator (2012) -pelissä. Pelin julkaisija Giants Software järjestää turnauksia, jossa joukkueet kilpailevat toisiaan vastaan virtuaalisia heinäpaaleja kasaamalla. (Hartikainen 2020d.)

### 6.3 Suomen tunnetuimmat e-urheilijat

Suomesta löytyy jo useita menestystarinoita, jotka innoittavat nuorisoa koittamaan onneaan e-urheilun parissa. Nostan esille vain kansainvälisesti tunnetuksi tulleita ja eniten turnauksissa rahaa tienanneita Suomalaisia pelaajia.

Lasse ”Matumbaman” Urpalainen, Topias ”Topson” Taavitsainen ja Jesse ”Jerrax” Vainikka ovat menestyneet Dota 2 pelissä. Urpalainen voitti Dota 2:n suurimman turnauksen The Internationalin vuonna 2017 silloisen joukkueensa Team Liquidin kanssa. Vainikka ja Taavitsainen voittivat saman turnauksen vuosina 2018 ja 2019 eurooppalaisessa OG-joukkueessa. (Luukkonen, Tammi-lehto ja Saarinen 2018.) Taavitsainen ja Vainikka kävivät edustamassa e-urheilua Itsenäisyyspäivän vastaanotossa vuonna 2018 (Rönkä 2018b).

Joona ”Serral” Sotala on StarCraft II-pelin pelaaja, joka voitti WCS Global Finals -turnauksen vuonna 2018. Sotala sai paljon tunnustusta Starcraft II-yhteisössä olemalla ainut ei-korealainen, joka on voittanut edellä mainitun turnauksen. (Ence 2020.) Counter-Strike: Global Offensive -pelissä kilpaileva ENCE-joukkue on herättänyt ihmetystä maailmalla. Sen kautta tunnetuiksi pelaajiksi ovat nousseet muun muassa Aleks ”Aleksib” Virolainen, joka sai potkut joukkueesta ja liittyi eurooppalaiseen OG-joukkueeseen. Useat ENCE:n kannattajat olivat potkuista vihaisia ja joukkue on saanut paljon negatiivista palautetta sen suhteen niin ulkomailla kuin Suomessa. (Hartikainen 2020c.) Ence Esports oy:n liikevaihto oli vuonna 2019 2,7 miljoonaa euroa. Nousua tapahtui 173,9 prosenttia (Ilta-Sanomat 2020).

## 7 Tulokset

### 7.1 Uhat ja mahdollisuudet Joensuun e-urheilulle

Uhia e-urheilun parissa ikävä kyllä riittää. Löytyykö Joensuusta tarpeeksi nuoria, taitavia ja motivoituneita pelaajia? Joensuussa ei ole tällä hetkellä e-urheilun liittyviä koulutusmahdollisuuksia tai tunnettuja joukkueita. Joensuussa ei myöskään järjestetä suuria e-urheiluturnauksia. Näistä syistä paikkakunnalle ei ole kehkeytynyt e-urheilukulttuuria, josta pelaajia olisi helppo poimia. Tilanne voi muuttua tulevaisuudessa, mutta ensisijaisesti joensuulaiset pelaajat olisi siis etsittävä ilmoitusluontoisesti, erilaisilla karsinnoilla tai jopa pienillä turnauksilla. Pelaajien etsintä voi siis koitua hyvinkin kalliiksi. On myös mahdollista houkuttaa pelaajia mukaan muilta paikkakunnilta, jos heillä löytyy halukkuutta muuttaa Joensuuhun. E-urheilun katsojat harvemmin välittävät siitä, miltä paikkakunnalta tai maasta pelaajat ovat kotoisin, mutta tehokas harjoittelu usein vaatii pelaajien olevan saman katon alla ainakin harjoitusten ajan.

E-urheilujoukkueeseen sijoittaminen on riskialtista, koska joukkueen menestys kilpailuissa ei ole taattua. Siksi ensisijaisesti on kannattavaa etsiä pelaajia, joilla on jo aikaisempaa kokemusta kilpapelamisesta tai ovat muulla tavalla todistaneet kuuluvansa alansa huipulle. Usein maailmalla parhaiten menestyneet joukkueet ovat sekoitus jo turnauksissa pitkään pelanneita niin sanottuja veteraaneja ja uusia lupauksia, joilla riittää intoa ja taitoa.

Joensuusta saattaa löytyä yhteistyöhön suostuvia urheiluseuroja. Lähetin sähköpostia usealle eri urheilujoukkueelle Joensuussa saamatta vastausta e-urheilun liittyviin kysymyksiin. Tästä voin päätellä, että joko urheilujoukkueet eivät ole kiinnostuneet e-urheilusta tai asiaa olisi pitänyt lähestyä eri tavalla. En kuitenkaan sulje ajatusta pois kokonaan, sillä vastaamatta jättäminen voi johtua monista eri tekijöistä. Urheiluseuran laajentuminen e-urheilun pariin olisi kuitenkin e-urheilu urasta haaveileville pelaajille taloudellisesti turvallisempi vaihtoehto kuin lähteä koittamaan onneaan omin neuvoin.



Toivoa kuitenkin on. Joensuusta löytyy paljon nuoria opiskelijoita, joita voisi mahdollisesti kiinnostaa onnensa onkiminen e-urheilun parissa. Myös nuorempia lapsia voitaisiin saada innostumaa urheilusta e-urheilun kautta. Peleistä kiinnostuneet nuoret ja lapset usein viettävät enemmän aikaa peliensä ääressä kuin ulkona, mutta tässä olisi myös mahdollisuus aktivoida heitä innostumaan hyvinvointia ylläpitävästä urheilusta. Joensuussa toimii myös IDGA eli The International Game Developers Association, joka tukee pelien tekijöitä ja järjestää pelitapahtumia. Heillä on aktiivista toimintaa Joensuussa ja he ovat kiinnostuneita tekemään yhteistyötä ja tuomaan näkyvyyttä omalle toiminnalleen.

Tärkein mahdollisuus urheilutoimijoille e-urheilun parissa on brändin laajentaminen. Hyvin suunniteltu brändin laajentaminen on edullista, ja e-urheilu muoti-ilmiönä on juuri sitä millä saadaan näkyvyyttä varsinkin nuorten keskuudessa. Esimerkiksi Helsingin IFK on yksi kotimaisista seuroista, joka on laajentunut e-urheilun pariin. Seuran e-urheilujoukkue käyttää nimeä Helsinki REDS, joka pelaa muun muassa Overwatch-turnauksissa. Myös Porin Ässillä on e-urheilujoukkue nimeltä Aces. (Jalonen ym. 2017.)

## **7.2 Tutkimuksen etiikka ja luotettavuus**

E-urheilu on haastava tutkimuksen kohde sen vaihtelevan ja kasvavan luonteen takia. Uusia tutkimuksia aiheesta tehdään jatkuvasti ja esimerkiksi COVID-19 pandemian vaikutus e-urheiluun näkyy kokonaisuudessaan vasta tulevaisuudessa. Internetin tutkimusetiikka on harmaata aluetta ja se vaihtelee paljon tilanteen mukaan. (Laaksonen, Matikainen ja Tikka 2013, 49). Internet muuttuu jatkuvasti ja siksi ohjeistukset vanhenevat usein saman tien. Tästä syystä jokainen vastaus eettisiin kysymyksiin riippuu muun muassa tieteenalasta, tutkimuskohteesta, tutkimusvälineistä ja ajankohdasta. (Laaksonen, Matikainen ja Tikka 2013, 51.) Lähteiden kriittinen tarkastelu on erittäin oleellista, koska Internetissä esitettävä tieto voi olla virheellistä tai puutteellista. Esimerkiksi tutkiessani kuinka paljon rahaa joukkueen ylläpitoon tarvitaan, huomasin, että luotettavia

lähteitä löytyy hyvin niukasti, kun kyseessä on pelaajien ja muun henkilökunnan palkkatasoista. En siis päässyt tutkimaan aihetta haluamallani tarkkuudella, sillä mielestäni luotettavaa tietoa ei löytynyt.

## 8 Pohdinta

E-urheilujoukkueen perustaminen on riskialtis, mutta mahdollisesti tuottava valinta. E-urheilun maailmaan ei kuitenkaan kannata lähteä sijoittamaan ilman kattavaa tietoa aiheesta. Voin opinnäytetyöni puitteissa suositella e-urheiluun investointia yrityksille ja joukkueille, joiden talous ei kaadu, jos e-urheilujoukkueen ylläpito ei ole tuottoisaa. Uuden joukkueen markkinointiarvo on aluksi hyvin pieni, ja kasvaa lähinnä turnausvoitoilla. Tuottoisin vaihtoehto yrityksille ja joukkueille on lähteä rahoittamaan jo muodostunutta e-urheilujoukkuetta, jolta puuttuu rahoitus unelmiensa toteuttamiseen ja jolla on todisteita mahdollisuudesta menestykseen. Näin pelaajat saavat tarvitsemaansa rahallista turvaa ja joukkueet näkyvyyttä uusilla markkinoilla.

E-urheilu vaatii vielä kasvua kehittyäkseen varteenotettavaksi uravalinnaksi nuorelle pelaajalle. Alalla on liikaa muuttujia, joten en voi suositella sitä nuorille, jotka haaveilevat hankkivansa elantonsa pelaamalla. Pelaajat, jotka eivät pärjää alan huipulla tai joiden ura jostain syystä pysähtyy paikoilleen, saattavat herkästi jäädä tyhjän päälle. Huipulle päässeet e-urheilijat ovat myös kannattajiensa silmissä julkisuudenhenkilöitä, eikä sen mukana tulevaa sosiaalista painetta pidä vähätellä. E-urheilu on kuitenkin täällä jäädäkseen ja uskon vielä monen suomalaisen nuoren löytävän sen kautta oman tiensä huipulle.

## Lähteet

- Blizzard. 2021. Overwatch contenders official rules version 3.0.1. [https://bnetcmsus-a.akamaihd.net/cms/page\\_media/nv/NVUEWRH7DUIF1580933369756.pdf](https://bnetcmsus-a.akamaihd.net/cms/page_media/nv/NVUEWRH7DUIF1580933369756.pdf). 26.4.2021.
- Cameron, S. 2019. How Do Esports Teams Make Money? 5 different ways discussed. <https://cyberathletiks.com/how-do-esports-teams-make-money-5-different-ways-discussed/>. 5.7.2020.
- Carpenter, N. 2018. Report: Overwatch League buy-in could increase up to \$60 million for season two. <https://dotesports.com/overwatch/news/season-two-overwatch-league-buy-in-21023> . 4.7.2020.
- Digimama. 2021. Vähimmäispalkkasuosituksset luoville aloille 2021. <https://www.digimama.fi/wp-content/uploads/2021/03/DigiMaMa-Palkat-SU-2021.pdf>. 25.5.2021.
- Dota 2. 2020. The International. <https://blog.dota2.com/2020/04/the-international-2/>. 20.10.2020.
- Ence. 2020. ENCE. <https://www.ence.gg/player/serral/>. 20.9.2020.
- ESPN. 2017. Overwatch League announces standard player contract terms. [https://www.espn.com/esports/story/\\_/id/20163254/overwatch-league-owl-announces-details-player-contracts-team-buy-in](https://www.espn.com/esports/story/_/id/20163254/overwatch-league-owl-announces-details-player-contracts-team-buy-in). 26.4.2021.
- Esports Observer. 2020. An Introduction to the Esports Ecosystem. <https://esportsoobserver.com/the-esports-eco-system/>. 27.6.20220.
- Formula1. 2020. F1 and coronavirus FAQ: Everything you need to know. <https://www.formula1.com/en/latest/article.f1-and-coronavirus-faq-everything-you-need-to-know.6TwjCsP5iARqilEci9IZFi.html>. 30.8.2020.
- Gach, E. 2016. Dota 2 Player Accuses Former Team Of Mishandling Prize Money. <https://kotaku.com/dota-2-player-accuses-former-team-of-mishandling-prize-1787599526>. 5.7.2020.
- Haapala, K. ja Pärssinen K. 2020. Ammatti: e-sports. <https://www.tivi.fi/uutiset/ammatti-e-sports/3787839d-2540-4d9e-8dbb-fd20ff438be7>. 8.11.2020.
- Hartikainen, N. 2020a. Havu kasvaa koronasta huolimatta – tavoitteena esports-elämäntyyli. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000006705561.html>. 7.11.2020.
- Hartikainen, N. 2020b. Valorantista ei ole vielä haastamaan CS:ää – yksi joukkue dominoi euroopassa. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000006635529.html>. 5.11.2020.
- Hartikainen, N. 2020c. Aleks Virolainen tajusi saavansa potkut kesken sukujuhlien. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000006489376.html> 20.9.2020.
- Hartikainen, N. 2020d. Suomalainen traktorivalmistaja perusti pelijoukkueen – pelivalinta oli yllätys ja toisaalta ei. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000006702058.html>. 8.11.2020.
- Hayward, A. 2018. Esports Essentials: Why is the Prize Pool for Dota 2's The International so Large? <https://esportsoobserver.com/dota-2-prize-pool-explainer/>. 19.10.2020.
- Hyria. 2020. Enemmän osaamista - monipuolisempaa meininkiä. <https://www.hyria.fi/hyria>. 5.6.2020.
- Hänninen, P. 2016. Erilaiset palkintomekaniikat free-to-play-peleissä. Metropolia ammattikorkeakoulu. Viestinnän koulutusohjelma. Opinnäytetyö. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2016060111226>. 25.5.2021.

- Ilta-Sanomat. 2020. Taloussanomat. <https://www.is.fi/yrittys/ence-esports-oy/helsinki/2576890-5/>. 28.9.2020.
- Jalonen, H, Haltia, J, Tuominen, S ja Ryömä, A. 2017. Arvonluonnin pelikirja. <http://julkaisut.turkuamk.fi/isbn9789522166456.pdf>. 31.3.2020.
- Kajaanin ammattikorkeakoulu. 2020. Tradenomi, Esports business. <https://www.applykamk.com/esportsbusiness>. 2.5.2021.
- Koskinen, T. 2019. E-urheilu urheiluorganisaatioiden toiminnassa. Turku AMK. Liiketalouden koulutusohjelma. Opinnäytetyö. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2019061316805>. 21.5.2021
- Kraneis, S. ja Rantala K. 2018. Kaikki E-urheilusta. Helsinki.
- Laaksonen, S, Matikainen, J, ja Tikka, M. 2013. Tutkimusotteita verkosta. Laaksonen, S, Matikainen, J, ja Tikka, M. Ootteita verkosta: Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät. Tampere: Vastapaino. 15-104.
- Luukkonen, R. Tammilehto, T. ja Saarinen, S. 2018. Lasse Urpalainen on Suomen urheilun palkkakuningas – e-urheilija nousi ensimmäistä kertaa miljoonatuoloille. <https://bit.ly/3m7BFqj>. 20.9.2020
- Matthews, E. 2021. Here's what you need to know about the Call of Duty League 2021. <https://www.pcgamer.com/call-of-duty-league-2021/>. 26.4.2021.
- Melany, M. What is the player count in League of Legends in 2020? <https://win.gg/news/4943/what-is-the-player-count-in-league-of-legends-in-2020-question-mark>. 28.9.2020.
- Pacetti-Donelson, V. 2019. Esports, or esports, or e-sports, or eSports: Words Matter for More Reasons than you Think. <https://bit.ly/3kvf9rc>. 25.10.2020.
- Pyhälähti, M. Striimaus on suoratoistoa. <https://www.kielikello.fi/-/striimaus-on-suoratoistoa>. 25.10.2020.
- Reames, M. 2018. What is Hearthstone? <https://www.hotspawn.com/guides/what-is-hearthstone/>. 28.9.2020.
- Ruotsalainen, M. ja Friman, U. 2018. "There Are No Women and They All Play Mercy": Understanding and Explaining (The Lack of) Women's Presence in Esports and Competitive Gaming. [http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA\\_Nordic\\_2018\\_paper\\_31.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/DiGRA_Nordic_2018_paper_31.pdf). 30.10.2020.
- Roach, J. 2021. What is Fortnite? <https://www.digitaltrends.com/gaming/what-is-fortnite/>. 26.4.202.
- Rönkä, O. 2018a. E-urheilun käsikirja. Helsinki: Otava.
- Rönkä, O. 2018b. Kotimaisen e-urheilun historiallinen hetki oli samalla nolo muistutus lajin kohtaamista ennakkoluuloista. <https://yle.fi/urheilu/3-10543604>. 20.9.2020
- Suomen elektronisen urheilun liitto. 2020a. Suomen elektronisen urheilun liitto. <https://seul.fi/seul/>. 28.5.2020.
- Suomen elektronisen urheilun liitto. 2020c. Koulutukset. <https://seul.fi/yhteiso/koulutukset/>. 28.10.2020.
- Schoeneberger, S. 2018. Get In The Game: Seven Smart Strategies For Esports Marketing. <https://bit.ly/2TOMTUw>. 6.9.2020.
- Steven, R. 2019. OG wins The International 2019, becomes first repeat TI champion. <https://win.gg/news/2156/og-wins-the-international-2019-becomes-first-repeat-ti-champion>. 19.20.2020.
- Tillaeus. 2019. Nuoret rynnistivät e-urheilukerhoihin – taustalla menestys maailmalla: "Kun isomummo kysyy, mitä harrastat, voi sanoa että jalkapalloa ja sitten e-urheilua". <https://yle.fi/uutiset/3-10688130> 23.8.2020.
- Tuominen, P. 2020. Striimiopas. <https://www.verke.org/striimiopas/>. 5.11.2020.

Valve. 2020. Steam. <https://store.steampowered.com/about/>. 5.11.2020.

Yaden, J. 2020. What is Twitch? <https://www.digitaltrends.com/gaming/what-is-twitch/>. 21.10.2020.

## **Peliluettelo**

Call of Duty. 2003. Activision.

Counter-Strike. 2000. Valve.

Counter-Strike: Global Offensive. 2012. Valve.

Defense of the Ancients. 2003. Blizzard Entertainment.

Doom. 1993. id Software.

Dota 2. 2013. Valve.

Farming simulator. 2012. Giants Software.

Fortnite. 2017. Epic Games.

Hearthstone. 2014. Blizzard Entertainment.

League of Legends. 2009. Riot Games.

Overwatch. 2016. Blizzard Entertainment.

PlayerUnknown's Battlegrounds. 2017. PUBG Corporation.

Quake. 1996. id Software.

Rad Racer. 1987. Square.

Space Invaders. 1978. Taito.

StarCraft. 1998. Blizzard Entertainment.

StarCraft II. 2010. Blizzard Entertainment.

Super Mario. 1985. Nintendo.

Team Fortress. 1999. Valve.

Tetris. 1984. Alexey Pajitnov.

Valorant. 2020. Riot Games.

WarCraft. 1994. Blizzard Entertainment.

World of Warcraft. 2004. Blizzard Entertainment.