

Waltteri Iso-Anttila

E-URHEILUN IT-VAATIMUKSET

Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma
2018

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	5
2	E-URHEILU SYNTYY KILPAILEMISESTA	6
3	PELAAMISEN IT-VAATIMUKSET	8
3.1	Laitteisto ja oheislaitteisto	8
-	Proessori	8
-	Emolevy	8
-	Tallennustila	9
-	Virtalähde	10
-	Näytönohjain	10
-	Pelihiiri ja näppäimistö	11
-	Pelikuulokkeet	11
3.2	Verkkoyhteys	11
-	NAT-tyyppi	12
3.3	Komponenttien kestävyys	13
3.4	Toimiva pelikokonaisuus	13
4	PELAAMINEN	14
4.1	Harrastajasta propelaajaksi	15
4.2	Tyylilajit eli genret	16
4.3	LAN -verkkotapahtuma	16
4.4	Verkkoturnaukset	17
4.5	Pelit	18
-	Counter-Strike: Global Offensive	18
-	Dota 2	20
-	League of Legends	20
-	StarCraft 2 Hearth of the Swarm	21
4.6	Huijaaminen ja doping	23
4.7	Vedonlyönti	24
5	ANSIOT	24
5.1	Parhaiten menestyneet suomalaiset pelaajat	25
6	SEUL	26
6.1	Vastuullinen pelaaminen	26
7	ORGANISAATIOT	27
7.1	Organisaatiot Suomessa	28
8	E-URHEILUN TULEVAISUUS	28
	LÄHTEET	30

E-URHEILUN IT-VAATIMUKSET

Iso-Anttila, Walteri
Satakunnan ammattikorkeakoulu
Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma
Syyskuu 2018
Ohjaaja: Grönholm, Jukka
Sivumäärä: 31
Liitteitä:-

Asiasanat: e-sport, e-urheilu, elektroninen urheilu, turnaukset, pelaaminen

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on kertoa, mitä digitaalinen pelaaminen ja elektroninen urheilu on ja mitä vaatimuksia pelaamiseen liittyy. Elektroninen urheilu on yksi tämän hetken suurimmista ja nopeimmin kasvavista viihdeteollisuuden kulttuuri-ilmiöistä maailmanlaajuisesti. Kymmeniä miljoonia katsojia verkossa keräävä ja isoja stadioneja täyttävä elektroninen urheilu näkyy jopa koulutuksessa ja vapaa-ajan viettomahdollisuuksissa.

Elektroninen urheilu on arvokas ja varteenotettava etenkin nuoria kiinnostava sekä nuorille paljon antava tavoitteellinen harrastus. Tieto elektronisesta urheilusta on saatu pääasiallisesti Internetistä, mutta myös omakohtainen kokemus on vaikuttanut tiedon saantiin. Tietoa elektronisesta urheilusta kaivattaisiin kuitenkin lisää ja opinnäytetyön yhtenä tarkoituksena onkin tuoda esille elektronisen urheilun tunnettuutta. Mitä paremmin laji tunnetaan sitä hyväksyttävämmäksi pelaaminen esim. kotioloissa katsotaan.

Opinnäytetyöstä on toivottavasti hyötyä elektronisesta urheilusta kiinnostuneille harrastajille ja myös muille lajista kiinnostuneille. eUrheilussa kuten muussakin urheilussa välineet ovat tärkeässä osassa. Ehkä vielä tärkeämpänä ovat toimivat internetyhteydet. Tässä työssä yritän antaa esimerkin hyvin toimivasta pelikokonaisuudesta ja kerron muutaman pelatuimman pelin strategiasta.

IT REQUIREMENTS IN eSPORT

Iso-Anttila, Waltteri
Satakunta University of Applied Sciences
Degree Programme in Information Technology
September 2018
Supervisor: Grönholm, Jukka
Number of pages: 31
Appendices:-

Keywords: eSport, electronic sport, tournaments, playing

The purpose of this thesis is to show what digital gaming and electronic sports are and what requirements are associated with gaming. Electronic sport is one of the largest and fastest growing cultural phenomena in the world of entertainment. From tens of millions of viewers to filling big stadiums, eSports can even be seen in training and recreation opportunities.

Electronic sport is a valuable and worthy hobby especially for young people, as well as a highly targeted pastime for young people. Information on electronic sport has mainly been found on the internet, but personal experience has also affected access to information. More information on electronic sport is needed after all and one of the aims of the thesis is to highlight the awareness of electronic sport. The better the eSport is known the more acceptable gaming becomes in home conditions.

Hopefully this thesis benefits every eSport enthusiasts as well as for those looking to learn about eSports. As in other sports, the instruments play an important role. Perhaps even more important are the Internet connections. In this work, I'll try to give an example of a well-functioning game package and tell you about the strategy for the most played games

1 JOHDANTO

Elektronisen urheilun suosio on noussut lyhyessä ajassa maailmanlaajuisesti ilmiöksi. Elektroninen urheilu, eUrheilu, eSports tai kilpapelaminen, kaikki tarkoittavat samaa eli tietotekniikkaa hyödyntävää kilpaurheilua. Tässä opinnäytetyössä haluan käyttää sanaa eUrheilu. Video-, konsoli- ja tietokonepelit ovat kiehtoneet ja houkuttelleet ihmisiä vuosikymmeniä. Etenkin suomalaisia erilaisten pelien pelaaminen kiinnostaa ja kiehtoo. Parantuneet tietoliikenneyhteydet ovat mahdollistaneet myös sen, että pelejä pystyy pelaamaan internetissä ja kenen kanssa vaan.

Tässä urheilumuodossa tietokone- tai pelikonsolipelaajat haastavat toinen toisiaan erinäisissä peleissä, joko verkon välityksellä tai turnauksissa. E-urheilussa suoritukset itsessään eivät ole fyysisiä. Tämä urheilu painottuu enemmän strategiseen ajatteluun ja mielen hallintaan. Toki fyysistä kestävyttäkin tarvitaan, koska pelit saattavat kestää monta tuntia yhtäjaksoisesti. Huipulla pelaavat pelaajat pitävätkin kunnostaan huolta, samoin kuin kaikki huippu urheilijat. Koska pelaaminen itsessään on pääosin istumista, niin pidetään tosi tärkeänä, että vastapainona on mahdollisimman monipuolista liikuntaa. Myös ruokavaliolla on suuri merkitys.

Kaikessa urheilussa on kyse paremmuudesta, itsensä haastamisesta. eUrheilu eroaa ehkä perinteisistä urheilulajeista siinä, että sitä voi harrastaa vaikka kotoa käsin. Välttämättä ei tarvitse liittyä urheiluseuraan tai mennä johonkin tiettyyn, urheilua varten järjestettyyn tapahtumaan vaan eUrheilua voi harrastaa joko joukkueena tai yksilönä. Lajin kasvaneen suosion myötä myös tapahtumapaikat ovat kasvaneet. Esimerkiksi Tanskassa järjestettiin marraskuun 2017 lopussa iso Counter-Strike: Global Offensive turnaus. Tapahtumassa oli kaiken kaikkiaan 12 000 tuolipaikkaa, jotka myytiin loppuun. eUrheilun kehitykselle ei näy loppua (Telia www-sivut, 2018). Monet perinte-

set lajit ovat lähteneet mukaan perustamaan joukkueitaan eUrheiluun. Kilpapelaminen saattaa olla myös uusi tulevaisuuden olympialaji.

2 E-URHEILU SYNTYY KILPAILEMISESTA

Useimmille meistäkin tietokoneella tai pelikonsolilla pelaaminen on pelkkää ajanvietettä. Se on hauskaa ja tunteita nostattavaa tekemistä kavereiden kanssa, omien taitojen punnitsemista ja itsensä haastamista. Parhaat ja kunnianhimoisimmat pelaajat ansaitsevat kuitenkin taidoillaan myös rahaa. Pelaamisesta on tullut monelle nuorelle ammatti, josta saadut ”palkkatulot” ovat ihan omaa luokkaansa.

Kilpapelamisessa on kyse siitä, että pelaaja vie taidon tietyssä pelissä äärimmilleen ja kilpailee toisia pelaajia vastaan, joko yksin tai joukkueessa. Parhaat tietokone- ja konsolipelaajat ovat kuin huippu-urheilijoita tai pop-tähtiä. Julkkiksia, joilla on valtavat määrät faneja. Suomi tulee tässä fanikulttuurissa vähän jälkijunassa, jos vaikka vertaamme naapuriimme Ruotsiin. Suomessa suuri yleisö ei vielä tiedä, miten tunnettuja parhaat pelaajat ovat jo kansainvälisesti. Yhtä tärkeää kuin raha on solmitut kontaktit toisiin pelaajiin. Täällä, kuten muussakin urheilussa tulee luotua oma verkosto/joukkue ympärilleen. Vaikka pelejä pelaisi yksinkin, niin silti on tekemisissä aina toisen tai toisien pelaajien kanssa. Myös kansainvälisyys ja suvaitsevaisuus lisääntyvät, koska pelaajia on niin monesta eri maasta ja kulttuurista. Yhdistävä tekijä kuitenkin aina löytyy – pelattava peli.

Nykymuotoiseen elektroniseen urheiluun päädyttiin, kun pelaajien suorituksista alettiin 1980-luvun alussa käyttää erilaisia kansallisia sijoituslistoja. Tämä inspiroi pelaajia haastamaan itseään enemmän. Haluttiin voittaa ja olla parhaita kuten kaikessa muussakin toiminnassa, jos on osanottajia enemmän kuin yksi. Digitaalisen pelaamisen hennot juuret vievät vuoteen 1950, kun jo olemassa olevia pelejä, esim. shakki, alettiin digitalisoimaan. Pelit kehittyivät vuosikymmenten aikana. Digitaalisen pelaamisen alkuajoista lähtien pelaajat

ovat kilpailleet toistensa kanssa. Internetissä leviävien listojen avulla pelaajat pystyivät vertailemaan tuloksiaan helpommin, ja kilpailu muuttui totisemmaksi. Pelaaminen muuttui kaupalliseksi, kun 1990-luvulla pelialan yritykset kiinnostuivat kilpailullisesta pelaamisesta. Nintendo esimerkiksi järjesti NES-pelikonsolillaan ensimmäisenä omien peliensä maailmanmestaruuskisat Yhdysvalloissa vuonna 1990. (Suomen elektronisen urheilun liiton www-sivut, 2017).

Vuonna 2017 eUrheilulla oli maailmanlaajuisesti 380 miljoonaa seuraajaa ja se tavoitti karkeasti arvioituna noin 200 miljoonaa, iältään 21-35-vuotiasta pelaajaa tai lajista kiinnostunutta. Harrastajat ovat pääosin nuoria miehiä, mutta myös naiset ovat löytäneet lajin. Hampurissa järjestetyssä Dota2-turnauksessa (Kuva 1) halli on täynnä alasta kiinnostuneita harrastajia ja pelaajia. Elektroniseen urheiluun liittyy ammattimaisuutta aivan kuten moneen muuhunkin urheilulajiin. Isoimpien turnausten palkintoina on suuria rahamääriä. Pienemmät turnaukset ja kilpailut taas mahdollistavat esimerkiksi opiskelijoille taskurahan tienämiseen.



Kuva 1. Dota2 -turnaus Hampurissa (Yle urheilun www-sivut, 2018).

3 PELAAMISEN IT-VAATIMUKSET

Pelaamisen vaatimukset työasemalla vaihtelevat todella paljon. Normaali omaksi ilokseen pelaava pärjää ihan tavallisella koneella ja oheislaitteilla. Kun puhutaan eUrheilusta se tarkoittaa, että laitteiston pitää olla huippuluokkaa. Tietokoneen on toimittava kovankin rasituksen alla. Pienikin katko tietokoneen toiminnassa saattaa johtaa hukattuun laukaukseen, tappoon, pisteeseen, taisteluun ja jopa mestaruuteen. Tietokoneen komponentit ovat myös tärkeässä roolissa. Tässä alla vähän tarkemmin vaatimuksista peruspelaajan laitteistolle:

3.1 Laitteisto ja oheislaitteisto

- Prosessori

Prosessori tai suoritin on tietokoneen keskeisimpiä osia. Prosessori suorittaa tietokoneohjelman sisältämiä konekielisiä käskyjä. Prosessori määrää suurelta osin koneen tehokkuuden. Sen pitäisi olla vähintään neliytiminen. Moniytimelliset prosessorit ovat tehokkaampia kuin yksiytimelliset prosessorit, sillä ne voivat suorittaa useita ohjelmia rinnakkain suoritinytimien määrästä riippuen. Prosessorin nopeuden olisi hyvä olla enemmän kuin 3Ghz ja muistia pitäisi olla vähintään 8GB. (Intel www-sivut, n.d.).

- Emolevy

Emolevy on tietokoneen aivot jonka avulla yhdistetään muut tietokoneen komponentit yhdeksi kokonaisuudeksi. Emolevyt määrittellään prosessorikantojen mukaan. Prosessorissa ja emolevyssä tulee olla sama kanta. Kantojen ollessa erilaiset ei prosessori sovi emolevyyn ja tietokone ei toimi. Pelaamisessa emolevystä ei ole niin paljon hyötyä kuin muista komponenteista. Emolevy sisältää oman näytönohjaimen, jolla tietokoneen peruskäyttö onnistuu ilman ongelmia, mutta pelaamiseen tarvitaan myös erillinen näytönohjin. Emolevyssä tulisi olla USB3 portteja nopeamman siirtonopeuden vuoksi.

Mahdollisuus ylikellottaa prosessoria on myös tärkeä ominaisuus, tässä pitää huomioida myös, että prosessorin malli pitää olla sellainen mikä mahdollistaa ylikellottamisen. (Intel www-sivut, n.d.).

RAM muisti, auttaa tietokonetta käsittelemään käskyjä nopeasti ja ilman pätkimistä. RAM muistia tulee olla tietokoneessa tarpeeksi, jotta tietokone toimii nopeasti. Pelaavalle henkilölle 8GB RAM muistia on ehdoton alaraja, koska pelit ja muut mahdolliset apuohjelmat vievät muistia todella paljon. Yleisesti pelitietokoneissa on 16GB muistia tai enemmän. Se kuinka paljon koneessa voi olla muistia, riippuu emolevyn kyvystä tukea muistikampoja. (Intel www-sivut, n.d.).

Käyttöjärjestelmä

Pelaamisessa yleisin käytettävä käyttöjärjestelmä on Microsoftin tekemä Windows käyttöjärjestelmä. Linux sekä MacOS ovat myös mahdollisia, mutta vaativat enemmän tietotaitoa käyttäjältä, jotta kaikki pelit toimisivat näillä käyttöjärjestelmillä. (Intel www-sivut, n.d.).

- Tallennustila

Pelitietokoneissa tallennustila on myös tärkeää. Pelit ovat todella isoja tiedostokooltaan, joten pelit saattavat viedä jopa 60-100GB tilaa kovalevyiltä. Näinpä yleisin ratkaisu on, että Windows käyttöjärjestelmä asennetaan pienemmälle SSD levyille, joka lukee ja kirjoittaa tietoa erittäin nopeasti. Pelit ja ohjelmat asennetaan isommalle HDD levyille jonka luku/kirjoitus nopeudet ovat todella paljon hitaampia, mutta levyille mahtuu enemmän. Molempia levyjä saa saman kokoisina, mutta SSD maksaa enemmän, koska se on uudempaa teknologiaa. (Intel www-sivut, n.d.).

- Virtalähde

Virtalähde antaa tietokoneelle virtaa. Virtalähteitä on monia erilaisia. Erilaisuus katsotaan siitä kuinka monta Wattia virtalähteestä tulee. Kotikoneissa virtalähde antaa yleensä noin 250-350W mutta pelikoneessa tarvitaan vähintään 550W virtalähdettä. Näytönohjain, prosessori, tuulettimet ja kotelo saavat kaikki virtansa virtalähteestä ja pelitietokoneissa mitä tehokkaampia komponentteja sitä enemmän komponentit vievät virtaa täydellä teholla. (Intel www-sivut, n.d.).

- Näytönohjain

Näytönohjaimet määrittävät tietokoneen graafisen suorituskyvyn. Käyttötarve on tärkein yksittäinen kriteeri oikeaa näytönohjainta valittaessa. Mitä vaativampi grafiikka sitä tehokkaampi näytönohjaimen tulee olla. Näytönohjaimen pitää olla riittävän tehokas, jotta pelit toimivat FullHD laadulla. Näytönohjaimella pitäisi olla vähintään 3GB omaa muistia.

Pelkästään tietokoneen hinta on yleensä noin 1 500 - 3 000€ toki halvemmallaakin pelaaminen onnistuu, mutta kuinka hyvin on toinen kysymys. Tietokoneen hankinnan jälkeen siirrytään yhtä tärkeisiin oheislaitteisiin. Useat valmistajat ovat erikseen tehneet pelaamiselle tarkoitettuja laitteita. Pelihiiret, näppäimistöt sekä kuulokkeet ovat tärkeimpiä, mikäli haluat menestyä e-urheilun parissa.

Tämän lisäksi on myös pelaamista varten tehtyjä näyttöjä periaatteella, mitä pienempi vasteaika ja mitä suurempi virkistystaajuus, niin sitä parempi näyttö. Yleisin ammattitasolla käytetty pelinäyttö antaa 240hz virkistystaajuuden ja alle 1ms vasteajan. Vertailun vuoksi, toimistoissa olevat näytöt antavat yleensä 60hz virkistystaajuuden sekä 6-10ms vasteajan. Pelattaessa eron huomaa todella selvästi. (Intel www-sivut, n.d.).

- Pelihiiri ja näppäimistö

Hiiren osoitintarkkuus on todella paljon tarkempi kuin perus hiiressä. Pelihiiressä on paljon enemmän nappuloita joita voi määrittää oman tyyliinsä mukaan. Hiiret maksavat noin 30 - 200€ keskimäärin hinta on noin 70€.

Pelinäppäimistöjen ero normaaleihin näppäimistöihin ei ulkopuolisesti ole kovinkaan hyvin nähtävissä. Näppäimistöt näyttävät samalta, mutta yksittäiset näppäimet eroavat todella paljon. Pelinäppäimistöt käyttävät mekaanisia kytkimiä. Ne antavat paremman tuntuman näppäimistön käyttöön ja pelaajat voivat myös itse valita, kuinka paljon voimaa painallus vaatii. Mekaanisten näppäimistöjen etu on myös siinä, että mekaanisella näppäimistöllä voit painaa useampaa näppäintä samaan aikaan, joka on tärkeä edellytys pelaamisessa. Näppäimistöt ovat samoissa hinnoissa kuin pelihiiret.

- Pelikuulokkeet

Pelikuulokkeet ovat FPS -peleissä parhaimmillaan. Pelikuulokkeet ovat tehty sitä varten, että pelaajat kuulevat pelissä tapahtuvat äänet paremmin ja pelin ulkopuolelta tulevaa melua huonommin. Tämä auttaa pelaajia keskittymään ja samalla pelaaja pääsee peliin paremmin sisälle. Pelikuulokkeiden hinta vaihtelee noin 50 - 350€ välillä. Kuulokkeilla saatu etu on valtava.

3.2 Verkkoyhteys

Verkkoyhteys tulee olla vähintään 10M, mielellään yhteys saisi olla yli 20M. Kotona pelattaessa pelaaja ottaa pelin avulla yhteyden pelipalvelimeen. Palvelin saattaa sijaita toisella puolella maapalloa joten hyvä yhteyden omaaminen on tärkeää. Esimerkiksi Suomesta Ruotsissa olevaan palvelimeen tulee yleensä noin 15-30ms latenssi eli viive.

Mitä pidempi etäisyys tietokoneen ja pelipalvelin välillä on, sitä korkeammaksi viive muuttuu. Jos pelaajalla A on 5ms viive ja pelaaja B:llä on 100ms vii-

ve. tulee pelaaja B häviämään ottelun lähes joka kerta koska 95ms ero on todella suuri. Viiveen ylittäessä 100ms tulee pelaamisesta lähes mahdotonta. Onneksi Suomessa on hyvät ja halvat verkkoyhteydet joten melkeinpä kaikilla on mahdollisuus pelata ilman suurempia verkko-ongelmia.

- NAT-tyyppi

NAT-tyyppi vaihtuu pelien mukaan. Suositeltavaa on, että NAT-tyyppi olisi avoin, jotta yhteys palvelimiin toimisi parhaiten. Nykyään peleissä ei NAT-tyyppiä edes kerrota eikä se niin paljoa vaikuta. Vanhemmissa peleissä NAT-tyypillä on ollut enemmän merkitystä. Avoimella pääset pelaamaan helposti ja suljetulla et saa pelattua netissä yhtään, peli kaatuilee koska yhteys palvelimiin kaatuu. Onneksi NAT-tyyppiä pystyy vaihtamaan eri ohjelmilla sekä modeemista mikäli modeemi sitä tukee. (Linksys www-sivut, n.d.).

Pelaamisen eri NAT-tyypit:

NAT –tyyppi 1 (avoin)

Avoin NAT tyyppi tarkoittaa, että pelaaja pääsee muiden peleihin ilman ongelmia ja muut pääsevät tämän pelaajan peleihin. (Linksys www-sivut, n.d.).

NAT –tyyppi 2 (Moderate)

On melkein kuin tyyppi 1 mutta tietyt ominaisuudet ovat rajoitettuja. Et välttämättä pääse enää kaikkiin peleihin mukaan. (Linksys www-sivut, n.d.).

NAT –tyyppi 3 (strict)

Et pääse enää peleihin joilla on moderate tai strict -tyyppi. Pelaamisesta tulee hankalaa. (Linksys www-sivut, n.d.)

3.3 Komponenttien kestävyys

Komponenttien vaihtaminen tietyn ajanvälein on pakollista. Komponentit pysyvät pelin mukana yleensä noin 3-4 vuotta tietenkin riippuen pelistä sekä komponentin tehosta. Tietokone on ihan toimiva varmasti vielä neljän vuoden jälkeenkin, mutta eUrheilussa pelin täytyy toimia mahdollisimman hyvin ilman viivettä tai pätkimistä. Ammattilaiset saavat uuden koneen noin vuoden välein. FPS pelit vaativat tietokoneelta eniten, sillä pelissä tapahtuu enemmän samalla hetkellä. Harrastajalle riittää, että tietokonetta vaihtaa silloin, kun pelit eivät yksinkertaisesti enää toimi tietokoneella. Ammattipelaajille tämä ei riitä.

Näytöt ovat 120hz-240hz joka tarkoittaa sitä, että jos haluaa hyödyntää näytön tuomaa etua pitää pelinkin toimia ainakin näytön herzin verran. Eli jos pelaajalla on 120hz näyttö pitäisi pelit toimia ainakin 120fps sen takia, että näytöstä saadaan kaikki irti. Prosessori ja näyttöohjain vaihdetaan ensimmäisenä. Prosessorit yleensä ylikellotetaan, jotta saadaan vielä hieman lisää laskentatehoa prosessorista. Sama pätee myös näyttöohjaimessa. Tämä lisärasitus vähentää komponenttien elämänsykliä mikä johtaa siihen, että osia vaihdellaan vuoden tai kahden välein.

3.4 Toimiva pelikokonaisuus

Pelaajan tai harrastajan kannattaa, jos mahdollista, koota tietokone itse. Näin saadaan pelaamiseen haluttua tehokkuutta ja parempaa suorituskykyä. Laitteita myös kunnioittaa ehkä enemmän, koska on itse saanut valita halutut komponentit ja asentaa ne. Koneen kokoaminen ei ole ihan helppoa, mutta kärsivällisesti ja johdonmukaisesti edeten lopputulos on sen arvoinen. Laitteen kokoamiseen apua löytyy esim. alan liikkeistä ja internetistä.

Esimerkki aloittajalle toimivasta pelikokonaisuudesta (Taulukko 1). Listaus on laadittu vuoden 2017-2018 tuotteista. Näiden oheistuotteiden lisäksi tulee hankkia tietokonekotelo riippuen siitä kuinka ison tai pienen tietokoneen aikoo rakentaa.

Taulukko 1. Laitteisto ehdotus

Laite	Valmistaja	n. hinta €
Proessori	Intel i3-8350K	169,90
Näytönohjain	GeForce GTX 1050 Ti	199,90
Näyttö	Acer 24" Predator, Full HD, 144Hz	239,00
Näppäimistö	Logitech G413, mekaaninen	79,90
Hiiri	SteelSeries Rival 310, optinen	64,90
Kuulokkeet	Kingston HyperX cloud II	87,90
Verkkoyhteys	Kiinteä verkkoyhteys, 10-100M	10 – 50 €/kk

4 PELAAMINEN

Yleisintä kai on, että pelaaminen on lähtenyt jo nuorena jonkin asteisena harrastuksena. Laitteiden ja liittymien parantuessa myös itse kehittyä ja mielenkiinto lajia kohtaan lisääntyy. Toisia eUrheilussa kiehtoo se, ettei olla fyysisesti läsnä missään vaan voi olla omissa oloissaan kotona. Silti pelaaminen tuntuu ja onkin sosiaalinen tapahtuma. Monet kokevat onnistumisen tunteita ja kuulumista johonkin pelatessaan pelejä. Huipulle tähtäävät pelaajat osavat hakeutua oikeisiin portaaleihin ja tapahtumiin päästäkseen eteenpäin. Ja toki hyvät pelaajat huomataan. Hyviä pelaajia hankitaan, kuten muissakin urheilulajeissa. Hyvältä kilpapelajaalta vaaditaan sorminäppäryyttä, hyviä refleksejä sekä kilpailuhermoja ja kykyä suorittaa samanaikaisesti useita asioita.

Pelaaminen fyysisesti on itsessään aika paikallaan pysyvää tietokoneen edessä istumista. Pelaaminen mentaalisesti on pohdintaa, ajatustyötä ja analysointia. Fyysisen ja psyykkisen kunnon ylläpitäminen on todella tärkeää. Liikunta esim. salitreeneit, kävely-, pyörä- tai juoksulenkit ja monipuolinen, terveellinen ruokavalio sekä lepo ovat tässäkin lajissa tärkeitä. Omasta peruskunnostaan kannattaa pitää hyvää huolta kuten kaikissa muissakin urheilulajeissa. Pelaajalle voisi olla hyväksi hankkia oma valmentaja tai personal trainer, joka ”pakottaa” pelaajan liikkumaan ja noudattamaan rutiineja.

Huomiota kannattaa kiinnittää myös hyvään pelituoliin. Pelituolissa pitäisi olla niskatuki- ja selkätyyny sekä säädettävät käsinojat. Se ei saisi olla kovin hiostavaa materiaalia, koska tuolissa istutaan pitkiäkin aikoja. Pelaamisessa pitäisi muistaa myös ympärillä olevat ihmiset. Naapurit tai oman perheen jäsenet eivät välttämättä pidä siitä, että kovaan ääneen annetaan käskyjä tai muuta. Oma huone pelaajalle olisi toivottavaa. Sielläkin pitää muistaa, ettei pelaaminen saisi olla kovin kovaäänistä. Tämä usein pelaajilta unohtuu, koska usein peli vie niin mennessään.

4.1 Harrastajasta propelaajaksi

Propelaajaksi pääsemisessä ei ole mitään salaisuuksia. Niin kuin muissa urheilulajeissa myös eUrheilussa on aloitettava alhaalta ja noustava ylös. Harjoittelu on tärkeintä mitä pelaaja voi tehdä tavoitellessaan ammattilaisen uraa. Jokaisessa pelissä on nykyään eri tasoryhmiä, joiden mukaan pääset pelaamaan omantasoisia vihollisia vastaan. Tämän lisäksi myös muut palveluntarjoajat antavat mahdollisuuden pelata heidän alustallaan mistä voit nousta kirkkaimpien tähtien joukkoon.

Faceit on pelialusta, joka antaa käyttäjälle mahdollisuuden pelata joukkueena muiden yksilöpelaajien kanssa. Tätä kautta saat mahdollisuuden pelata parhaita vastaan ja saat näkyvyyttä, joka saattaa johtaa maailman parhaimpien pelaajien joukkoon. Faceit tarjoaa myös kilpailullisia pelimuotoja eli laddereita. Näiden tarkoituksena on etsiä maailmasta parhaat pelaajat. Tämä tie on

pelaajan paras keino päästä huipulle ilman kontakteja. Pelaamalla ja voittamalla saat pisteitä joiden avulla nouset listoilla ja pääset haastamaan parempia ja parempia pelaajia.

FPL: Propelaajien oma liiga, jossa pelataan soolona eikä tiiminä. Faceit tarjoaa tällä hetkellä seuraaville peleille oman pelialustansa, CSGO, LoL, Dota2, World of Tanks, Rocket League ja NHL. Eri peleissä on tarjolla alustoja, joiden avulla pääset lähemmäksi ammattipelaajan uraa.

4.2 Tyyllilajit eli genret

Tämä urheilumuoto pitää sisällään erilaisia genrejä eli tyyllilajeja. Yleisimmät tyyllilajit on selitetty alla olevassa taulukossa (Taulukko 2) ja tekstissä.

Taulukko 2. Genret

LYHENNE	SELITE
FBS	ensimmäisen persoonan ammuntapeli
MOBA	taisteluareenamonipeli
RTS	reaaliaikainen strategiapeli

FPS -pelejä voi luonnehtia toiminta- ja ammuntapeleiksi. MOBA- ja RTS -pelit taas ovat strategiapelejä. Tällä hetkellä eniten maailmassa pelataan Dota2 – peliä, joka kuuluu RTS –gendren peleihin. Tässä pelissä liikkuu myös suuri määrä rahapalkintoja. Pelistä riippuen pelaajamäärä saattaa vaihdella muutamasta aina moniin kymmeneen. Pelaajalta vaadittavat taidot painottuvat eri tavalla eri peleissä.

4.3 LAN -verkkotapahtuma

Elektronisen urheilun turnaukset ovat olleet olennainen osa LAN - tapahtumien ohjelmaa alusta lähtien. Tapahtumissa tietokoneista, pelaamisesta ja digitaalisen kulttuurin eri osa-alueista kiinnostuneet nuoret ja aikuiset kerääntyvät yhteen viikonlopuksi viettämään aikaa koneilla erilaisen ohjelman

ja kilpailujen merkeissä. Tapahtumissa järjestetään erisuuruisia elektronisen urheilun turnauksia, joista yleensä suuremmalla palkintopotilla varustetut on suunnattu ammattipelaajille, joita suurimpiin tapahtumiin saapuu ulkomailta saakka. Pienempiin turnauksiin taas voi usein osallistua omalla tietokoneella paikan päältä normaalilla kävijälipulla. (Suomen elektronisen urheilun liiton www-sivut, 2017).

LAN -tapahtumista nauttivat kävijöiden ja elektronisen urheilun harrastajien ja ammattilaisten lisäksi myös tapahtumien järjestäjät. Sadat vapaaehtoiset käyttävät vuosittain tuhansia tunteja suunnitellessaan ja järjestäessään LAN -tapahtumia ympäri Suomea. Tietotekniikan opiskelijoille näistä tapahtumista on myös opintojen kannalta hyötyä. Tapahtumien yhteydessä voi saada opin-
topisteitä eri toiminnoista joissa on mukana. Nämä ovat hyviä tilaisuuksia oppia isojakin kokonaisuuksia verkon ylläpidosta alkaen.

Tapahtumissa erilaisissa vastuuroolissa työskentelevät digitaalisen kulttuurin eri osa-alueista innostuneet nuoret ja aikuiset pääsevät työskennellessään syventämään osaamistaan ja oppimaan uusia taitoja. Samalla suomalaisille tapahtumajärjestäjäporukoille onkin karttunut vuosien kokemus laadukkaiden tapahtumien ja turnausten järjestämisestä. LAN -tapahtumien lisäksi Suomessa on alettu järjestää myös erillisiä, vain peliturnauksiin keskittyviä tapahtumia. Erillisissä turnaustapahtumissa on toistaiseksi tarjottu lähinnä tilat pelaajille, mutta katsomoiden järjestämiseen ja fanien paikalle kutsumiseen panostetaan yhä enemmän. (Suomen elektronisen urheilun liiton www-sivut, 2017).

4.4 Verkkoturnaukset

Suomessa pelataan kymmeniä verkko- eli -turnauksia vuosittain. Verkkoturnausten etu on helppo toteutus: pelaajien ei tarvitse matkustaa kotoaan osallistuakseen turnaukseen, turnaushenkilökuntaa ja -kalustoa ei tarvita paljoa ja streamin toteuttaminen on helppoa. Vaikka verkkoturnauksien palkintopotit ovat usein paljon pienempiä kuin tapahtumissa pelattavissa turnauksissa,

monen ammattipelaajan ja ammattipelaajaksi pyrkivän arki muodostuu juuri erilaisiin kansallisiin ja kansainvälisiin -turnauksiin osallistumisesta.

4.5 Pelit

Pelejä on todella monenlaisia. Osa pysyy suosittuna vuodesta toiseen ja toiset taas saattavat kerätä hetkellisesti suosiota ja sitten kadota. Suosituimmilla peleillä on valtava vaikutus peliteollisuuteen. Counter-Strike on yksi eniten pelatuimmista peleistä Suomessa ja ulkomailla. Yle esimerkiksi on lähettänyt jo muutaman vuoden ajan juuri tämän peli turnauksista suorina lähetyksiä.

- Counter-Strike: Global Offensive

Counter-Strike, myöhemmin lyhennettynä CS, on erittäin monipuolinen peli, vaikka nopeasti voisi luulla toisin. Ammuntapeli jossa taktiikat ja yksilötaito ovat pelin ydin. Joukkueessa on viisi pelaaja ja tarkoituksena on joko ampua viholliset, räjäyttää pommi tai purkaa se.

CS on kehittynyt vuosien saatossa todella paljon. Nykyään ilman taktiikoita voittaminen huipputasolla on lähes mahdotonta. Savukranaatit, valokranaatit ja polttopullot tuovat peliin erilaisia taktiikoita, joka tekee pelistä erittäin mielenkiintoisen. Pelaajien on muistettava kohdat ulkoa mistä mikäkin kranaatti lentää haluttuun paikkaan. Aktiivisessa karttakierrossa on seitsemän karttaa. Jokaisessa kartassa on vähintään 20 eri kohtaa, mistä heittää eri kranaatteja mikä tarkoittaa, että muistaminen on erittäin tärkeää. Jos yksikin kranaatti lentää väärään paikkaan, niin taktiikka ei toimi ja vastustajat saattavat saada ilmaisen erävoiton.

Suuressa roolissa on myös pelaajien eri roolit. Rooleja on yleensä 5, mutta rooleja voi olla enemmänkin riippuen joukkueesta ja sen pelaajien pelityyleistä, Support, Entry, Rifle, IGL, Sniper/hybrid.

Support pelaajan tarkoituksena on tehdä joukkueen tähtipelaajille tilaa pelikentällä. Support pelaaja pitää huolen siitä, että tähtipelaajilla on mahdolli-

simman hyvät mahdollisuudet onnistua. Support pelaajat uhraavat itsensä erän voittamiseksi. Support pelaajat heittävät valoja, savuja ja molotoveja (palopommi), jotta paremmat voivat mennä aseet kädessä ilman, että heidän pitäisi itse näitä heittää.

Entry- pelaaja on pelaaja joka menee ensimmäisenä sotimaan. Entry tarkoitus on saada erän ensimmäinen tappo, joka mahdollisesti aukaisee peliä. Taktiikoissa Entry menee aina ensimmäisenä, jonka jälkeen muut tulee perässä.

Rifle pelaajan idea lukee suoraan nimessä. Tämä pelaaja pelaa melkein aina pelkästään konekiväärillä. Rifle on pelin yleisin rooli monille. IGL on joukkueen johtaja/kapteeni. IGL kertoo taktiikat joukkueelle ja kertoo miten erän aikana edetään. IGL tarkoitus on saada parhaat puolet pelaajistaan ja johdattaa joukkue voittoon eri keinoja käyttäen. Vaikka joukkueen yksilöt olisivat taidoltaan huonompia, kun toisen joukkueen pelaajat niin hyvä IGL kääntää edun aina.

Sniper/hybrid: Nykyään tähän rooliin kuuluvat maailman parhaat pelaajat. Nämä pelaajat osaavat käyttää mitä tahansa asetta loistavasti. Sniper rooli on katoamassa mutta heitäkin löytyy vielä. Sniper on siis joukkueen tarkka-ampuja. Tämä pelaaja pystyy pelaaman yksin monessa eri tilanteessa mikä mahdollistaa muulle joukkueelle erilaisia taktiikoita. Hybrid rooli käyttää konekivääriä ja tarkkuuskivääriä melkein pä yhta hyvin. Nämä pelaajat osaavat olla aggressiivisiä sellaisissa tilanteissa missä kukaan ei osaa odottaa aggressiivisuutta

- Dota 2

Dota 2 on maailman suosituin nettipeli. Pelissä on kaksi joukkuetta ja tavoitteena on tuhota toisen päärakennus, jolloin voittaa pelin. Tätä peliä seurataan Twitch -toistopalvelun kautta ympäri maailmaa miljoonien katsojien toimesta ja suosio vain kasvaa vuosi vuodelta. Suomalainen Lasse "MATUMBAMAN" Urpalainen on kovan tehtävän edessä: Suomalaisen edustama Team Liquid puolustaa The Internationalin voittoa, kun maailman parhaat Dota 2 -joukkueet taistelevat himoitusta mestaruuskilvestä ja lähes 25 miljoonan dollarin voittopotista. Urpalaisella on mahdollisuus tehdä historiaa voittamalla turnauksen toisen kerran peräkkäin.

- League of Legends

Maailman toiseksi rahakkain nettipeli on League of Legends (LoL), joka on Riot pelitalon luoma MOBA-peli. League of Legendsissä peliä pelataan viiden hengen joukkueina. Joukkueilla voi olla muutama varapelaaja siltä varalta, että pelaaja sairastuu tai halutaan erilaisia taktiikoita tiettyä vihollista vastaan. LoL on erittäin haastava peli koska se vaatii pelaajilta erittäin hyvää tiimityöskentelyä. Tavoitteena on tuhoa vihollisen Nexus/tukikohta. Peliä pelataan aina samassa kartassa, jossa on neljä eri linjaa (top, jungle, mid, bot), joihin pelaajat menevät. Top, jungle ja mid ovat yleensä yhden pelaajan linjoja, kun taas bottomia pelaa kaksi pelaajaa ADC ja Support.

ADC eli AD Carry on pelaaja, jonka tarkoitus on olla loppupelin kantava voima. ADC ei ikinä ole taisteluissa lähimpänä vihollista vaan ADC pysyy kaukana vihollisista ja käyttää ulottuvuutta hyödykseen. Support on pelaaja jonka tehtävä on pitää ADC hengissä niin hyvin kuin pystyy. Support ei hae tappoja vaan auttaa ADC pelaaja saamaan tapot.

Top pelaajan rooli vaihtelee todella paljon. Vaikka sama pelaaja pelaa aina samaa paikkaa on hänen roolinsa muuttuva metan takia. Välillä top pelaajat pelaavat erittäin kestäviä hahmoja joita kutsutaan tankeiksi. Näiden pelaajien tarkoitus on mennä ensimmäisenä ja mahdollistaa muiden pelaajien tulemisen paikalle.

Mid pelaajalla on lähes aina yksi tavoite, tehdä tuhoa. Midissä pelataan hahmoilla, jotka iskevät todella kovaa mutta ovat myös heikkoja. Mid pelaaja pystyy kontrolloimaan peliä hyvin, mikäli onnistuu voittamaan vihollisensa.

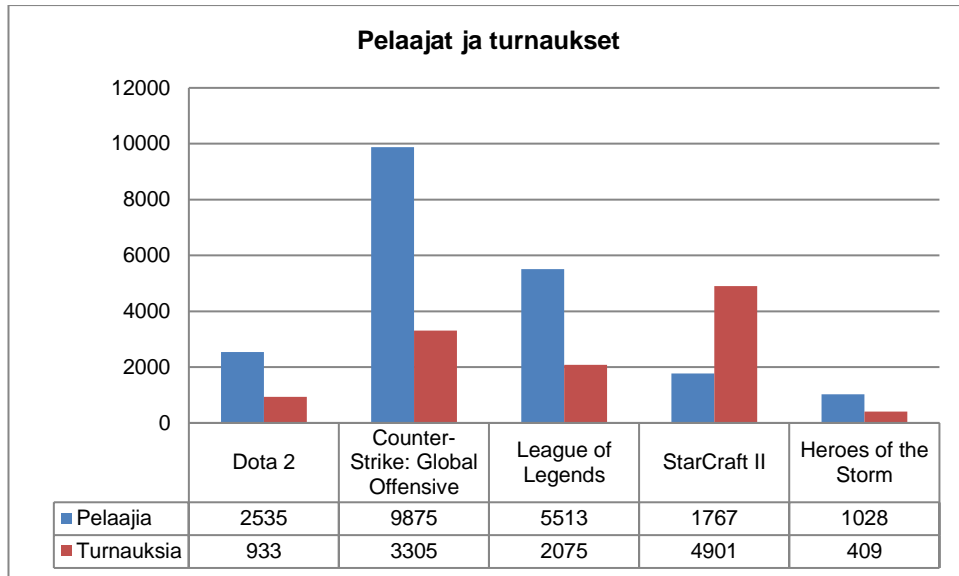
Junglessa pelaajan tarkoitus on aluksi tappaa siellä olevia hirviöitä, joista saadaan erilaisia bonuksia. Tämän jälkeen pelaajan suurin hyöty joukkueelle on auttaa muita linjoja. Kun topissa ja midissä on lähes aina yksi vastaan yksi tilanne voi jungle käydä näillä linjoilla joten saadaan 2v1 tilanne ja lähes aina tappo.

- StarCraft 2 Hearth of the Swarm

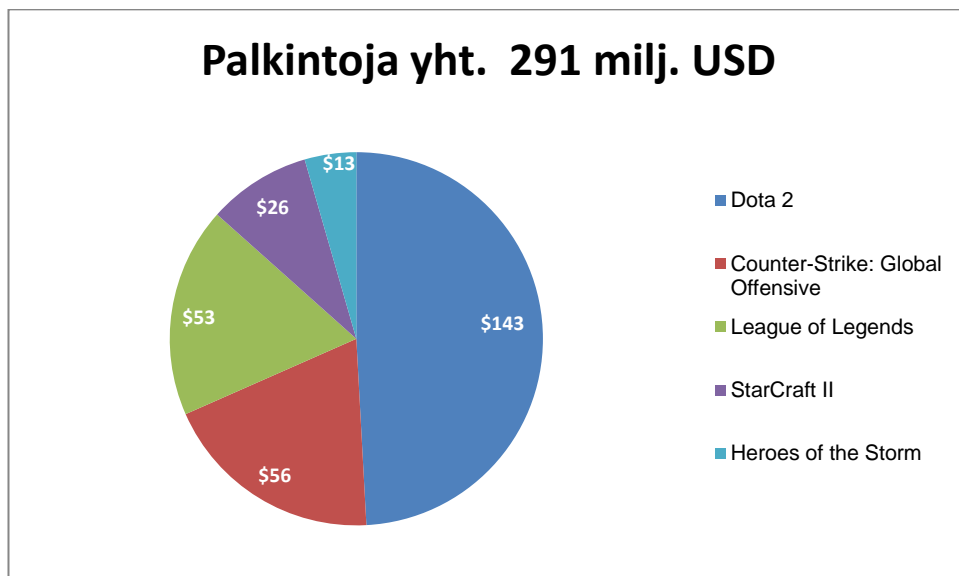
Starcraft on ollut pioneeripeli heti kilpapelamisen alkuaajoista asti. StarCraft on sotaisa tulevaisuuteen sijoittuva strategiapeli. Pelin kehittäjä Blizzard järjestää

Alla olevassa taulukossa (Taulukko 3) on graafisesti kuvattuna pelin pelaajat ja järjestetyt turnaukset.

Taulukko 3. pelaajat ja turnaukset



Tässä kaaviossa (Kuvio 1) on pelatuimmista peleistä maksetut voitot dollareina.



Kuvio 1. Palkinnot

4.6 Huijaaminen ja doping

Rahaa liikkuu eUrheilussa, joten on myös oletettavaa, että helppo raha kiinnostaa monia. Huijaaminen eUrheilussa otetaan erittäin vakavasti. FPS peleissä huijaaminen on yleisempää kuin esim. MOBA peleissä. Huijaamisella tarkoitetaan sitä, että pelaaja tekee jotain sääntöjen vastaista saadakseen etua muihin nähden. Yleensä tämä saavutetaan sillä, että käytetään ohjelmaa, jonka avulla pystytään tekemään asioita joita normaalisti ei pystyisi. Huijaamiseen voi myös käyttää yleisön apua, sillä isoissa turnauksissa pelaajat saattavat kuulla mitä yleisö hurraa ja samalla tietää missä viholliset mahdollisesti ovat. Onneksi myös tähän turnausjärjestäjät ovat kehittäneet erilliset kopit, joissa pelaajat ovat, jotta katsomosta tulevat äänet ei kantaudu pelaajien korviin.

Huijaamista ei korkeimmalla tasolla paljoa nähdä, koska pelit pelataan tarkasti valvotuissa tiloissa eikä pelejä enää pelata kotisohvalta.

KQLY, ehkä yksi tunnetuimmista CS pelaajista jäin kiinni huijaamisesta, joka johti elinikäiseen kieltoon Valven järjestämiin turnauksiin. Valve on videopelien kehittämiseen ja digitaaliseen jakeluun erikoistunut yritys. Sen julkaisemia pelejä ovat mm. Counter-Strike ja Dota. KQLY käytti steamin workshopista löytyvää karttaa huijaamiseen. KQLY latasi kartan, jonka kautta hän sai peliinsä huijauskoodit käyttöönsä. (Ownedcore www-sivut, n.d.)

Myös lääkkeitä pystyy käyttämään huijaamiseen eUrheilussa. Kuten muissakin urheilulajeissa niin myös tietokonepeleissä doping on mahdollista. Adderall on ehkä pelimaailman tunnetuin lääke, jota pelaajat käyttävät suorituksen parantamiseen. Adderallia on käytetty pitkään ja yhdysvalloista jopa opiskelijat käyttävät ainetta pärjätäkseen paremmin tenteissä. Normaalisti Adderallia käytetään ADHD oireiden lieventämiseen. Lääke auttaa keskittymään paremmin sekä antaa enemmän energiaa niille, joilla ADHD:ta ei ole. Tämä parantaa pelaajien reaktiokykyä, joka on todella tärkeää. Suurimmat turnausjärjestäjät ovat myös alkaneet pitämään dopingtestejä, jotta nämä mahdolliset käyttäjät saataisiin kiinni. (Ownedcore www-sivut, n.d.)

4.7 Vedonlyönti

Vedonlyönti eUrheilussa on kasvanut suuresti. Nykyään vedonlyönti eri peleissä onnistuu jopa pelissä olevien esineiden avulla, joten et välttämättä tarvitse edes oikeaa rahaa voittaaksesi. CSGO ja Dota 2 ovat tunnettuja siitä, että pelissä olevien "Skinien" avulla voit nyt oikeasti tienata rahaa vedonlyöntin avulla. Näiden skinien takia maailmassa tehtiin monia vedonlyönti sivustoja, joiden avulla tekijät tienasivat miljoonia euroa muutamassa kuukaudessa. Tämä aiheutti ongelmia myös siinä, että pelejä hävittiin tahallaan huonompia vastaan, jotta saatiin paremmat kertoimet ja siten helpot voitot. IbuyPower CSGO joukkue jäi kiinni tahallaan häviämisestä ja kaikki muut paitsi yksi pelaaja todettiin syyllisiksi. Pelaajat saivat Valvelta kiellon osallistua heidän turnauksiinsa vuonna 2014 eikä kieltoa ole vielä poistettu. Joukkue saa osallistua muihin turnauksiin, mutta Valven tekemiin pelaajilla ei ole mitään asiaa.

5 ANSIOT

Vielä kymmenkunta vuotta sitten eUrheilulla, tai silloin ehkä paremminkin, e-kilpailulla ei päässyt suurille tienesteille. Vuonna 2008 tietokonepelaamisen turnauksissa oli jaossa voittorahaa yhteensä noin 6 700 dollaria.

Nousu alkoi vuonna 2013, jolloin kokonaisvoittopotin suuruus oli jo 21,4 miljoonaa dollaria. Viime vuonna voittojen suuruus oli jo n.114 miljoonaa dollaria (Mikrobitti www-sivut, 2017). Parhaat suomalaiset eUrheilijat peittoavat perinteisten lajien ammattilaiset tulovertailussa. Ammatikseen pelaavat tekevät useasti myös erinäisiä sponsorisopimuksia yritysten kanssa. Sponsoreiden tuki on ammattipelaajille tärkeää, koska palkintorahoihin ei välttämättä päästä käsiksi joka turnauksesta. Parhaille turnauspelaajille sponsorit kustantavat rahoituksen kilpailumatkoille ja usein myös laitteistoja pelaajan tai huolto-organisaation käyttöön. Lisäksi pelaajat voivat saada tuhansiin ja euroihin nousevia palkkioita.

5.1 Parhaiten menestyneet suomalaiset pelaajat

Tätä opinnäytetyötä tehdessä huomaa, että eUrheilun maailmassa tapahtuu päivittäin. Suomalaisen eUrheilijoiden Jesse "JerAx" Vainikan ja Topias "Topson" Taavitsaisen edustama OG on voittanut Dota 2 -vuoden suurimman turnauksen Kanadan Vancouverissa (26.8.2018). Tätä voittoa voi verrata pelin maailmanmestaruuden voittamiseen. Joukkue saa noin 11 miljoonaa dollaria turnauksen 25 miljoonan dollarin palkintopotista. Turnauksen kolmannen suomalaisen, Lasse "MATUMBAMAN" Urpalaisen Team Liquid sijoittui kisassa neljänneksi ja tienaa 1,7 miljoonaa dollaria. (Yle urheilun www-sivut, 2018).

Tässä alla olevassa taulukossa (Taulukko 4) on 10 eniten eUrheilulla ansainnutta suomalaista pelaajaa vuoteen 2017. Ansio koostuu eri vuosilta, ei vain viime vuodelta. (eSportsearnings www-sivut, 2017)

Taulukko 4. ansioituneimmat suomalaiset pelaajat

1.	Matumbaman	Lasse Urpalainen	Dota 2	\$3,080,665.64
2.	JerAx	Jesse Vainikka	Dota 2	\$1,059,132.22
3.	Serral	Joona Sotala	StarCraft II	\$227,578.16
4.	allu	Aleksi Jalli	Counter-Strike: Global Offensive	\$214,335.59
5.	suNny	Miikka Kemppe	Counter-Strike: Global Offensive	\$204,340.00
6.	Cyanide	Lauri Happonen	League of Legends	\$115,902.10
7.	Trixi	Kalle Saarinen	Dota 2	\$99,955.61
8.	jOONAS	Joonas Savolainen	Rainbow Six Siege	\$80,226.10
9.	SHATTE	Ville Palola	Rainbow Six Siege	\$63,993.36
10.	Welmu	Vesa Hovinen	StarCraft II	\$61,248.78

6 SEUL

Kuten kaikessa urheilussa, niin myös eUrheilussa tarvitaan yhdistävää tekijää, liittoa. Suomen elektronisen urheilun liitto (SEUL) toimii suomalaisen kilpapeluurheilun keskusjärjestönä, tehtävänään kehittää ja tuoda esiin elektronista urheilua sekä jäsenistönsä toimintaa. Liitto perustettiin joulukuussa 2010 elektronisen urheilun suosion kasvun luotua tarve yhteiselle, kilpapelelaamisen kattojärjestönä toimivalle elimelle. Liitto pyrkii toimillaan nostamaan elektronisen urheilun tunnettuutta ja arvostettavuutta harrastuksena.

Liitto jakaa tietoa, järjestää tapahtumia itse ja yhdessä muiden järjestäjien kanssa. SEUL myös kehittää liigajärjestelmiä eri peleissä ja rakentaa pelaajarekisteriä, jonka tarkoituksena on kerätä pelaajat yhden järjestelmän alle ja tarjota heille etuja. SEUL on saanut valmiiksi Ruotsissa julkaistuun Svensk eSports Code of Conductiin pohjautuvan eettisen ohjeistuksen. Ohjeisto sisältää erilaisia ohjeita käyttäytymiseen, kanssapelaajien kunnioittamiseen sekä yhdenvertaisuuden lisäämiseen. Vuonna 2016 käynnistyi Suomen elektronisen urheilun liiton kansallinen liiga. Kansallisen liigan tarkoituksena on tuoda liiton alaisuuteen eritasoisia liigoja ja tarjota sitä kautta jokaiselle jotakin. Kilpasarjassa SEUL tulee kruunaamaan ensimmäisen Suomen mestarin, alemmissa sarjoissa tarjotaan kilpailullisia tavoitteita sekä joukkueille että yksilöpelaajille. (Suomen elektronisen urheilun liiton www-sivut, 2017).

6.1 Vastuullinen pelaaminen

Jatkuvasti uudistuvat teknologia on muuttanut tapaamme harrastaa ja siksi pelaamisestakin on tullut sosiaalisempaa ja globaalimpaa. Pelaaminen tapahtuu usein yhdessä kavereiden kanssa ja välillä taas pelikavereina toimivat ihan tuntemattomat pelaajat. Yhdessä muiden kanssa pelaaminen ja pelien ympärille kehittyneissä yhteisöissä mukana oleminen voi parhaimmillaan rikastuttaa elämää. Peliporukoista voi löytyä uusia ystäviä ja maailmankatso- mus laajenee.

Pelaaminen voi tukea lasten ja nuorten sosiaalista kehitystä, mutta siihen voi liittyä myös haasteita. Aktiivinen pelaaminen ei kuitenkaan ole välttämättä

merkki ongelmasta, vaan kyse voi olla harrastuksesta, johon halutaan panostaa. Vanhempien rooli on avainasemassa lapsen tai nuoren peliharrastuksessa. Vanhempien kannattaisi osoittaa olevansa kiinnostuneita lapsen tai nuoren ajankäytöstä, pelaamisen hyödyistä ja haitoista sekä keskustella ylipäättään pelaamisesta avoimesti.

Suomen elektronisen urheilun liitto vaikuttaa yhteiskunnallisesti pääosin digitaalisen kilpapelamisen piirissä ja haluaa kannustaa vastuulliseen pelaamiseen. Tätä toteuttaakseen liitto tekee yhteistyötä erilaisten pelaamiseen ja pelikäyttäytymiseen liittyvien julkisten hankkeiden kanssa, jakaa yleisesti tietoutta kilpapelamisesta ja toimii konsulttina ja yhteistyökumppanina erilaisille järjestöille. (Suomen elektronisen urheilun liiton www-sivut, 2017).



Kuva 2. SEUL –logo (Suomen elektronisen urheilun liiton www-sivut, 2017)

7 ORGANISAATIOT

Yritykset ja yhdistykset jotka tukevat ammattipelaajia kutsutaan e-urheilussa pelaajaorganisaatioiksi. Organisaatioita rahoittaa sponsorin mainos- ja tuotemyyntitulot. Pelaajan kanssa solmitaan sopimus, jonka nojalla pelaaja pelaa menestyäkseen peliin liittyvissä turnauksissa ja osallistuu niihin organisaation nimissä. Organisaatiota voisi verrata vaikka työnantajaan. Se tuo ammattipelaajan arkeen jatkuvuutta ja suunnitelmallisuutta. Tukee pelillistä kehitystä sekä kustantaa useimmiten tiettyihin turnauksiin osallistumisen kuluja. Vastavuoroisesti pelaaja sitoutuu mainostamaan organisaatiota sekä sitä sponsoroivia yrityksiä esimerkiksi pukeutumalla turnauksissa mainoksia sisältäviin vaatteisiin. Monet suomalaiset pelaajat pelaavat suomalaisissa kilpapelioorganisaatioissa, mutta muutamia huippupelaajia pelaa myös kansainvälisissä organisaatioissa.

7.1 Organisaatiot Suomessa

Suomessa kuten muuallakin maailmassa perinteiset urheiluseurat ovat perustaneet eSportille oman organisaationsa. Esim. jääkiekkoseurat HIFK ja Porin Ässät omistavat oman eSport –joukkueen. Organisaatioita perustetaan koko ajan kiihtyvään tahtiin. Monet pelaajat perustavat oman organisaation oman peliuran päätyttyä. Suomalaisia pelaajaorganisaatioita ovat muun muassa: ENCE eSports, Havu Gaming, RCTIC eSports, SJK eSports ja FC Lahden Menace

Suurempi osa organisaatioista on kuitenkin uusia. Ne ovat syntyneet kenties oman tiimin kanssa ajatuksella, että valloitetaan koko maailma. Intoa ja ideoita on hyväkin olla. Organisaation johtaminen ei kuitenkaan ole helppoa ja liian moni kaatuu jo alkumetreillä. Organisaation johtaminen tarvitsee aikaa, vaivaa, työtä, rahaa ja mielettömiä motivaatioita, jolla vaikeinakin aikoina ylläpitää hyvää tunnelmaa ja jatkuvuutta. Hyvä organisaatio on huolella suunniteltu ja ympärillä pitää olla ihmisiä, joilla on intohimo lajia kohtaan. Hyvät ideat ja molemmin puolinen luottamus kaikkeen tekemiseen takaavat onnistumisia. (eUrheilu www-sivut, 2016)

8 E-URHEILUN TULEVAISUUS

eUrheilun tulevaisuus näyttää kirkkaalta. Juuri nyt, kun alalla on nousutrendi, niin tuntuu ettei kasvulle näy loppua. Alalle hakeutuu yhtä enemmän toimijoita ja hyvä niin. Työpaikkojen lisääntyminen pelialalla on nähtävissä. Tämä osaltaan on hieno asia, koska nuorten on yhä vaikeampaa hakeutua työelämään. Ja ylipäätään tietää, mitä haluaisi tulevaisuudessa tehdä. Kilpapelaminen tuo myös uusia ammatteja ja sitä kautta mahdollisuuksia päästä työelämään. Harrastuksesta saattaakin tulla unelma ammatti.

eUrheilu kiinnostaa ihmisiä koko ajan enemmän. On arvioitu, että vuonna 2020 eUrheilu tulee tavoittamaan 600 miljoonaa henkilöä. Tämä tuo tulles-

saan tietysti sen, että rahalla ja markkinoilla on kasvun paikka. Jos vuonna 2016 lajin ympärillä liikkui noin 460 miljoonaa euroa, niin mitä se on muutama vuoden päästä (Redbull www-sivut, 2017)

Suuret yritykset kuten esim. Amazon lähti mukaan eUrheiluun vuonna 2014. Yhtiö osti tuolloin suosittuun videoalustaan Twitchin. Suoratoistopalvelu Twitch perustettiin vuonna 2011. Palvelun kautta pystyy katsomaan suorana muiden käyttäjien pelaamia videopelejä. Sponsoroinnista on tullut yhä yleisempää ja se vain lisääntyy. Arvioiden mukaan vuoteen 2021 mennessä maailmanlaajuisesti kilpapelamiseen sijoitettava mainosrahan määrä nousee miljardin dollariin.

eUrheilu oli mukana extreme-lajien arvostetuimman kilpailun, X Gamesin, talvitapahtumassa. Ensimmäinen X Games -kulta elektronisessa urheilussa tullaan jakamaan vuonna 2022 Aasiassa. Keskustelut siitä, voisiko elektroninen urheilu olla jonain päivänä olympialaji käyvät kuumana. kansainvälinen olympiakomitea on pohtinut eUrheilun nostamista olympialaisten näytöslajiksi Pariisissa 2024

LÄHTEET

eSportsearnings www-sivut. Viitattu 26.7.2018.
<https://www.esportsearnings.com>

eUrheilu www-sivut. Viitattu 20.8.2018.
<https://eurheilu.com/artikkelit/pienemmat-esports-organisaatiot-kotimaisessa-skenessa/§www.eurheilu.com>

Intel www-sivut, n.d.. Viitattu 30.8.2018
<https://www.intel.com/content/www/us/en/gaming/how-to-build-a-gaming-pc.html>

Linksys www-sivut, n.d.. Viitattu 31.8.2018
<https://www.linksys.com/in/support-article?articleNum=136980>

Mikrobitti www-sivut. Viitattu 18.7.2018. <https://www.mikrobitti.fi/>

Ownedcore www-sivut, n.d.. Viitattu 31.8.2018.
<https://www.ownedcore.com/forums/news/oc-news/articles-interviews/638406-cheating-esports.html>

Redbull www-sivut. Viitattu 27.6.2018
<https://www.redbull.com/fi-fi/esports-on-urheilun-tulevaisuus>

Suomen elektronisen urheilun liiton www-sivut. Viitattu 7.8.2018
<http://www.seul.fi>

Suomen elektronisen urheilun liiton www-sivut. Viitattu 30.6.2018.
<http://www.seul.fi>

Suomen elektronisen urheilun liiton www-sivut. Viitattu 25.7.2018.
<http://www.seul.fi>

Suomen elektronisen urheilun liiton www-sivut. Viitattu 3.9.2018.
<http://www.seul.fi>

Suomen elektronisen urheilun liiton www-sivut. Viitattu 24.5.2018.
<http://www.seul.fi>

Telia www-sivut. Viitattu 28.5.2018.
<https://www.telia.fi/esports/artikkeli/mita-on-esports>

Yle urheilun www-sivut. Viitattu 28.5.2018.
<https://yle.fi/urheilu/3-10063068>

Yle urheilun www-sivut. Viitattu 31.8.2018

Yle www-sivut. Viitattu 26.8.2018.
<https://yle.fi/urheilu/3-10371014>