

# ESPORTSIN TUNNETTUUS

Pekka Sonninen

Opinnäytetyö

Tieto- ja viestintäteknikka  
Insinööri (AMK)

2021

Tieto- ja viestintätekniiikan koulutus  
Insinööri (AMK)

---

<b>Tekijä</b>	Pekka Sonninen	Vuosi	2021
<b>Ohjaaja</b>	Maisa Mielikäinen		
<b>Toimeksiantaja</b>	Lapin AMK		
<b>Työn nimi</b>	Esportsin tunnettuus		
<b>Sivu- ja liitesivumäärä</b>	40 + 4		

---

Esports eli kilpapelaaminen on kasvanut viimeisen kymmenen vuoden aikana valtavaa tahtia. Samaan aikaan se on saanut näkyvyyttä ja uusia harrastajia nopeammin kuin monet perinteiset urheilulajit. Perinteisestä medianäkyvyydestä huolimatta esports on kuitenkin edelleen monelle melko vieras ja tuntematon sekä käsitteenä että kokonaisuutena.

Selvityksen lähdeaineistona toimivat helmikuun 2021 aikana toteutettu kyselytutkimus, Lapin AMK:n esports-esiselvitys sekä erilaiset esportsia käsittelevät artikkelit ja tilastot. Kyselytutkimus toteutettiin Google Forms-lomakkeella sosiaalisessa mediassa levitetyn linkin kautta ja kyselyyn vastasi 182 vastaajaa.

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää esportsin tunnettuutta eri ikä- ja kiinnostusryhmien keskuudessa sekä havainnoida millaisia mielipiteitä ja näkemyksiä se ihmisissä herättää. Pyrkimys oli myös selvittää, kuinka vastaajat kokevat esportsin ja perinteisen urheilun suhteen ja miksi näin.

Tutkimuksen myötä selvisi, että peliharrastus tuo mukanaan jossain määrin kiinnostusta esportsia kohtaan. Sen lisäksi myös tietämys esportsin mittakaavasta markkina-arvon ja katsojamäärien osalta paranee peliharrastuksen myötä. Vastaajilla oli enimmäkseen melko hyvä käsitys esportsin suuruusluokasta.

Vastaajien enemmistö oli sitä mieltä, että esports on urheilua, joskin sukupuolten välinen mielipide-ero naisten ja miesten välillä oli yllättävän suuri. Myös peliharrastuksen merkitys mielipiteen muodostumiseen oli selkeä.

Avainsanat esports, kilpapelaaminen, pelaaminen, tunnettuus

Information and communications  
technology  
Engineer

---

<b>Author</b>	Pekka Sonninen	Year	2021
<b>Supervisor</b>	Maisa Mielikäinen		
<b>Commissioned by</b>	Lapland University of Applied Sciences		
<b>Subject of thesis</b>	Conspicuousness of esports		
<b>Number of pages</b>	40 + 4		

---

The aim of this thesis was to find out how well people know some esports key numbers, how their background affects what they think about esports, and what were their views on whether esports should be considered as sport or not.

A survey distributed via social media was conducted in order to obtain answers for the research. The research used qualitative methods for an open text question and quantitative methods on several multiple-choice questions. Certain information on the participants' background was collected in order to analyze how that might affect the opinions they would give out later. The participants were asked two questions about the scale of esports' key numbers with multiple-choice answers covering a certain range in both esports viewership and esports global market value. Finally, the participants were asked to state their opinion whether esports should be considered as sport or not and to give their arguments behind their opinion.

The results showed that those with gaming background were more active in following esports and showed more knowledge on the scale of esports as business as well as on esports viewership numbers. It was also determined that gaming as a hobby does make it more likely for a person to follow esports. Men were found to think of esports as sport more often than women.

Key words competitive gaming, conspicuousness, esports, gaming

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO .....	6
2 ESPORTS ILMIÖNÄ .....	9
2.1 Esports pähkinäkuoressa .....	9
2.2 Esportsin toimijat .....	10
3 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS .....	12
4 TUTKIMUKSEN TULOKSET .....	13
4.1 Kyselytutkimuksen analysointi .....	13
4.2 Sukupuolen ja iän merkitys peliharrastuksen taustalla .....	18
4.3 Peliharrastuksen merkitys esportsin seurantataipumuksissa .....	21
4.4 Iän ja sukupuolen merkitys esportsin seurantataipumuksissa .....	23
4.5 Peliharrastuksen merkitys käsitykseen esportsin mittakaavasta .....	26
4.6 Esportsin aktiivisen seuraamisen vaikutus käsitykseen esportsin mittakaavasta .....	29
4.7 Esportsin verrattavuus urheiluun .....	32
4.8 Sukupuolen ja iän merkitys näkemykseen esportsista urheiluna .....	33
4.9 Peliharrastuksen merkitys näkemykseen esportsista urheiluna .....	36
5 JOHTOPÄÄTÖKSET JA JATKOTUTKIMUSKOHTEET .....	<b>VIRHE.</b>
<b>KIRJANMERKKIÄ EI OLE MÄÄRITETTY.</b>	
LÄHTEET .....	40
LIITE .....	42

## KÄYTETYT LYHENTEET JA TERMIT

FPS	First Person Shooter, pelaajan silmistä kuvattu räiskintäpeli, esimerkiksi Counter-Strike: Global Offensive
IESF	International Esports Federation, kansainvälinen esportsin kattojärjestö
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role Playing Game, massiivisen pelaajamäärän roolipeli, esimerkiksi World of Warcraft tai Guild Wars 2
MOBA	Multiplayer Online Battle Arena, esimerkiksi League of Legendsin tai Dota2:n kaltainen usean pelaajan peli, jossa kaksi useasta hahmosta koostuvaa joukkuetta taistelee keskenään yhden pelaajan ohjatessa yhtä hahmoa
RTS	Real Time Strategy, reaaliaikainen, yleensä ylhäältäpäin kuvattu strategiapeli, esimerkiksi Starcraft 2
Speedrun	pelien mahdollisimman nopea läpäiseminen tietyin ehdoin

## 1 JOHDANTO

Esports, eli kilpapelaminen eri pelialustoilla, on kasvattanut suosiotaan ja tunnettuuttaan laajan yleisön keskuudessa viimeisten kymmenen vuoden aikana. Esportsissa lajista, tai kansankielisemmin pelattavasta pelistä riippuen yksi pelaaja tai useammasta pelaajasta koostuva joukkue pyrkii voittamaan vastustajansa (Pickell 2019). Pelialustoina toimivat niin puhelimet, pelikonsolit kuin tietokoneetkin, ja käytössä on puhelimen näytöstä erilaisten ohjainten kautta näppäimistöön ja hiireen asti ulottuvia peliohjainvariaatioita. Joissain lajeissa pelaajat käyttävät omia laitteitaan, toisissa sponsorit tai pelijulkaisijat toimittavat laitteet, joita heidän pelinsä pelaamiseen käytetään.

Pelipaikasta riippuen pelaajat saattavat istua näyttöpäätteensä edessä joko avoimessa tilassa, kuten League of Legendsin eri sarjoissa, tai vaihtoehtoisesti suljetussa, äänieristetyssä kopissa, kuten Dota2:n The International-turnauksissa. Äänieristyksellä pyritään vaimentamaan yleisöstä aiheutuvan melun vaikutusta pelaajien suoritustasoon, sillä monissa peleissä kommunikaatio joukkueen jäsenten välissä on avainasemassa ja mahdollinen yleisöstä lähtevä meteli saattaa peittää alleen muut äänet. Covid-19-pandemian myötä myös joukkueiden tai pelaajien pelitaloista internet-yhteyden yli pelattavat ottelut yleistyivät pelaajien suojaamisen takia. Pelejä pelataan välillä paikalla olevan yleisön edessä, välillä pelit vain suoratoistetaan johonkin niitä välittävään suoratoistopalveluun ilman paikan päällä olevia katsojia.

Pelattavien pelien kirjo vaihtelee nopeatempoisesta silmä-käsi-koordinaatiota vaativista peleistä aina tarkkaa strategista ajattelua vaativiin taktiikkapeleihin. Pelistä riippuen esports-ottelut voivat kestää noin kymmenestä minuutista reiluun pariin tuntiin, tietyissä turnausmuotoisissa tapauksissa jopa pidempäänkin.

Varsinkin nuoremmille, konsoli- ja pc-pelaamisen parissa kasvaneelle sukupolvelle esports on melko tuttu käsite ja ilmiö. Maailmanlaajuisesti erilaisten pelien pelaajamääräksi arvioitiin vuonna 2020 noin 2,8 miljardia, joista Aasian alueella hieman reilu 1,5 miljardia (Statista 2021a). Kilpapelamista tästä joukosta har-

rastaa vain osa, mutta määrä kasvaa koko ajan. Esportsin parissa toimivat organisaatiot muistuttavat koko ajan enemmän ja enemmän perinteisiä urheiluseuroja ravitsemusterapeutteineen, kuntovalmentajineen ja muine taustajoukkoineen.

Vaikka iltapäivälehdissä ja joskus niin sanotuissa laadukkaammissakin medioissa on havahduttu ilmiön laajuuteen ja aiheesta tehdään säännöllisesti juttuja, on esports silti yhtään pintaa syvemmältä melko vieras käsite useimmille. Moni mieltää kyseessä olevan pelkän marginaalisen, kenties ohimenevän ilmiön, joka on lähinnä nuorten poikien hommaa.

Elektronisena urheilunakin tunnettu esports on markkina-arvoltaan jopa jääkiekkoakin suurempi koko maailman mittakaavassa. Isommiksi lajeiksi nousevat ainoastaan jalkapallo ja koripallo. Myös katsojamäärät, joita esports-lajit keräävät, ovat varsin suuria. Tämän takia kyseessä on selkeästi varsin suuri ilmiö, joka ei kuitenkaan vielä ole saavuttanut laajaa tunnettuutta Suomessa oman yhteisönsä ulkopuolella. Vasta viimeisen parin vuoden aikana esports on alkanut raivata tietään myös suuren yleisön tietoisuuteen, erityiskiitos suomalaisen ENCE Esportsin Counter-Strike:Global Offensive (myöhemmin CS:GO)-pelissä saavuttaman menestyksen keväällä 2020.

Mitä kaikkea esportsiin sisältyy, miten laajasta ja mittavasta ilmiöstä onkaan kyse? Esportsiin liittyy paljon erilaisia mielikuvia, osa erittäin stereotypisoiviakin. Esports on kuitenkin paljon muutakin, kuin pelkkää tietokoneella tai konsolilla pelaamista. Monen ammattimaisesti pyöritetyn esports-joukkueen takana on perinteisen urheiluseuran kaltainen organisaatio urheilupsykologeineen ja kuntovalmentajineen. Lisäksi suurin osa ammattipelaajista noudattaa erittäin tiukkaa ravitsemusterapeuttien suunnittelemaa ruokavaliota, joka pyrkii optimoimaan esportsissa tärkeiden kehon osien toimintaa. Harva satunnaisesti esportsia seuraava mieltää edellä mainittuja esimerkkejä kiinteäksi osaksi esports-toimijoita.

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli tiedustella, millaisia mielikuvia ihmisillä on esportsin taloudellisesta mittakaavasta ja sen laajuudesta katsojamääriltään sekä ihmisten omista pelaamistaustoista ja esports-seurantatottumuksista. Näitä asioita selvitettiin tammi-helmikuussa toteutetulla kyselytutkimuksella. Kyselytutkimuksen pyrkimyksenä oli selvittää myös, kuinka kyselytutkimukseen vastan-

neet mieltävät esportsin aseman suhteessa perinteiseen urheiluun. Kyselytutkimus suunnattiin sosiaalisen median kautta opinnäytetyön tekijän lähipiirien kautta mahdollisimman laajalle ja erilaiselle vastaajakunnalle. Tavoitteena oli saada koostettua mahdollisimman erilaisista lähtökohdista ja taustatietotasoista tulevilta vastaajilta kerätty kokonaisuus heidän suhtautumisestaan esportsiin, sekä yleisestä tietämyksestä aiheesta.



## 2 ESPORTS ILMIÖNÄ

### 2.1 Esports pähkinänkuoressa

Esports eli kilpapelaaminen sanan varsinaisessa merkityksessä juontaa juurensa lokakuuhun 1972, jolloin pelattiin ensimmäinen Spacewar!-pelin mestaruusturnaus. Turnaus kulki nimellä Intergalactic Spacewar Olympics. (Good 2012.) Vaikka kyseessä oli nykypäivään verrattuna varsin mitätön tapahtuma, antoi se pohjaa tietokonepeleissä kilpailemiselle. Vajaan 50 vuoden aikana esportsista on kehittynyt massiivinen toimiala. Sen maailmanlaajuiseksi markkina-arvoksi vuonna 2020 arvioitiin noin 1,1 miljardia Yhdysvaltain dollaria. (ESPORTS.NET 2021.) Sitä seurasi erilaisten vastaanotinten ääressä vuoden 2020 aikana arviolta noin 495 miljoonaa katsojaa, joista satunnaisiksi katsojiksi määriteltiin 220,5 miljoonaa katsojaa (Statista 2021b). Näiden lukujen perusteella voidaan todeta, että kyse on todellakin jo suurehkon mittaluokan ilmiöstä, jonka kasvu jatkuu tasaisena edelleen. Vuoden 2020 keväällä alkanut koronaviruspandemia on tuonut esportsille lisää harrastajia sekä kasvattanut suuren yleisön tietoutta siitä, kun ihmisillä on ollut suuri tarve löytää ajanvietettä ollessaan paikoittain pakotettuna neljän seinän sisään. Tämä on osaltaan kiihdyttänyt esportsin kasvua viimeisen puolentoista vuoden aikana.

Kilpapelaamista harrastetaan tätä nykyä niin tietokoneella, konsoleilla kuin viimeisimpänä tulokkaan myös puhelimella pelattavissa peleissä. Yleisimpiä esports-lajeja ovat nykyään erilaiset MOBA-, FPS- ja RTS-pelit, mutta myös muiden peligenrejen edustajia löytyy erittäin kilpailtujen esports-lajien joukosta (Pickell 2019). Pelaajamäärät vaihtelevat suuresti pelikohtaisesti. Maailman suosituin kilpapeli, Riot Gamesin julkaisema MOBA-peli League of Legends kerää päivittäin yli neljä miljoonaa pelaajaa tietokoneidensa ääreen maailmanlaajuisesti (ActivePlayer.io 2021). Esimerkiksi pelin Euroopan läntisellä pelipalvelimella vuonna 2021 on rekisteröityneenä hieman reilu 3,3 miljoonaa kilpailumuotoista sijoituksesta pelattavaa pelimuotoa pelaavaa käyttäjää (OP.GG 2021). Muita kilpailtuja pelityyppejä ovat esimerkiksi Super Smash Bros -pelisarjan usean (2 – 4) pelaajan taistelupelit. Taistelupelien genren muita edustajia ei esports-lajikirjosta ainaakaan kovin laajaa suosiota nauttivana löydy. Myös erilaiset speedrun-kilpailut voidaan hyvin laskea esportsiksi, sillä ne ovat erittäin kilpailtuja suosituimpien pelien

osalta. Näiden lisäksi joissain isoissa MMORPG-peleissä toisia vastaan pelaamisessa on järjestetty pelin julkaisijoiden taholta rahakkaita turnauksia toisia pelaajia vastaan taistelemiseen keskittyvissä pelimuodoissa.

Esportsin seuraaminen tapahtuu pääasiassa internetin kautta. Kolme suurinta esportsin seuranta-alustaa ovat Twitch, Youtube ja uusimpana tulokkaana kärki-kolmikkoon liittynyt Facebook. Näistä Twitch on ylivoimaisesti suurin. Esportsia on kuitenkin vähitellen tuotu kotikatsomoihin myös perinteisen television välityksellä. Yle on Suomessa näyttänyt CS:GO-turnauksia kanavillaan. Esimerkiksi Assembly Summer 2018 -tapahtumassa käyty loppuottelu näytettiin Ylen TV 2:ssa. (Rönkä 2018.)

## 2.2 Esportsin toimijat

Esportsin parissa toimii useita erilaisia organisaatioita ja toimijoita. Yhden tai useamman esports-lajin parissa toimivien organisaatioiden joukkueet kilpailevat pelijulkaisijoiden ylläpitämässä peleissä. Tunnettuja suuria useamman pelin parissa kilpailevia organisaatioita ovat esimerkiksi ruotsalainen Fnatic, amerikkalainen Team Solomid, korealainen Gen.G ja kiinalainen Invictus Gaming. Julkaisijoista jotkut pyörittävät omia kilpapeliamisliigojaan tai turnauksiaan itse, mutta on olemassa myös itsenäisiä, pelijulkaisijoista riippumattomia, varsin onnistuneita ulkopuolisia turnausjärjestäjiä. Esimerkkejä tällaisista ulkopuolisista turnausjärjestäjistä ovat ESL ja StarLadder.

Useat esports-organisaatiot muistuttavat perinteisten urheiluseurojen organisaatioita. Niistä löytyy erilaisia taustajoukkoja, joiden kaikkien tarkoituksena on auttaa pelaajia optimoimaan niin unensa, ruokailutottumuksensa kuin myös henkiset ja fyysiset ominaisuutensa. Näitä varten organisaatioilta löytyy palkkalistoiltaan niin ravitsemusterapeutteja, personal trainereita, kokkeja, urheilupsykologeja kuin myös itse pelaamiseen keskittyviä valmentajia ja analyyseijia. Pelaajat ovat organisaatioille menestyksen lähde, ja heihin ollaan valmiita käyttämään rahaa erilaisten tukitoimintojen kautta. Varsinkin urheilupsykologien kysyntä esports-organisaatioiden keskuudessa on kasvanut huomattavasti viime vuosina, kun tappioputkien tai menestyksen puutteen kanssa painivat organisaatiot ovat pyrkineet

saamaan apua psykologian kautta. Suurista esports-organisaatioista esimerkiksi CS:GO:ssa menestystä niittänyt Astralis ja Dota2:n kaksinkertainen maailmanmestarijoukkue OG ovat antaneet laajaa tunnustusta urheilupsykologin työlle joukkueiden menestyksen takana (Davidson 2019).

Jotkut pelijulkaisijat myös maksattavat kilpelaajien palkat esports-organisaatioiden kautta, kun taas toiset järjestävät rahakkaita turnauksia, joista saatujen rahojen kautta maksetaan pelaajille palkkaa suhteessa saatuihin turnausvoittoihin. Joidenkin esports-lajien liigoihin on myyty paikkoja todella korkeisiin hintoihin. Esimerkiksi Riot Gamesin League of Legendsin Pohjois-Amerikan mestaruussarja LCS:n sarjapaikka maksoi Evil Geniuses-joukkueelle 33 miljoonaa dollaria (Yim 2019). Osa näistä sarjapaikoista saaduista rahoista käytetään rahoittamaan pelaajien palkkoja.

Esports-tapahtumia ja -kilpailuita järjestetään sekä "online-" että "offline-tapahtumina". Online-tapahtumissa joukkueet tai pelaajat pelaavat kotoaan tai pelitalostaan käsin internet-yhteyden yli. Offline-tapahtumat ovat yleensä paikan päällä tapahtuvia, suuren yleisön tapahtumia, joissa pelaaminen tapahtuu tapahtumaa varten rakennetussa lähiverkossa. Erityisesti offline-tapahtumissa suurelle yleisölle näkyvät myös tuomarit, jotka valvovat joukkueiden pelaamista ja käyttäytymistä otteluiden aikana mahdollisten väärinkäytösten ja huijaamisen estämiseksi. Kansainvälinen esports-järjestö IESF aloitti vuonna 2018 esports-tuomareiden kouluttamisen kurssimuotoisena, ja nykyään järjestö kouluttaa tuomareita ympärivuotisesti omassa online-akatemiassaan. Pyrkimyksenä on saada esports-tuomaroinnista mahdollisimman korkeatasoista kaikkialla maailmassa, esports-lajeista riippumatta. (IESF 2021.)

### 3 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

Opinnäytetyön kyselytutkimuksen tutkimusmenetelmäksi soveltui parhaiten monivalintakysymysten osalta vastausten frekvenssien tarkastelu. Toisaalta myös kvalitatiivinen tutkimustapa oli käytössä viimeisen, avoimen tekstikysymyksen analysointiin soveltuvampana tutkimusmenetelmänä. Sen osalta erityisesti avainsanoihin perustuvaa vastausten luokittelua oli reilusti vastausten runsaasta tekstimäärästä johtuen. Näiden analyysien tuloksista etsittiin vastauksia johdannossa esitetyille tutkimuskysymyksille.

Opinnäytetyön lähdemateriaalina toimiva kyselytutkimus koostui yhdeksästä kysymyksestä ja vastaajia sillä oli yhteensä 182. Kyselylomake oli avoinna kahden viikon ajan tammikuun 2021 loppupuolelta helmikuun alkuun asti. Kysely kokonaisuudessaan on esitetty liitteessä 1.

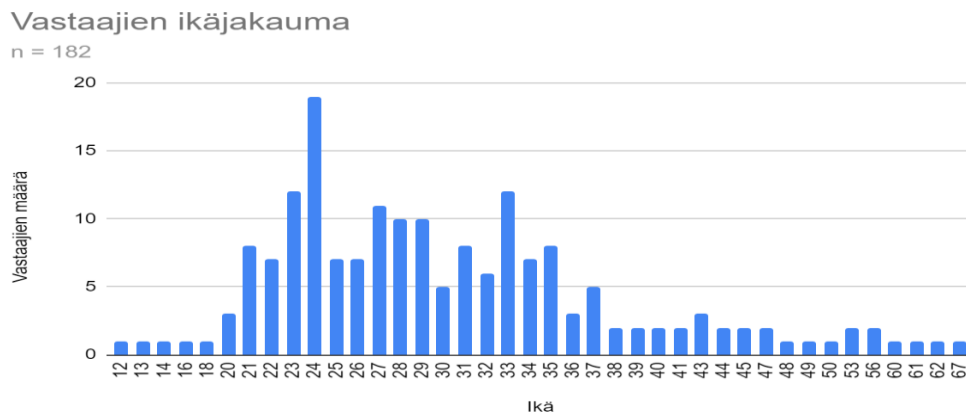
Kyselyä ei varsinaisesti ollut kohdennettu millekään tietylle ryhmälle, vaan tavoitteena oli saada mahdollisimman erilaisia vastaajia. Vastaajia kyselylle haettiin jakamalla linkkiä kyselyyn sosiaalisessa mediassa (Facebook, Whatsapp, Discord) niin opinnäytetyön tekijän kuin muiden kyselyä vapaaehtoisesti eteenpäin jakaneiden toimesta sekä Lapin AMK:n opiskelijoiden ja henkilökunnan käytössä olevassa "Tech Cafe"-Teams-ryhmässä. Näissä kanavissa jaettuna kysely tavoitti arviolta noin 600 – 700 ihmistä. Vastauksien määrä suhteessa tavoitettujen määrään oli täten noin 26 – 30 prosenttia tavoitetuista.

Kyselyn kysymyksistä seitsemän oli monivalintakysymyksiä, joissa vastaajien tuli valita yksi kahdesta tai useammasta vaihtoehdosta. Näiden lisäksi oli kaksi avointa kysymystä, joista toisessa kysyttiin vastaajan ikää numerona. Toisen avoimen kysymyksen tarkoituksena oli tarkentaa vastaajan näkökulmaa edeltäneeseen monivalintakysymykseen. Kyselytutkimuksen kysymykset ja vastausvaihtoehdot käyvät ilmi liitteestä 1.

## 4 TUTKIMUKSEN TULOKSET

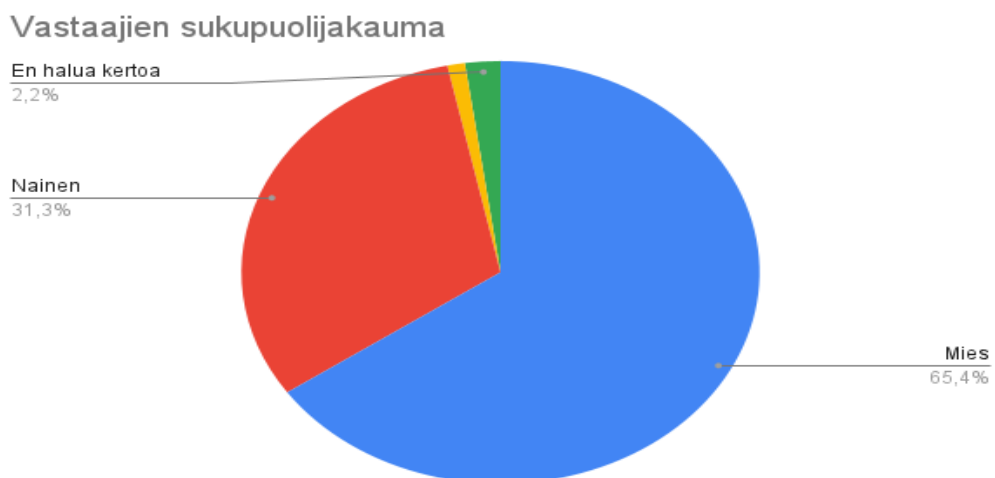
### 4.1 Kyselytutkimuksen analysointi

Kyselytutkimukseen vastanneiden ikähajonta oli suurta nuorimman vastaajan ollessa vasta 12-vuotias ja vanhimman 67-vuotias (Kuvio 1). Vastaajien joukon keskiarvoikä oli 30,6 ja mediaani-ikä 29. Jakauman perusteella voidaan todeta selkeän enemmistön vastaajista olevan nuoria aikuisia, iältään 20 – 35-vuotiaita.



Kuvio 1. Vastaajien ikäjakauma

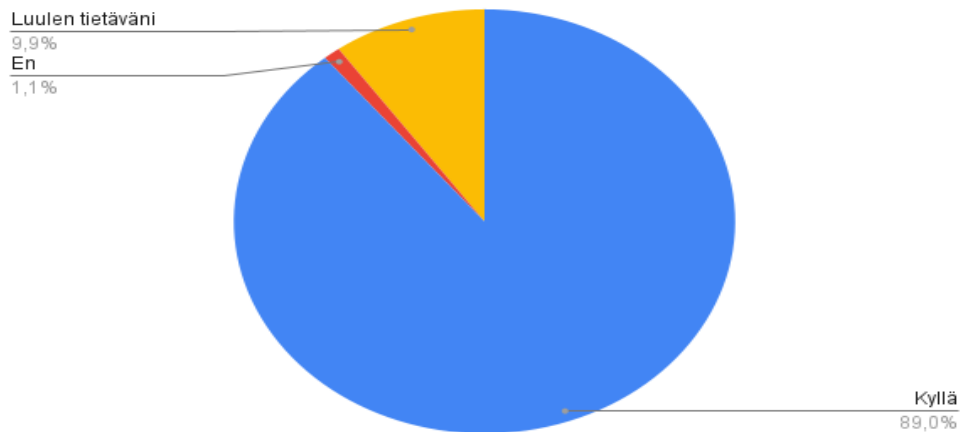
Kyselyyn vastanneista 182 vastaajasta reilusti yli 65 prosenttia oli miehiä. Naisten osuus vastaajista oli hieman reilu 31 prosenttia. Vastaajista 2,2 prosenttia ei halunnut kertoa kyselyssä sukupuoltaan ja muun sukupuolisia vastaajia oli 1,1 prosenttia. (Kuvio 2.)



Kuvio 2. Vastaajien sukupuolijakauma

Lähes kaikki vastaajat tiesivät omasta mielestään tai luulivat tietävänsä, mitä esports käsitteenä tarkoittaa kyselyyn vastatessaan. Vain reilu prosentti ei tiennyt ollenkaan, mitä esports on tai mitä käsite tarkoittaa (Kuvio 3). Molemmat vastaajat, jotka vastasivat, etteivät etukäteen tienneet mitä esports tarkoittaa olivat pelaamista harrastamattomia naisia, toinen ikäryhmästä 18 – 25 vuotta ja toinen ikäryhmästä 40 – 59 vuotta.

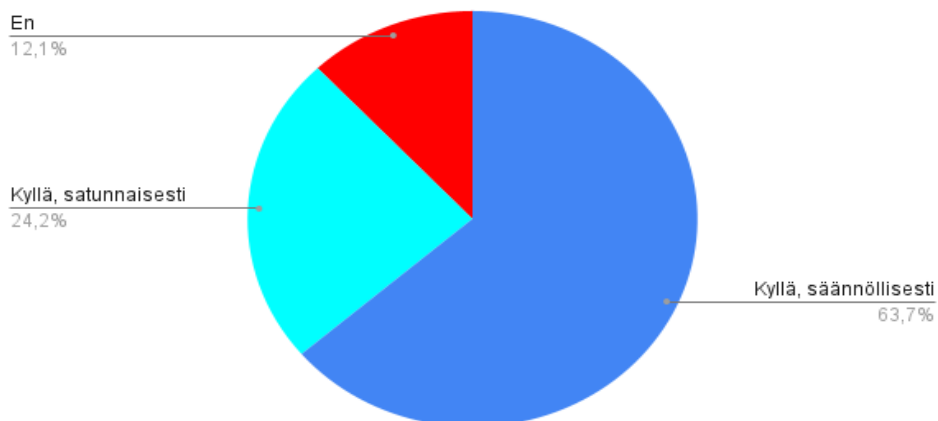
#### Tiedätkö, mitä esports on/tarkoittaa?



Kuvio 3. Vastaajien etukäteistuntemus esportsista käsitteenä

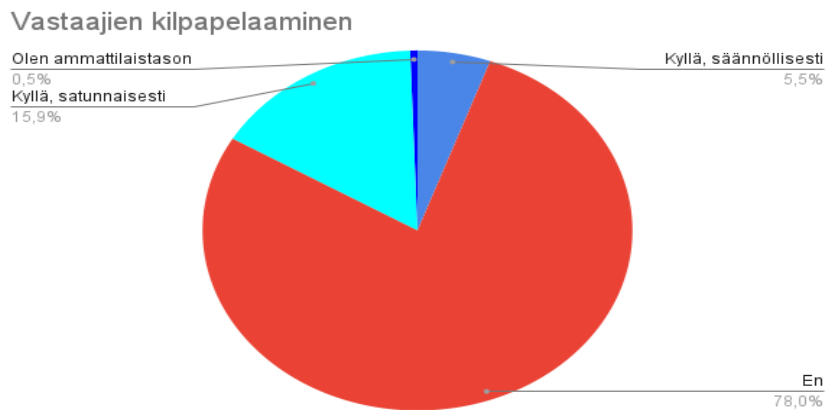
Vastaajista hieman vajaa 90 prosenttia harrasti pelaamista. Säännöllisesti pelaavia oli pelaamista harrastavien joukosta yli kaksi kolmasosaa. (Kuvio 4.) Tämän kysymyksen ikä- ja sukupuolijakaumaa on käsitelty tarkemmin luvussa 3.2.

#### Vastaajien peliharrastuneisuus (tietokone-, konsoli- ja puhelinpelit)



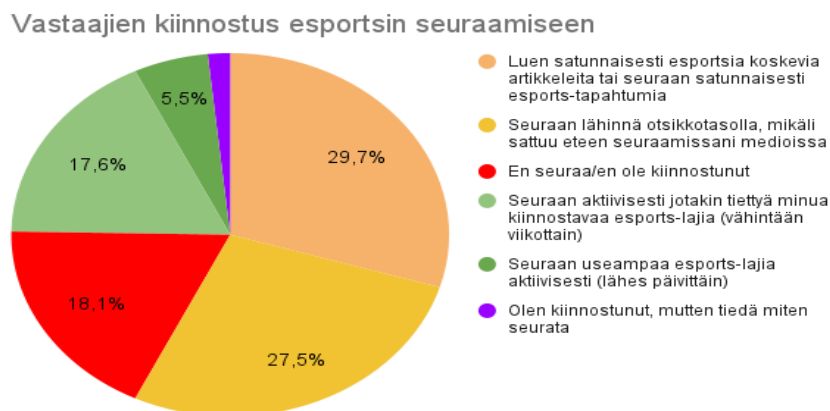
Kuvio 4. Vastaajien pelaamistausta

Kyselyssä tiedusteltiin myös vastaajien kilpapelaamisesta määrittelemättä kuitenkaan tarkemmin, millaisesta kilpapelaamisesta oli kyse. Selkeä enemmistö, reilu kolme neljäsosaa kyselyyn vastanneista ei harrastanut kilpapelaamista (Kuvio 5). Kysymyksen yhteydessä ammattilaistason pelaajan tittelille määriteltiin vaatimukseksi, että ansaitsee vähintään osan elannostaan kilpapelaamisella.



Kuvio 5. Vastaajien kilpapelaaminen

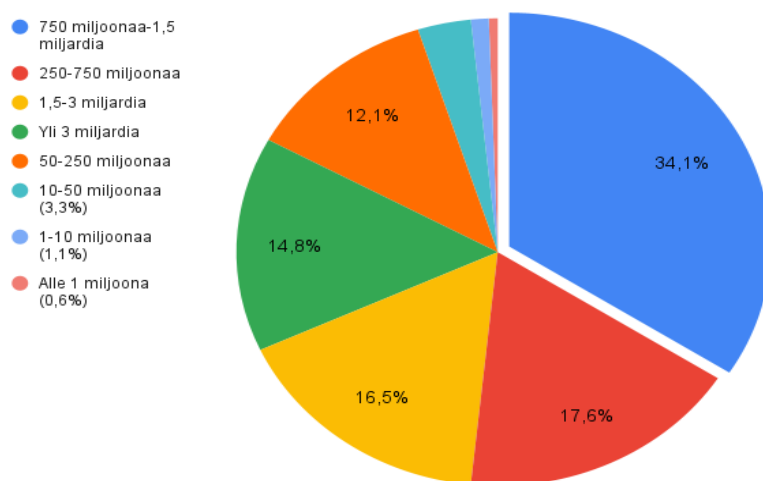
Kysymyksessä 6 tiedusteltiin vastaajien suhdetta ja kiinnostusta esportsin seuraamiseen. Hieman yli puolet vastaajista kuvasi suhdettaan lähinnä satunnaiseksi tai otsikkotasoinen seuraamiseksi. Vastaajista 1,6 prosenttia oli kiinnostuneita seuraamaan esportsia, mutta ei tiennyt, kuinka esportsia pystyisi seuraamaan. (Kuvio 6.) Kaikki vastaajat, jotka eivät tieneet kuinka seurata, olivat naisia. Iän ja sukupuolen vaikutusta esportsin seuraamiseen käsitellään luvussa 4.4.



Kuvio 6. Vastaajien kiinnostus esportsin seuraamiseen

Seitsemännessä kysymyksessä tiedusteltiin vastaajien arviota esportsin maailmanlaajuisen markkinan kokonaisarvosta. Kyselyn palauttamisen jälkeen vastaajille esitettiin kiitosviestin yhteydessä oikea vastaus, joka oli vuonna 2020 noin 1,1 miljardia Yhdysvaltain dollaria (ESPORTS.NET 2021). Oikeaan haarukkaan osui yli kolmasosa kyselyyn vastanneista (Kuvio 7). Vastaavasti oikean vastauksen sisältäneen arvohaarukan viereiset vaihtoehdot saivat myös hieman reilun kolmasosan vastauksista.

Vastaajien arviot esportsin maailmanlaajuisen markkinan kokonaisarvosta (Arvot Yhdysvaltain dollareissa, oikea vastaus n. \$1,1mrd)

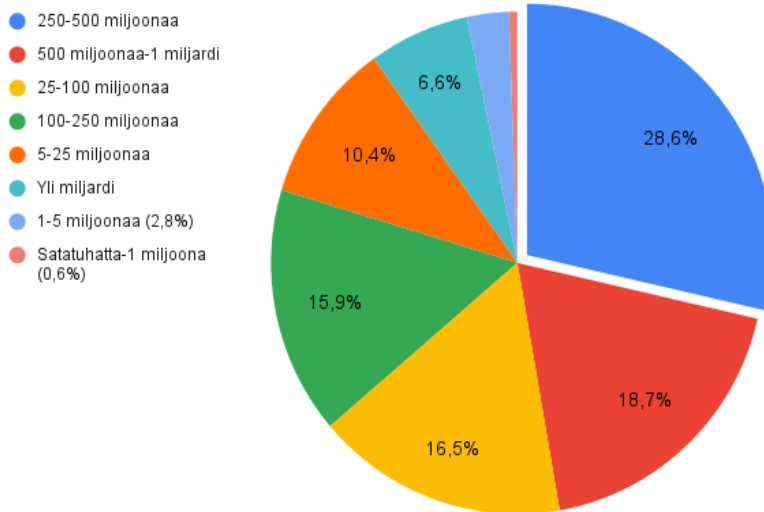


Kuvio 7. Vastaajien arviot esportsin globaalin markkinan kokoluokasta

Kahdeksannessa kysymyksessä tiedusteltiin esportsin vuosittaisia katsojamääriä. Vastausjakauma osoittaa eniten vastatun haarukan olevan se haarukka, johon oikea vastaus osuu (Kuvio 8). Vuonna 2020 tämä määrä oli noin 495 miljoonaa (Statista 2021b). Oikeaan haarukkaan osui reilu neljäsosa kaikista vastaajista. Myös tämän kysymyksen oikea vastaus paljastettiin vastaajille kyselyn palauttamisen jälkeen kiitosviestissä.



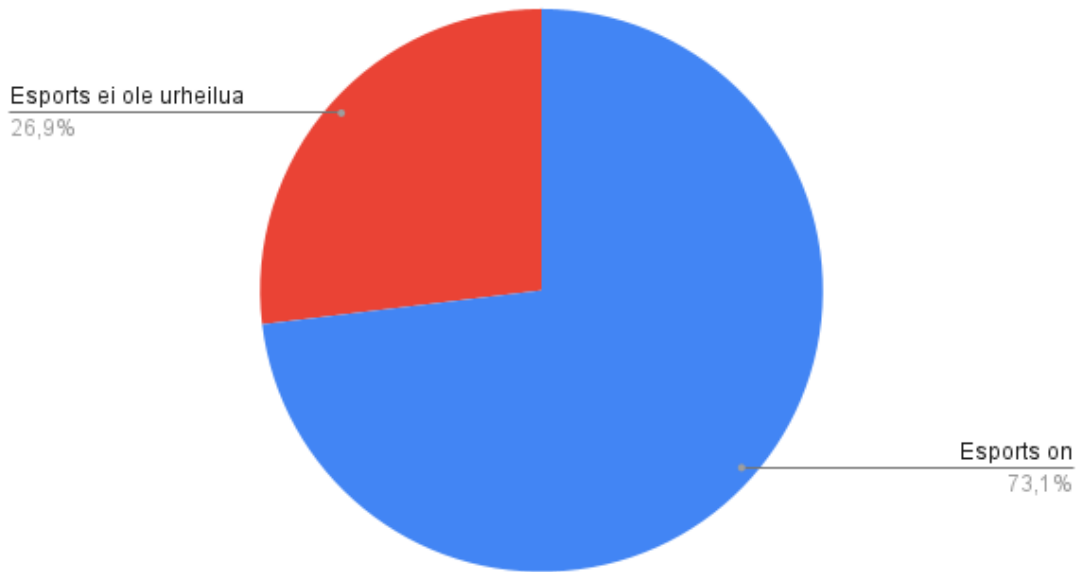
Vastaajien arviot esportsin vuosittaisesta katsojamäärästä  
(Oikea vastaus n. 495 miljoonaa)



Kuvio 8. Vastaajien arviot esportsin vuosittaisesta katsojamäärästä

Kyselyn viimeinen monivalintakysymys, kysymys numero 9, on puhuttanut paljon julkisessakin keskustelussa. Kyselyyn vastaajien huomattava, vajaan kolmen neljäsosan enemmistö pitää esportsia urheiluna (Kuvio 9). Kysymys herättää vastaajissa tunteita, jonka johdosta kyselyn viimeisenä kysymyksenä kysyttiin perusteita edellisen kysymyksen vastaukselle. Vastaukset olivat keskimäärin muutamana lauseen mittaisia, mutta vaihteluväli oli yhden sanan vastauksesta useaan kymmeneen rivin esseemäiseen vastaukseen. Niissä vastauksissa, joissa esportsia ei pidetty perinteiseen urheiluun verrattavana toimintana, esiintyi ylivoimaisesti eniten käytettynä perusteena fyysisen ponnistelun puuttuminen esportsista. Esportsia urheiluun verrattavina pitävien vastauksissa taas korostui ennen kaikkea henkisen kantin lujjuuden ja keskittymisen sekä harjoittelun samanlainen luonne perinteisen urheilun kanssa.

### Esports: urheilua vai ei?



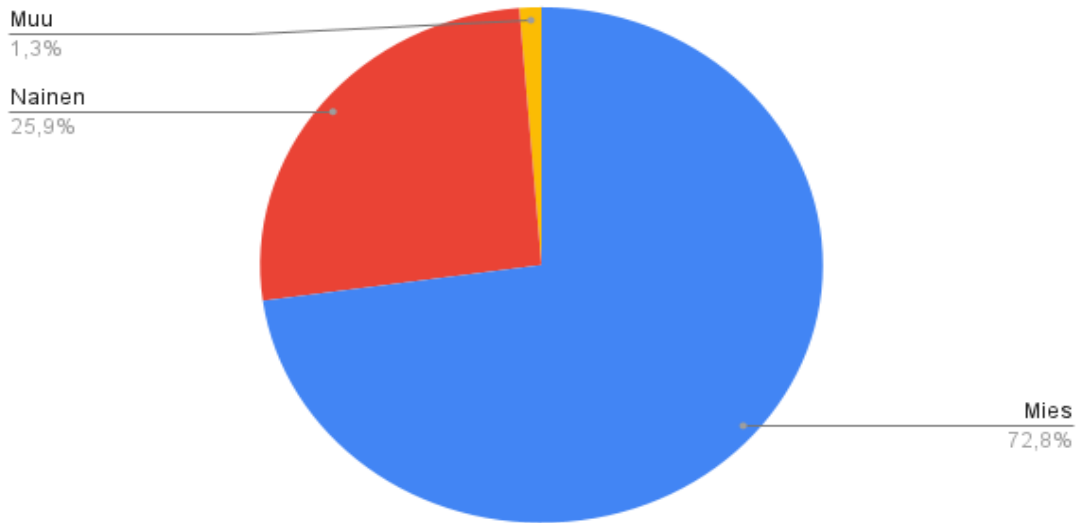
Kuvio 9. Vastaajien näkemys kysymykseen onko esports verrattavissa perinteiseen urheiluun

#### 4.2 Sukupuolen ja iän merkitys peliharrastuksen taustalla

Vaikka kasvavassa määrin myös naiset ja muunsukupuoliset ovat löytäneet peliharrastuksen, pidetään niin esportsia kuin pelaamista yleensä edelleen enemmänkin miesten harrastuksena. Näin siitäkin huolimatta, että vuonna 2017 tehdyn tutkimuksen mukaan maailmanlaajuisessa mittakaavassa jo 46 prosenttia erilaisien videopelien pelaajista oli naisia (Statista 2021c).

Pelaavien miesten osuus kyselyssä oli hieman suurempi kuin kyselyyn osallistuneiden miesten osuus kokonaisvastaajamäärästä. Kun kyselyyn vastanneista reilu 65 prosenttia oli miehiä, pelaavien vastaajien joukossa miesten osuus on hieman vajaan 73 prosenttia (Kuvio 10).

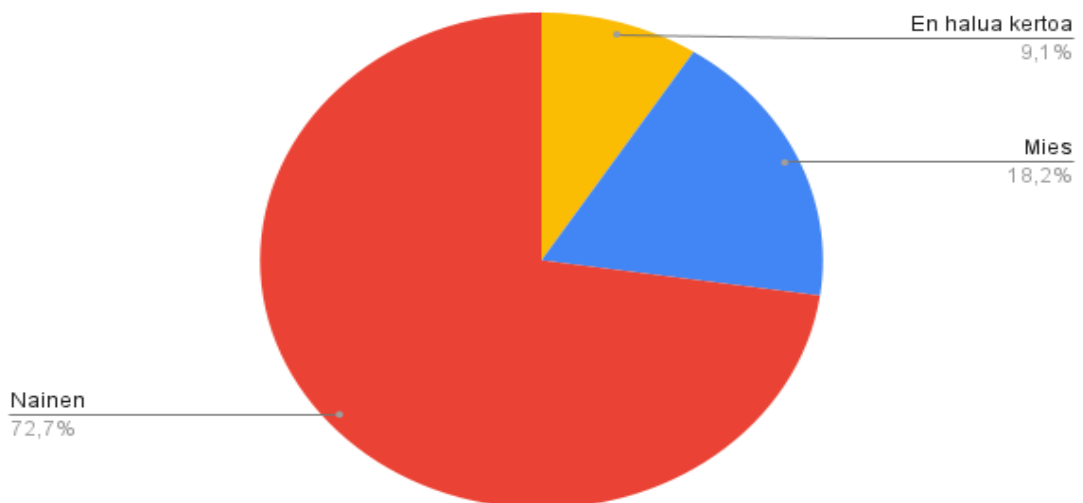
### Satunnaisesti tai säännöllisesti pelaavien sukupuoli



Kuvio 10. "Pelaatko itse?"-kysymykseen kyllä (satunnaisesti tai säännöllisesti) vastanneiden sukupuolijakauma

Vastaavasti pelaamista harrastamattomien osuudessa korostuu naisten suu-  
rehko määrä, 72,7 prosenttia, suhteessa kyselyyn vastanneiden naisten mää-  
rään, joka oli 31,3 prosenttia (Kuvio 11). "En harrasta pelaamista" -vastanneista  
reilu yhdeksän prosenttia ei halunnut kertoa kyselyn yhteydessä sukupuoltaan.  
Kun huomioidaan se, että kaikki tämän vastausvaihtoehdon sukupuolikysymyk-  
sessä ilmoittaneet osuvat pelaamista harrastamattomiin, on tämän osuuden ana-  
lyysin virhemarginaali kyselyn suurin.

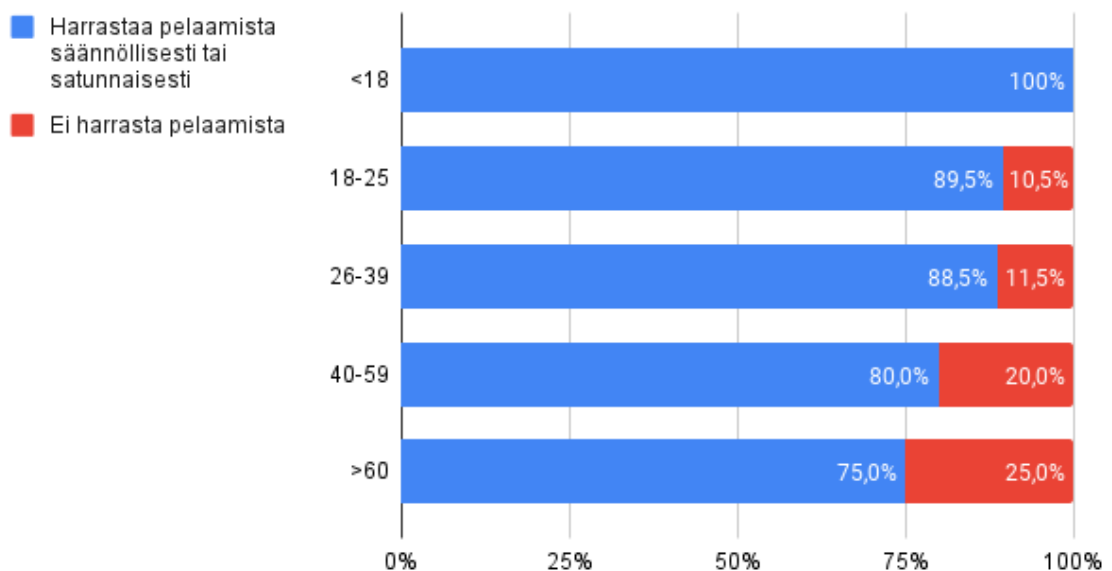
### Ei harrasta pelaamista



Kuvio 11. Pelaamista harrastamattomien sukupuoli

Tarkastellessa pelaamista harrastuksena ikäryhmittäin, voidaan selvästi havaita pelaamisen harrastamisen yleistyvän, mitä nuorempaan ikäryhmään mennään. Kaikki kyselyyn vastanneet alle 18-vuotiaat harrastivat pelaamista, joskin vastaajajoukon koko oli varsin pieni. Lähes 90 prosenttia seuraavista ikäryhmistä, 18 – 25-vuotiaista sekä 26 – 39-vuotiaista, harrasti pelaamista joko säännöllisesti tai satunnaisesti. Mentäessä vanhempiin ikäryhmiin pelaamattomuus yleistyi hieman, sillä viidesosa 40 – 59-vuotiaista ja neljäsosa sitä vanhemmista ei harrastanut pelaamista ollenkaan. (Kuvio 12.) Vanhimman, 60-vuotiaiden tai sitä vanhempien ikäryhmän kohdalla on huomioitava sama seikka kuin alle 18-vuotiaiden kohdalla, eli huomattavan pieni vastaajajoukko.

### Pelaamisen harrastaminen ikäryhmittäin



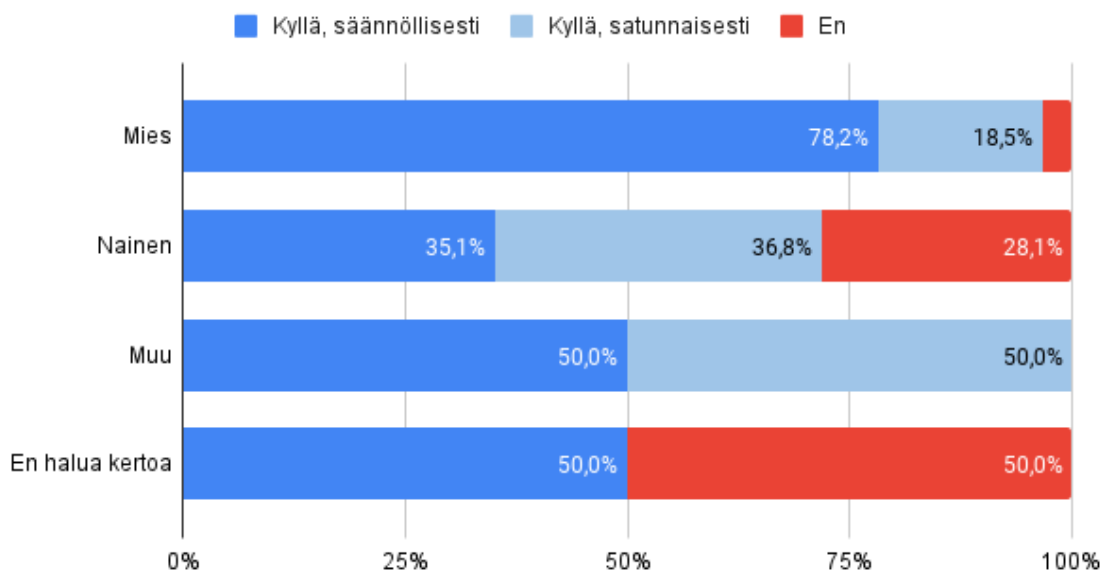
Kuvio 12. Peliharrastus ikäryhmittäin

Sukupuolien välillä näyttää olevan isohkoja eroja peliharrastuneisuudessa. Kyselyyn vastanneista miehistä peräti 96,7 prosenttia pelaa joko säännöllisesti tai satunnaisesti, säännöllisesti pelaavien osuuden ollessa lähes 80 prosenttia. Naisien kohdalla pelaaminen vaikuttaa olevan satunnaisempaa. Naisista noin 35 prosenttia pelaa säännöllisesti, eli säännöllisesti pelaavien osuus on alle puolet miesten vastaavasta. Satunnaisesti pelaavien osuus naisvastaajista oli hieman vajaa 37 prosenttia, joka oli lähes kaksinkertainen miesten satunnaisesti pelaavien osuudesta.

vien osuuteen nähden. Naisten kohdalla huomio kiinnitty erityisesti suureen pelaamattomien osuuteen. Hieman reilu 28 prosenttia kyselyyn vastanneista naisista ei harrasta pelaamista. Tämä osuus on yli seitsemän kertaa suurempi kuin miesten pelaamista harrastamattomien osuus.

Muun sukupuolisten kohdalla kaikki vastanneet harrastivat pelaamista, mutta tämän vastaajajoukon koko oli varsin pieni. Sama huomio koskee myös vastaajajoukkoa, joka ei halunnut kertoa sukupuoltaan. Tämän joukon kohdalla puolet joukosta harrasti pelaamista, puolet taas ei (Kuvio 13).

### Peliharrastuneisuus sukupuolen mukaan



Kuvio 13. Peliharrastuneisuus sukupuolen mukaan

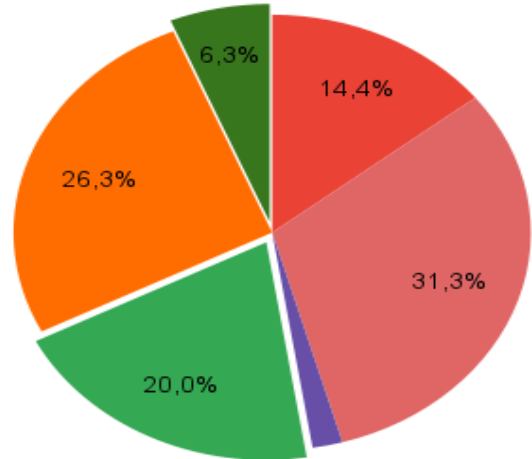
#### 4.3 Peliharrastuksen merkitys esportsin seuranta-aiheissa

Peliharrastuksella on selvä vaikutus siihen, seuraako ihminen esportsia vai ei. Oma pelaaminen luo selkeästi pohjaa kiinnostukselle esportsia kohtaan. Tälle voi olla useita selityksiä. Pelijulkaisijat mainostavat usein omia esports-liigojaan tai -turnauksiaan pelien sisällä, jolloin satunnainen pelaajakin voi päätyä sitä kautta seuraamaan kilpapelamista. On myös huomattu, että yksi parhaista tavoista kehittyä itse pelaajana, on seurata ammattilaispelaajien tekemistä ja poimia sieltä vinkkejä omaan pelaamiseen (Game Design Lounge 2019).

Pelaamista harrastavista reilu neljäsosa seuraa vähintään yhtä esports-lajia aktiivisesti. Näiden lisäksi jäljellä olevista pelaavista reilu 31 prosenttia lukee satunnaisesti esports-artikkeleita tai seuraa satunnaisesti esports-tapahtumia. Vain vajaa 15 prosenttia vastanneista ei seuraa tai ole kiinnostunut esportsin seuraamisesta. (Kuvio 14.) Ero pelaamista harrastamattomiin on huomattava.

### Suhde esportsin seuraamiseen pelaamista harrastavien keskuudessa

- En seuraa/en ole kiinnostunut
- Luen satunnaisesti esportsia koskevia artikkeleita tai seuraan satunnaisesti esports-tapahtumia
- Olen kiinnostunut, mutten tiedä miten seurata (1,9%)
- Seuraan aktiivisesti jotakin tiettyä minua kiinnostavaa esports-lajia (vähintään viikottain)
- Seuraan lähinnä otsikkotasolla, mikäli sattuu eteen seuraamissani medioissa
- Seuraan useampaa esports-lajia aktiivisesti (lähes päivittäin)

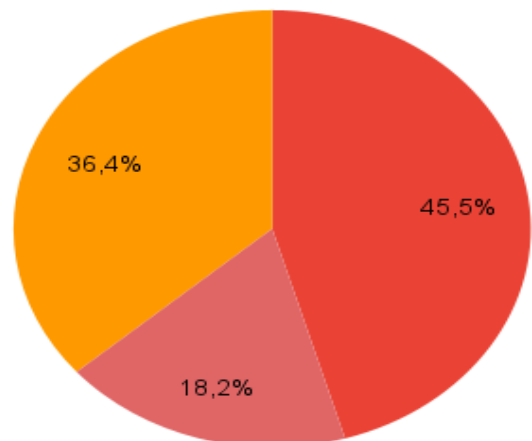


Kuvio 14. Säännöllisesti tai satunnaisesti pelaavien suhde esportsin seuraamiseen

Pelaamattomista reilu 45 prosenttia ei seuraa tai ole kiinnostunut esportsin seuraamisesta. Yksikään pelaamista harrastamattomista ei vastannut aktiivisesti seuraavansa esportsia. (Kuvio 15.) Otsikkotasolla seuraavien osuus on kuitenkin suhteellisen lähellä pelaavien vastaavaa lukua.

### Suhde esportsin seuraamiseen pelaamista harrastamattomien keskuudessa

- En seuraa/en ole kiinnostunut
- Luen satunnaisesti esportsia koskevia artikkeleita tai seuraan satunnaisesti esports-tapahtumia
- Seuraan lähinnä otsikkotasolla, mikäli sattuu eteen seuraamissani medioissa



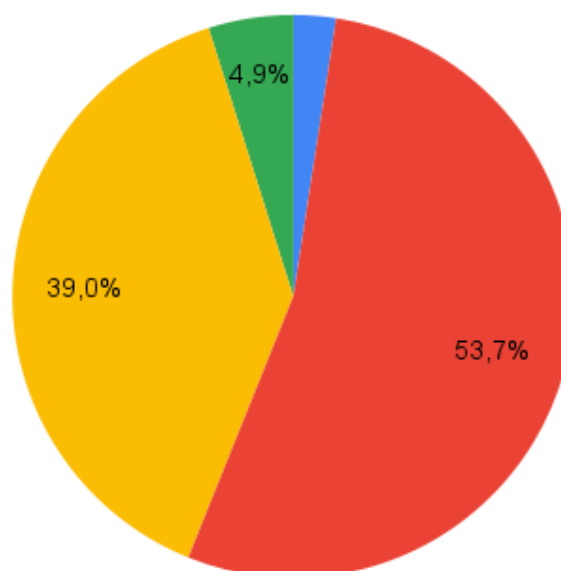
Kuvio 15. Pelaamista harrastamattomien suhde esportsin seuraamiseen

#### 4.4 Iän ja sukupuolen merkitys esportsin seuranta-aiumuksissa

Esportsia aktiivisesti seuraavien ikäjakaumaa tarkastellessa voi selkeästi huomata, että yli 90 prosenttia vastaajista, jotka ilmoittivat seuraavansa esportsia, ovat iältään 18 – 39-vuotiaita. Havainnon taustalla saattaa vaikuttaa se, että 26 – 39-vuotiaat ovat juuri se ikäryhmä, jonka ollessa nuoria tai nuoria aikuisia esports on lähtenyt kasvamaan. Vastaavasti 18 – 25-vuotiaiden kohdalla kyseessä ei ole enää ollut vain pieni ja marginaalinen ilmiö. (Kuvio 16.) Alle 18-vuotiaiden osuutta voi vääristää pieni vastaajamäärä.

#### Aktiivisesti esportsia seuraavien ikäjakauma

- Alle 18-vuotiaat (2,4%)
- 18-25-vuotiaat
- 26-39-vuotiaat
- 40-59-vuotiaat



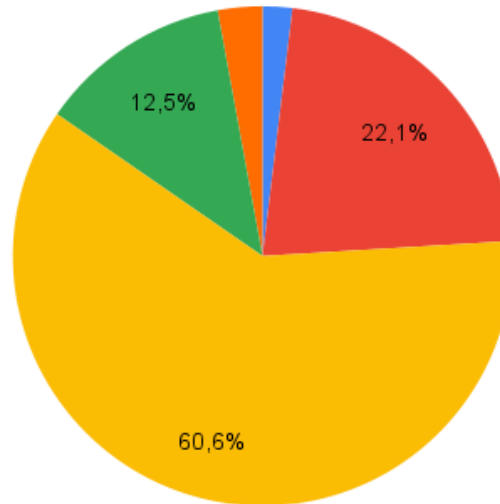
Kuvio 16. Aktiivisesti esportsia seuraavien ikäjakauma

Satunnaisesti tai otsikkotasolla esportsia seuraavien ikäjakauma on suhteellisen samanlainen, kuin aktiivisesti seuraavien, mutta sillä erotuksella, että eniten edustettuna ovat 26 – 39-vuotiaat ja nuorten aikuisten sekä aikuisten, eli 18 – 39 vuotiaiden kokonaisosuus on hieman reilu 80 prosenttia (Kuvio 17). Kaikki kyselyyn vastanneet 60-vuotiaat tai vanhemmat vastaajat olivat vastanneet seuraavansa esportsia satunnaisesti tai otsikkotasolla, mutta kuten aktiivisten seuraajien alle 18-vuotiaiden kohdalla, myös tässä 60-vuotiaiden ja sitä vanhempien

osuutta saattaa vääristää heidän pieni kokonaismääränsä kyselyyn vastanneiden joukossa verrattuna isompiin ikäryhmiin.

#### Esportsia satunnaisesti tai otsikkotasolla seuraavien ikäjakauma

- Alle 18-vuotiaat (1,9%)
- 18-25-vuotiaat
- 26-39-vuotiaat
- 40-59-vuotiaat
- 60-vuotiaat tai vanhemmat (2,9%)

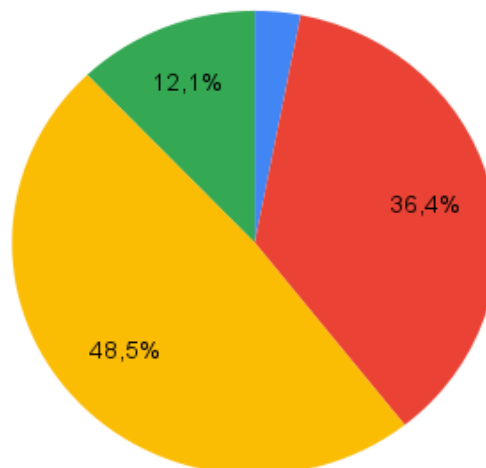


Kuvio 17. Satunnaisesti tai otsikkotasolla esportsia seuraavien ikäjakauma

Esportsia seuraamattomien tai siitä kiinnostumattomien vastaajien kohdalla ikäjakauma on lähes samanlainen kuin satunnaisesti esportsia seuraavien. Nuorten aikuisten, eli 18 – 25-vuotiaiden osuus pienenee hieman alle puoleen ja 26 – 39-vuotiaiden osuus nousee reiluun kolmannekseen (Kuvio 18). Alle 18-vuotiaiden ja 60-vuotiaiden tai vanhempien vastaajien vähäinen kokonaismäärä erottuu myös tässä tarkastelussa.

#### Esportsia seuraamattomien tai siitä kiinnostumattomien ikäjakauma

- Alle 18-vuotiaat (3,0%)
- 18-25-vuotiaat
- 26-39-vuotiaat
- 40-59-vuotiaat

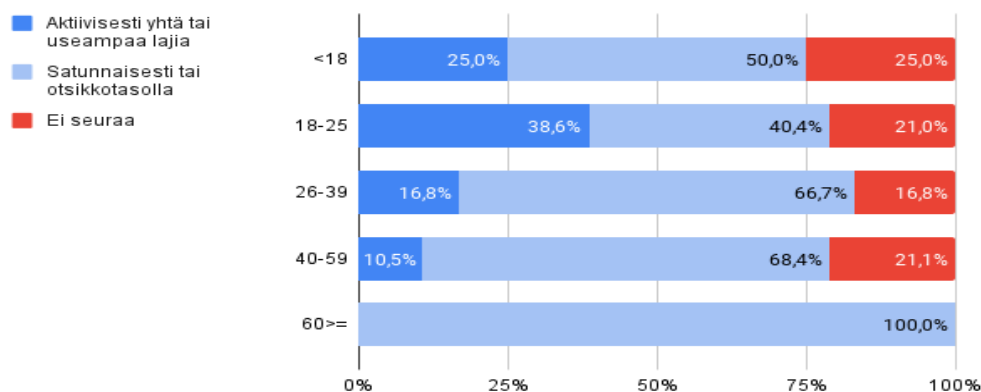


Kuvio 18. Esportsia seuraamattomien ja siitä kiinnostumattomien ikäjakauma



län vaikutus esportsin seuraamiseen näkyy eniten aktiivisesti seuraavien osuuk-  
sissa. Ikäryhmittäin tarkasteltaessa 18 – 25-vuotiaista lähes 40 prosenttia ilmoitti  
seuraavansa esportsia aktiivisesti. Seuraavaksi suurin aktiivisten seuraajien  
osuus löytyi alle 18-vuotiailta vastaajilta, mutta heidän kohdallaan on jälleen huo-  
mioitava vastaajamäärän pienuus. Satunnaisesti tai otsikkotasolla esportsia seu-  
raavien osuus oli suurin 40 – 59-vuotiaiden kohdalla, mutta 26 – 39-vuotiaiden  
vastaava osuus oli vain vajaan kaksi prosenttia pienempi. Seuraamattomien  
osuus oli neljännes alle 18-vuotiaista, hieman reilu 20 prosenttia niin 18 – 25-  
vuotiaissa kuin 40 – 59-vuotiaissakin ja vajaa 17 prosenttia 26 – 39-vuotiaissa.  
Kaikki 60-vuotiaat tai vanhemmat ilmoittivat seuraavansa esportsia satunnaisesti  
tai otsikkotasolla. (Kuvio 19.)

#### Esportsin seuraaminen ikäryhmittäin



Kuvio 19. Esportsin seuranta ikäryhmittäin

Sukupuolen vaikutus esportsin seuranta-aiheeseen oli merkittävä, sillä miehistä  
noin 33,6 prosenttia seurasi esportsia aktiivisesti, satunnaisten seuraajien osuu-  
den ollessa hieman reilu 57 prosenttia. Vain reilu yhdeksän prosenttia miehistä  
ei seurannut esportsia ollenkaan tai ei ollut kiinnostunut esportsista. Naisten koh-  
dalla aktiivisesti esportsia seurasi vain 3,5 prosenttia vastaajista, kun satunnaisia  
seuraajia heistä vastasi olevansa hieman vajaan 58 prosenttia. Naisten kohdalla  
huomionarvoiseksi seikaksi miehiin verrattuna nousi esportsia seuraamattomien  
ja siitä kiinnostumattomien suuri osuus, sillä kolmannes naisista ilmoitti ettei seu-  
raa tai ole kiinnostunut esportsista. Muunsukupuolisten osalta puolet vastaajista  
ilmoitti seuraavansa esportsia satunnaisesti ja toinen puolet ei ollut kiinnostunut

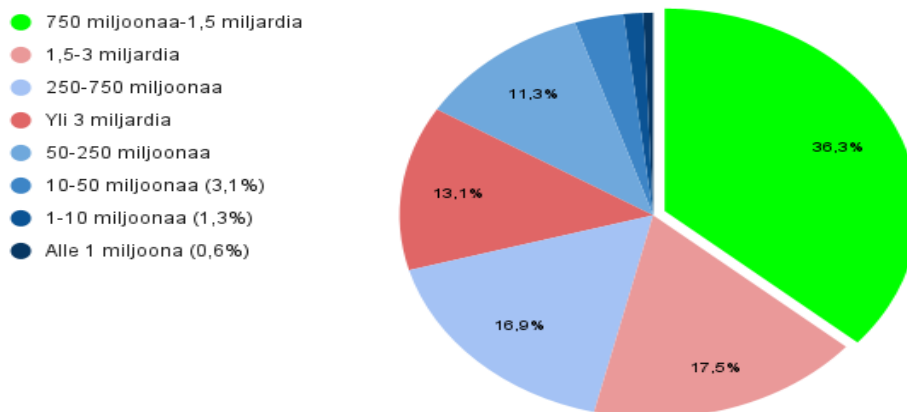
esportsista tai ei seurannut sitä. Sukupuoltaan ilmoittamattomien vastaajien kohdalla jakauma oli sama kuin muunsukupuolisilla, mutta kummankin vastaajaryhmän pieni vastaajamäärä täytyy huomioida tulosta tarkastellessa.

#### 4.5 Peliharrastuksen merkitys käsitykseen esportsin mittakaavasta

Markkina-arvoksi koko esports-alalle vuonna 2020 arvioitiin noin 1,1 miljardia Yhdysvaltain dollaria (ESPORTS.NET 2021). Vuotuisen katsojamäärän laskettiin vuonna 2020 olleen noin 436 miljoonaa (Statista 2021b). Kyselytutkimuksen vastauksien pohjalta pelaamista harrastavat ovat hieman paremmin tietoisia niin esportsin markkina-arvosta kuin katsojamäärästäkin. Ero ei ole kuitenkaan valtavan suuri. Osansa tähän saattaa olla esportsista uutisoivilla otsikoilla, joissa usein hehkutetaan turnauksien palkintoina olevia rahasummia.

Tarkasteltaessa pelaamista säännöllisesti tai satunnaisesti harrastavien arvioita esportsin maailmanlaajuisen markkinan kokonaisarvosta, käy ilmi, että reilu kolmannes vastaajista osui oikeaan haarukkaan 750 miljoonaa-1,5 miljardia. Tämän lisäksi viereisiin haarukoihin osui yhteenlaskettuna reilu kolmannes. Viereisiä haarukoita huomioitaessa on kuitenkin huomioitava haarukoiden välin koon suuri kasvu mentäessä suurempaan suuntaan. Jos otetaan huomattavasti pieleen menneen vastauksen rajaksi 500 miljoonaa suuntaansa, aliarvioi pelaavien ryhmässä markkinan koon reilu 16,3 prosenttia. Vastaavasti saman kokoluokan yliarviointi löytyi vajaan 13,1 prosenttia vastauksista. (Kuvio 20.)

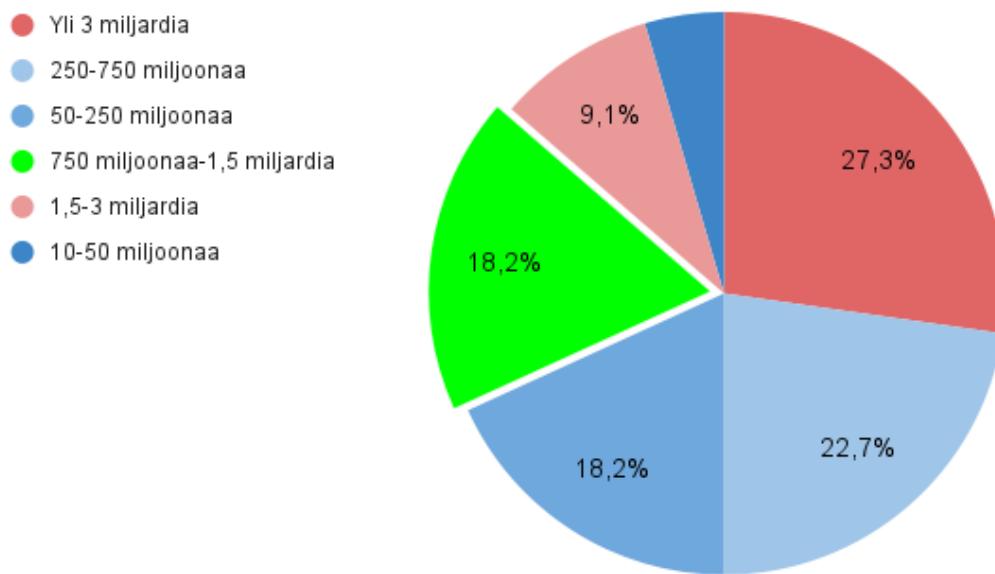
Pelaavien arviot esportsin markkina-arvosta



Kuvio 20. Pelaamista harrastavien arviot esportsin maailmanlaajuisen markkinan arvosta

Pelaamista harrastamattomien kohdalla oikea haarukka löytyi noin puolella siitä osuudesta, joka pelaavilla löytyi. Viereisiin haarukoihin arvionsa kohdisti hieman vajaa kolmannes pelaamattomista vastaajista. Käyttäen aiemmin mainittuja kriteereitä, huomattavan suuresti markkinan arvon yliarvioi reilu neljäsosa, kun taas huomattavan suuren aliarvioinnin teki hieman reilu viidesosa. (Kuvio 21.)

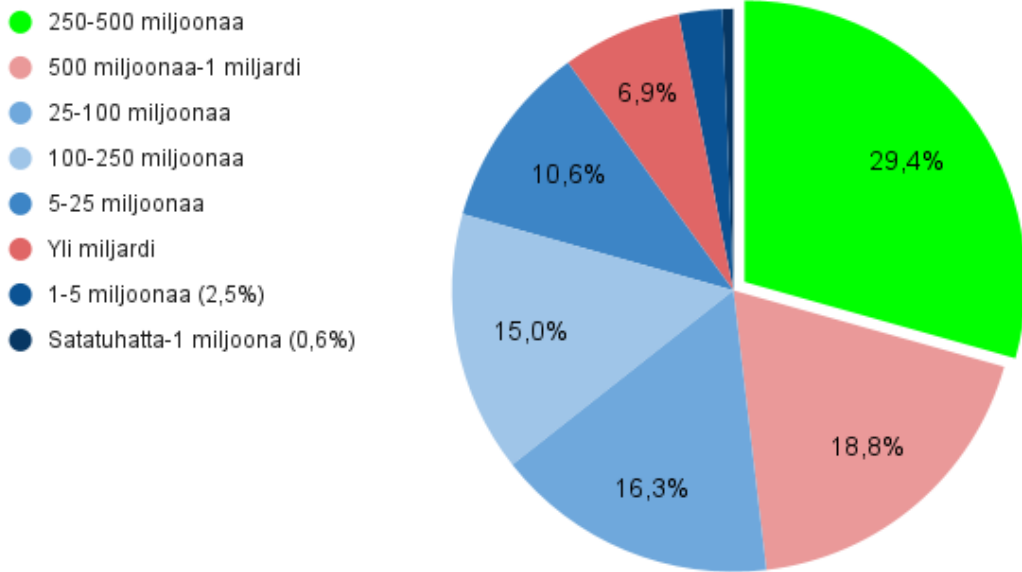
### Pelaamattomien arviot esportsin markkina-arvosta



Kuvio 21. Pelaamattomien arviot esportsin maailmanlaajuisen markkinan arvosta

Siirryttäessä tarkastelemaan pelaavien ja pelaamattomien arvioita esportsin katsojamääristä vuositasolla, ovat lukemat huomattavasti lähempänä toisiaan kuin markkinan arvon kohdalla. Pelaavista vastaajista oikean katsojamäärän sisältävän katsojamäärähaarukan valitsi hieman vajaa 30 prosenttia (Kuvio 22). Pelaamista harrastavien ja pelaamattomien vastauksissa kaikista pienimpiä haarukoita vastanneita oli suunnilleen saman verran. Suurimpina eroina pelaamista harrastavien ja pelaamattomien välillä tässä kysymyksessä oli pelaamattomien lievä aliarviointi katsojamäärien suhteen. Pelaamattomista haarukan 100 – 250 miljoonaa valitsi noin puolitoista kertaa suurempi osuus, kuin pelaamista harrastavista.

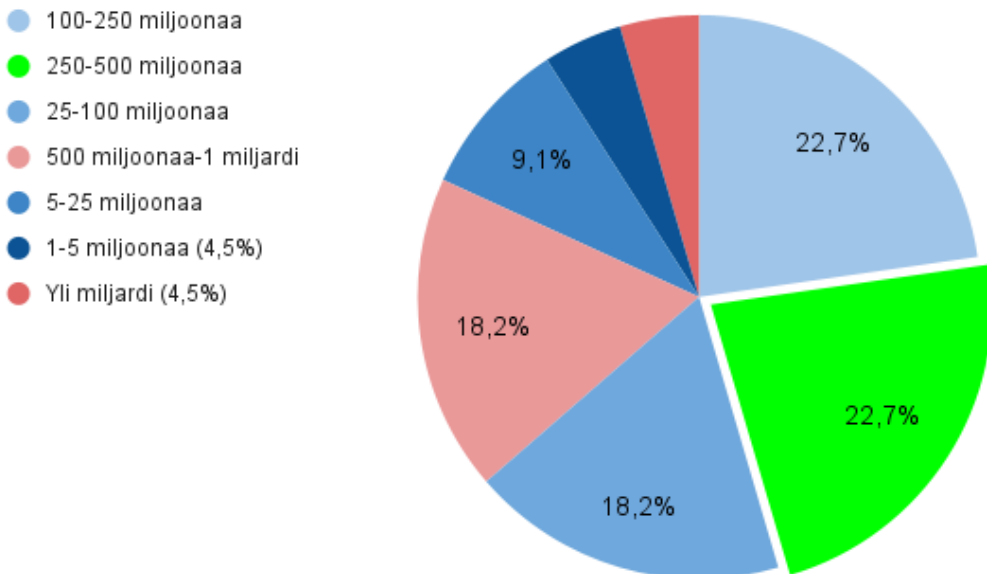
### Pelaavien arviot esportsin katsojamäärästä



Kuvio 22. Pelaamista harrastavien arviot esportsin vuotuisesta katsojamäärästä

Oikean haarukan valinneiden pelaamattomien vastaajien määrän osuus taas oli noin kolme neljäsosaa pelaavien vastaavan osuuden koosta. Huomionarvoista on myös se, että reilusti katsojamäärän yliarvioineiden (yli miljardi) osuus pelaamattomien kohdalla oli vain noin kaksi kolmasosaa pelaavien vastaavasta osuudesta. (Kuvio 23.)

### Pelaamattomien arviot esportsin katsojamäärästä



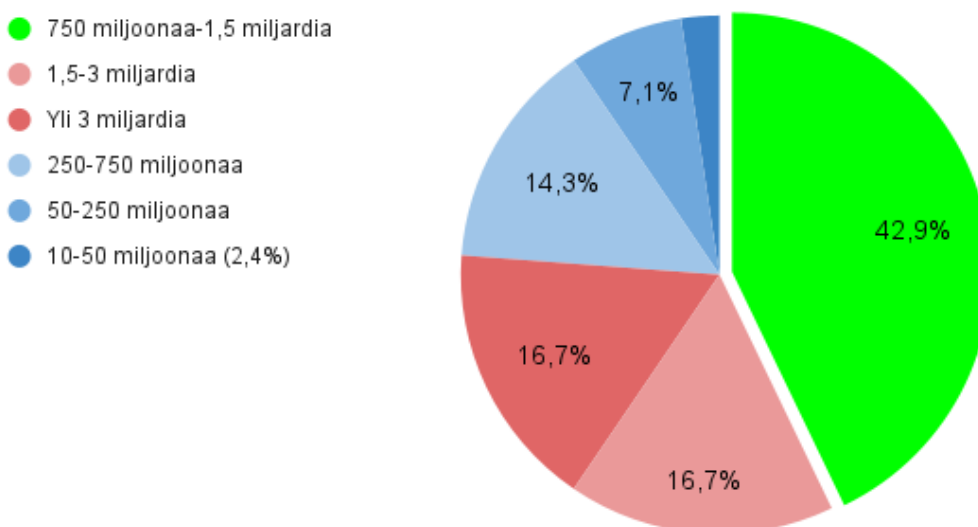
Kuvio 23. Pelaamattomien arviot esportsin vuotuisesta katsojamäärästä

#### 4.6 Esportsin aktiivisen seuraamisen vaikutus käsitykseen esportsin mittakaavasta

Esportsia aktiivisesti seuraavat ihmiset olivat jossain määrin paremmin perillä esportsin markkina-arvosta ja katsojamääristä kuin sitä satunnaisesti seuraavat tai seuraamattomat. Esportsin kokoluokan aliarviointi niin markkina-arvon kuin katsojamääränkin osalta oli todennäköisempää esportsia satunnaisesti seuraavilla tai seuraamattomilla kuin esportsin aktiivisilla seuraajilla.

Esportsin maailmanlaajuisen markkinan arvon sisältävän haarukan sai oikein liki 43 prosenttia esportsia aktiivisesti seuraavista. Tämä oli suurin osuus, mitä kyselyn vastauksia ryhmittäin tarkasteltuna tuli esiin. Se osoittaa, että esportsia aktiivisesti seuraavat ovat suhteellisen hyvin perillä markkinan arvon suuruusluokasta, sillä myös viereisiin haarukoihin tuli yhteensä reilu 30 prosenttia jäljellä olevista vastauksista. Vain vajaa 10 prosenttia tästä ryhmästä aliarvioi arvon selvästi omassa vastauksessaan. Vastaavasti huomattavasti sen yliarvioi noin kuudesosa tämän ryhmän edustajista. (Kuvio 24.)

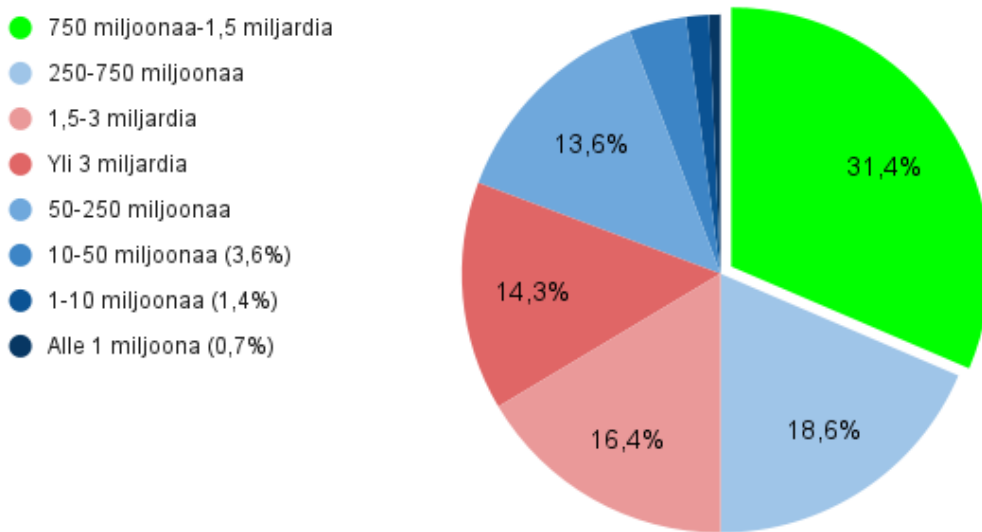
#### Esportsia aktiivisesti seuraavien arviot esportsin markkinan arvosta



Kuvio 24. Aktiivisesti esportsia seuraavien arviot esportsin maailmanlaajuisen markkinan arvosta

Suurin ero esportsia satunnaisesti seuraavien tai seuraamattomien ja aktiivisesti seuraavien välillä löytyi oikein vastanneiden osuuden lisäksi selvästi markkinan koon aliarvioineiden määrässä. Seuraamattomien ja satunnaisten seuraajien ryhmän oikein vastanneiden osuus oli reilun 11 prosenttia pienempi, kun taas arvon selvästi aliarvioineiden osuus oli lähes kaksinkertainen aktiivisesti seuraaviin nähden. Toisaalta on todettava, että satunnaisesti tai ei ollenkaan seuraaville reilun 31 prosenttia osuus oikeita vastauksia on jo suurehko osuus. (Kuvio 25.)

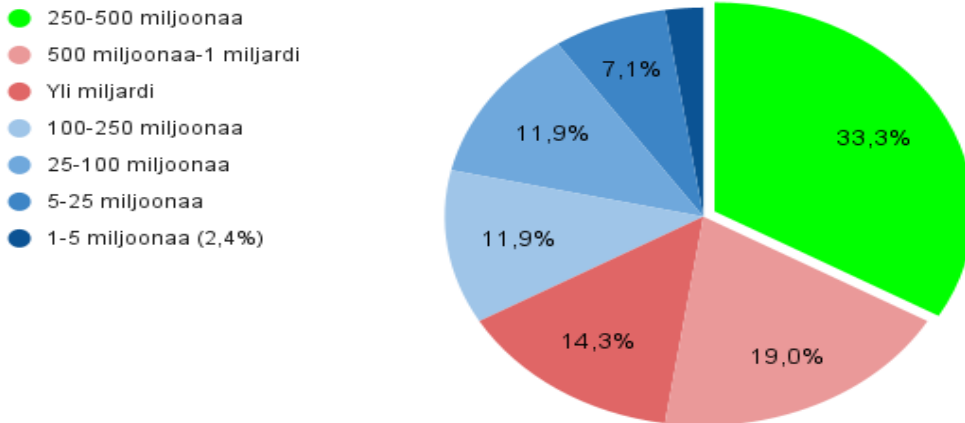
### Satunnaisesti tai ei seuraavien arviot esportsin markkinan arvosta



Kuvio 25. Satunnaisesti esportsia seuraavien ja esportsia seuraamattomien arviot esportsin maailmanlaajuisen markkinan arvosta

Katsojamäärien kohdalla aktiivisesti seuraavista kolmasosa tiesi oikean haarukan (Kuvio 26). Lisäksi noin 30 prosenttia valitsi vastaukseen oikean viereen osuvan haarukan. Mielenkiintoisena huomiona tämän kysymyksen ja vastaajaryhmän kohdalla on reilusti yliarvioineiden määrä, joka oli reilun 14 prosenttia.

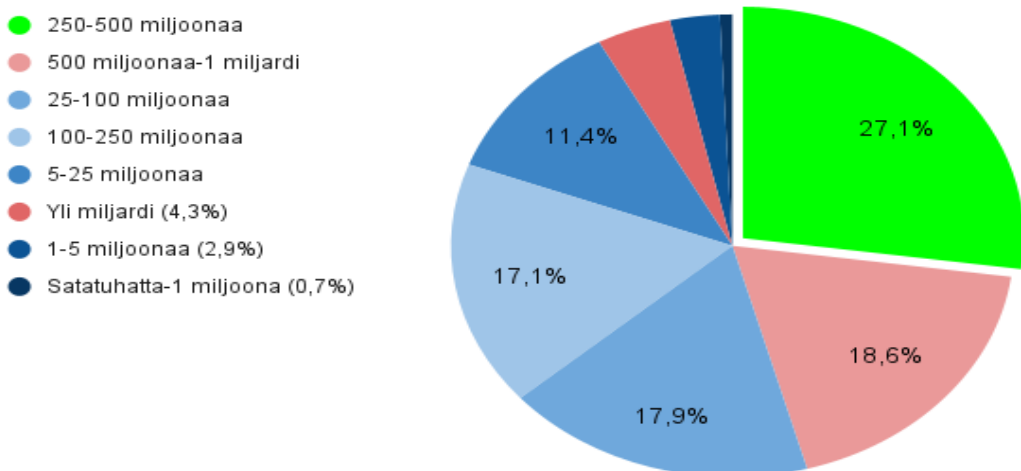
### Esportsia aktiivisesti seuraavien arviot esportsin katsojamääristä



Kuvio 26. Aktiivisesti esportsia seuraavien arviot esportsin vuotuisista katsojamääristä

Esportsia seuraamattomien ja satunnaisten seuraajien vastaajaryhmän oikein vastanneiden osuus ei eronnut kovin merkittävästi aktiivisesti seuraavien vastaavasta osuudesta. Myöskään oikean vastauksen sisältäneen haarukan viereisten haarukoiden vastanneiden osuudet eivät eronneet suuresti aktiiviseuraajien osuudesta. Suurimmat erot aktiiviseuraajiin paljastuvat huomattavasti yliarvioineiden noin kymmenen prosenttiyksikköä pienemmässä osuudessa sekä erityisesti huomattavasti aliarvioineiden osuudessa, joka oli yli kymmenen prosenttiyksikköä suurempi kuin aktiiviseuraajilla. (Kuvio 27.)

### Satunnaisesti tai ei-seuraavien arviot esportsin katsojamääristä



Kuvio 27. Satunnaisesti esportsia seuraavien ja esportsia seuraamattomien arviot esportsin vuotuisista katsojamääristä

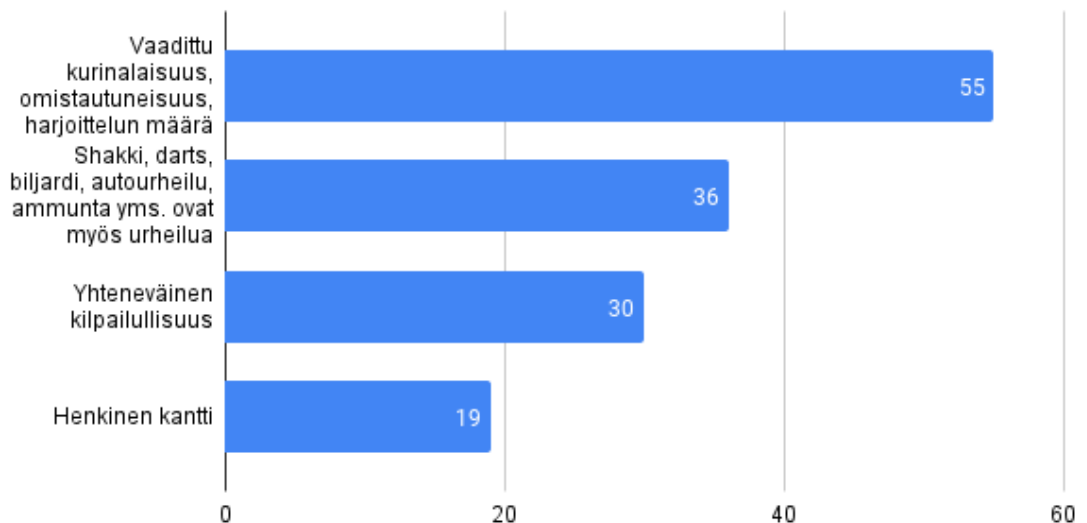
#### 4.7 Esportsin verrattavuus urheiluun

Kysymys siitä, onko esports urheilua vai ei, on hyvin paljon keskustelua herättävä aihe. Monella on erittäin vahvoja mielipiteitä asiasta ja perustelut ovat hyvin vaihtelevia. Sukupuolen merkitys siinä, pitääkö esportsia urheiluna vai ei, paljastui kohtalaisen suureksi.

Kaikkien vastaajien joukossa yleisimmiksi perusteluiksi sille, miksi esports on verrattavissa perinteiseen urheiluun, osoittautui esportsin vaatima harjoittelun, omistautumisen ja kurinalaisuuden määrä. Nämä mainittiin 55 vastauksessa. Myös esportsin ja perinteisen urheilun kilpailullisuuden samankaltaisuus nousi esiin 30 maininnalla. Esportsin vaatima henkisen kantin oli tuonut vastauksissaan ilmi 19 vastaajaa. (Kuvio 28.)

#### Yleisimmät perustelut esportsin verrattavuudesta urheiluun

Vastaajien kokonaismäärä N = 182. "Esports on urheilua" vastaajamäärä N1 = 133



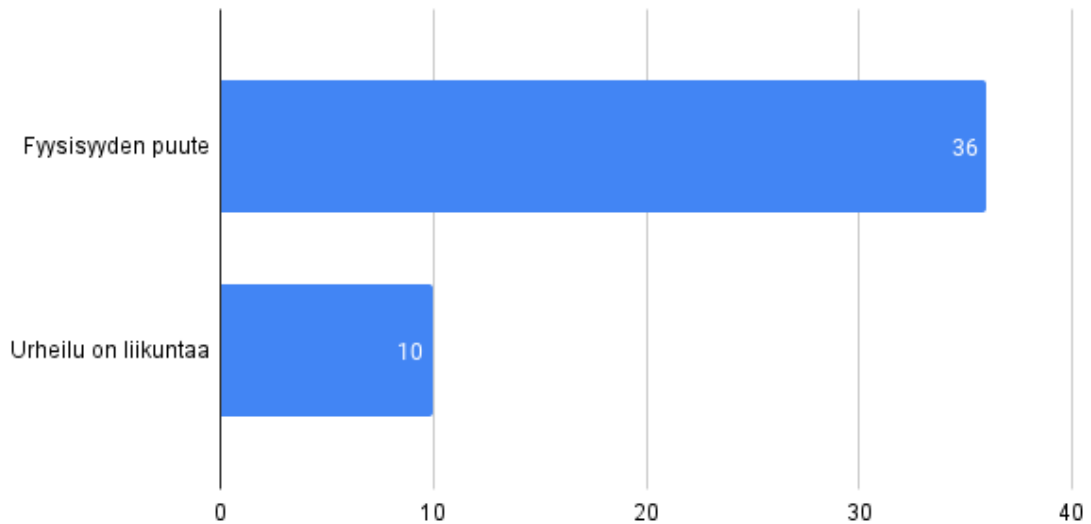
Kuvio 28. Eniten esiintyneet perustelut esportsin urheiluun verrattavuudelle

Esportsia urheiluna pitämättömien perusteluissa nousi esiin esportsin fyysisen aktiivisuuden puute, jonka oli maininnut 36 vastaajaa. Tämän lisäksi kymmenen vastaajaa vastasi urheilun olevan liikuntaa, jota esports ei edusta. Kuuden vastaajan mielestä pelien pelaamista, ruudun tuijottamista tai hiiren liikuttelua ei voida laskea urheiluksi. (Kuvio 29.)



## Yleisimmät perustelut, miksi esports ei ole urheilua

Vastaajien kokonaismäärä N = 182. "Esports ei ole urheilua" vastaajamäärä N2 = 49



Kuvio 29. Eniten esiintyneet perustelut sille, miksi esports ei ole urheilua

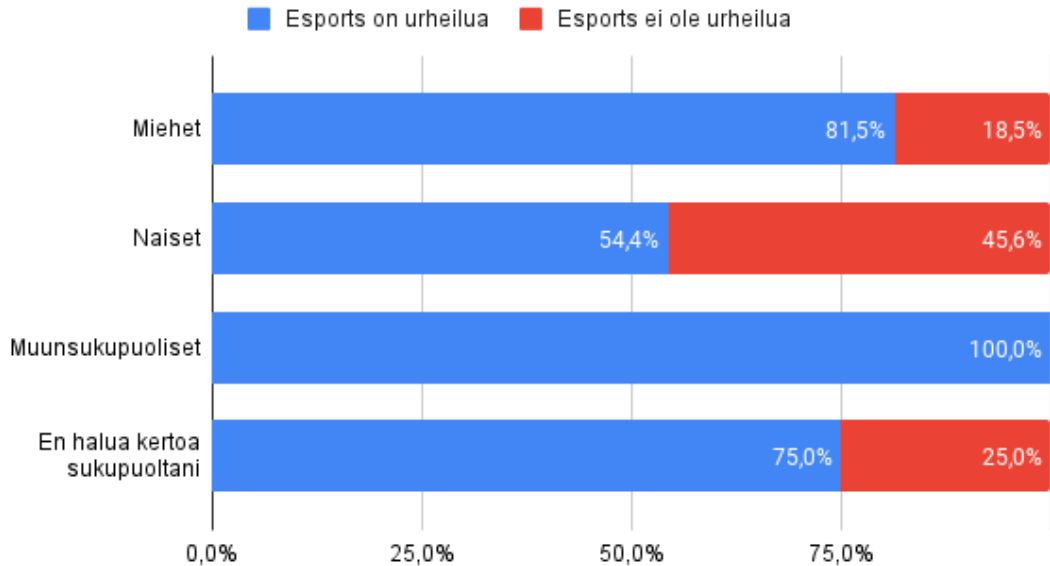
Tämän kysymyksen mielenkiintoisimpia seikkoja oli se, että esportsia oli verrattu esimerkiksi shakkiin tai autourheiluun sekä muihin vähemmän liikunnallisiin perinteisiin urheilulajeihin 36 kertaa niiden vastaajien toimesta, jotka pitivät esportsia urheiluna. Kuitenkin myös kuuden esportsia urheiluna pitämättömän vastaajan perusteluista löytyi maininta esimerkiksi golfista ja dartsista lajeina, joita vastaajat eivät pitäneet urheiluna. Neljän vastaajan vastauksissa oli mainittu liikunnan ja urheilun käsitteiden erottaminen toisistaan, sillä useassa perinteiseksi urheiluksi mielletyssä lajissakaan liikunnan osuus ei ole järin suuri.

### 4.8 Sukupuolen ja iän merkitys näkemykseen esportsista urheiluna

Miehistä huomattava, yli neljän viidesosan enemmistö piti esportsia urheiluna (Kuvio 30). Niistä miehistä, jotka eivät pitäneet esportsia urheiluna, lähes jokainen perusteli vastaustaan sillä, ettei itse kilpailusuorituksessa tapahdu liikuntaa. Fyysisen kunnon merkitys kilpapelajilla myönnettiin kuitenkin huomattavaksi. Vastaavasti esportsia urheiluna pitäneistä miehistä suuri osa piti esportsissa vaadittavaa fyysistä ja henkistä kuntoa perinteisen urheilun kanssa vastaavana.

Myös urheilu käsitteenä oli esportsia urheiluna pitävien miesten silmissä erilainen kuin esportsia urheiluna pitämättömien.

### Eri sukupuolet - onko esports urheilua?



Kuvio 30. Eri sukupuolten näkemykset esportsin verrattavuudesta urheiluun

Esportsia urheiluna pitävät mielsivät urheilun enemmänkin kilpailemiseksi kuin puhtaasti liikunnaksi. Useissa vastauksissa mainittiin esportsin olevan verrattavissa esimerkiksi perinteiseksi urheiluksi laskettaviin shakkiin, ammuntaan, biljardiin, tikanheittoon ja moottoriurheiluun. Myös harjoittelun määrällä ja vaativuudella oli perusteltu laajalti esportsin urheilun asemaa.

Naisten vastauksissa kysymykseen esportsin asemasta urheiluna vastaukset olivat jakautuneet huomattavasti tasaisemmin, hieman reilun 54 prosentin enemmistön ollessa sitä mieltä, ettei esports ole urheilua. ”Esports ei ole urheilua”-vastauksen valinneista suurella osalla perusteluina oli se, ettei esports ole liikuntaa. Muutamassa vastauksessa tuli ilmi myös se, etteivät vastaajat pitäneet myöskään esimerkiksi shakkia tai dartsia urheiluna.

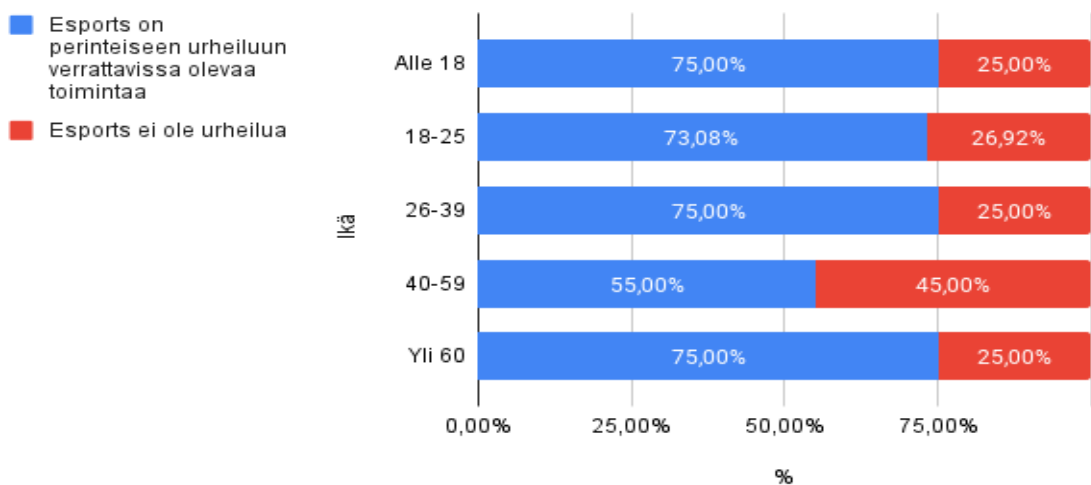
Esportsia urheiluna pitävistä naisvastaajista valtaosa oli käyttänyt perusteluinaan juuri harjoittelun suurta ja perinteiseen urheiluun vastaavaan verrattavissa olevaa määrää. Myös naisten joukossa ilmeni samankaltaisuutta miesten vastauksiin nähden siinä mielessä, että shakki, ammunta, autourheilu sekä biljardi oli mainittu

urheiluna, jotka ovat samalla tasolla fyysisessä suorittamisessa esportsin kanssa.

Kyselyyn vastanneet kaksi muunsukupuolista olivat molemmat sitä mieltä, että esports on perinteiseen urheiluun verrattavissa olevaa toimintaa. Näissäkin perusteluissa tuli ilmi esportsin verrattavuus perinteisenä urheiluna pidettäviin, aiemmissa kappaleissa mainittuihin lajeihin. Kolme neljästä sukupuoltaan ilmoittamattomasta vastaajasta oli vastannut pitävänsä esportsia urheiluun verrattavana toimintana yhden vastaajan ollessa toista mieltä. Kaikki kolme esportsia urheiluna pitämättömistä vetosivat siitä puuttuvaan liikuntaan. Näiden vastaajaryhmien osalta tulokset ovat kuitenkin lähinnä suuntaa antavia vastaajaryhmien pienen vastaajamäärän vuoksi.

Ikäryhmittäin tarkasteltuna havaittavissa on hyvin samankaltainen jakauma ikäluokkien välillä, pois lukien 40 – 59-vuotiaiden ikäryhmässä. Muissa ikäryhmissä noin kolme neljäsosaa oli sitä mieltä, että esports on perinteiseen urheiluun verrattavissa. 40 – 59-vuotiaiden keskuudessa vastaajaryhmä oli lähes kahtia jakautunut mielipiteessään, hienoisen enemmistön ollessa samaa mieltä muiden ikäryhmien enemmistöjen kanssa. (Kuvio 33.) Huomattavana yksityiskohtana voidaan pitää sitä, että kaikkien ikäryhmien enemmistön mielipiteen mukaan esports on urheilua.

### Esports - urheilua vai ei (ikäryhmittäin)



Kuvio 33. Esportsin verrattavuus perinteiseen urheiluun ikäryhmittäin

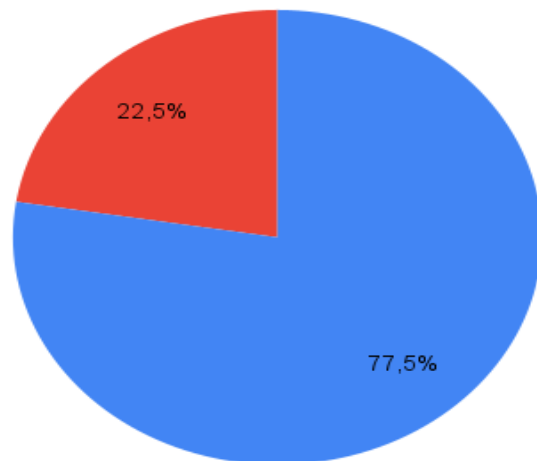
Myös ikäryhmittäin vertaillaessa täytyy alle 18-vuotiaiden sekä 60-vuotiaiden tai vanhempien vastaajaryhmän kohdalla huomioida näihin ryhmiin kuuluvien vastaajien pieni määrä. Yleisesti voidaan kuitenkin todeta, että lapset ja nuoret sekä nuoret aikuiset pitävät selkeästi esportsia urheiluun verrattavana toimintana. Taustalla saattaa vaikuttaa se, että nämä ikäryhmät ovat kasvaneet tai viettäneet nuoruutensa pelaamisen yleistyttyä, jolloin myös kilpaileminen pelien pelaamisessa on heille luontaisempi ilmiö kuin vanhempien ikäluokkien parissa.

#### 4.9 Peliharrastuksen merkitys näkemykseen esportsista urheiluna

Ottaessa ryhmitteleväksi tekijäksi peliharrastuksen, kun tarkastellaan vastauksia esportsista urheiluna, saadaan jakauma melko samankaltaiseksi kuin miesten ja naisten välillä. Selkeä, hieman reilu kolmen neljäsosan enemmistö pelaamista harrastavista pitää esportsia urheiluna (Kuvio 31). Vastauksien perusteella on pääteltävissä, että peliharrastuneisuus vie kantaa jonkin verran perinteiseen urheiluun verrattavuuden suuntaan.

##### Pelaamista harrastavat: esports - urheilua vai ei?

- Esports on perinteiseen urheiluun verrattavissa olevaa toimintaa
- Esports ei ole urheilua



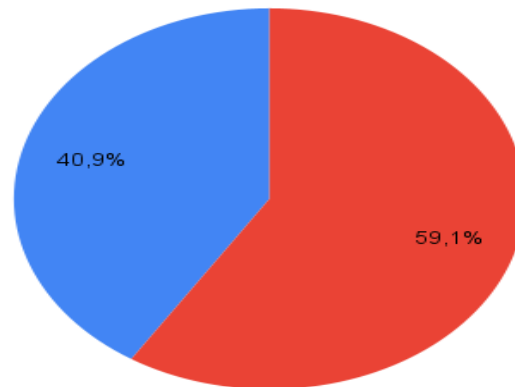
Kuvio 31. Pelaamista harrastavien näkemys esportsin verrattavuudesta perinteiseen urheiluun

Pelaamattomien mielipide jakautuu tasaisemmin kuin pelaamista harrastavien. Vajaa kolme viidesosaa pelaamattomista on sitä mieltä, ettei esports ole urheilua, osuuden ollessa lähes kolminkertainen pelaamista harrastaviin verrattuna (Kuvio

32). Jakaumasta on selkeästi havaittavissa huomattavasti kielteisempi kanta esportsista urheiluna, jos pelaamista ei itse harrasta.

Pelaamattomat: esports - urheilua vai ei?

- Esports ei ole urheilua
- Esports on perinteiseen urheiluun verrattavissa olevaa toimintaa



Kuvio 32. Pelaamattomien näkemys esportsin verrattavuudesta perinteiseen urheiluun

## 5 POHDINTA

Opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää vastaajajoukon näkemyksiä elektronisena urheiluna tunnetusta kilpapelaaamisesta. Tarkoitus oli tutkia, kuinka erilaiset taustat ja mielipiteet vaikuttavat ihmisen mielikuvaan esportsista. Lisäksi tarkoituksena oli tarkastella yleisellä tasolla, kuinka suureksi ilmiöksi esports mielletään ja kuinka oikealla tasolla ihmisten käsitys sen suuruudesta on.

Tutkimus paljasti, että pelaamista harrastavat seuraavat esportsia huomattavasti suuremmalla todennäköisyydellä kuin ne vastaajat, jotka eivät pelaa itse. Pelaamista harrastavilla oli hieman parempi käsitys esportsin suuruusluokasta kuin sitä pelaamattomilla. Myös aktiivisesti esportsia seuraavilla oli parempi käsitys esportsin suuruusluokasta kuin sitä satunnaisesti seuraavilla tai seuraamattomilla. Viimeksi mainittuun myötävaikuttanee se, että useat pelijulkaisijat mainostavat kilpapelipuoltaan peleissä itsessään.

Vastauksia analysoitaessa oli huomattavissa myös selkeä ero miesten ja naisten suhtautumisessa esportsista urheiluna puhumiseen. Eron suuruus yllätti opinnäytetyön tekijän suuresti, sillä oma odotusarvoni tämän kysymyksen vastauksien osalta oli oikeastaan päinvastainen.

Myös omalla peliharrastuksella näytti selvästi olevan vaikutusta siihen, pitääkö esportsia urheiluna vai ei. Vastaajien iällä näytti olevan jossain määrin merkitystä, sillä kielteisin suhtautuminen esportsiin urheiluna oli 40 – 59-vuotiaiden keskuudessa. Toisaalta 60-vuotiaiden tai sitä vanhempien vastaajien näkemykset menivät tässä tutkimuksessa yksiin kaikkien muiden ikäryhmien kuin 40 – 59-vuotiaiden kanssa. On kuitenkin huomioitava, että 60-vuotiaiden tai sitä vanhempien vastaajien määrä oli varsin pieni. Syytä tämän ikäluokan vastaajien pieneen määrän saattaa osaltaan selittää kyselytutkimuksen toteutus. Kyselylinkkiä jaettiin pääasiassa sosiaalisen median kautta ryhmissä ja käyttäjien jakamana. Näissä ryhmissä käyttäjien ikä oli keskimäärin huomattavasti alempi.

Tutkimusta ei voi pitää ehdottoman luotettavana, sillä vaikka tutkittavia yritettiin haalia kyselyn pariin erilaisia kanavia pitkin, päätyi siihen kuitenkin vastaamaan huomattavasti enemmän pelaamista harrastavia kuin sitä harrastamattomia. Kun huomioidaan tutkimuksessa ilmi tulleet näkemykset, on selvää, että peliharrastus

muuttaa suhtautumista esportsiin positiivisempaan suuntaan ja lisää mielenkiintoa sen seuraamiseen. Lisäksi lähes kaikki vastaajat tiesivät tai luulivat tietävänsä jo etukäteen, mitä esports on. Tästä huolimatta opinnäytetyötä voi pitää suuntaa antavana laajan vastaajapohjan ansiosta.

Mikäli tutkimuksen tuloksien pohjalta haluaisi lähteä suunnittelemaan jatkotutkimusta, olisi mielenkiintoisin tutkittava kohde selkeästi se, miltä pohjalta mielipide esportsin verrattavuudesta urheiluun syntyy. Tässä tutkimuksessa taustatiedot olivat melko pintapuolisia ja vastausvaihtoehdot melko laaja-alaisia. Myös ihmisten käsitys urheilusta käsitteenä olisi varmasti mielenkiintoinen tutkimuskohde, sillä tekstivastauksien perusteella vastaajilla oli huomattavasti toisistaan eroavia käsityksiä siitä, mikä tekee jostakin asiasta urheilua. Erityisesti sukupuolten väliset erot näkemyksessä esportsin ja urheilun verrattavuudessa olisivat varmasti erittäin kiinnostava tutkimuskohde, sillä tämän kyselytutkimuksen tulosten perusteella ero sukupuolten välillä oli huomattava. Oletettavasti taustalla on useampia tekijöitä, mutta niiden selvittämiseksi tarvittaisiin huomattavasti perusteellisempaa tutkimusta.

Yleisesti koko esports-alasta on Suomen mittakaavassa vielä melko vähän tutkimuksia, sillä maailmanlaajuisessa mittakaavassa Suomen erilaiset esports-yhteisöt ja -kilpailut ovat muutamia yksittäisiä poikkeuksia lukuun ottamatta erittäin pieniä. Tutkimuksia siitä, mikä alan pienuuden Suomessa selittää laajasta harrastajapohjasta huolimatta, kaivattaisiin varmasti myös erilaisten esports-järjestöjen taholla.

## LÄHTEET

ActivePlayer.io, 2021. League of Legends Live Player Count and Statistics. Viitattu 30.7.2021 <https://activeplayer.io/league-of-legends/>.

Davidson, J. 2019. The role of an esports psychologist. Viitattu 30.7.2021 <https://www.pinnacle.com/en/esports-hub/betting-articles/educational/role-of-an-esports-psychology/7wl2k4fdskszqlch>.

ESPORTS.NET 2021. Esports Net Worth 2020: The Billion Dollar Opportunity of Esports 2020. Viitattu 24.3.2021 <https://www.esports.net/news/the-billion-dollar-opportunity-of-esports/>.

Game Design Lounge 2019. Becoming A Better Gamer: 12 Tips That Actually Work. Viitattu 30.7.2021 <https://gamedesignlounge.com/how-to-become-a-better-gamer/>.

Good, O. 2012. Today is the 40th Anniversary of the World's First Known Video Gaming Tournament. Viitattu 24.3.2021 <https://kotaku.com/today-is-the-40th-anniversary-of-the-worlds-first-known-5953371>.

IESF 2021. IESF delivers first-of-its-kind international esports referee academy to bring the highest standard of training to esports referees. Viitattu 30.7.2021 <https://iesf.org/news/6288>.

OP.GG 2021. EUW Leaderboards. Viitattu 30.7.2021 <https://euw.op.gg/ranking/ladder/>.

Pickell, D. 2019. What Is Esports and How Did it Become a \$1 Billion Industry. Viitattu 24.3.2021 <https://learn.g2.com/esports>.

Rönkä, O. 2018. Assembly on täällä taas! Counter-Striken Suomen mestaruudesta taistellaan suorana Ylen kanavilla – katso lähetysajat täältä. Viitattu 30.7.2021 <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2018/08/01/assembly-on-taalla-taas-counter-striken-suomen-mestaruudesta-taistellaan>.

Statista 2021a. Number of video gamers worldwide in 2020, by region. Viitattu 30.7.2021 <https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/>.

Statista 2021b. eSports audience size worldwide from 2019 to 2024, by type of viewers. Viitattu 24.3.2021 <https://www.statista.com/statistics/490480/global-esports-audience-size-viewer-type/>.

Statista 2021c. Distribution of video gamers worldwide in 2017, by age group and gender. Viitattu 22.7.2021 <https://www.statista.com/statistics/722259/world-gamers-by-age-and-gender/>.

Yim, M. 2019. People are investing millions into League of Legends franchises. Will the bet pay off? Viitattu 30.7.2021 <https://www.washingtonpost.com/video->



games/esports/2019/11/18/people-are-investing-millions-into-league-legends-franchises-will-bet-pay-off/.

## LIITE

## Liite 1. Kyselylomake 1(4)

30.7.2021

Esportsin tunnettuus

## Esportsin tunnettuus

Tämän kyselyn vastaukset toimivat aineistona opinnäytetyöhöni ja vastaaminen kyselyyn on täysin vapaaehtoista. Kysely on auki 10.2. saakka.

Tähdellä merkityt kysymykset ovat pakollisia. Google-kirjautuminen vaaditaan ainoastaan trollauksen minimoimiseksi, eikä kirjautumiseen käytetty sähköpostiosoite tallennu kyselyn mukana.

Kyselyllä selvitetään esportsin tunnettuutta erilaisten ikä- ja kiinnostusryhmien joukossa. Lisäksi kyselyssä on kaksi kysymystä, joilla pyritään kartoittamaan ihmisten mielikuvaa esportsin katsojamääristä sekä esportsin kokonaismarkkinan arvosta.

Kyselyllä kerätään tietoa Lapin ammattikorkeakoulun tieto- ja viestintätekniikan insinöörikoulutuksen opinnäytetyöhön. Aineistoa käsitellään ja sen analyysiä raportoidaan siten, että yksittäisen vastaajan tunnistaminen on mahdotonta. Kyselyn tuloksia raportoidaan opinnäytetyössäni, ja ne julkaistaan opinnäytetyön hyväksymisen jälkeen Theseuksen verkkopalvelussa. Kyselyn vastauksia säilytetään opinnäytetyön hyväksymiseen saakka.

Vastausten säilytyksestä, käsittelystä ja analyysistä vastaa:

Pekka Sonninen, [pekka.sonninen@edu.lapinamk.fi](mailto:pekka.sonninen@edu.lapinamk.fi)

\*Pakollinen

1. Ikäsi? \*

---

2. Sukupuolesi?

*Merkitse vain yksi soikio.*

- Mies
- Nainen
- Muu
- En halua kertoa

## Liite 1. 2(4)

30.7.2021

Esportsin tunnetuus

3. Tiedätkö, mitä esports on/tarkoittaa? \*

*Merkitse vain yksi soikio.*

- Kyllä  
 Luulen tietäväni  
 En

4. Harrastatko itse konsoli-/tietokone-/puhelinpelien pelaamista? \*

*Merkitse vain yksi soikio.*

- Kyllä, säännöllisesti  
 Kyllä, satunnaisesti  
 En

5. Harrastatko itse kilpapelaaamista? \*

*Merkitse vain yksi soikio.*

- Kyllä, säännöllisesti  
 Kyllä, satunnaisesti  
 En  
 Olen ammattitason pelaaja (pää-/sivutoiminen toimeentulo pelaamisesta)

## Liite 1. 3(4)

30.7.2021

Esportsin tunnettuus

6. Millaisena koet suhteesi esportsin seuraamiseen? \*

*Merkitse vain yksi soikio.*

- Seuraan useampaa esports-lajia aktiivisesti (lähes päivittäin)
- Seuraan aktiivisesti jotakin tiettyä minua kiinnostavaa esports-lajia (vähintään viikottain)
- Luen satunnaisesti esportsia koskevia artikkeleita tai seuraan satunnaisesti esports-tapahtumia
- Seuraan lähinnä otsikkotasolla, mikäli sattuu eteen seuraamissani medioissa
- Olen kiinnostunut, mutten tiedä miten seurata
- En seuraa/en ole kiinnostunut

7. Millaisissa lukemissa luulisit esportsin globaalin markkinan arvon liikkuvan (Yhdysvaltain dollareissa)? \*

*Merkitse vain yksi soikio.*

- Alle 1 miljoona
- 1-10 miljoonaa
- 10-50 miljoonaa
- 50-250 miljoonaa
- 250-750 miljoonaa
- 750 miljoonaa-1,5 miljardia
- 1,5-3 miljardia
- Yli 3 miljardia

## Liite 1. 4(4)

30.7.2021

Esportsin tunnetuus

8. Kuinka suureksi arvioisit esportsin maailmanlaajuisen katsojamäärän vuositasolla? \*

\*

*Merkitse vain yksi soikio.*

- Alle satatuhatta
- Satatuhatta-1 miljoona
- 1-5 miljoonaa
- 5-25 miljoonaa
- 25-100 miljoonaa
- 100-250 miljoonaa
- 250-500 miljoonaa
- 500 miljoonaa-1 miljardi
- Yli miljardi

9. Kumman seuraavista koet olevan lähempänä totuutta? \*

*Merkitse vain yksi soikio.*

- Esports ei ole urheilua
- Esports on perinteiseen urheiluun verrattavissa olevaa toimintaa

10. Perustele vastauksesi edelliseen kysymykseen? \*

---

---

---

---

---

Google ei ole luonut tai hyväksynyt tätä sisältöä.

Google Forms