

Tämä on rinnakaistallennettu versio alkuperäisestä julkaisusta.

Tämä on julkaisun kustantajan pdf.

Käytä viittauksessa alkuperäistä lähdettä:

Puttaa, S. & Jalonen, H. 2019. E-urheiluekosysteemissä avautuu houkuttelevia ekologisia lokeroita. Talk-verkkolehti, Digitalisaatio 8.12.2019.

URL: <https://talk.turkuamk.fi/digitalisaatio/e-urheiluekosysteemissa-avautuu-houkuttelevia-ekologisia-lokeroita/>

Kaikki julkaisut Turun AMK:n rinnakaistallennettujen 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:

Tiikkainen, A. & Salakari, M. 2019. E-urheiluekosysteemissä avautuu houkuttelevia ekologisia lokeroita. Online Magazine Talk, Digitalization 8.12.2019.

URL: <https://talk.turkuamk.fi/digitalisaatio/e-urheiluekosysteemissa-avautuu-houkuttelevia-ekologisia-lokeroita/>

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-urheiluekosysteemissä avautuu houkuttelevia ekologisia lokeroita

Avainsanat: **e-sport, e-urheilu**

E-urheilu muodostaa monikerroksellisen ekosysteemin, jossa avautuu lukuisia liiketoimintamahdollisuuksia yrityksille lähes toimialariippumattomasti.

E-urheilun vuosi on ollut tapahtumarikas. Syyskuussa 2019 Hartwall Arenalla järjestettiin toistaiseksi Suomen suurin e-urheilutapahtuma **Arctic Invitational**. Tapahtuman osajärjestäjänä toiminut Elisa käynnisti jo aiemmin syksyllä oman Counter-Strike -liigan, jonka otteluita voi seurata suomeksi 25 tuntia viikossa neljänä eri päivänä. Liigan finaaliottelut pelattiin lokakuussa 2019 Grail Quest -tapahtumassa Turussa. Myös Telia on vahvasti mukana e-urheilussa, sillä Telia Esports Series sponsoroii joukkueita ja järjestää omaa CS-liigaa. Suomalaiset e-urheilujoukkueet, kuten ENCE ja Havu Gaming ovat niittäneet mainetta maailmalla. Tuoreimmat verotiedot puolestaan kertovat, että e-urheilijat ovat kärkeä, kun listataan eniten Suomeen veronsa maksaneita urheilijoita.

E-urheilutapahtumat keräävät paikan päälle tuhansista kymmeniintuhansia katsojia, mutta turnauksissa ja liigoissa syntyvää sisältöä kulutetaan moninkertaisesti eri medioiden välityksellä ajasta ja paikasta riippumattomasti. Sateenvarjomaisesti eri toimijoita yhteen kokoavat tapahtumat ja liigat tarjoavat monille e-urheilun ulkopuolelta tuleville yrityksille mahdollisuuksia brändinlaajentamiseen ja uusien kohderyhmien tavoittamiseen. Kysymys ei ole vain pelaamiseen luontaisesta (esim. teleoperaattorit) tai kliseisesti (esim. virvoitusjuomateollisuus) kytkeytyneestä liiketoiminnasta. Esimerkiksi tutkimusyhtiö **Nielsenin selvityksen mukaan** 90 prosenttia e-urheilua suoratoistopalvelu Twitchissä katsovista faneista muistaa ainakin yhden pelaamiseen liittymättömän brändin. Vain mielikuvitus asettaa rajat yritysten ja e-urheilutoimijoiden välisille kumppanuuksille.

E-urheiluekosysteemi on jatkuvassa muutoksessa

E-urheiluekosysteemi koostuu erilaisista toimijoista. Siihen mahtuu monenlaista limittäistä toimintaa ja erilaisia arvokkaiksi kelpuuttamisen tapoja (ks. **Jalonen 2019**). Ekosysteemi ei ole staattinen, vaan jatkuvassa muutoksessa. Siitä, miten asiat ovat tänään, ei voi päätellä sitä, miten ne ovat huomenna. E-urheiluekosysteemin toimintaa ohjaavat rakenteet ovat paljolti luomisvaiheessaan. Sosiologi Anthony Giddensia valjasti mukaillen kehitys voidaan nähdä rakenteistumisena (*structuration*) – prosessina, jossa toimijat samanaikaisesti sekä sopeutuvat siihen, minkä kokevat mahdolliseksi, että aktiivisesti tuottavat kehitystä, joka muokkaa mahdollisen rajoja. Mahdollisuudet eivät ole rajattomat, mutta perinteiseen urheiluun verrattuna e-urheilutoimijoilla on enemmän vapausasteita.

Strategiaguru Kenichi Ohmaen (1982) jaottelua hyödyntäen voidaan arvioida, että e-urheilulla on sekä muodollisia että todellisia vapausasteita. Muodolliset vapausasteet viittaavat toimintaa ohjaaviin institutionaalisiin rakenteisiin, kun taas todelliset vapausasteet ilmenevät toimijoiden kykyä vaikuttaa omaan kehitykseensä. Vaikuttaminen tuo mukanaan aina vastuuta, joten on hyvä tarkastella hallitun, kestäviä tuloksia tuottavan evolutionaarisen yhteistyön dynamiikkaa hieman syvemmin.

Kun ekosysteemiin pyrkii siihen löyhemmin sidoksien kiinnittyneitä toimijoita, ovat vapausasteet suurimmillaan. James Moore (1993) on kuvannut tätä kuohunnaksi, jolle on ominaista erilaisten toimintakulttuurien yhteentörmäykset. E-urheilussa vapausasteet näkyvät eräänlaisena ”villinä lähtenä” ja pioneirimaisena toimintana. Vapausasteet ovat lähtökohtaisesti hyvästä, mutta eivät varauksettomasti. Vapaus voi sokaista ja rohkaista toimijoita ratkaisuihin, jotka osoittautuvat lyhytnäköisiksi. Kynnyskysymys on välttää pirstaloituminen, joka irrottaa toimijat kontekstistaan. Jokainen kumppani toimii ekosysteemissä omista lähtökohdistaan, mutta altistuu muiden pyrkimyksille.

Vapausasteisiin sisältyvän potentiaalini hyödyntäminen ei tapahdu itsestään. Miten e-urheilun uutta luovaa evoluutiota voidaan tukea? Miten tuupata toimijoiden vuoroaikutusta suuntaan, joka synnyttää toimintaa, jossa kokonaisuus on enemmän kuin osiensa summa?

Koemme, että näkökulma on käännettävä kilpailusta mahdollisuuksiin, sopeutumiseen ja vuoroaikutuksen kautta rakentuvan kollektiivisen vision kehittämiseen. Siksi ehdotamme, että erityistä huomiota tulisi kiinnittää ainakin e-urheilun yhteisöllisyyteen, toimijoiden keskinäisriippuvuuksien hyödyntämiseen sekä sosiaalisen pääoman rakentamiseen ja luottamuksen vahvistamiseen.

E-urheilun identiteetti rakentuu yhteisöllisyydelle

E-urheilun identiteetti rakentuu vahvalle yhteisöllisyydelle. Lajin sisäpiiri suhtautuu e-urheiluun intohimoisesti. Intohimoa näytetään kokoontumalla yhteen joko pelaamaan itse tai katsomaan toisten pelaamista. Harrastuspohjalta syntyneet intiimit kokoontumiset lähiverkkotapahtumissa (tuttavallisemmin *laneissa*) ja internet-kahviloissa ovat kasvaneet suuriksi konferensseiksi ja megaluokan tapahtumiksi. Kasvu ei kuitenkaan ole hävittänyt lajin yhteisöllistä luonnetta. Vaikka iso osa pelaamisesta tapahtuu verkossa, live-tapahtumien merkitys e-urheilussa on edelleen tärkeä.

Tapahtumissa näkyy ja tuntuu lajin yhteisöllinen ja toisia kunnioittava ilmapiiri – eräänlainen kirjoittamaton oma normisto ja keskinäinen arvostus, jotka perustuvat jatkuvan itsensä kehittämisen tuloksena kehittyneisiin erityistaitoihin. E-urheilufanit ovat olleet aikaisia uusien

kommunikaatiomuotojen omaksujia ja siksi ei olekaan yllättävää, että he kokevat myös digitaaliset alustat luonteviksi yhteisöllisyyden osoittamisen ympäristöiksi.

Toimijoiden keskinäisriippuvuus on minkä tahansa ekosysteemin perusominaisuus. Ekosysteemit kukoistavat tai kuihtuvat sen perusteella, miten sen osat vuorovaikuttavat ja sopeutuvat ympäristössään tapahtuviin muutoksiin. Kilpapelamisen mahdollistavilla toimijoilla on luonnostaan vahvat siteet ja riippuvuus keskenään. Pelaajat, tiimit, turnaukset ja pelitalot ovat e-urheiluekosysteemin kovaa ydintä.

Pelitaloja, kuten Blizzard, Valve ja Tencent, on kutsuttu e-urheilun portinvartijoiksi, sillä ne omistavat lajit ja päättävät säännöt, joilla lajeja pelataan. Ekosysteemin kehittymisen kannalta ratkaisevaa on kuitenkin se, miten ekosysteemi kykenee houkuttelemaan mukaan pelaamisen ulkopuolelta tulevia sidosryhmiä. Ekosysteemiä kokoon sitovien linkkien ymmärtäminen on dynamiikan hallinnan kannalta tärkeää, sillä elinvoimainen ekosysteemi tarvitsee erilaisia toimijoita erilaisissa rooleissa. Yhteistyön toimivuus on kiinni toimijoiden sopeutumisesta. Olennainen kysymys kuuluu: kuinka hyvin uudet toimijat identifioituvat e-urheilun luonteeseen, kunnioittavat sen uniikkia luonnetta sekä kykenevät reagoimaan startup-hengestä kumpuavaan toimintaan. Yhtä tärkeää on se, kuinka paljon e-urheilun ydintoimijat pystyvät avaamaan ja madaltamaan "heimosna" raja-aitoja sekä sulauttamaan omaan kulttuuriinsa uusien kumppaneiden ideoita.

Vuorovaikutus synnyttää sosiaalista pääomaa. Sosiaalinen pääoma koostuu useista tekijöistä, joilla on kaksi yhteistä ominaisuutta: ne liittyvät sosiaaliseen rakenteeseen ja ne helpottavat tuohon rakenteeseen kuuluvien toimintaa (Coleman 1988). Putnamin (2000) tapa jakaa sosiaalinen pääoma kahteen ulottuvuuteen – yhdistävään (*bridging*) ja sitovaan (*bonding*) – vaikuttaa lupaavalta näkökulmalta myös e-urheiluekosysteemin tarkasteluun. Yhdistävällä ulottuvuudella tarkoitetaan toimijoiden välisiä sosiaalisia siteitä ja verkostoja, kun taas sitova ulottuvuus ilmenee kollektiivisena identiteettinä.

Sosiaalisen pääoman yhdistävä ulottuvuus helpottaa erilaisten toimijoiden verkostoitumista, mitä puolestaan voidaan pitää ehtona uusien ja innovatiivisten kumppanuuksien kehittämiseksi. Sosiaalisen pääoman sitova ulottuvuus konkretisoituu toimijoiden väliseen luottamukseen perustuvina ja mutkattomina vuorovaikutussuhteina sekä toimintojen jouhevana koordinoituna. Sosiaalinen pääoma ja luottamus toimivat e-urheiluekosysteemissä kokonaisuutta koossapitävänä liimana että toimintaan dynamiikkaa tuovana liukasteena. Kysymys on toimijoiden yhteenkuuluvuuden tunteen vahvistamisesta, toimijoiden välisen kanssakäymisen helpottamisesta, toimintojen koordinoitua virtaviivaistamisesta ja transaktiokustannuksina ilmenevän kitkan vähentämisestä.

E-urheilu muodostaa omanlaisensa ja monikerroksellisen ekosysteemin, jossa avautuu lukuisia liiketoimintamahdollisuuksia suomalaisille yrityksille lähes toimialariippumattomasti. Kuten usein, myös tässä ekosysteemissä nopeimmat ja ketterimmät yritykset löytävät houkuttelevimmat lokerot. Nopeus voi kuitenkin kostaautua, sillä ilman laajasti jaettavaa käsitystä toimijoiden välisestä kohtalonyhteydestä vaarana on, että nopeasti kasvavassa ja muotoaan hakevassa e-urheilukentässä ajaututaan osaoptimoiviin irtiottoihin. Ne voivat olla kannattavia lyhyellä aikavälillä, mutta voivat koitua ongelmiksi pidemmällä aikavälillä.

Lähteet

Coleman, J. (1988). Social capital in creation of human capital. *American Journal of Sociology*, 94, 95–120.

Jalonen, H. (2019). The value of esports is in the eye of the beholder – but can esports operators influence what the spectators see? *Advances in Applied Sociology*, 9(7), 306–329.

Moore, J. F. (1993). Predators and prey: A new ecology of competition. *Harvard Business Review*, 71(3), 75–86.

Ohmae, K. (1982). *The Mind of the Strategist – The Art of Japanese Business*. New York, NY: McGraw-Hill.

Putnam, R. (2000). *Bowling Alone. The Collapse of Revival of American Community*. New York, NY: Simon & Schuster.

Kuva: Anthony Brodin / Unsplash

08.12.2019

