

OPINNÄYTETYÖ

E-urheilijat 2023

Next level: kohti e-urheilijoiden edunvalvontaa

Nelli Pennanen

Yhteisöpedagogi, Työyhteisön kehittäjä

210 op

Arvioitavaksi jättämisaika

06/2024

TIIVISTELMÄ

Humanistinen ammattikorkeakoulu
Yhteisöpedagogi AMK

Tekijät: Nelli Pennanen

Opinnäytetyön nimi: E-urheilijat 2023 – Next level: kohti e-urheilijoiden edunvalvontaa

Sivumäärä: 40 ja 15 liitesivua

Työn ohjaaja(t): Anu Suoranta

Työn tilaaja(t): Game Makers of Finland ry

E-urheilija on käsitteenä ja ammattina vielä uusi nykypäivän työmarkkinoilla. Tässä opinnäytetyössä tarkastellaan e-urheilijoita heidän ammattiinsa liittyviä ominaisuuksia teoriatasolla ja tutustutaan työelämän osa-alueisiin. Työelämän tutkimustietoa ei heidän alaltaan vielä juurikaan löydy. Opinnäytetyön tilaaja Game Makers of Finland ry on laajentamassa edunvalvontaa e-urheilijoihin ja ammattipelistriimaajiin. Tässä opinnäytetyössä tutkimus- ja kehitystyö on rajoitettu e-urheilijoihin. Toisena laajempaan tarkastelun kohteena on ammattiliittojen toiminta, jotka ovat kytköksissä e-urheilijoita varten suunniteltavaan edunvalvontaan. Opinnäytetyön tarkoituksena on selvittää e-urheilijoiden mahdollisuuksia järjestäytymiseen ja edunvalvonnan saavuttamiseen sekä minkälaisia piirteitä edunvalvontaa suunniteltaessa tulisi ottaa huomioon.

Tutkimusmenetelmät ovat laadullisia. Käytin e-urheilijoille suunnattua internet-pohjaista kyselyä ja asiantuntijahaastattelua. Tilaajalle tehtyä tuotosta varten pidin työpajan, jossa kävimme yhteismenetelmällisesti tilaajan ja SEUL ry:n puheenjohtajan kanssa läpi kyselyn tuloksia ja johtopäätöksiä, mitä kyselyn perusteella on syntynyt. Työpajaan osallistui myös kolme aktiivista e-urheilijaa ja haastoin heitä pohtimaan e-urheilijoiden maailmaa vuonna 2026.

Teoriatieto ja menetelmät avasivat e-urheilijoiden tilannetta vuonna 2023 sekä heidän suunnitelmiaan työurien suhteen tulevaisuudessa. E-urheilijoiden kohdalla toiveet ja haasteet kohdistuivat selkeästi kiinteiden ja säännöllisten ansiotulojen ansaitsemiseen tai lähinnä niiden puuttumiseen. Mahdollisuus tarkistaa työsopimuksen asiallisuus ja yleisesti työelämän tiedon lisääminen esimerkiksi työsuhdeoppaan saaminen olisi asioita, joita e-urheilijat toivoivat.

E-urheilijoiden saattaminen edunvalvonnan lähteelle on vielä monen mutkan takana, mutta muuttuva työmaailma antaa eväitä ja esimerkkejä sille, että tässä ei olla mahdottoman äärellä.

Avainsanat: E-urheilu, edunvalvonta, ammattiliitto

ABSTRACT

Humak University of Applied Sciences
Community educator

Author: Nelli Pennanen

Title: Esports Athletes 2023 – Next level: Towards the advocacy of e-sport athletes

Number of Pages: 40 and 15 attachment pages

Supervisor(s): Anu Suoranta

Commissioned by: Game Makers of Finland ry

The concept and profession of an esports player are still relatively new in today's job market. This thesis examines esports players and their professional characteristics at a theoretical level and explores aspects related to the working life. There is limited research data available on their field in the current literature. The commission of this thesis, Game Makers of Finland ry, is expanding advocacy efforts to include esports players and professional game streamers. The research and development work in this thesis are limited to esports players. A broader concept addressed is advocacy and the activities of professional associations, which are connected to the planned advocacy for esports players. The purpose of the thesis is to investigate the possibilities for esports players to organize and achieve advocacy, as well as to identify the characteristics that should be considered when planning advocacy.

The research methodology involves qualitative research, utilizing an internet-based survey targeted at esports players and expert interviews. For the deliverable product for the commission, a work was held to review the survey results and conclusions with the commission and the chairman of SEUL ry. Three active esports players also participated in the workshop, where they were challenged to contemplate the world of esports players in the year 2026.

The theoretical knowledge and research provided insights into the situation of esports players in 2023 and their plans for future careers. For esports players, hopes and challenges were clearly focused on earning stable income or, more specifically, the absence of it. The ability to review the appropriateness of employment contracts and, in general, increasing the knowledge about the working world, such as obtaining a worklife guide, were things that esports players desired.

Bringing esports players to the source of advocacy is still a complex journey, but the changing landscape of the worklife provides insights and examples that suggest this is not an insurmountable task.

Keywords: Esports, advocacy, union

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1	JOHDANTO	6
2	TILAAJA JA YHTEISTYÖTAHO	7
	2.1 Game Makers of Finland – Peliala ry	7
	2.2 Suomen elektronisen urheilun liitto	7
	2.3 Tarve ja tavoitteet	8
3	E-URHEILU	9
	3.1 Mitä on e-urheilu	9
	3.2 E-urheilun historiaa	9
	3.3 Harjoittelu ja reaktionopeus	10
	3.4 Ammattilaisuus	11
	3.5 E-urheilijoiden toiminta pelaamisen lisäksi	11
	3.6 Suomen e-urheilun tilanne 2020-luvulla	12
	3.7 Pelimaailman lyhenteet, käsitteet ja sanastoa	13
4	AMMATTILIITTO	15
	4.1 Ammattiliittojen alkuhistoriikki ja nykypäivä Suomessa	15
	4.2 Ammattiliiton tehtävät ja edunvalvonta	16
5	HAASTATTELU: AMMATTILIITON KÄYTÄNNÖT	19
6	MENETELMÄT	22
	6.1 Tiedonkeruu - kysely	22
	6.2 Tiedonkeruu – haastattelu	23
	6.3 Tiedonkeruu – tulevaisuuden muistelu	23

7	KYSELYN TULOKSET	25
	7.1 Kyselyn vastaukset.....	25
	7.2 Työhön ja tuloihin liittyvät kysymykset	26
	7.3 Ammattiliittoon liittyvät kysymykset ja aktiiviuran jälkeinen aika.....	29
8	TYÖPAJA TILAAJAN KANSSA	33
	8.1 Suunnitelma	33
	8.2 Toteutus.....	33
9	JOHTOPÄÄTÖKSET	35
	9.1 E-urheilijat	35
	9.2 Edunvalvonta	36
	9.3 Eettisyys.....	37
10	POHDINTA	39
	10.1 Oman työn arviointi.....	39
	LÄHTEET	40

1 JOHDANTO

Työskentelen luottamusmiehenä palvelualojen alla toimivassa yrityksessä ja olen tuudittautunut siihen maailmaan, jossa valvon systemaattisesti työntekijöiden oikeuksia, kollektiivinen työehtosopimus sitoo työnantajaa ja liittoon kuuluvien työntekijöiden edustaminen ja puolustaminen on päivänselvä asia. Opinnäytetyössäni pääsin tutustumaan sellaiseen alaan, jossa nämä asiat eivät ole vielä toteutuneet ja ajatus järjestäytymisestä sekä edunvalvonnasta on vielä lapsen kengissä. Ammattilaistasolla pelaavien e-urheilijoiden työelämään sidotut kontekstit, kuten palkka ja työ sopimukset vaikuttivat minulle toimivan enemmänkin viidakon lakien kuin tottumassani työmaailmassa. Päätin tarrata liaaneista kiinni ja sinkauttaa itseni e-urheilun maailmaan, jossa näyttöjen valaistus ja RGB-valot eivät onneksi ole ainoa valonpilkahdus.

Tutkimuskysymykseni koskee suomalaisten e-urheilijoiden mahdollisuuksia järjestäytymiseen, ja mitkä ovat ne keskeisimmät asiat, miten edunvalvonnalla voisi vaikuttaa e-urheilijoiden työelämään liittyviin asioihin. Tarkastelen työssäni e-urheilijoiden tämänhetkistä työelämän tilannetta, ansionmuodostumista, sopimusten erilaisia muotoja, halukkuutta liittyä ammattiliittoon sekä sitä, miten edunvalvonnan erilaisia muotoja saisi pelaajayhteisölle tutummaksi. Tosiasiallisten järjestäytymisen esteiden tunnistaminen ja edellytysten täyttyminen ovat osa tutkimuskysymyksiä sekä ratkaisukeinojen löytäminen kehittämiskohteita.

Ammattina e-urheilija on verrattain uusi ja tämän ammattilaisuuden määrittelemiseksi löysin muutamankin erilaisen kuvailun. Tässä työssä sovellan ammattilais e-urheilijan määritelmään yleistä ammattiurheilijan kuvausta. Molempia määrittävät samat lainalaisuudet harjoittamisen, kilpailamisen ja valmennusverkoston kanssa. E-urheilijan vertaaminen esimerkiksi jääkiekkopelaajaan, yleisurheilijaan tai hiihtäjään ei siis ole kovin kaukainen vertaus, lajit vain vaihtuvat.

AY-aktiivina ja luottamusmiehenä olen kokenut ammattiliittojen toiminnan sekä historian olevan suhteellisen vieras käsite, vaikka kuuluisikin jäsenenä ammattiliittoon. Mitä ammattiliitot oikeastaan ovat ja miksi niihin kannattaisi liittyä? Ammattiliittoa ja edunvalvontaa käsittelen sekä yleisesti että pohtimalla sitä e-urheilijoiden näkökulmasta.

2 TILAAJA JA YHTEISTYÖTAHO

2.1 Game Makers of Finland – Peliala ry

Opinnäytetyön tilaaja Game Makers of Finland on maailman ensimmäinen pelialan työntekijöiden ja opiskelijoiden ammattiliitto, johon kuuluu yli 500 jäsentä. Pelialan työntekijöiksi lasketaan esimerkiksi kehittäjät, designerit, äänisuunnittelijat, tuottajat ja animaattorit. Vuonna 2017 perustettu liitto toimii alan edunvalvojana ja tarjoaa jäsenilleen jäsenetujen lisäksi palveluja, kuten palkkaneuvontaa, työehtoasiantuntijoiden sekä asianajajan. Game Makers of Finland järjestää vuosittain palkkakyselyn pelialan työntekijöille, joista viimeisin on toteutettu vuoden 2022 lopussa (Peliala 2022).

Game Makers of Finland on Tietoala ry:n jäsenyhdistys ja kuuluu sitä kautta Insinööriliittoon, joka puolestaan kuuluu keskusjärjestö Akavaan. Vuoden 2023 alussa yhdistyksessä on päätetty laajentaa edustettavien jäsenten joukkoa myös e-urheilijoihin ja ammattipelistriimaajiin yhteistyössä SEULin kanssa (Pennanen 2023).

2.2 Suomen elektronisen urheilun liitto

Yhteistyötahona toimii Suomen elektronisen urheilun liitto, eli SEUL ry on vuonna 2010 perustettu järjestö, jonka tarkoituksena on ajaa ja kehittää elektronisen urheilun asemaa Suomessa (SEUL 2019). SEUL on järjestönä lajiliitto, kuten jalkapallolla on Palloliitto ja koripallolla on Koripalloliitto (Rönkä 2018, 66).

SEULin tavoitteena on tehdä elektronista urheilua tunnetummaksi ja vaikuttaa sen kehitykseen sekä Suomessa että kansainvälisesti ulkomailla. SEUL ry strategia painottuu juniori- ja nuorisotoiminnan kehittämiseen, kilpailutoiminnan kehittämiseen Suomessa ja ulkomailla, valmentaja- ja tuomaritoiminnon standardointi sekä aktiivinen viestintä ja vaikuttaminen (SEUL 2021.) SEUL ottaa toiminnassaan huomioon myös työnantajan näkökulman, joka tukee tasapainon löytämistä työnantajien ja työntekijöiden välillä.

SEULin toiminnan painottuessa e-urheilun kehittämiseen ovat he myös yhteistyökumppani ja tiedonlähde, sillä Suomessa e-urheilun tunnettavuus on vielä suhteellisen alkutekijöissä ja sen kannatteluun tarvitaan voimavaroja, jotta e-urheilijoille voidaan saavuttaa selkeä ja oikeudenmukainen työympäristö.

2.3 Tarve ja tavoitteet

E-urheilu on vielä suhteellisen tuore ammattiala Suomessa, eikä siitä löydy vielä kattavaa ja pitkän aikavälin tutkimustietoa. E-urheilijoiden ammatillinen asema hakee vielä paikkaansa, heillä ei ole omaa ammattiliittoa tai työehtosopimuksia ja Peliala ry:n mukaan heidän edunvalvontansa on tämänhetkisten tietojen mukaan puutteellista.

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena onkin saada katsaus elektronisen urheilun ammattilaisten tilanteesta sekä lisätä tietopohjaa heidän kohtaamistaan haasteista ja tavoitteista.

Edunvalvonnan tarpeen ja muodon selvittämiseksi on tutkimuskohteena pääasiallisesti nykytilanne ansioiden muodostumisissa, sopimusten erilaiset muodot ja järjestäytymishalukkuus.

Tavoitteenani oli mahdollisimman kattava ja todenmukainen kuva tutkimukseen osallistuneiden e-urheilijoiden nykytilanteesta ja tulevaisuuden näkymistä sekä kokemuksista ammattiliitosta ja sen vaikutusmahdollisuuksista. E-urheilijan uraan liittyy paljon kysymyksiä, joihin ainakin osaan yritin löytää vastauksia. Mistä e-urheilijat käytännössä saavat tulonsa, mitä heidän pitää tehdä ansionsa eteen, millaisia erilaisia sopimusmuotoja löytyy ja miten raha liikkuu pelaajien maailmassa? Jotta näihin kysymyksiin saadaan vastauksia, oli tavoitteenani saada kyselyyn vastauksia suoraan mahdollisimman monelta pelaajalta ja saada tämänhetkinen käsitys heidän työelämistään ja –uristaan.

Kartoitin edunvalvonta kyselyllä pelaajien urallaan kokemia kynnyskysymyksiä ja kipukohtia pelaajaurallaan, jotta näihin kohteisiin olisi järjestäytymällä ja edunvalvonnalla mahdollisuus vaikuttaa. Kyselyn tulosten, haastattelun ja teoretiedon perusteella muodostin alustavan esitysmateriaalin ja jota kehitimme yhteistoiminnallisesti työpajassa yhdessä tilaajien kanssa, jossa itse toimin fasilitoijan roolissa. Opinnäytetyön tuottaman selvityksen pohjalta Game Makers of Finland rakentaa e-urheilijoiden edunvalvonnallinen toimintasuunnitelma sekä strategia. Samalla kartoitetaan ammattilaisten käsityksiä ammattiliiton toiminnasta ja valmiudesta liittyä itse liittoon.

3 E-URHEILU

3.1 Mitä on e-urheilu

E-urheilu, eli elektroninen urheilu, jossa pelataan videopelejä, voi käsitteenä tuntua monelle vieraalta ja sen yhdistäminen perinteiseen urheiluun ja työhön käsittämättömältä. Ensimmäinen mielikuva voi olla hikinen nörtti vanhempiensa kellarissa pelaamassa sotapelejä ja huutamassa hävyttömyyksiä kuulokkeidensa mikkiin. Tai sitten kasa nuoria teinejä kerääntyneenä yhden heistä kotiin, tietokoneen ääreen ES-energiajuomat käsissä. E-urheilu on kuitenkin aimo harppaus tästä eteenpäin ja laji on ammatillistunut sekä kehittynyt vuosien saatossa hyvinkin urheiluksi laskettavaksi kokonaisuudeksi.

E-urheilu on kilpapelaaamista erilaisissa videopelissä. E-urheilua voidaan pelata sekä yksin että joukkueena, riippuen siitä, mitä peliä pelataan. Sitä voi myös opiskella useissa eri oppilaitoksissa ja kansanopistoissa (SEUL 2021.)

Vaikka e-urheilu onkin lajina suhteellisen uusi, se on alati kasvava urheilulaji, jonka yhteydessä liikkuu paljon rahaa ja jonka eri peliturnauksia seuraa miljoonia ihmisiä ympäri maailmaa. Tästä esimerkkinä vuoden 2022 League of Legends-maailmanmestaruuden loppuottelu, jota seurasi enimmillään samanaikaisesti 5 147 701 katsojaa ja jonka palkintopotti oli yhteensä 2 225 000 dollaria (Escharts 2022.) Helsingin Sanomat kirjoitti artikkelissaan 23.10.2023 kuinka Saudi-Arabia perustaa elektronisen urheilun MM-tapahtuman. Maan valtiollinen sijoitusrahasto aikoo investoida 38 miljardia dollaria maansa peliyhtiöön (Helsingin Sanomat 2023.)

3.2 E-urheilun historiaa

Ensimmäisiä tietokonepelejä ilmestyi jo vuonna 1962, jolloin ilmestyi Spacewar!-niminen peli. Vain kymmenen vuotta myöhemmin pidettiin ensimmäinen videopeliturnaus Stanfordin yliopistossa Intergalaktiset Spacewar! -olympialaiset. Erityisesti 1980-luvulle sijoittuvista elokuvista tutut pelihallit lisäsivät arcade-pelien suosiota ja legendaarinen peliyhtiö Atari järjesti e-urheilun suurturnauksen Space Invaders -pelissä, jota saapui kokeilemaan 10 000 ihmistä ympäri Yhdysvaltoja (Rönkä 2018, 12.) Pelikonsolit astuivat kuvaan ja asettuivat haastamaan pelihallit 1990-luvulla ja ilmoille ponnahtivat Nintendo ja Sega. Nintendon luoma

Super Mario ja Segan Sonic taistelivat suosiosta päästääkseen ihmisten olohuoneisiin (Kelion 2014.)

Internetin tulo mullisti elektronisen urheilun maailman. Pelikaverin ei tarvinnut enää istua fyysisesti vieressä, vaan vastustajan pystyi tavoittamaan käytännössä mistä tahansa ympäri maapalloa. Edelleen toki oli mahdollista lanittaa, eli pelata lähiverkon välityksellä toisen kotona, molemmat omilla tietokoneillaan. Pelimaailma myös muuttui, kehittyi ja laajeni. Uusia pelien lajityyppejä syntyi ja pelaajille mahdollistettiin pelien sekä kenttien muokkaaminen. (Rönkä 2018, 14–15.)

3.3 Harjoittelu ja reaktionopeus

Pelaaminen ja harjoittelu vaativat aikaa, vaivaa sekä sitoutumista. Ammattilaistason nouseminen ei tapahdu pelkällä tahdonvoimalla ja haluamisella, ei e-urheilussa, jääkiekossa tai jalkapallossa. Määrätietoinen harjoittelu, treenirutiineista kiinnipitäminen ja vastustajien taktiikoiden opiskelu on osa tavoitteellista urheilu-uraa (Rönkä 2018, 28.) Ammatikseen pelaavan e-urheilijan on huolehdittava harjoittelun lisäksi myös oman itsensä kokonaisvaltaisesta hyvinvoinnista. Perinteiset lainalaisuudet liittyen riittävän unen saantiin, tasapainoiseen ruokavalioon sekä hyöty- ja arkiliikuntaan pätevät myös e-urheilijoihin.

Monet ammatikseen pelaavat urheilijat pystyvät näpyttelemään näppäimistöä 500–600 kertaa minuutissa, joka tekee noin 10 näpätystä sekunnissa (LeJacq 2013.) Määrä on korkea ottaen huomioon, ettei se ole vain sattumanvaraista naputtelua, vaan jokaisella liikkeellä on merkityksensä, ennakkoon harkittua strategiaa voi joutua muuttamaan lennosta ja jokainen painallus voi vaikuttaa pelin lopputulokseen.

Yksi merkittävä hyvän pelaajan ominaisuus on hyvä reaktionopeus erityisesti FPS-peleissä. Reaktionopeus on luonnostaan heikentyvä ja se alkaa heikentymään 20–25 ikävuoden tienoilla. Reaktionopeus ei ole ainoa merkitsevä tekijä, vaan pelaamisessa tarvitaan myös muita ominaisuuksia, kuten tiimityö, strategia ja kommunikointi. Ikääntymisestä johtuvan reaktionopeuden hidastumisen sijaan pelaajan on hyvä kiinnittää enemmän huomiota lyhyemmän aikavälin muutoksiin reaktionopeudessa, jotka voivat johtua esimerkiksi unen puutteesta. Unen puutteen on tutkittu vaikuttavan reaktionopeuteen hidastavasti jopa 20 %. (Haataja & Leinonen 2021, 46–48.)

3.4 Ammattilaisuus

Ammattilaiseksi etenemisen käsittelemiseksi olisi hyvä ensin määritellä, kuka lasketaan e-urheilun ammattilaiseksi. Tilastokeskus määrittelee urheilijan ammattiluokituksen näin: osallistuvat kilpaurheilutapahtumiin. Harjoittelevat lajiaan ja kilpailevat siinä yksin tai joukkueen osana. Erilaisiksi tehtäviksi määritellään osallistuminen kilpaurheilutapahtumiin, säännöllisiin harjoituksiin ja yksilöllisten harjoitusten tekeminen tarvittavan kuntotason ylläpitämiseksi, osallistuminen urheiluun liittyvään promootiotoimintaan ja tiedotusvälineiden haastatteluihin, korkeatasoisen suorituskyvyn ylläpitäminen omassa urheilulajissa, strategioista päättäminen yhdessä valmentajan kanssa, muiden kilpailijoiden suoritustason ja suoritulosuhteiden arviointi kilpailupaikoilla sekä lajin sääntöjen noudattaminen. (Tilastokeskus 2010.) Tilastokeskus ei ota kantaa palkan tai palkkion saamiseen. E-urheilussa voidaan ajatella ammattilaisuuden alkavan siitä, kun alkaa ansaitsemaan tuloja ja/tai pääsee mukaan e-urheiluorganisaatioon. Yleensä nämä ovat kuitenkin yhteydessä toisiinsa (Rönkä 2018, 54.) Kaveriporukalla pelailemista ei siis lasketa vielä ammattilaistason pelaajaksi. Uralla edetäkseen voi osallistua haastajaturnauksiin ja menestyminen voi poikia sopimuksia e-urheiluorganisaation kanssa, minkä myötä ovet voivat aueta myös sponsoreiden suuntaan tuoden erilaisia tulomuotoja, pelivälineitä sekä valmennusta, että muita ammattiosajia, kuten fysio- ja ravintoterapeutti sekä psykologi (Mt., 2018, 55.)

E-urheiluorganisaatiota voi kutsua myös peliorganisaatioksi tai seuraksi. Nämä organisaatiot rahoittavat toimintaansa pääsääntöisesti yhden tai useamman sponsorin sekä mainos- ja tuotemyyntitulojen myötä. Pelaajan solmiessa sopimuksen organisaation kanssa, hän saa tuloja myös harjoitteluun, jotta mahdollisuudet menestyä turnauksissa kasvaisivat. Sopimukseen voi sisältyä muita ehtoja, kuten kilpailuihin osallistuminen pukeutumalla organisaation varusteisiin tai muuten mainostamalla organisaatiota. Ansiotulon lisäksi organisaatio voi kustantaa myös turnaus- ja matkakulut (SEUL 2020.)

3.5 E-urheilijoiden toiminta pelaamisen lisäksi

Osa peliorganisaatioista voi vaatia e-urheilijalta myös striimausta. Suomalaisittain lausuttuna striimaus tarkoittaa live-videoiden tekoa ja jakoa internetissä. E-urheilijat siis pelaavat digitaalisia pelejä ja jakavat lähetystä niin, että katsojat pääsevät sitä seuraamaan ja kommentoimaan. Yksi isoimmista ja suosituimmista striimauslustoista on Twitch.tv, jolla on päivittäin yli 15 miljoonaa katsojaa ja kuukausittain katsojamäärä voi ylittää 100 miljoonaa. E-

urheilijat voivat striimata myös täysin omasta tahdostaan ja striimaamisen voidaankin katsoa olevan osa pelaajauraa. Twitch.tv:n sivuilla näkyvät mainokset tuovat lisätuloja striimaavalle pelaajalle ja moni entinen ammattilainen onkin siirtynyt kokonaan pois turnauspeleistä ja keskittyy pelien striimaamiseen (Rönkä 2018, 58.) Muita suosittuja striimauspalveluita ovat esimerkiksi YouTube sekä Kick.com. Mainostulojen lisäksi striimaajat voivat ansaita saamalla kanavalleen paljon katsojia. Katsojan subscribetessa, eli tilaamalla ja maksamalla striimaajan kanavasta, voi katsoja välttää mainosten katsomisen, mutta kanavasta maksaessaan hän kerryttää tuloja itse striimaajalle. Katsojat voivat myös tehdä lahjoituksia striimaajalle ja tätä kautta rahallisesti tukea idoliaan.

Gökhan Cakir ja Austin Ernst ovat kirjoittaneet artikkelin Dotesports.com sivustolle elokuussa 2023 10 eniten ansaitsevan Twitch.tv-striimaajan listan, jonka korkeimmalla sijalla komeilee Ninja. Kyseinen striimaaja ansaitsee arviolta 500 000 dollaria kuukausittain ja hänen nettoarvonsa on arvioitu olevan 40 miljoonaa dollaria. Jokaisessa lajissa on kuitenkin omat tulokuninkaat ja –kuningattaret, eikä striimaaminen automaattisesti tarkoita jättitienestejä kaikille.

3.6 Suomen e-urheilun tilanne 2020-luvulla

Vaikka e-urheilun parissa kansainvälisesti liikkuu miljoonia euroja, Suomessa rahaliikenne on tähän suhteessa vielä pientä. Suomessa ammattilaisturnauksissa palkintopotit ovat 10 000–50 000 euron välillä. Suurin palkintopotti on tähän mennessä ollut 100 000 euroa (SEUL 2023.)

Suomessa järjestetään monia e-urheilutapahtumia pelaajille. Suomen isoimmat tapahtumat ovat Assembly, LanTrek, Vectorama, Insomnia sekä Grail Quest. Näistä suurin on Assembly-pelitapahtuma, joka järjestetään kahdesti vuodessa Helsingin Messukeskuksessa (Rönkä 2018, 62–63.) Vuoden 2023 kesän Assemblyilla kamppailtiin Counter-Striken suomenmestaruustittelistä, josta kilpailivat Suomen neljä kovinta CS-tiimiä (Assembly 2023.)

Vaikka lajin parissa Suomen maaperällä ei liiku yhtä isot rahat, on lajin kasvuun ja laatuun herätty sekä Puolustusvoimissa että koulumaailmassa. Vuonna 2022 valittiin ensimmäinen e-urheilija Puolustusvoimien urheilukouluun. Valittu alokas oli menestynyt kansainvälisesti Counter Strike-pelissä. Urheilukoulu listaa pääsyvaatimukseksi lajin, joka on olympialaji tai lajissa on MM-kilpailut (Kaarkoski 2022.)

Kuten useimmissa muissakin lajeissa, myös e-urheilussa harjoittelu ja kilpaileminen on hyvä aloittaa nuorena ja opiskelumaailmaan sulautuminen mahdollistaa harjoittelun sekä opiskelun yhdistämisen. Koulutuksen parista mainittakoon AhlmanEdu, joka tarjoaa monenlaisia perus-, ammatti- ja erikoisammattitutkintoja. AhlmanEdu tarjoaa kansanopiston puolella mahdollisuuden opiskella lukuvuoden ajan esports-linjalla, jossa koulutukseen on sisällytetty samanlaiset mahdollisuudet kuin perinteisissä urheilulajeissa kilpaileville henkilöille (AhlmanEdu 2022.) Neljä espoolaista lukiota ovat aloittaneet yhteistyön ENCE Akatemian kanssa ja niissä tarjotaan lukiolaisille vapaavalintaisia esports-kursseja, joita vetää ENCE:n asiantuntijat (Espoon kaupunki 2023.)

Yhteiskunnallisen lajiihyväksynnän lisäksi näen koulutuksen lisäävän mahdollisuuksia lajin kasvuun ja kehittymiseen sekä tukena ammatillisuuden systemaattiseen toimintaan.

3.7 Pelimaailman lyhenteet, käsitteet ja sanastoa

Pelaamiseen liittyvään maailmaan kuuluu myös erikoissanastoa, jota avaan alla saadakseni lukijalle paremman käsityksen pelimaailman lyhenteistä, käsitteistä ja sanastosta.

RGB-valot = värivalonauha, joka voi vaihdella värejä. Voidaan käyttää tunnelmavalaistuksena omassa pelihuoneessa seinillä, näytön karmeissa tai lattiassa. RGB-valot voi löytyä myös näppäimistöstä tai tietokoneen sisältä.

Arcade = pelihallipeli

FPS = First Person Shooter peleissä tarkastellaan ja liikutaan pelimaailmassa pelihahmon silmien kautta. Peleihin liittyy yleensä ammuskelua erilaisilla aseilla.

CS = Counter Strike. Verkon yli pelattava FPS-peli, voidaan pelata yksin tai kilpailla joukkueena

LoL = League of Legends. Peli, jota pelataan moninpelinä taisteluareenalla. Joukkueen pitää tuhota vastustajajoukkueen kotipesä.

Subscribe = tilata pelaajan kanava striimausalustoilla. Vastakohtana unsubscribe, joka tarkoittaa tilauksen perumista

ENCE Academy = pelaajaorganisaatio ENCE:n perustama akatemiajoukkue, johon peliuransa alussa oleva e-urheilija voi hakea mukaan.

Elisa Masters = Paikan päällä järjestettävä CS-turnaus. Vuonna 2023 paikkana toimi Espoon Metro Areena

Mentimeter = Alusta, jolla voidaan tehdä esityksiä ja saada osallistujilta vastauksia reaaliaikaisesti. Osallistujat voivat vastata esimerkiksi oman kännykkänsä välityksellä esityksen kysymyksiin.

4 AMMATTILIITTO

4.1 Ammattiliittojen alkuhistoriikki ja nykypäivä Suomessa

Tämänkin tutkimuksen kokonaisuuden ymmärtämisen kannalta on hyvä tehdä katsaus ammattiliittojen historiaan ja mennä ajassa taaksepäin, sillä ammattiliittojen olemassaolo ei ole itseisarvo, vaan niiden perustamisen eteen on tehty töitä ja järjestäydytty. 10.12.1948 julistettiin Yhdistyneiden kansakuntien yleiskokouksessa 23. artiklan kohdassa 4. että jokaisella on oikeus perustaa ammattiyhdistyksiä ja liittyä niihin (Ihmisoikeuksien liitto, 2023.) Suomen perustuslakiin on kirjattu 13 § 2. momenttiin oikeus ammatillisesta yhdistymisvapaudesta ja vapaudesta järjestäytyä muiden etujen valvomiseksi. Suomessa tämä kirjaus kohdistuen erityisesti ammatilliseen yhdistymisvapauteen on tehty vasta vuonna 1999, vaikkakin Suomen ensimmäinen selkeästi ammatillinen järjestö perustettiin jo vuonna 1860. Kyseessä oli Helsingin kirjanpainajain yhdistys, joka johti lakkoliikettä (Salomaa 1971, 102.) Porvarillinen maailmankatsomus 1800-luvun lopulla tarkoitti kuitenkin sitä, että ammatilliset järjestöt eivät muistuttaneet nykypäivän järjestöjä juuri ollenkaan ja työnantajapuoli saneli pitkälti päätökset sekä muut kannanotot (Mt., 1971, 102.) 1890-luvun talouspulan myötä perustettiin Suomen Työväenpuolue, jolloin Suomessa oli 5 000–6 000 ammatillisesti järjestäytyntä työläistä ja 11 eri ammattiliittoa. Samoihin aikoihin ammatilliset järjestöt alkoivat liittyä mukaan puolueeseen, jolloin ammattiyhdistysliike ja poliittinen työväenliike muodostivat yhteisen järjestöllisen kokonaisuuden (Mt., 1971, 103.)

Toisen maailmansodan jälkeen ammattiyhdistysten asema vahvistui ja vuoden 1960-luvun lopussa oli hyvinkin vahvassa asemassa ensimmäisten tulopoliittisten ratkaisujen, eli tupojen myötä. Ensimmäinen tupo solmittiin vuonna 1968 ja se käsitti laajoja yhteiskunnallisia sopimuksia tulonjakoon, palkkoihin ja työehtoihin liittyen, joista päätettiin yhdessä kolmen osapuolen, eli valtion, ammattiyhdistysliikkeen ja työnantajien keskusjärjestöjen kanssa. (Helander & Nylund 2012, 5–6.) Tämän valta-ajan loppu koitti kuitenkin vuonna 2007, kun Elinkeinoelämän keskusliitto ilmoitti yksipuolisesti, ettei se aio enää olla mukana tupojen solmimisessa.

Otetaan lyhyt harppaus nykypäivään. Vuonna 2023 Suomessa oli kolme palkansaajien keskusjärjestöä: Suomen ammattiliittojen keskusjärjestö SAK (perustettu vuonna 1930), Korkeakoulutettujen työmarkkinajärjestö Akava (perustettu vuonna 1950) sekä

Toimihenkilökeskusjärjestö STTK (perustettu vuonna 1946). Näiden kolmen keskusjärjestön alta löytyy 65 ammattiliittoa. Viimeisimmän työ- ja elinkeinoministeriön vuonna 2021 tehdyn kyselytutkimuksen mukaan suomalaisten järjestäytymisaste oli 78,5 %. Kysely ei ota huomioon eläkkeelle jääneitä.

Taulukko 1: Järjestäytymisaste Suomessa vuonna 2021 (Työ- ja elinkeinoministeriö 2021, 34)

	1989	1994	2001	2004	2009	2013	2017	2021
Ay-jäseniä	1 901 000	2 064 000	2 082 000	2 107 000	2 148 403	2 157 026	2 043 427	1 888 558
Palkansaajat ja työttömät	2 193 000	2 137 000	2 298 000	2 293 000	2 343 700	2 345 900	2 381 200	2 405 000
Kokonaisjärjestäytymisaste	86,7	96,5	90,6	91,9	91,7	91,9	85,8	78,5

Liitot rahoittavat toimintaansa pääsääntöisesti jäsenmaksujen avulla (Helander & Nylund 2012, 22.) Jäsenmaksu lasketaan pääsääntöisesti prosentuaalisesti bruttotuloista vaihdellen 1–2 % välillä. Esimerkkinä Tietoalan jäsenmaksu vuonna 2023, joka on 1,2 % bruttotuloista, kuitenkin niin, että jäsenen pitää maksaa vähintään 34 euroa kuukaudessa, enimmäismaksun ollessa 38 euroa (Insinööriliitto 2023.) E-urheilijoiden järjestäytymisen edellytyksiin liittyvä kysymys onkin, miten pelaajien tulot muodostuvat ja onko heillä mahdollisuutta ansiotulojen myötä maksaa mahdollisia liiton jäsenmaksuja.

4.2 Ammattiliiton tehtävät ja edunvalvonta

Luottamusmiehen tehtävässäni törmään usein kysymykseen siitä, mitä minä hyödyn ammattiliiton jäseneksi liittymisestä? Tämä on oman kokemukseni perusteella melkein yhtä toistuva aihe kuin vasta-argumentti liittymiselle: se maksaa niin paljon. Liittoon kuuluvat työntekijät ovat pääsääntöisesti liiton toiminnan rahoittajia, joten on tärkeää tietää, mitä sillä rahalla oikein saa.

Ammattiyhdistysliikkeen yksi päätehtävistä on suojella työntekijöitä epäreiluilta tai oikeudellisesti ongelmallisilta työehdoilta tai -muodoilta (Löfgren 2018, 155.) Ammattiliittoon kuuluvalla työntekijällä on siis olemassa taustatuki ja paikka, josta kysyä, mikäli kohtaa työelämässä epäreiluutta tai hankalia työehtoja. Taustatukena voi olla mahdollisuus kysyä

oman työsopimuksen kohtien laillisuutta, työaikojen toteutumista tai varmistua siitä, ettei työnantaja jollain muulla keinoin toimi väärin työntekijää kohtaan. Työntekijöiden järjestäytymisellä ja ammattiliiton tuella voidaan myös parantaa työehtoja sekä vastustaa ja käyttää joukkovoimaa, jos työnantaja haluaa heikentää työntekijöiden turvaa. Järjestäytymisestä on hyötyä yhteiskunnalle, työntekijöille ja työnantajalle (Löfgren 2018, 164.) Edunvalvonnallisesta näkökulmasta Morawskin 13 maassa tekemän tutkimuksen mukaan ay-liikkeeltä odotetaan 1. palkankorotuksia, 2. työsuhteturvaa, 3. sosiaalista hyvinvointia, 4. uusien työpaikkojen luontia, 5. työympäristöön liittyviä kysymyksiä, 6. työajan lyhentämistä, 7. työsuojeluun liittyviä kysymyksiä, 8. vapaa-ajan toimintaa, 9. työmäärään ja menetelmiin puuttumista, 10. työpaikan toimintaan vaikuttamista. (Ilmonen & Jokivuori & Liikanen & Kevätsalo & Juuti 1998, 12.) Olen itse käyttänyt ammattiliittoon liittymiseen selityksenä sitä, että siinä missä siitä on hyötyä koko ammattialalle, se on samalla myös turva itselle.

Ammattiliitot neuvottelevat työehtosopimuksesta työnantajapuolen kanssa. Työehtosopimuksessa määritellään alaan tai työpaikkaan liittyvät kollektiiviset minimiehdot, jotka määrittävät yksittäisen työntekijän työsopimusehdot. Näihin minimiehtoihin lukeutuu esimerkiksi palkka, työaika ja muut työnteon ehtoja koskevat työehtosopimusmääräykset (Ylhäinen 2018, 77.) Työehtosopimuksen minimiehdot esimerkiksi palkan suhteen ovat nimenomaan se minimi, työnantaja saa määritellä työntekijöilleen tätä suuremman palkan. E-urheilijoiden kohdalla työnantajapuolena toimivat seurat, joukkueet sekä muita urheilijoita työllistäviä tahoja.

Ammattiliittoa ja työntekijöitä työpaikalla edustaa luottamusmies. Luottamusmiehen tehtäviin lukeutuu työehtosopimuksen noudattamisen toteutumisen valvominen ja kehittäminen työpaikalla. Valvominen ja seuranta ovat merkittävä osa luottamusmiehen tehtäviä, mutta luottamusmiehiltä odotetaan myös toimintaa (Helin 2012, 170–171.) Luottamusmies valitaan yrityksen liittoon kuuluvien työntekijöiden keskuudesta liittoon kuuluvien työntekijöiden toimesta.

E-urheilijoiden järjestäytymisen kohdalla kysymys onkin siitä, ovatko he työntekijöitä vai itsensä työllistäjiä. Tilastollisesti itsensä työllistäjiksi luokitellaan yrittäjät, freelancerit, yksinyrittäjät, ammatinharjoittajat ja apurahansaajat (Mt., 157.) Tämän määrittäminen voikin tiputtaa ainakin osan e-urheilijoista pois mahdollisen ammattiliiton ja työehtosopimuksen tuomasta turvasta, mikäli tätä asiaa ei huomioida jäsenyyksien kriteerejä laadittaessa. Määritelmällä on myös vaikutusta työttömyysturvaan sekä ammattiliittoihin

liittyvään työttömyyskassan maksuihin. Osana ammattiliittoon kuuluvista hyödyistä voidaan laskea työttömyyskassaan kuuluminen. Ansiopäivärahan saamiseen liittyviin ehtoihin lukeutuu neljä kohtaa

- 1. olet kokonaan tai osittain työtön,
- 2. haet kokoaikatyötä ja olet ilmoittautunut työttömäksi työnhakijaksi TE-toimistoon,
- 3. olet työttömyyskassan jäsen,
- 4. olet ollut työssä 26 viikkoa kassan jäsenyysaikana (TYJ 2023.)

Työttömyysetuuden saamiseen liittyvät ehdot kuitenkin määrittelevät, että yrittäjät eivät voi saada työttömyysetuutta ja sivutoiminen yrittäjä on valmis vastaanottamaan kokoaikaista työtä (Kela 2023.)

5 HAASTATTELU: AMMATTILIITON KÄYTÄNNÖT

Ammattiliiton perustamiseen ja käytännön asioihin liittyvissä kysymyksissä päätin käyttää tutkimusmenetelmänä asiantuntijahaastattelua, jonka toteutin sähköpostitse. Olen toiminut useamman vuoden luottamusmiehenä, joten minulle luontaisinta oli kysyä suoraan oman ammattiliittoni, eli Palvelualojen ammattiliiton PAM ry:n kokoneelta järjestöasiantuntijalta Helena Vähä-Rukalta erinäisiä kysymyksiä liittyen ammattiliittojen perustamiseen, edunvalvontaan sekä työttömyyskassojen toimintaan. Haastattelukysymykset löytyvät liitteistä.

Ammattiliitto, ammattiyhdistys, yhdistys, järjestö. Nämä ovat sanoja, jotka toistuvat useasti, kun puhutaan työntekijöiden järjestäytymisestä ja voidaankin pohtia ovatko ne kaikki sama asia vai onko niiden toiminnalla jotain eroa. Vähä-Ruka selventää ammattiliiton olevan järjestö, joka muodostuu ammattiosastoista tai yhdistyksistä, jotka toimivat samalla ammattialalla. Työehtosopimuksen neuvottelemisen voi tehdä myös yhdistys, mutta täytyy olla tiedossa, kuka on neuvottelujen vastapuoli työnantajapuolella, eli onko kyseessä yksittäinen yritys vai työnantajaliitto. Myös työntekijät voivat yrittää neuvotella työnantajan kanssa kollektiivisesti työehdoista, mutta tämä vaatii työntekijöiltä yhteistoimintaa.

Työehtosopimusta käsiteltäessä käsitteenä on hyvä ymmärtää, mikä on yleissitovan ja normaalisitovan työehtosopimuksen ero. Vähä-Ruka kuvailee yleissitovaa työehtosopimusta näin:

Yleissitova työehtosopimus tarkoittaa työehtosopimusta, joka on valtakunnallinen ja asianomaisella alalla edustavana pidetty. Tämä tarkoittaa sitä, että suurin osa työnantajista kuuluu työnantajaliittoon, joka työehtosopimusta neuvottelee ja samoin yli puolet alan työntekijöistä pitää olla edustettuna työntekijäliitossa. Yleissitovan työehtosopimuksen vahvistaa Työehtosopimusten yleissitovuuden lautakunta.

Yleissitovasta työehtosopimuksesta käytetään usein myös nimitystä kollektiivinen työehtosopimus. Normaalisitovassa työehtosopimuksessa eron luo Vähä-Rukan mukaan sen koskettavuusala: ”normaalisitova työehtosopimus koskettaa vain niitä työnantajia, jotka ovat joko itse solmineet sopimuksen tai ovat työnantajaliiton jäseniä”. Haastattelijana koen tämän eron olevan yksi tärkeimmistä huomioista, jos e-urheilijoille pohditaan työehtosopimuksesta neuvottelemista. Yleissitovaan työehtosopimukseen, kun tarvitaan myös työnantajapuolen järjestäytymistä.

Jos lähdetään siitä lähtökohdasta, että ammattiliittoon kuuluminen on työntekijälle hyvä asia, mutta kelpaako mikä tahansa ammattiliitto vai kannattaisiko kuulua oman alansa liittoon. Vähä-Ruka kommentoi oman ammattialansa liittoon kuulumista näin:

Oman alan ammattiliittoon kannattaa aina kuulua. Mikäli kuulut johonkin toiseen ammattiliittoon kuin oman alan ammattiliittoon, niin siitä ei ole hyötyä omalle alallesi, koska työehtosopimuksen neuvotteluoikeus ja tulkintaoikeus kuuluu vain sille ammattiliitolle, joka neuvottelee alan työehtosopimuksen. Yleissitovuuden tarkastelussa huomioidaan vain neuvotteluosapuolten jäsenet.

E-urheilijoiden kohdalla tätä pohdittaessa on syytä ottaa huomioon, onko e-urheilija työllistynyt täysin pelialalle vai saako ansiotulonsa jonkin muun alan parista, esimerkiksi kaupan alalta, jolloin kysymys onkin, olisiko e-urheilijan helpompi kuulua PAMiin, jonka alta löytyvät kaupan alan työehtosopimus vai liittyä e-urheilijan alan liittoon, joka taas toisi turvaa sen alan työelämään. Mikään ei estä kuulumasta kahteen ammattiliittoon, mutta työntekijä voi kuulua vain yhteen työttömyyskassaan.

Työttömyyskassaan kuuluminen voi olla yksi syistä, miksi kuulua ammattiliittoon ja sen kautta paremman ansiopäivärahan piiriin, mikäli joutuu työttömäksi. Ammattiliitto ja työttömyyskassa ovat kuitenkin eri asia ja Vähä-Ruka kertoi, ettei esimerkiksi ammattiliittoa perustettaessa ole pakollista yhdistää toimintaan mukaan työttömyyskassaa, mutta Suomessa tätä pidetään tapana. Suomessa oli vuonna 2023 15 palkansaajan työttömyyskassaa ja yksi yrittäjien työttömyyskassa.

Jäsenyyteen liittyvät kysymykset ovatkin oma haasteensa tarkasteltaessa e-urheilijoiden mahdollisuuksia liittyä oman alan ammattiliittoon ja edunvalvonnan lähteelle. Jäsenelle ei kuitenkaan ole olemassa yhtä ainoaa täydellistä muuttia, vaan Vähä-Ruka kertoi, että ”jokainen ammattiliitto tai yhdistys päättää omissa säännöissään, miten jäseneksi päästään ja minkälaisia henkilöitä tai yhdistyksiä he ottavat jäsenikseen”. E-urheilijoiden työntekijästatus voi vaihdella työntekijästä itsensä työllistäjään, esimerkiksi yrittäjään. Tästä asetelmasta katsottuna kysyinkin Vähä-Rukalta, voiko työntekijät ja itsensä työllistäjät kuulua samaan liittoon. Tähän Vähä-Rukalta löytyi vastauksena tieto siitä, että jotkin ammattiliitot hyväksyvät jäsenikseen sekä työntekijöitä että itsensä työllistäjiä. Tästä esimerkkinä vuokratuolilla työskentelevät parturi-kampaajat voivat kuulua PAMiin, mutta samaan työttömyyskassaan he eivät voi kuulua työntekijöiden kanssa. Opinnäytetyön tekijänä selvitin, että parturi-kampaajat kuuluvat hiusalaan, jolla ei ole valtakunnallista työehtosopimusta. Viimeisin työehtosopimus päättyi

30.10.2018 ja tämän jälkeen uutta työehtosopimusta ei ole neuvoteltu. Alalla on PAM kuitenkin solminut yrityskohtaisia työehtosopimuksia (PAM 2023.) Parturi-kampaajien esimerkki tukee ajatusta siitä, ettei ammattiliiton tarjoama edunvalvonta ja muu tuki ei välttämättä ole riippuvainen siitä, mikä e-urheilijoiden työntekijä status on.

Maksujen perimisen ollessa pääsääntöisesti prosenttiperusteista, selvitin Vähä-Rukalta edellyttääkö liittoon liittyminen vakituisia ansiotuloja. ”Ammattiliittoon liittyminen ei pääsääntöisesti tarkoita sitä, että työntekijällä pitää olla säännölliset tai vakituiset palkkatulot”, Vähä-Ruka mainitsee. ”Jäsenmaksun perusteen ja suuruuden määrittelee jokainen ammattiliitto itse”. Tähän pohdintaan liittyy kysymys siitä, mitä muita vaihtoehtoja jäsenmaksun perimiseen voisi olla kuin maksaminen bruttotulojen mukaan. Vähä-Ruka kertoo, että: ”joissakin ammattiliitoissa maksetaan jäsenmaksua mm. eläketuloista (JHL 70 vuotta täyttäneet maksavat viisi euroa kalenterikuukaudelta, eli 60 euroa vuosi) tai työttömyyskassan maksua, jos olet palkattomalla vapaalla. Joissakin ammattiliitoissa jäsenmaksu on euromääräinen (Rakennusliitto 25 euroa/kuukausi)”.

6 MENETELMÄT

6.1 Tiedonkeruu - kysely

Tiedonkeruun menetelmistä koin kaikkein loogisimmaksi verkkokyselyn tekemisen. Pohdin erilaisia mahdollisuuksia tavoittaa mahdollisimman monta e-urheilijaa ja yhteinen nimike heille on internet. Kyselyn tekeminen onkin hyvä oiva, jos kohderyhmä on iso ja hajalle levittäytynyt (Vilkka 2021b, luku ”tutkimusaineiston keräämisen tavat”).

Kyselyn linkin jakaminen itsessään eri alustoilla osoittautui helpoksi, sillä sosiaalisen median alustoilla pohjustuksen kirjoittaminen ja liittäminen julkaisuun on tehty yksinkertaiseksi, kuten myös julkaisun jakaminen muiden henkilöiden toimesta. Haasteeksi muodostuikin vastaajan identiteetin varmistaminen, vastaushalukkuus sekä tutkittavien tavoittaminen (Kananen 2014, 14.) Tässäkin kyselyssä muodostui haasteeksi juuri yllä mainitut asiat. Käytin kvalitatiivista, eli laadullista tutkimustapaa, käyttäen kuitenkin tukena verkkokyselyä, joka on lähempänä kvantitatiivista, eli määrällistä tutkimustapaa. Määrällisessä tutkimuksessa on tavoitteena selittää ihmisen toimintaa numeraalisesti, kausaalisesti ja teknisesti, kun taas laadullisessa tutkimuksessa lähdetään siitä ajatusmallista, ettei tilastot selitä kaikkien yksilöiden toimintaa (Vilkka 2021b, luku ”tiedonintressi”). Yhdistelemällä eri tutkimustapoja syntyy triangulaatio, eli monimetodinen lähestymistapa. Opinnäytetyössäni tätä muotoa kutsutaan metoditriangulaatioksi, sillä yhdistin määrällisen ja laadullisen tutkimuksen. (Vilkka 2021b, luku ”monimetodinen lähestymistapa”.) Tarkoitukseni oli siis saavuttaa määrällisesti mahdollisimman monta e-urheilijaa ja saada syvälinen ja moniulotteinen ja laadullisesti kattava ymmärrys heidän tilanteistaan. Kielellisen saavutettavuuden takaamiseksi tein kyselyn sekä suomeksi että englanniksi. Kyselyä testattiin tilaajan edustajan kanssa ennen kyselyn lanseeraamista julkiseksi. Näin pystyimme toteamaan kyselyn toimivan teknisesti ja onko kysymyksissä sisällöllisesti jotain muutettavaa.

Jakokanavina käytin henkilökohtaista LinkedIn-profiiliani, johon laitoin saatetekstin sekä linkin kyselyyn. LinkedIniä ja omaa profiiliani käytin tilaajan pyynnöstä. Kyselyä oli helppo jakaa edelleen muiden toimesta ja pystyin itse seuraamaan jakojen, tavoittamisen sekä tykkäyksien määrää oman profiilini kautta. Jaoin julkaisun 3.10.2023 ja 20.10.2023 mennessä julkaisuni oli tavoittanut 1108 henkilöä ja sitä oli jaettu edelleen kuusi kertaa. Verkostoitumalla Assembly goes REDi-tapahtumassa 16.-22.10.2023 sain pyytämällä kyselyäni jakoon myös

X:n (ent. Twitter) kautta pelaajaorganisaatio RoundsGG-tilin toimesta, mikä osoittautuikin paljon menestyksellisemmäksi kuin LinkedIn, sillä kahden vuorokauden aikana vastaajia oli tullut yli 20 lisää, jonka myötä kokonaisvastausmääräni nousi 27:ään.

6.2 Tiedonkeruu – haastattelu

Etsiessäni tietoa ammattiliiton perustamisesta ja siitä mitä siihen oikeasti tarvitaankaan, törmäsin ongelmaan. Kirjallista lähdetietoa toki löytyy hyvinkin paljon, mutta koin kysymykseni sen verran spesifeiksi, että päätin hypätä suoraan tiedon lähteen ääreen. Itselleni tutuimpana lähteenä käytin Palvelualojen ammattiliittoa ja asiantuntijahaastattelua.

Asiantuntijahaastattelun käyttäminen tiedonkeruun muotona lasketaan yhdeksi monista laadullisen tutkimuksen aineiston keräämismuodoista. Käytin puolistrukturoitua teemahaastattelua, jossa kysymykset olivat avoimia ja niihin sai vastata siinä järjestyksessä kuin haastateltava niihin haluaa vastata. (Vilkkä 2021b, luku ”tutkimushaastattelun muodot”).

Kontaktoin 22.11.2023 sähköpostitse henkilöä, jolta varmasti saisin joko suoraan vastauksia tai hän osaisi ohjata organisaation sisältä minulle asiantuntijan, joka kykenisi auttamaan. Haastattelin PAMin järjestöasiantuntijaa sähköpostin välityksellä. Ensimmäiseksi tiedustelin kykenisikö järjestöasiantuntija vastaamaan aihepiirini asioihin opinnäytetyötäni varten ja avasin hänelle opinnäytetyöni ydinkysymykset ja mikä on se aihepiiri, jonka tutkimuskysymyksiin toivoin hänen vastaavan. Myöntävän vastauksen saatuani, hioin kysymykset lopulliseen muotoonsa ja täytin selosteen henkilötietojen käsittelytoimista sekä tutkittavan informointi kaavakkeet, jotka lähetin vastaajalle kysymysten ja saateviestin kera 27.11.2023. Saateviesti ja kysymykseni löytyvät liitteistä.

6.3 Tiedonkeruu – tulevaisuuden muistelu

Osana kehittämisen menetelmiä valitsin työpajaa varten tulevaisuuden muistelu menetelmän, jonka avulla e-urheilijat pääsivät itse pohtimaan millaisena he näkevät e-urheilun tulevaisuudessa. Koin tulevaisuuden visioiden tulevan juuri heiltä, jotka ovat vahvasti e-urheilun maailmassa mukana ja, joilla on ajantasainen käsitys ja kokemus nykypäivän tilanteesta. Tulevaisuuden muistelussa haetaan uusia näkökulmia, toivoa ja laadukkaampaa toimintaa, jonka myötä voidaan konkreettinen toimintasuunnitelma tulevaisuuden toteutumiseksi (Innokylä 2024.)

Haluaisin ajatella tulevaisuuden suunnittelun ja kehittämisen positiivisen kautta. Pelkkien uhkakuvien luominen ja negatiivisten asioiden esiin nostaminen ei luo tarpeeksi hedelmäistä maaperää uuden rakentamiselle. Tulevaisuuden muistelu metodikaan ei anna 100 % varmuutta siitä, että menetelmään osallistujat lähtisivät positiivisen otteen kautta liikenteeseen, mutta tarkoituksenani olikin löytää niitä asioita, mitkä ovat e-urheilun kulttuurissa sellaisia, joita voisi edunvalvonnan myötä edistää. Tulevaisuuden muistelussa osallistuja kuvittelee itsensä tulevaisuuteen ennalta sovittuun vuoteen tai vuosimäärän päähän. E-urheilijoiden parissa käytin vuotta 2026, joka on suhteellisen lähitulevaisuudessa, mutta sen verran kaukana, että ongelmien edistymistä voisi olla jo tapahtunut. Tarkoituksena on kuvitella jokin ongelma tai asia, mikä voisi olla tulevaisuudessa toisin ja luoda yksityiskohtainen ja elävä muisto siitä, miten asian laita on, mikä on muuttunut tai miltä asia näyttää. Kysymyksiin vastaamalla e-urheilijat pystyivät luomaan tulevaisuudestaan juuri sellaisen kuin he itse sen toivoisivat olevan. (Sitra 2020.) Tein muistelua varten useamman apukysymyksen ennakkoon, johon e-urheilijat vastasivat. Kysymyksiä olivat:

- Millaista ansaintakulttuuri on? Saavatko pelaajat kiinteitä tuloja, millaisia ansaintamahdollisuuksia Suomessa on? Millainen tulotaso on?
- Millaisia eri työnantajavaihtoehtoja on?
- Mistä asioista olit huolissasi vuonna 2023 ja miltä ne näyttävät nyt?
- Millainen työelämän tukiverkosto e-urheilijoilla on?
- Onko e-urheilijoille sovittu jotain yhteisiä ehtoja ja pelisääntöjä työnantajien kanssa? Millaiset työolot pelaajilla ylipäänsä ovat?

7 KYSELYN TULOKSET

7.1 Kyselyn vastaukset

Kyselyyn tuli vastauksia yhteensä 27 kappaletta. Tarkastelen yleisiä kysymyksiä ja vertailen vastauksia erityisesti sen mukaan, pelaako vastaaja ammattilaistasolla.

Vastaajien ikä muodostui yli 18-vuotiaista ja suurin ikäryhmä oli 18–22-vuotiaat, joiden myötä koostui 44 % vastauksista. Seuraavaksi suurin ikäryhmä oli 23–28-vuotiaat 33 % ja 34–38-vuotiaat 11 %. Loput ikäryhmät, eli 29–33, 49–42 ja yli 43-vuotiaat kattoivat kukin 3,7 %.

Sukupuolen perusteella vastauksia antoi prosentuaalisesti selkeästi enemmän miehet. Vastaajista 85,2 % oli miehiä ja 11,1 % naisia. 4 % vastaajista ei halunnut kertoa sukupuoltaan kyselyssä.

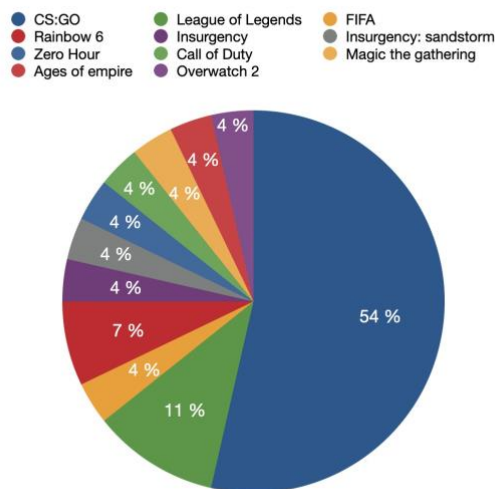
Korkeimman käydyn koulutuksen aste keräsi vastaajia 26 kappaletta. Heistä 38,5 % on käynyt ammattikoulun, 31 % lukion, 19 % alemman korkeakoulututkinnon, ylemmän korkeakoulututkinnon on suorittanut 4 % vastaajista. 8 % on ilmoittanut korkeimmaksi tutkintoasteekseen peruskoulun.

Kyselyssä tarkasteltiin myös vastaajien ammattipelaamista ja opinnäytetyön tekijälle tulikin kyselyn avanneilta henkilöiltä kysymyksiä liittyen siihen, mikä lasketaan ammattilaispelaajaksi. Vastasin kysyjille kertomalla Tilastokeskuksen määritelmän ammattiurheilijasta ja annoin heidän itse määritellä kuuluvatko tähän kategoriaan. Määritelmä ei sitä kautta vaikuta olevan tuttu tai selkeä ihmisille ja yhteiskunnalle. Jäljemmin ajatellen määritelmä olisi pitänyt lisätä mukaan kyselyyn jo alun alkaenkin. Kyselyssä kysyttiin, pelaatko ammattilaistasolla ja tähän vastaukseen oli tullut 26 vastausta, joista 38 %, eli 10 on määritellyt itsensä ammattilaistasolla pelaavaksi henkilöksi. Ammattilaistasolla pelaamisen kestoon liittyvä kysymys on kuitenkin ristiriidassa edellisen vastauksen kanssa. Tähän oli vastannut 20 henkilöä, joista 40 % on pelannut ammattilaistasolla alle vuoden, 25 % 1–3 vuotta, 20 % 4–6 vuotta ja 15 % yli 7 vuotta.

Peleihin liittyvässä kysymyksessä oli avoin vastauskenttä ja Counter Strike oli ylivoimaisesti enemmistön vastaus. Kysymyksen tarkoituksena oli hahmottaa, mitkä ovat ne pelit, joissa e-urheilijat pelaavat ammatikseen ja missä tuloja on mahdollista saada. Tähän kategoriaan laskin vastaukset CS, CS GO, CS 2, Counter Strike ja Country Strike. League of Legends tuli toisena

ja tähän hyväksyttiin myös vastaus LoL. Rainbow 6 ja Rainbow 6: siege saivat kolmanneksi eniten vastauksia, muita pelejä mainittiin vastaajien toimesta kerran.

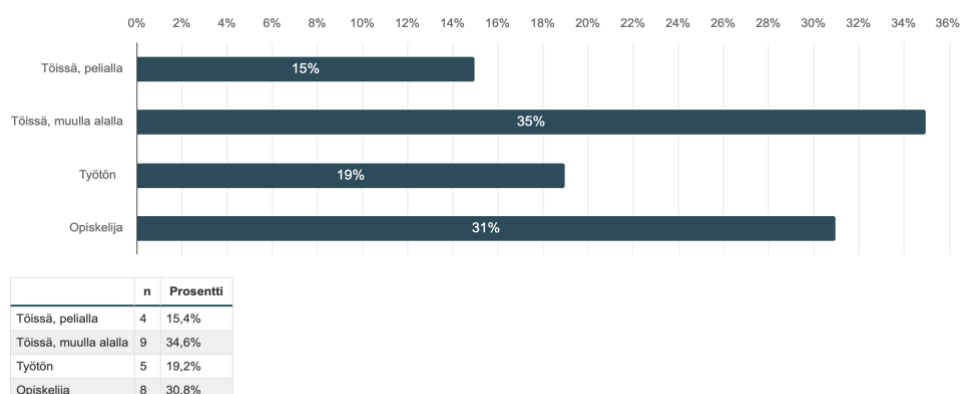
Kuvio 1: Kysymys: missä peleissä kilpailet?



7.2 Työhön ja tuloihin liittyvät kysymykset

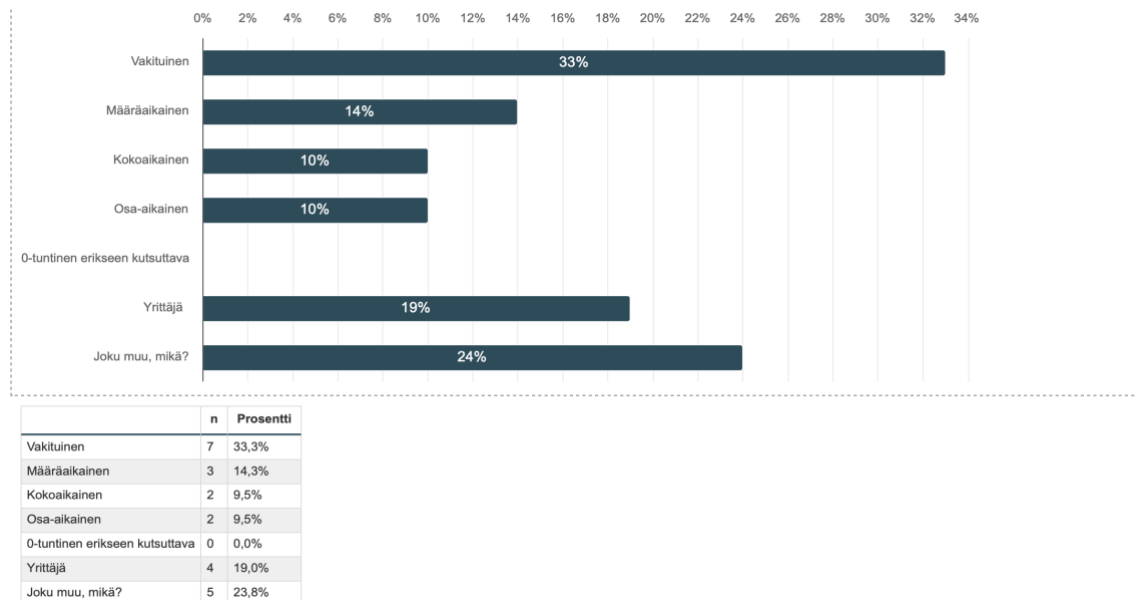
Vastaajista puolet kertoi olevansa työelämässä ja puolet joko opiskelijoita tai työttömiä. Vastaajien määrä tässä kysymyksessä oli 26 kappaletta.

Kuvio 2: Kysymys: mikä on elämäntilanteesi?



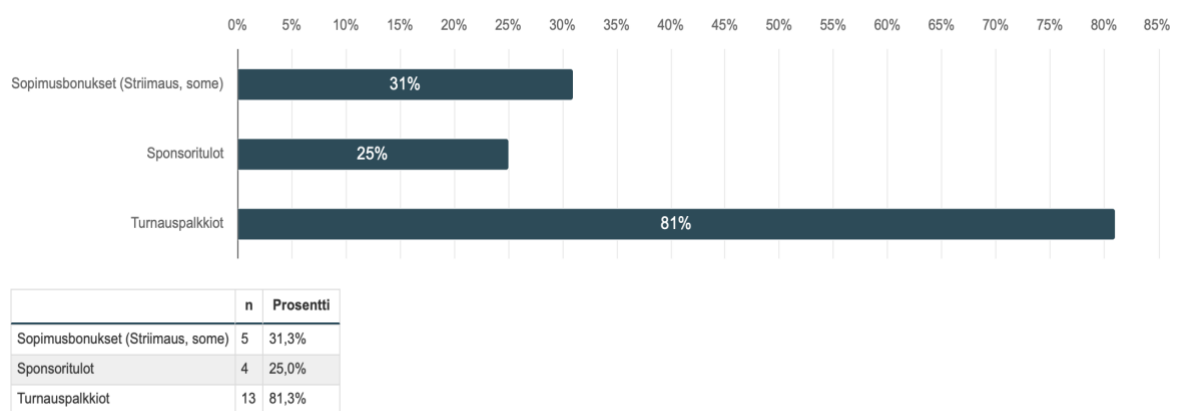
Työsuhteen muotoon vastanneista kolmasosalla oli vakituinen työsuhde. Vastanneista henkilöistä kuitenkin vain 17 % oli vakituksessa työsuhteessa pelialalla. Ikäryhmästä 18–22-vuotiaat 29 % vastasi olevansa vakituksessa työsuhteessa. Isoin prosenttiosuus löytyi 23–28-vuotiaista, joista 43 % ilmoitti olevansa vakituksessa työsuhteessa, mutta työsuhteen muoto on osa-aikainen tai yrittäjä. Vastaavasti 34–38-vuotiaista vastanneista ei kenelläkään ollut vakituista työsuhdetta, mutta heistä puolet ilmoittivat olevansa yrittäjiä.

Kuvio 3: Kysymys: Mikä on työsuhteesi muoto



Säännöllisiin palkkatuloihin liittyvään kysymykseen oli vastannut 27 henkilöä. Kysymys ei itsessään ota kantaa siihen, onko säännöllisissä tuloissa kysymys kuukausipalkasta tai tietystä työsuhteen muodosta. Vertailemalla vastauksia, voidaan todeta, että 40 % heistä, jotka ovat vastanneet olevansa töissä pelialalla, on säännöllisiä palkkatuloja. Säännöllisiä palkkatuloja saavista 20 % työskentelee kokoaikaisesti ja 20 % osa-aikaisesti. Vakitukselta työskentelevillä vastaajilla on muitakin tulonlähteitä, kuten striimaus, sponsoritulot ja turnauspalkkiot. Kaikista vastaajista muiden tulonlähteiden saantiin vastasi 16 henkilöä, joista enemmistö saa turnauspalkkioita.

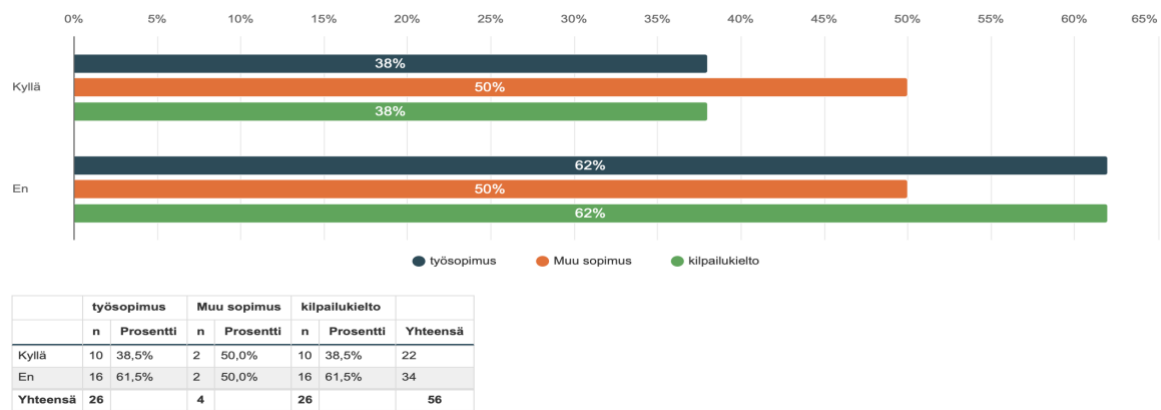
Kuvio 4: Kysymys: Onko sinulla muita tulonlähteitä? Voit valita useamman



26 henkilöstä 17 vastasi saavansa turnauksista tavarapalkkioita, kuten pelivälineistöä tai muita laitteistoja.

Henkilöistä, jotka ilmoittivat pelaavansa ammattilaistasolla, puolella oli muu sopimus kuin työsopimus. Muita sopimusmuotoja olivat toimeksiantosopimus (kokonaisvastaajista 1 henkilö), kumppanuussopimus (kokonaisvastaajista 0 %) tai jokin muu vastaava (kokonaisvastaajista 11 %).

Kuvio 5: Kysely: Vertailu työsopimuksen, muun sopimuksen ja kilpailukiellon kanssa



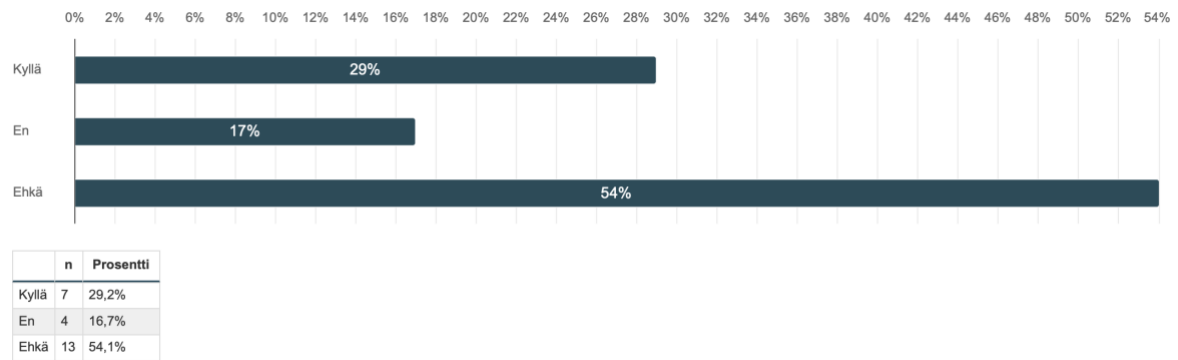
Kilpailukielttoon liittyvässä kysymyksessä ammattilaistasolla pelaavista oli 62 % vastannut, etteivät ole allekirjoittaneet kilpailukieltosopimusta. Kukaan ei ollut vastannut, ettei ole varma asiasta. Kokonaisvastaajista tähän kysymykseen oli 18 % vastannut, että eivät ole varmoja ovatko sopineet kilpailukiellosta.

7.3 Ammattiliittoon liittyvät kysymykset ja aktiiviuran jälkeinen aika

Ammattiliittoon liittyvissä kysymyksissä mielestäni yksi olennaisista kysymyksistä oli se, kuuluuko nyt johonkin ammattiliittoon. Koska vastaajista 15 % on ilmoittanut olevansa töissä pelialalla ja loput muulla alalla, työttömiä tai opiskelijoita, voidaan tehdä olettaus, että vastaajat ovat omaan työhönsä tai koulutusalaansa liittyvän ammattiliiton jäseniä. 26 vastaajasta 19 % on vastannut kuuluvansa johonkin ammattiliittoon ja avoimiin vastauksiin on vastattu Pro, Pam, Tradenomi TTO ja JHL.

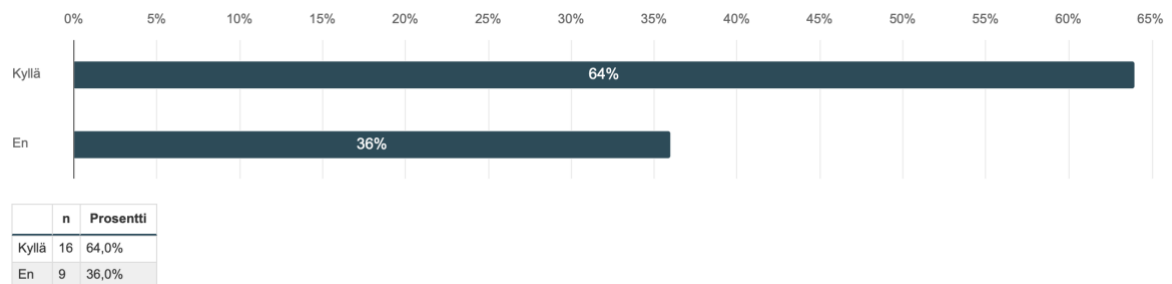
Olennaisena osana opinnäytetyötä oli kartoittaa vastaajien halukkuutta liittyä e-urheilijana oman alansa ammattiliittoon, mikäli sellainen olisi mahdollista. Vastaajia oli 24 henkilöä, joista 29 % vastasi kyllä ja 54 % ehkä, 17 % vastasi en. Tähän liittäväenä jatkotutkimuksena voisi lähteä selvittämään miksi yli puolet vastaajista vastasi ehkä ja 17 % en.

Kuvio 6: Kysymys: Jos e-urheilijan olisi mahdollista liittyä oman alan ammattiliittoon, liittyisitkö siihen?



Osana järjestäytymistä ja ammattiliiton perustamista olisi työehtosopimuksesta sopiminen. Vastaajia oli 25 henkilöä, joista 64 % ilmoitti haluavansa alalleen oman työehtosopimuksen.

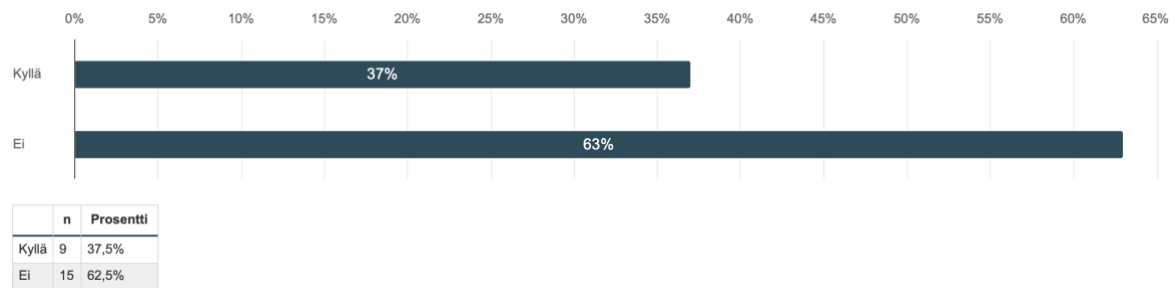
Kuvio 7: Kysymys: Haluaisitko alallesi työehtosopimuksen, joka takaisi vähimmäispalkan, palkankorotukset, lomarahat ja muut lakia paremmat ehdot?



Osana ammattiliiton ja edunvalvonnan toimintaa voidaan pitää erilaisten työsuhdeoppaiden tekemistä ja työntekijöiden kouluttamista heidän omista oikeuksistaan. 24 vastaajaa oli vastannut aiheeseen liittyvään kysymykseen ja yli puolet heistä oli vastannut haluavansa oppaan liittyen työsuhteisiin ja sopimuksiin. Muuta apua ja tukea voisi saada esimerkiksi työsopimusten tai muiden vastaavien asiakirjojen tarkistukseen. Tähän liittyvään kysymykseen oli vastannut 24 henkilöä, joista 37,5 % oli vastannut kyllä ja 62,5 % ei. Avoimissa vastauksissa oli kommenttina:

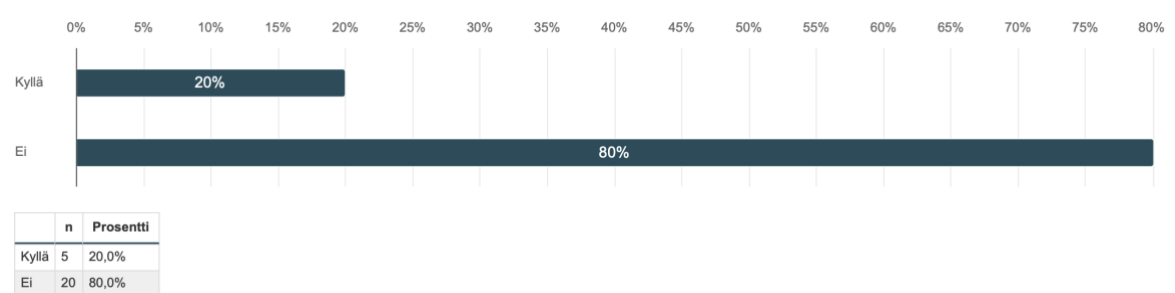
Young players get abused by not knowing what's a good or a bad contract.
(Vastaaja 1, 2023)

Kuvio 8: Kysymys: Onko urallasi ollut hetkeä, jolloin olisit tarvinnut tukea esim. työsopimuksen tai muun tarkistukseen?



Lakimiehen apua on ilmoittanut mahdollisesti tarvitseensa 20 % 25 vastaajasta. Tähän kysymykseen oli mahdollista vastata myös avoimeen vastauskenttään, mutta vastauksia ei siihen tullut.

Kuvio 9: Kysymys: Onko urallasi ollut hetkeä, jolloin olisit tarvinnut apua esim. lakimieheltä?

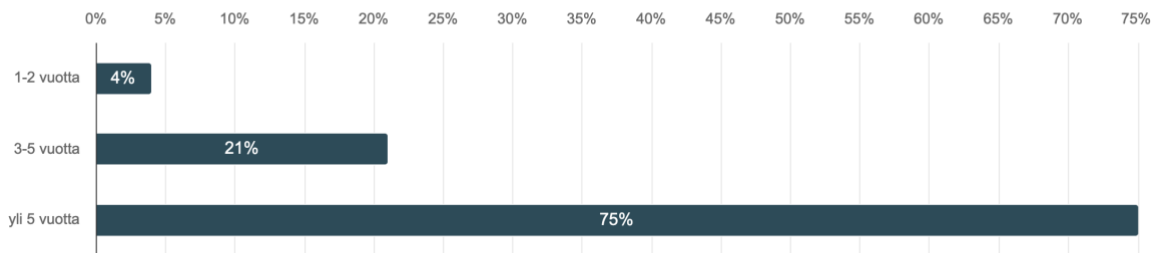


E-urheiluun liittyvällä alalla valtaosa vastasi haluavansa pysyä yli 5 vuotta.

Kuvio 10: Kysymys: Kuinka kauan olet ajatellut pysyväsi alalla?

Kuinka kauan olet ajatellut pysyväsi alalla?

Vastaajien määrä: 24



	n	Prosentti
1-2 vuotta	1	4,2%
3-5 vuotta	5	20,8%
yli 5 vuotta	18	75,0%

Kysymykseen: mitä olet ajatellut tehdä ammattilaisuran jälkeen tuli 20 vastausta. Vastauksista valtaosa liittyi e-urheilun maailmassa työskentelyyn. Vastauskenttä oli avoin ja alla kooste saaduista vastauksista.

- ”Valmentaminen, jos saisi tehdä pelialan parissa”
- ”Jotain siihen liittyvää, esim. cast/coach”
- ”En ole varma, todennäköisesti jotain peleihin liittyvää”
- ”Jatkaa pelialalla”
- ”Valmennus tai muu pelialan kehittämiseen liittyvä asia”
- ”Mahdollisen ammattilaisuran jälkeen olisi mukava tehdä töitä esportsin parissa”

8 TYÖPAJA TILAAJAN KANSSA

8.1 Suunnitelma

Osana opinnäytetyön tuotosta loimme yhdessä tilaajan kanssa esitysmateriaalin tilaajan käyttöön marraskuussa 2023. Opinnäytetyön tekijänä lisäsin kyselystä nousseita tuloksia valmiille tilaajan PowerPoint-pohjalle ja annoin ehdotuksia otsikoista ja sisällöstä. Kävimme yhdessä läpi kysymyksiä ja nostimme niistä esille ne, jotka koin tärkeimmiksi. Ehdotin tilaajalle näkökulman kyselyn vastausten analyysin sekä teorian tiedon perusteella, mitkä ovat asioita, joihin olisi hyvä kiinnittää huomiota tulevaisuudessa. Osana tuotosta ja kehittämistä teetin tulevaisuuden muistelu tehtävän. Tulevaisuuden muistelun kysymykset kirjaan liitteisiin.

Tilaisuus järjestettiin 1.12.2023 Espoon Metro Areenalla Elisa Masters-turnauksen aikana. Pidin optiona tilaisuuden tallennusmahdollisuutta, mutta olin varautunut siihen, ettei nauhoitukseen suostu kaikki osapuolet. Mikäli tilaisuus olisi nauhoitettu, olisin tuhonnut tallenteen, kun olin saanut kirjoitettua opinnäytetyöhön mukaan tilaisuuden kulun ja lopputuleman.

Tavoitteena oli saada sujuva ja tietoa antava esitys, jota voidaan käyttää myös esimerkiksi mainosmateriaalina ja taustalähteenä, kun e-urheilijoiden järjestäytymistä sekä edunvalvontaa lähdetään aktiivisemmin ajamaan eteenpäin.

8.2 Toteutus

Istuimme tilaajan ja yhteistyötahon edustajien kanssa yhdessä alas Elisa Masters-tilaisuudessa ja kävin läpi PowerPointiin kirjaamiani kyselyn tuloksia ja keskustelimme kyselyssä ilmenneistä asioista, kuten e-urheilijoiden näkemyksistä e-urheilun tulevaisuudesta sekä heidän tavoitteistaan seuraavan kahden vuoden ajalle. Keskustelun kautta avautui näkökulma siihen, millainen on e-urheilijoiden maailma Suomessa ja Pohjoismaissa. Uutena asiana minulle selvisi e-urheilun vahva jakautuminen naisten ja miesten kilpailutapahtumiin ja aiheena tämä herätti paljon kiinnostusta, sillä lajina e-urheilun ei pitäisi olla fyysisiltä ominaisuuksiltaan sukupuolellisesti eriyttävä.

Palautetta tuotoksestani sain termistä e-pelaaja, joka ei ollut tarpeeksi kuvaava. Sovimme yhdessä, että muutan termin e-urheilijaksi, kun puhun henkilöistä, jotka pelaavat digitaalisilla alustoilla ammatikseen. Sisällytin tämän myös opinnäytetyöni termistöön. Muilta osin

tuotokseni koettiin juuri sellaiseksi, joka tukee tulevaisuuden suunnitelmia edunvalvonnan suhteen ja esimerkiksi työsuhdeoppaaseen liittyvä vastausmäärä osoitti kannatusta sellaisen luomiselle.

Tulevaisuuden muisteluun sain kolme osallistujaa, jotka ovat kaikki e-urheilijoita. Osallistujat valikoituivat pyytämällä mukaan vapaaehtoisia paikalla olevista e-urheilijoista. Sovimme heidän säilyttävän anonymiteetin osallistumisensa osalta, vaikka e-urheilijat olivatkin valmiita esiintymään omalla nimellään. Tehtävän suoritusta varten siirryimme e-urheilijoiden kanssa Metro Areenan aitioon, jossa saimme rauhan toteuttaa tehtävää. Kerroin heille mistä opinnäytetyössäni on kysymys ja että tarkoituksena on tutkia heidän ammattialansa mahdollisuuksia edunvalvonnan saamiseen. Käytin itseäni esimerkkinä ja herättelin toimintaa seuraavalla kysymyksellä: näin luottamusmiehenä, minulle on selvää, jos työntekijät tulevat kysymään tukea ja neuvoa liittyen esimerkiksi työsopimuksiinsa, työaikoihinsa tai muihin huolenaiheisiin. Mutta keneltä te voisitte näitä asioita luottamuksellisesti kysyä? Pyrin kuitenkin olemaan johdattelematta aihetta liikaa. Näytin ohjeistuksen kannettavan tietokoneen näytöltä ja Mentimeteriä hyödyntämällä e-urheilijat saivat vastata kysymyksiin. Kysymykset saivat kiitosta ja laittoivat e-urheilijat tosissaan pohtimaan tulevaisuutta kysymysten aiheiden saralta. Erityisesti kysymys ”mistä asioista olit huolissasi vuonna 2023 ja miltä ne näyttävät nyt” pysäytti e-urheilijat pohtimaan tämänhetkisiä asioita, jotka voisivat olla vuonna 2026 toisin.

E-urheilijoiden kanssa kävimme kyselyn jälkeen keskustelua vapaamuotoisesti ja erityisesti miesten ja naisten asema e-urheilussa oli polttava aihe. Tämä olisi aihe, joka vaatisi tarkempaa tarkastelua, mutta valitettavasti menee ohi minun työni aiheesta liikaa. Otan tämän kuitenkin huomioon johtopäätöksissäni luvussa 8.2, sillä aihe koskettaa tasa-arvon näkökulmasta myös edunvalvontaa.

Itsessään tilaajan ja yhteistyötahon kanssa tuotoksen läpikäymiseen olisin toivonut hieman enemmän aikaa ja rauhaa, mutta paikka ei mahdollistanut tätä. Elisa Masters -tapahtuma oli kuitenkin työn läpikäymiseen varsin ainutlaatuinen ja ylipäänsä aihetta tukeva, sillä olimme aiheen ytimessä jo ihan fyysisestikin. Tulevaisuuden muisteluun osallistuneet e-urheilijat olivat hyvin huomaavaisia ja avuliaita ja heidän näkökulmansa oli rehellisen avoin. Tästä en voi olla muuta kuin äärimmäisen kiitollinen.

9 JOHTOPÄÄTÖKSET

9.1 E-urheilijat

E-urheilijoiden kohdalla törmäsin heti ensimmäisenä kysymykseen siitä, miten määritellään ammatikseen pelaava e-urheilija. Tätä määritelmää yritin löytää ja tutkin eri lähteitä ja vaihtoehtoja. Yksiselitteistä vastausta ei löytynyt, joten opinnäytetyötä varten määrittelin ammattilaisen Tilastokeskuksen ammattilaisurheilijan mukaan. Määritelmä helpotti myös itseäni ja mursi ennakkoluuloja e-urheilijoiden toiminnasta.

Kyselyyn vastanneiden ikähaitari oli laaja, kuitenkin painottuen selkeästi alle 30-vuotiaisiin. Tämä tukee teoriaa siitä, että e-urheilu on nuorten ihmisten ala, ainakin urheilun osalta. Se heijastuu ammattilaisuran tähänastisessa kestossa sekä pohjakoulutuksessa, joka kyselyssä selkeän enemmistön osalta oli toisen asteen tutkinto. E-urheilun murtautuessa pikkuhiljaa osaksi koulumaailmaa, kuten espoolaisissa lukioissa on toimittu, saadaan tuettua myös e-urheilijoiden kouluttautumista peliuransa ohella. Urheilulukioita on ollut jo vuosikymmeniä ja koulutuksen sekä urheilun yhdistäminen tukee molempia osa-alueita. Koulutuksella tuetaan myös peliuran jälkeistä elämää, kun aktiivinen pelaaminen ja kilpailu jää pois. Myös Puolustusvoimien huomioima urheilulinja on tärkeässä osassa e-urheilun läpilyömistä ja asettumista vartenotettavaksi ammatiksi. Digitalisoitavassa maailmassa on vaikea uskoa e-urheilijoiden mahdollisuuksien ainakaan heikkenevän, kun puhutaan sotateollisuudesta ja maanpuolustuksesta.

Olennaisena osana pelaajien tulevaisuutta ajatellen pidän tulosta, jossa 75 % vastaajista ilmoitti haluavansa pysyä alalla yli viisi vuotta. Kyseessä ei siis ole ohimenevä vimma ja innostus, vaan tulevaisuuden näkymä urasta alalla. Peliala on kasvava ja laajeneva ja sen ympärille on muodostunut monta muutakin ammattia kuin vain pelaaminen. Striimaaminen on hyvä esimerkki muista ansaintamahdollisuuksista uran aikana ja jälkeen. Osa vastaajista näkee toimivansa ammattilaisuran jälkeen valmennuksen parissa ja vaikka kaikille ei ollut vielä selkeää, mikä olisi seuraava työtehtävä, alalla pysyminen oli olennaista. Tämä ei ole ennenkuulumatonta ja esimerkiksi jääkiekossa monet entiset pelaajat siirtyvät valmentajiksi tai managereiksi. Aktiiviuran jälkeiseen uravalmennukseen olisikin hyvä panostaa ja tukea pelaamisen jälkeisessä työelämässä, jotta e-urheilija ei jäisi aivan tyhjän päälle.

Suomessa liikkuvat turnauspalkkiot ovat vielä pieniä verrattuna kansainvälisiin turnauspalkkoihin. Tulojen lisääminen, eli palkkojen ja palkkioiden kasvattaminen Suomen markkinoilla edesauttaisi pelaajauran mahdollistamisessa, sillä elinkustannukset ovat välttämätön paha tässä elämässä. Ylipäänsä säännöllisten palkkatulojen saaminen toistui vastaajien avoimissa kommentteissa systemaattisesti heidän toiveinaan tulevaisuudelta.

Valitettavasti isojen rahojen liikkeessa on riskinä myös e-urheilijoiden hyväksikäyttö ja suoranainen huijatuksi tulemisen riski sopimusmarkkinoilla. Opinnäytetyöni käsittelee toki Suomessa tapahtuvaa e-urheilua, joten sen isommin en ota kantaa ulkomailla tapahtuviin asioihin. Peräänkuulutan kuitenkin Suomen mahdollisuutta toimia mallimaana e-urheilijoiden tukemisessa ja kouluttamisessa. E-urheilijoiden tietämyksen kasvaessa myös riski allekirjoittaa huono sopimus vähenee.

9.2 Edunvalvonta

E-urheilijoiden edunvalvontaa pohtiessa lähtökohtana pidän työelämän ja edunvalvonnan tiedon lisäämistä. Tähän olen törmännyt luottamusmiehenä toimiessani useaan otteeseen, ja työntekijöiden kouluttaminen heidän omista oikeuksistaan sekä edunvalvonnan ydinasioista ovat erittäin tärkeä osa heidän edunvalvontaansa. Tämä on aihe, joka toistuu muillakin aloilla eikä ole sidoksissa vain e-urheilijoihin.

Kyselyn vastauksista nousi esiin ristiriita liittyen siihen, kuinka moni toivoi alalle työehtosopimusta ja kuinka moni olisi halukas liittymään ammattiliittoon. Ammattiliittojen ei ole mahdollista solmia työehtosopimuksia ilman jäseniä ja heidän tukeaan. E-urheilijoiden työntajien järjestäytymisasteen pitäisi olla yli 50 %, mikäli heille olisi mahdollista neuvotella yleissitova työehtosopimus. Eli tässä tulee ottaa huomioon myös työnantajien järjestäytyminen tai tarkemmin sen puute. Tässä on kuitenkin tulevaisuutta sekä tiedon lisäämistä ajatellen otettava huomioon se, että en suinkaan poissulje mahdollisuutta työehtosopimuksen laatimiseen, matka on kuitenkin pitkä, mutta jostain se on hyvä aloittaa.

Muita edunvalvonnallisia tuen muotoja, joita kyselyssä nousi esiin, oli mahdollisuus tarkastuttaa oman työsopimuksen ehdot, mielellään ennen sopimuksen allekirjoittamista. Usein ammattiliitoilla on tarjolla myös lakipalveluita, jotka kuuluvat niin sanotusti jäsenhintaan. Muita toiveita, jotka nousivat suoraan pelaajilta, olivat eläkkeiden ja vakuutusten ehtojen selkeyttäminen. Yhtenä erikoisuutena pidän sitä, että kysymykseen kilpailukieltosopimuksesta,

19 % oli vastannut, ettei tiedä onko sopinut kilpailukieltosopimuksesta. Tästä heräsikin kysymys itselleni, ovatko e-urheilijat tietoisia siitä, mitä kilpailukieltosopimus ylipäänsä tarkoittaa. 58 % e-urheilijoista ilmoitti haluavansa oppaan työelämän ehtoihin ja sopimukseen, minkä tekeminen voisi hyvinkin olla yksin edunvalvonnan aktiivisista muodoista. Tasa-arvon puolesta nostan tähän mietinnän aiheeksi myös sukupuolikysymyksen, joka selkeästi kytee e-urheilun parissa. Edunvalvonnalla olisi mahdollisuus tukea myös sukupuolten välistä yhdenvertaisuutta. Tämä on kuitenkin aihe, joka ansaitsisi kokonaan uuden ja kattavamman tutkimustyön.

Helena Vähä-Rukan haastatteluvastausten, ammattiliittoon liittyvän teoriatiedon ja e-urheilijoiden vastausten perusteella näen hyvinkin mahdollisuuksia e-urheilijoiden edunvalvonnallisen toiminnan aloitukseen, sillä ammattiliiton itse luodessa ehdot jäsenyydelle ja jäsenmaksun perimiselle osoittaa, ettei ammattiliittoon kuuluvalle jäsenelle ole yhtä ainoaa muottia. Tämän myötä työsopimuksen muoto, palkka- tai palkkiotulot, työntekijästatus tai yrittäjäyys eivät ole esteenä edunvalvonnan saamiselle.

9.3 Eettisyys

Tiedonkeruun osalta halusin varmistaa, että kyselyyn vastaajien identiteetti pysyy anonyymina, jolloin vastaajan henkilöllisyys ei paljastuisi ja erityisesti avoimiin vastauksiin saisin mahdollisimman rehellisiä vastauksia. Kyselyn osalta anonyymiteetin varmistaminen voi olla hankalaa ja esimerkiksi tietokoneen IP-osoite voidaan paikallistaa internet-pohjaisen kyselyn osalta (Vilkka 2021b, luku ”tutkimusaineiston keräämisen tavat”).

E-urheilijoille suunnatussa kyselyssä pidin tärkeänä mahdollisuutta vastata avoimiin kysymyksiin omin sanoin. Näin heidän äänensä tuli kuulluksi moninaisemmin kuin hakemalla vain kyllä tai ei vastauksia. Tämä oli tärkeää myös kehittämistyön kannalta, sillä edunvalvontaa suunniteltaessa olisi hyvä ottaa huomioon mahdollisten tulevien jäsenten toiveet ja näkemykset.

Tutkimushaastattelua tehdessä voi eettisestä näkökulmasta tarkastella millaisilla tavoilla dialogi tai keskustelu onnistui (Vilkka 2021a). Järjestöasiantuntija Helena Vähä-Rukan haastattelussa dialogi olisi sinällään ollut mahdollista, sillä olisin voinut esittää tarkentavia kysymyksiä hänen sähköpostinsa kautta vastaamiin kysymyksiin. Kysymyksiin olin laittanut sekä pääaiheen koskien kysymystä että apukysymyksiä. Vähä-Rukan vastaukset olivat sen verran laajoja ja tarkkoja etten kokenut tarpeelliseksi kysyä tarkennuksia.

Olen luetuttanut opinnäytetyötäni eri vaiheissa eri lukijoilla saadakseni vahvistusta tekstini ymmärrettävyyttä ja luettavuutta. Tarkoituksellisesti luetutin tekstiä henkilöillä, joiden tieto e-urheilijoista ja ammattiliitoista vaihtelee saadakseni käsityksen siitä, mitä asioita olisi hyvä avata enemmän ja mihin keskittyä.

10 POHDINTA

10.1 Oman työn arviointi

Lähdin tämän opinnäytetyön tekemiseen avoimin mielin ja korvat höröllä. Aihe on erittäin herkullinen ja toisinaan tuntui hankalalta pysyä oman aiheen rajoissa; tutkittavaa olisi niin paljon. Koen kuitenkin löytäneeni kultaisen keskitien ja löytäneeni sekä esteitä e-urheilijoiden järjestäytymiselle ja hankaluuksia edunvalvonnan järjestämiselle. Tutkimusten ja teorian tiedon karttuessa ymmärsin, että esteet on tehty ylitettäviksi.

Tarkoitukseni oli luoda mahdollisimman selkeä kuvaus e-urheilijoiden ammatista ja avata, mitä taustatekijöitä heidän ammattiinsa liittyy. Jäljemmin ajateltuna olisin voinut lisätä kyselyyn kysymyksen liittyen tulojen suuruuteen kuukausi- tai vuositasolla tukemaan ansiotulojen muodostumisen taustatietoa. Ansiotulojen suuruus ei kuitenkaan ollut merkittävässä roolissa, joten olin jättänyt sen pois. Tästä keskustelin tilaajan kanssa, joka kertoi heidän tekevän vuosittaisen palkkakyselyn pelialan työntekijöille ja ehdotukseni onkin, että jatkossa tätä kyselyä voisikin laajentaa koskemaan e-urheilijoita. Toisena lisätutkimuksen aiheena ehdottomasti koen olevan miesten ja naisten välinen epätasa-arvoisuus ammattilaisuraan tähtäävillä e-urheilijoilla. Tämän aiheen jouduin valitettavasti rajaamaan pois työstäni, vaikka mieli olisi tehnyt lähteä tekemään aiheesta huomattavasti syväluotaavampaa tutkimusta, johon toivottavasti saan tulevaisuudessa mahdollisuuden.

Tämän työn vahvuutena on ajankohtaisuus sekä monimenetelmän käyttö, joka mielestäni onnistui erittäin hyvin. Kaikki tutkimukseen osallistuneet henkilöt olivat vahvasti sitoutuneet tutkimustyöhön.

Prosessi oli pitkä ja alkuideasta tähän asti kesti noin vuoden verran. Alkuidean jälkeen työ muotoutui sitä mukaa, kun lisätietoa oli tullut. Montakin asiaa olisin varmasti voinut tehdä toisin, mutta loppujen lopuksi tuotokseni tilaajalle oli kattava ja uskon sen tukevan täysin sitä, minkälaista edunvalvontaa tulevaisuus tuokaan e-urheilijoille. Haluan itse uskoa ammattialan kasvavan ja Suomen näyttävän mallia muulle maailmalle, miten e-urheilijoita kuuluu kohdella. Paljon kysymyksiä on vielä ratkottavana ja työtä tehtävänä, mutta mikään muutos ei tapahdu yhdessä yössä.

LÄHTEET

- AhlmanEdu 2023. Esport-linja. Viitattu 16.11.2023. <https://ahlmanedu.fi/koulutushaku/esport-linja/>
- Assembly 2023. Elisa Esports ESM Suomen mestaruus. Viitattu 16.11.2023. <https://tournaments.assembly.org/summer23/tournaments/view/elisa-esports-esm-2023>
- Cakir, Gökhan & Ernst, Austin 22.8.2023. The 10 highest-paid Twitch streamers. Viitattu 16.11.2023. <https://dotesports.com/streaming/news/the-10-highest-paid-twitch-streamers>
- Espoon kaupunki 27.11.2023. Espoon lukiot ovat aloittaneet yhteistyön suomalaisen esports-organisaatio ENCEn kanssa. Viitattu 27.11.2023. <https://www.espoo.fi/fi/uutiset/2023/11/espoo-lukiot-ovat-aloittaneet-yhteistyon-suomalaisen-esports-organisaatio-encen-kanssa>
- Esports charts 2022. 2022 World Championship. Viitattu 24.10.2023. <https://escharts.com/tournaments/lol/2022-world-championship>
- Haataja, Olli & Leinonen, Lauri 2021. E-urheilijan suorituskyykyopas. Oulu: Fitra
- Helander, Mika & Nylund Mats 2012. Palkka työstä: AY-liike ja edunvalvonnan uudet muodot. Helsinki: Into kustannus.
- Helin, Jyrki 2012. Läsä arjessa. Teoksessa Mika Helander & Mats Nylund (toim.) Palkka työstä: AY-liike ja edunvalvonnan uudet muodot. Helsinki: Into kustannus, 159–176.
- Helsingin Sanomat 2023. Saudi-Arabia perustaa elektronisen urheilun MM-tapahtuman: luvassa historian suurin palkintopotti. Viitattu 30.10.2023. <https://www.hs.fi/urheilu/art-2000009943040.html>
- Ihmisoikeusliitto 2023. Ihmisoikeuksien julistus. Viitattu 23.10.2023. <https://ihmisoikeusliitto.fi/ihmisoikeudet/ihmisoikeuksien-julistus/>
- Ilmonen, Kaj & Jokivuori, Pertti & Liikanen, Hanna & Kevätsalo, Kimmo & Juuti, Pauli 1998. Luottamuksesta kiinni. Ammattiyhdistysliike ja työorganisaation suorituskyyky. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/48148/SoPhi26_978-951-39-6477-1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Innokylä 2024. Tulevaisuuden muistelu. Viitattu 1.6.2024. <https://innokyla.fi/fi/tyokalut/tulevaisuuden-muistelu>
- Insinööriliitto 2023. Tietöalan jäsenmaksun maksaminen. Viitattu 24.10.2023. <https://www.ilry.fi/jasenyys/jasenmaksut/tietöalan-jasenmaksun-maksaminen/>
- Järvensivu, Anu & Haapakorpi, Jaana 2022. Monimuotoinen ansiotyö: Näkökulmia monista lähteistä ansaintaan. Tampere: Tampere University Press. <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/144166/978-952-359-040-3.pdf?sequence=5&isAllowed=y>
- Kaarkoski, Tuomas. 3.2.2022. Ensimmäinen urheilija valittu Urheilukouluun. Viitattu 16.11.2023. <https://reservilainen.fi/ensimmainen-e-urheilija-valittu-urheilukouluun/>

- Kananen, Jorma 2014. Verkkotutkimus opinnäytetyönä. Laadullisen ja määrällisen verkkotutkimuksen opas. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu.
- Kela 2023. Työtön vai ei? Viitattu 16.11.2023. <https://www.kela.fi/tyoton-vai-ei>
- Kelion, Leo 2014. Sega V Nintendo: Sonic, Mario and the 1990's war. BBC 13.05.2014. Viitattu 23.10.2023. <https://www.bbc.com/news/technology-27373587>
- Koskinen, Seppo & Ullakonoja, Vesa 2016. Oikeudet ja velvollisuudet työsuhteessa. 4. painos. Keuruu: Edita Publishing Oy
- Lejacq, Yannick 2013. How fast is fast? Some pro makers make 10 moves per second. Nbcnews 24.10.2013. Viitattu 23.10.2023. <https://www.nbcnews.com/technolog/how-fast-fast-some-pro-gamers-make-10-moves-second-8c11422946>
- Löfgren, Maria 2018. Työmarkkinat muuttuvat, ammattiyhdistysliikkeen päämäärä olisi lisätä turvallista joustavuutta työelämässä. Teoksessa Sikke Leinikki & Anu Suoranta (toim.) Rapautuvan palkkatyön yhteiskunta, mikä on työn ja toimeentulon tulevaisuus? Tampere: Vastapaino, 154–166.
- Palvelualojen ammattiliitto 2023. Hiusalan työehtosopimus ja hiusalan työehdot. Viitattu 10.12.2023. https://www.pam.fi/tes/hiusalan-tyoehtosopimus-ja-hiusalan-tyoehdot/?gad_source=1&gclid=Cj0KCQiA4NWrBhD-ARIsAFCKwWuMp4pQNhupNAXoK4nj_q0qisWh11OoxEt0Gb-OTCNiBYt_nlH0CoAaAtLDEALw_wcB
- Perustuslaki 1999. 13 § 11.6.1999/731. Viitattu 23.10.2023. <https://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1999/19990731#L2P13>
- Peliala 2022. Vuosittainen Salary Survey on nyt auki – Vastaa ja vaikuta 29.11.2022. Viitattu 30.10.2023. <https://peliala.fi/uutiset/vuosittainen-salary-survey-on-nyt-auki-vastaa-ja-vaikuta/>
- Pennanen, Milla 2023. Suullinen tiedonanto 2.2.2023
- Pyöriä, Pasi 2017. Työelämän myytit ja todellisuus. Helsinki: Gaudeamus.
- Rönkä, Otto 2018. E-urheilun käsikirja. Helsinki: Otava.
- Salomaa, Erkki 1971. Ammattiyhdistysliike tänään. Helsinki: Kansankulttuuri Oy
- Suomen elektronisen urheilun liitto 2020. Ammattipelaaminen. Viitattu 16.11.2023. <https://seul.fi/e-urheilu/ammattipelaaminen/>
- Sitra 2020. Tulevaisuuksien muistelu. Viitattu 3.12.2023. <https://www.sitra.fi/caset/tulevaisuuksien-muistelu/>
- Suomen elektronisen urheilun liitto 2019. Yhteisö. Viitattu 20.10.2023. <https://seul.fi/yhteiso/>
- Suomen elektronisen urheilun liitto 2021. Opiskelu ja koulutus. Viitattu 23.10.2023. <https://seul.fi/yhteiso/koulutukset/>
- Suomen elektronisen urheilun liitto 2023. Kilpailut ja turnaukset. Viitattu 30.10.2023. <https://vanhemmille.seul.fi/e-urheilu-suomessa/kilpailut-ja-turnaukset/>

- Suomen elektronisen urheilun liitto 2021. Liiton arvot, strategia ja toiminta. Viitattu 16.11.2023. <https://seul.fi/seul/arvot-missio-visio/>
- Tilastokeskus 2010. Ammattiluokitus 2010. Viitattu 23.10.2023. <https://www.stat.fi/fi/luokitukset/ammatti/?code=3421>
- Työelämän pelisäännöt 2023. Suomen työmarkkinajärjestelmä. Viitattu 17.10.2023. <https://tyoelamanpelisaannot.fi/fi/suomen-tyomarkkinajarjestelma/>
- Työ- ja elinkeinoministeriö 2021. Palkansaajien järjestäytyminen vuonna 2021. Helsinki: Työ- ja elinkeinoministeriö
- Työttömyyskassat ja jäsenyys 2023. Ehdot ja kesto. Viitattu 16.11.2023. <https://www.tyj.fi/jos-jaat-tyottomaksi/ehdot-ja-kesto/>
- Vilka, Hanna 2021a. Näin onnistut opinnäytetyössä. Ratkaisut tutkimuksen umpikujiin. Jyväskylä: PS-kustannus
- Vilka, Hanna 2021b. Tutki ja kehitä. 5. päivitetty painos. (E-kirja) Jyväskylä: PS-kustannus.
- Vähä-Ruka, Helena 2023. Järjestöasiantuntija. Sähköpostihaastattelu. 28.11.2023. Haastattelija: Nelli Pennanen
- Ylhäinen, Marjo 2018. Säilyykö kollektiivinen neuvotteluoikeus jälkiteollisessa yhteiskunnassa. Teoksessa Sikke Leinikki & Anu Suoranta (toim.) Rapautuvan palkkatyön yhteiskunta, mikä on työn ja toimeentulon tulevaisuus? Tampere: Vastapaino, 74–90.

LIITTEET

Liite 1: Liitteenä kysymyslomake, joka lähetettiin e-urheilua pelaaville ammattilaisille

Perustiedot:

Ikäsi ja sukupuoli? *Ikäjaksuma ja sukupuoli*

Mikä on elämäntilanteesi? *Töissä (pelialalla ja ei pelialalla), työtön, opiskelija*

Työsuhteen muoto? *Määräaikainen, vakituinen, kokoaikainen, osa-aikainen, 0-tuntinen erikseen kutsuttava, yrittäjä, joku muu: mikä*

Mikä on koulutustasosi? *Peruskoulu, lukio, ammattikoulu, alempi korkeakoulu, ylempi korkeakoulu*

Pelaatko ammattilaistasolla? *Kyllä tai en*

Kuinka kauan olet pelannut ammattilaistasolla? *Alle vuosi, 1-3 vuotta, 4-6 vuotta, yli 7 vuotta*

Missä peleissä kilpailet? *Avoin kenttä*

Työsopimus

Onko sinulla säännölliset palkkatulot? *Kyllä tai ei*

Onko sinulla voimassa oleva työsopimus pelialalla? *Kyllä tai ei*

Oletko saanut osallistua työsopimuksesi laadintaan? *Kyllä tai ei (piilokysymys, avautuu, jos edellinen kysymys on kyllä)*

Onko sinulla jokin muu kuin työsopimus? *Toimeksiantosopimus, kumppanuussopimus tai muu vastaava*

Oletko sopinut kilpailukieltosopimuksesta? *Kyllä, ei tai en ole varma*

Muut tulonlähteet

Onko sinulla muita tulon lähteitä? *Monivalinta vaihtoehtoina: sopimusbonukset (striimaus, somen käyttö), sponsoritulot, turnauspalkkiot*

Oletko saanut turnauspalkkiona materiaa? Esim. Pelivälineitä, muita laitteistoja? *Kyllä vai en*

Tavoitteet:

Oletko asettanut itsellesi tavoitteita e-urheiluun liittyen seuraavien kahden vuoden ajalle? Jos olet, niin mitä? *Avoin kenttä*

Kuinka kauan olet ajatellut pysyä alalla? *Vuosivaihtoehdot 1-2 vuotta, 3-5 vuotta, yli 5 vuotta*

Mitä olet ajatellut tekeväsi ammattilaisuran jälkeen? *Avoin kenttä*

Koulutus:

Onko sinulla koulutusta, joka liittyy e-urheiluun tai pelialaan, esimerkiksi: ohjelmointi, graafinen suunnittelu, business, markkinointi? *Kyllä tai ei*

Oletko harkinnut lisäkouluttautumista? Esimerkiksi ammattitutkinto, ammattikorkeakoulututkinto, kurssi tai muu lyhyt koulutus? *Kyllä tai en*

Haluaisitko lisäkoulutusta esim. Striimaukseen, esiintymiskoulutusta? *Kyllä, minkälaista, ei*

Urheiluethos:

Millaisena näet suomalaisen e-urheilun tulevaisuudessa? *Avoin kenttä*

Ammattiliitto:

Kuulutko tällä hetkellä johonkin ammattiliittoon tai työttömyyskassaan? Jos kuulut, niin mihin? *Kyllä tai en*

Haluaisitko alallesi työehtosopimuksen, joka takaisi esim. Vähimmäispalkan, palkankorotukset, lomarahat ja muut lakia paremmat ehdot? *Kyllä tai en*

Haluaisitko kirjallisen oppaan työsuhteisiin ja sopimusten ehtoihin? *Kyllä tai en* Onko urallasi ollut hetkeä, kun olisit tarvinnut tukea esim. työsopimuksen tai muun tarkistukseen? *Kyllä tai ei, avoin kenttä*

Onko urallasi ollut hetkeä, kun olisit tarvinnut apua esim. lakimieheltä? *Kyllä tai ei, avoin kenttä*

Jos e-urheilijan olisi mahdollista liittyä oman alan ammattiliittoon, liittyisitkö siihen? *Kyllä, en tai ehkä*

Pelikulttuuri ja yhteisö:

Haluaisitko olla mukana kehittämässä pelialan yhteisön tulevaisuutta? *Kyllä tai en*

Haluaisitko olla mukana e-urheiluun tai striimaukseen liittyvien edunvalvonnallisten asioiden ja työelämään liittyvässä tiedotus- ja koulutustoiminnassa? Esimerkiksi osallistua eri oppilaitoksille pidettäviin infotilaisuuksiin tai olla mukana erilaisissa alan tapahtumissa. *Kyllä tai en*

Liite 2: Liitteenä saateteksti ja kysymykset järjestöasiantuntija Helena Vähä-Rukalle

Kiitos, kun otat osaa tutkimukseeni. Taustatietoa koskien haastattelua: e-pelaajilla, eli elektronisessa urheilussa ammatikseen kilpailevilla henkilöillä ei ole omaa ammattiliittoa, työehtosopimuksia ja edunvalvonta on tämänhetkisten tietojen mukaan puutteellista. Opinnäytetyölläni kartoitetaan e-pelaajien mahdollisuuksia järjestäytymiseen sekä tutkitaan siihen liittyviä mahdollisia esteitä. Opinnäytetyössäni myös avataan ammattiliittojen toimintaa yleisesti ja sitä kautta haetaan teorialtietoa järjestäytymisen mahdollisuuksien tukemiseksi.

Liitän alle kysymykseni koskien ammattiliiton perustamista ja siihen liittyviä kynnyskysymyksiä. Vastata voit suoraan tähän sähköpostiin. Toivoisin saavani vastauksia 1.12.2023 mennessä, mutta takarajasta voimme sopia myöhemmäksi, mikäli vastausaika on liian lyhyt. Sähköpostin liitteenä löytyy tiedote tutkimuksesta sekä seloste henkilötietojen käytöstä. Opinnäytetyötä varten nimi, titteli ja yritys mainitaan lähteenä ja viitteenä tekstissä. Mikäli et halua nimen tai yrityksen esiintyvän osana opinnäytetyötäni, informoithan siitä minua.

Haastattelukysymykset

- Miten ammattiliiton ja yhdistyksen toiminnot eroavat toisistaan?
 - voiko yhdistys toimia työntekijöiden edunvalvojana ja neuvotella esimerkiksi työehtosopimuksesta?
 - Onko muita vaihtoehtoja työntekijöiden edunvalvonnan edistämiseen kuin liiton perustaminen?
- Mitä asioita pitää olla toteutunut, jotta voidaan neuvotella kollektiivinen työehtosopimus alalle?
 - Onko muita vaihtoehtoja alan yhteisten pelisääntöjen sopimiselle kuin työehtosopimus?
- Mitä eroa on kollektiivisella ja yksilötasoisella edunvalvonnalla?
- Onko riittävää, että kuuluu johonkin ammattiliittoon vai olisiko kannattavampaa kuulua oman alansa ammattiliittoon? Miksi?
- Miten työttömyyskassan voi yhdistää ammattiliittoon?
 - Onko työttömyyskassa pakollinen osio?
 - Pitääkö sellainen perustaa itse vai voiko yhdistyä valmiin kassan kanssa?
- Ammattiliittoon liittyminen: voiko millaisella työ sopimuksella tahansa liittyä? (eli pitääkö olla työ sopimus, entä jos työntekijällä on puitesopimus tai kumppanuussopimus)
 - Voiko työntekijä statuksella ja yrittäjä statuksella olevat työntekijät kuulua samaan liittoon
- Jäsenmaksujen maksaminen: Edellyttääkö liittoon liittyminen vakituisia ansiotuloja
 - Mitä jos työntekijöillä osa tuloista maksetaan turnauspalkkioina tai materiana?

- Mitä muita vaihtoehtoja jäsenmaksun perimiseen voisi olla kuin maksaminen bruttotulojen mukaan?

Liite 3: Liitteenä tilaajalle toimitettu tuotos





KYSELYYN VASTANNEIDEN ENEMMISTÖT 2023

27 VASTAAJAA

POIMINNAT VASTAAJIEN ENEMMISTÖSTÄ:

- ✓ IKÄHAARUKKA 18-22-VUOTIAS
- ✓ SUKUPUOLELTAAN MIES
- ✓ KORKEIN KOULUTUSTASO AMMATTIKOULU TAI LUKIO
- ✓ TYÖSKENTELEE MUULLA ALALLA KUIN PELIALALLA TAI ON OPISKELIJA
- ✓ ALLE VUODEN AMMATTILAISTASOLLA PELANNUT
- ✓ EI SÄÄNNÖLLISIÄ PALKKATULOJA
- ✓ EI KUULU MIHINKÄÄN AMMATTILIITTOON



MIKÄ ON E-URHEILIJOIDEN TILANNE - TYÖSUHDE?

Vastaajista 50 % oli työelämässä ja 50 % opiskelijoita tai työttömiä

- Työtilanne sai selkeästi enemmän hajontaa
 - Pelialalla työskenteleviä 15 %
 - Muulla alalla 35 %
 - Opiskelijoita 31 %
 - Työttömiä 19 %
- Työsuhteen muotona oli (monivalinta kysymys):
 - Vakituksia 33 %
 - Määräaikaisia 14 %
 - Kokoaikaisia 10 %
 - Osa-aikaisia 10 %
 - Yrittäjiä 19 %
 - Joku muu mikä? 24% - avoin kommentti, selite "erikseen kutsuttava"





MIKÄ ON E-URHEILIJOIDEN TILANNE - PALKKA?



- 41 % pelialalla työskentelevillä on säännölliset palkkatulot
- 65,4 % ilmoitti saaneensa turnauspalkkiona materiaa esim. pelivälineitä
- Muita tulonlähteitä
 - Sopimusbonukset (striimaus, some) 31 %
 - Sponsoritulot 25 %
 - Turnauspalkkiot 81 %



MIKÄ ON E-URHEILIJOIDEN TILANNE - TYÖSOPIMUS?



- 85 % vastaajista ilmoitti ettei heillä ole voimassa olevaa työsopimusta pelialalla
- Pelialalla työskentelevistä henkilöistä kaikki olivat saaneet osallistua työsopimuksensa laadintaan
- Muita kuin työsopimuksia löytyi toimeksiantosopimuksia 1 kpl ja muita vastaavia 3 kpl
- Kilpailukieltosopimuksesta on sopinut 11 %. 70% oli vastannut ei ja 19 % ei ollut varma



MIKÄ ON E-URHEILIJOIDEN TILANNE - EDUNVALVONTA?



- E-urheilijoista 64 % haluaisi alalle työehtosopimuksen, joka takaisi vähimmäispalkan, palkankorotukset, lomarahat ja muut lakia paremmat ehdot
- Pelialan ammattiliittoon ei liittyisi 17 % vastaajista. 29 % vastasi kyllä ja 54 % ehkä
- 58 % toivoisi kirjallista opasta työsuhteiden ja sopimusten ehtoihin
- Tukea esimerkiksi työsopimuksen tarkistukseen olisi jossain vaiheessa uraansa tarvinnut 37 % ja asianajajan tukea 20 %
- Vastaajista 26 % kuuluu johonkin ammattiliittoon.
 - Avoimeen vastaukseen mainittu liitot: PAM, PRO, Tradenomi TTO ja JHL



E-URHEILIJOIDEN TAVOITTEITA SEURAAVAN KAHDEN VUODEN AJALLE





AMMATTILAISURAN JÄLKEEN



- Kolme neljästä vastaajasta on ajatellut pysyä alalla yli 5 vuotta
- Ammattilaisuuden jälkeisiä ajatuksia, jotka liittyvät pelialalla pysymiseen:
 - "Valmentaminen, jos saisi tehdä töitä pelialan parissa"
 - "Jotain siihen liittyvää esim cast/coach"
 - "En ole varma, todennäköisesti jotain peleihin liittyvää"
 - "Jatkaa pelialalla"
 - "Valmennus tai muu pelialan kehittämiseen liittyvä asia"
 - "Mahdollisen ammattilaisuuden jälkeen olisi mukava tehdä töitä esportsin parissa"
 - "Jotain e-urheiluun liittyvää haluaisin duunailla"
 - "Selostaminen, tuotannon ja tapahtumien järjestäminen"



E-URHEILIJOIDEN NÄKEMYKSIÄ SUOMEN E-URHEILUN TULEVAISUUDESTA



Kommentteja:

- "Riippuu vähän siitä saadaanko uusia pelaajia tarpeeksi nopeasti. Uuden taidon saaminen e-urheilun hengissä pysymiseen on hyvin tärkeä"
- "Toivotaan parasta"
- "Suomalainen e-urheilu on mielestäni todella kasvukykyinen ja potentiaalia on runsaasti. Mielestäni tulevaisuudessa tullaan näkemään paljon kovatasoisempi cs-skene Suomessa, josta saadaan nousevia pelaajia maailmalle useammin."
- "Rahaa tarvitsi saada kenttään sijoittajilta/enemmän ja tehdä kentästä rahallisesti kannattavampi kaikille osapuolille. Jos tässä onnistutaan -> hyvänä, jos ei -> huonona"
- "Mahdollisuuksia on, jos asiat tehdään oikein"
- "Pahalta näyttää mut eiköhän tästä nousta"



KYSELYSTÄ NOUSSEITA HUOMIOITA



- Vastaajista 38,5 % luokitteli itsensä ammattilaistasolla pelaavaksi. Määritelmä tuotti eniten kysymyksiä opinnäytetyön tekijälle ja kysymyksenä tulikin: "mikä lasketaan ammattilaiseksi?"
- Ammattilaisen ja ammattilaistasolla pelaavan selkeä määrittely, joka olisi yleisesti käytössä kaikkialla
- Sopimusten, eläkkeiden ja vakuutusten selkeyttäminen olivat muunmuassa toiveina edunvalvonnalliselta toiminnalta
- Pelaamisen maailmaan liittyä monta muutakin ammattia kuin pelaaminen. Koulutusten järjestäminen ja peliuran jälkeinen uravalmennus olisivat hyvä tukimuoto
- 74 % kertoi haluavansa olla mukana kehittämässä e-urheilijoiden tulevaisuutta. Aktiivinen ja osallistuva yhteisö on arvokas asia, jolla päästään pidemmälle kuin koskaan aiemmin



TULEVAISUUDEN MUISTELU



Tehtävänanto: hypätään ajassa eteenpäin. Anna ajatuksen virrata. Kaikkiin kysymyksiin ei tarvitse vastata, mutta luo ajatus siitä, miltä sen ajan henkilön silmin asiat näyttäytyvät.

Kuvittele itsesi e-urheilun parissa työskentelevänä henkilönä vuonna 2026. Henkilö voi olla jo uraa luonut tai vasta aloitteleva e-urheilija, peliorganisaation edustaja tai vaikkapa e-urheilijoiden edunvalvontaa ja työasioita edistävä henkilö.

- Millaista ansaintakulttuuri on? Saavatko pelaajat kiinteitä tuloja, millaisia ansaintamahdollisuuksia Suomessa on? Millainen tulotaso on?
- Millaisia eri työntantajavaihtoehtoja on?
- Mistä asioista olit huolissasi vuonna 2023 ja miltä ne näyttäivät nyt?
- Millainen työelämän tukiverkosto pelaajalla on?
- Onko pelaajille sovittu jotain yhteisiä ehtoja ja pelisääntöjä työnantajien kanssa? Millaiset työolot pelaajilla ylipäänsä on?

Mentimeter.com koodi 4143 5752

GAME MAKERS
of Finland

TULEVAISUUDEN MUISTELUN VASTAUKSET

Toivottavasti Suomessa kyseisen henkilön on helpompi tienata suorituksillaan. Naisten pelikulttuurin mollaaminen vähentynyt.

Suomen striimaukulttuuri toivottavasti suuressa kasvussa, ja striimaajien suomessa panostetaan enemmän.

Olin huolissani miten peli kulttuuri kehittyisi Suomessa ja miten voitaisiin lähteä kehittämään niille, joiden unelmana olisi pelata, niin semmoista uraa mistä he pitäisivät ja menestyisivät.

Toivottavasti kiinteät tulot.

Työelämän tukiverkosto pelaajalla on erittäin kaatava ja laaja. Apua on saatavilla ja tarjolla.

Mielestäni ansiot Suomessa tuona vuonna voivat hyvinkin taata pelaajan uran. Mahdollisuudet ovat kasvaneet huimiksi. Tulotasolla on kilpailua mutta sillä pärjää. Työnantajavaihtoehdot ovat monipuoliset.

Olin huolissani pelaajien henkisestä hyvinvoinnista a nykyään he voivat paljon paremmin. Myös palkkatasolla.

Itse olisin menestyvä pelialalla, pelaajana tai striimaajana.

Pelaajalla on monia eri työvaihtoehtoja, että se riippuu ihan mihin on valmis uhrautumaan.

Sääntöjä on sovittu ja niitä noudatetaan. Pelaaja suostuu sopimuksessaan toimimaan sääntöjen mukaan. Työolot on taattu turvallisesti.

Pelaajien palkka riippuu millä tasolla pelaa ja minkä peliorganisaation alla pelaa.

Työelämässä on monia tukiverkoston esim ystävät yms.

Pelaajalla on monia eri työvaihtoehtoja, että se riippuu ihan mihin on valmis uhrautumaan.

GAME MAKERS
of Finland

Lisätietoja pelaajien edunvalvonnasta:
www.peliala.fi/media