

Tämä on rinnakkaistallennettu versio alkuperäisestä julkaisusta.

Tämä on julkaisun kustantajan pdf.

Käytä viittauksessa alkuperäistä lähdettä:

Puttaa, S. & Jalonen, H. 2019. E-urheilu urheilullistuu, mutta säilyttää ominaispiirteensä. Talk-verkkolehti, Digitalisaatio 31.5.2019.

URL: <https://talk.turkuamk.fi/digitalisaatio/e-urheilu-urheilullistuu-mutta-sailyttaa-ominaispiirteensa/>

Kaikki julkaisut Turun AMK:n rinnakkaistallennettujen julkaisujen kokoelmassa Theseuksessa ovat tekijänoikeussäännösten alaisia. Kokoelman tai sen osien käyttö on sallittu sähköisessä muodossa tai tulosteena vain henkilökohtaiseen, ei-kaupalliseen tutkimus- ja opetuskäyttöön. Muuhun käyttöön on hankittava tekijänoikeuden haltijan lupa.

This is a self-archived version of the original publication.

The self-archived version is a publisher's pdf of the original publication.

To cite this, use the original publication:

Puttaa, S. & Jalonen, H. 2019. E-urheilu urheilullistuu, mutta säilyttää ominaispiirteensä. Online Magazine Talk, Digitalization 31.5.2019.

URL: <https://talk.turkuamk.fi/digitalisaatio/e-urheilu-urheilullistuu-mutta-sailyttaa-ominaispiirteensa/>

All material supplied via TUAS self-archived publications collection in Theseus repository is protected by copyright laws. Use of all or part of any of the repository collections is permitted only for personal non-commercial, research or educational purposes in digital and print form. You must obtain permission for any other use.

Sanna Puttaa

kulttuurituottaja ja Turun AMK:n YAMK-opiskelija Arvonluonnin uudet muodot ja alustat -tutkimusryhmässä, Turun ammattikorkeakoulu

Harri Jalonen

yliopettaja, tutkimusvastaava, Turun ammattikorkeakoulu

E-urheilu urheilullistuu, mutta säilyttää ominaispiirteensä

Avainsanat: [eurheilu](#), [urheilu](#)

Super Mario Bros. on Nintendon vuonna 1985 kehittämä tasohyppely-peli. Pelinä on sittemmin myyty yli 40 miljoonaa kappaletta ja se on edelleen yksi maailman myydyimpiä videopelienä. Konsolipelien pelaamisessa järjestettiin satunnaisesti puolivirallisia maailmanmestaruuskilpailuja jo 80-luvulla, mutta e-urheilusta puhuivat harvat, jos hekkään. Videopelaaminen koettiin enimmäkseen lasten ja nuorten suosimaksi ajanvietteeksi. Sittemmin e-urheilu on noussut nuorisoa kiehtovasta alakulttuurista yhteiskunnalliseksi puheenaheeksi.

E-urheilun urheilullisuudesta (*sportification*, ks. käsitteestä esim. Heere 2018) on taitettu peistä. Keskustelulle on ollut tyypillistä vahvat mielipiteet, jotka ovat perustuneet enemmän subjektiiviseen arvottamiseen kuin e-urheilun ja urheilun samankaltaisuuksien ja erojen kiihottomaan analysointiin. E-urheilun urheilullisuus on kyseenalaistettu ennen kaikkea siksi, että siinä otetaan toisista mittaa tietokoneiden välityksellä. Teknologia-argumenttia käyttävät tosin unohtavat, että urheilussa on kautta aikain hyödynnetty erilaisia teknologioita ja välineitä. Murtoaahiihdossa ei pärjää ilman rautaista kuntoa eikä ilman huippuunsa hiottua tekniikkaa, mutta ei myöskään ilman kilpailuolosuhteisiin optimoituja välineitä. Raviurheilu, jousiammunta, shakki, autourheilu... Onkohan ensimmäisiä laukakisoja pidetty urheiluna?

"Tietokonepelaaminen muuttuu e-urheiluksi, kun taitojaan ja kykyjään järjestelmällisesti harjoittaneet pelaajat kilpailevat toisiaan (tai pelin luomaa haastetta) vastaan osapuolten tiedossa olevien ja hyväksymien sääntöjen puitteissa."

E-urheilun urheilullistuminen ei ole harmaa, vaikka kaikki eivät pidäkään urheilu-sanasta lajin kohdalla. Urheilun elementtejä ovat kilpailullisuus ja kilvoittelua määrittävät säännöt, fyysisen suorituskyvyn kehittäminen ja taitojen systemaattinen harjoittelu sekä harjoittelu- ja kilpailutoiminnan paikallinen, kansallinen ja kansainvälinen organisoituminen (Ks. tarkemmin urheilun erityispiirteistä Jalonen ym. 2017). Tietokonepelaaminen muuttuu e-urheiluksi, kun taitojaan ja kykyjään järjestelmällisesti harjoittaneet pelaajat kilpailevat toisiaan (tai pelin luomaa haastetta) vastaan osapuolten tiedossa olevien ja hyväksymien sääntöjen puitteissa.

E-urheilun fyysisyys

E-urheilun fyysisyys on kyseenalaistettu, mutta tutkimukset osoittavat e-urheilijoilla fyysisiä prosesseja ja erityisiä hienomotorisia taitoja, jotka ilmenevät mitattavina fysiologisina lukuina. Käytössä ovat esimerkiksi energiankulutuksen ja fyysisen aktiivisuuden mittari MET (metabolic equivalent) sekä toimintojen lukumäärää minuutissa kuvaava APM (actions per minute). Huipputasoinen e-urheilijoilla on mitattu jopa 200 pelin kannalta tarkoituksenmukaista toimintoa minuutissa. Tämä kertoo poikkeuksellisesta reaktionopeudesta ja hienomotoriikasta.

Stressitasot nousevat e-urheilijoilla ralliautoilijoiden tasolle ja heidän sykkeensä vaihtelevat jopa 160–180 lyöntiä minuutissa. Pelaamisen aikana havaitaan myös hormonitasojen muutoksia ja nopeimmat motoriset liikenopeudet ovat vastaavia kuin jalka- tai koripallossa.

E-urheilijoilta vaaditaan siis vahvaa sydän- ja hengityskapasiteettia, stressinsietokykyä, kognitiivisia taitoja, nopeutta, kehon vakautta ja hienosäädettyä motoriiikkaa. (Hallmann & Giel 2018.)

Urheilu kiinnostaa ihmisiä ja siksi ei olekaan ihme, että myös e-urheilun urheilullistuminen näkyy lajin suosiossa. Alkuvuodesta 2019 Sponsor Insight kertoi, että e-urheilu ohitti jääkiekon suomalaisten 18–29-vuotiaiden miesten suosituimpana lajina. Maailmalla e-urheilu kiinnostaa jo noin puolta miljardia ihmistä (Statista 2019). Määrä on kolminkertaistunut neljässä vuodessa. Major-luokan e-urheilutapahtumat houkuttelevat areenoille kymmeniätuhansia ihmisiä. Suositussa suoratoistopalvelu *Twitchissä* tietokonepelaamisen äärelle kokoontuu päivittäin arviolta noin 15 miljoonaa katsojaa. Noin 20 miljoonan lukijan *Sports Illustrated* kirjoittaa e-urheilusta sujuvasti perinteisen urheilun joukossa. Myös merkittävimmät urheilujohtamisen tiedelehdet, kuten *Sport Management Review*, *European Sports Management Quarterly*, *Sport Marketing Quarterly* ja *European Journal for Sport and Society* ovat ottaneet e-urheilun omakseen.

Urheilu elää ja kehittyy kulttuurissa. Yhteistä kaikelle perinteiselle urheilulle on fyysinen maailma. Jalkapalloa pelataan nurmella ja lentopalloa isketään hallissa. Digitalisaatio on ollut perinteisessä urheilussa tyypillisesti sivuroolissa. Teknologian avulla on parannettu urheilusuorituksia ja niihin valmistautumista sekä välitetty katsojille kokemuksia. E-urheilussa on toisin, sillä kysymys on urheilun muodosta, jossa "lajin ensisijaiset piirteet johdetaan elektronisten systeemien avulla ja pelaajien tai joukkueiden syöte sekä e-urheilun systeemien ulostulos on välitetty ihmiskoneellisessa rajapinnassa" (Hamari & Sjöblom 2017 teoksessa Kraneis & Rantala 2018).

E-urheilu on uudenlainen teknologian, perinteisen urheilun, nuorisokulttuurin ja videopelaamisen yhteisevoluution (co-evolution) tuotos.

E-urheilun autenttisuus syntyy ja kehittyy symbioosissa teknologian kanssa. Tämä edellyttää toimijoilta kykyä mukautua ja hyödyntää teknologian avoimia mahdollisuuksia. E-urheilijat ovat hybridimäisiä toimijoita, jotka sekä kuluttavat että tuottavat aktiivisesti sisältöä eri kanaviin, luovat strategioita, viestivät ja toimivat sujuvasti osana tiimiä. He sulauttavat teknologiaa osaksi todellisuutta ja päinvastoin.

E-urheilijat valitsevat, organisoivat, tulkitsevat ja luovat merkityksiä. E-urheilussa on vahva sosiaalinen ja yhteisöllinen ulottuvuus, eikä

mielikuva passiiviteoneesta nörtistä kammiossaan vastaa todellisuutta. Kysymys on uniikkista lajista, joka sisältää osittain omanlaisensa kielen, moraalinormiston ja symboliikan.

"E-urheilu on uudenvuoden teknologian, perinteisen urheilun, nuorisokulttuurin ja videopelaamisen yhteisevoluution (co-evolution) tuotos."

E-urheilu kasvaa ja kehittyy

E-urheilu kasvaa, koska se on linjassa arjen digitalisoitumisena ilmenevän megatrendin kanssa. Kehitykselle ei näy loppua, sillä älylaitteiden parissa kasvaa parhaillaan sukupolvi, jonka ruutu-aika on viimeisten seitsemän vuoden aikana yli kymmenkertaisesti (Gunningham et al. 2018). Todennäköistä on, että näemme e-urheilun lähitulevaisuudessa ratkaisuja, joissa virtuaalitodellisuuden (virtual reality), lisätyn todellisuuden (augmented reality) ja sekoitetun todellisuuden (mixed reality) teknologioiden avulla rakennetaan uudenlaisia mielikuvitusta ja todellisuutta yhdistäviä kokemuksia.

E-urheilukenttä on nopeassa murroksessa. Lajin pariin syntyy vinkaa uusia ammatteja ja työpaikkoja. Eri toimialojen yritykset näkevät e-urheilun yhä houkuttelevampana kumppanina, jonka avulla ne saavat yhteyden haluamiinsa kohderyhmiin. E-urheilun lajikuluttuuri kantaa sisällään uniikkia pääomaa, jonka arvo realisoituu, kun sitä opitaan hyödyntämään käytännössä. Markkinointikanavan lisäksi e-urheilu tarjoaa yrityksille kehitysympäristön, joka auttaa ymmärtämään muun muassa työelämän digitalisoitumista ja kuluttajakäyttäytymisen muutoksia. Taloudellisten resurssien kasvaminen ruokkii lajin kehittymistä, mikä puolestaan lisää entisestään siihen kohdistuvaa mielenkiintoa.

Riippuvuusuhteiden vuoksi e-urheilun kehittymistä kannattaa lähestyä yksittäisten toimijoiden sijaan holistisesti. E-urheilussa(kin) kokonaisuus on enemmän kuin osiensa summa. E-urheiluun on kehkeytymässä omanlaisensa ekosysteemi, jonka toimijat samanaikaisesti sekä kilpailevat toisiaan vastaan että tekevät toistensa kanssa yhteistyötä.

On sanomattakin selvää, että e-urheilu ei ole muusta yhteiskunnasta irrallinen saareke vaan historiallisesti muodostuneiden sosio-kulttuuristen arvojen vaikutuspiirissä olevaa toimintaa. Siksi voidaan myös väittää, että e-urheiluekosysteemi on sisäisesti sitä toimintakykyisempi ja ulkoisesti sitä houkuttelevampi, mitä paremmin sen toimijat sitoutuvat yhteisiin pelisääntöihin ja mitä uskottavammin toimijat onnistuvat korostamaan e-urheilusta puolia, jotka nauttivat yleistä arvostusta.

E-urheiluekosysteemin aroperustan rakentaminen ei ole helppoa eikä tapahdu hetkessä, mutta siihen kannattaa panostaa, sillä yhä useammat yritykset hakevat toiminnalleen tarkoitusta (purpose), joka antaa oikeutuksen niiden ydinliiketoiminnalle (esim. Quinn & Thakar 2018). Myös e-urheilua sponsoroivat yritykset odottavat, että niiden kumppanit kykenevät kommunikoimaan toiminnassaan arvoja, jotka tukevat ja ovat linjassa yrityksen edustamien arvojen kanssa. Yhtenäinen aroperusta vahvistaa lisäksi toimijoiden välistä luottamusta, joka on välttämätöntä uusien ja rohkeiden yhteistyöavausten kokeilemiselle.

Lähteet

- Cunningham, G. B., Fairley, S., Ferkins, L., Kerwin, S., Lock, D., Shaw, S. & Wicker, P. (2018). eSport: Construct specifications and implications for sport management. *Sport Management Review* 21:1, 1–6.
- Hallman, K. & Giel, T. (2018). E-sports – Competitive sports or recreational activity? *Sport Management Review* 21:1, 14–20.
- Hamari, J. & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research* 27:2, 211–232.
- Heere, B. (2018). Embracing the sportification of society: Defining e-sports through a polymorphic view on sport. *Sport Management Review* 21, 21–24.
- Jalonen, H. y., (2017). Arvonluonnin pelikirja urheilun ja liiketoiminnan rajapintaan. Turun ammattikorkeakoulun tutkimuksia 47.**
- Kraneis, S. & Rantala, K. (2018). Kaikki e-urheilusta. Urheilumuseo, Helsinki.
- Quinn, R. E. & Thakar, A. V. (2018). Creating a purpose-driven organization. *Harvard Business Review* 96:4, 78–85.
- Sponsor Insight (2019). Muut lajit kuroivat kiinni jääkiekon etumatkaa – eSports nousi nuorten miesten suosikkilajiksi. Tiedote 19.3.2019.**
- Statista (2019). eSports audience size worldwide from 2012 to 2022.**

31.05.2019

