

”SUN PITÄÄ PELATA OPPIAKSES EIKÄ PELATA VOITTAAKSES”
HAASTATTELUTUTKIMUS TAMPERELAISTEN HARRASTAJIEN
KEHITTYMISESTÄ ELEKTRONISESSA URHEILUSSA

Klaus Törnkvist

Tampereen yliopisto
Viestintätieteiden tiedekunta
Informaatiotutkimus ja interak-
tiivinen media
Pro gradu -tutkielma
Toukokuu 2018

TAMPEREEN YLIOPISTO, Viestintätieteiden tiedekunta

Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media

TÖRNKVIST, KLAUS: "Sun pitää pelata oppiakses eikä pelata voittaakses" – Haastattelututkimus tamperelaisten harrastajien kehittymisestä elektronisessa urheilussa

Pro gradu -tutkielma, 107 s., 2 liites.

Toukokuu 2018

Tässä tutkielmassa tarkastellaan tamperelaisten harrastajien kehittymisen tapoja ja harjoittelua elektronisessa urheilussa. Elektroninen urheilu on pelien kilpailullista pelaamista toisia pelaajia vastaan joko yksin tai joukkueena. Tarkastelun lähtökohtana on T.L. Taylorin kirjassa *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming* esitelty viitekehys ammattipelaajien menestymiseen tarvittavista taidoista. Tätä viitekehystä on soveltuvin osin käytetty harrastajien tarvitsemien taitojen tarkastelussa.

Elektroninen urheilu on vuosi vuodelta kasvanut merkittävämmäksi ja se koskettaa yhä laajempaa ihmisten joukkoa moninaisin tavoin. Elektronisella urheilulla on yhteensä lähes 200 miljoonaa vuosittaista katsojaa erilaisissa pelaamiseen liittyvissä palveluissa. Elektronisesta urheilusta on myös koulutusohjelmia, jotka suuntautuvat opettamaan elektronisessa urheilussa tarvittavia taitoja. Lisäksi perinteisen urheilun urheiluseurat ovat viime vuosina perustaneet elektronisen urheilun joukkueita.

Tutkielman kirjallisuuskatsauksessa laajennetaan Taylorin esittelemää viitekehystä ja syvennyttään elektronisessa urheilussa tarvittavien taitojen eri osa-alueisiin. Nämä osa-alueet voidaan jakaa pelkistetyksi seuraavalla tavalla: pelaajien uran rakentamiseen liittyvät taidot, keholliset taidot, oppiminen elektronisessa urheilussa ja siihen tarvittavat tiedonhankintataidot, strategiset taidot, sosiaaliset taidot ja vastustajan toimien lukeminen.

Tutkielman aineistona on seitsemän tamperelaisen elektronisen urheilun harrastajan teemahaastattelut. Haastattelut tehtiin harrastajien kotona lokakuussa 2017 ja haastatteluiden aikana tallennettu aineisto litteroitiin tekstimuotoon. Haastattelut analysoitiin Atlas.ti-ohjelmalla koodaamalla ja teemoittelemalla aineistoa sekä tarkastelemalla aineistossa esiintyviä keskeisiä diskursseja. Saatuja tuloksia tarkasteltiin sekä Taylorin viitekehysten että muun lähdekirjallisuuden valossa.

Tutkielman johtopäätösten perusteella voidaan sanoa, että elektronisen urheilun harrastajat kehittyvät paremmiksi pelaamalla pelejä säännöllisesti. Pelaamisen aikana harrastajat pyrkivät välttämään aiemmin tehtyjä virheitä. Harrastajien kehittymistä edistää aktiivinen tiedonhankinta ja pelaamiseen liittyvä sosiaalinen ympäristö tarjoaa heille tukea.

Avainsanat: elektroninen urheilu, haastattelututkimus, harjoittelu, harrastus, T.L. Taylor

Sisällysluettelo

1	JOHDATUS ELEKTRONISEEN URHEILUUN	1
2	KATSAUS AIEMPAAN TUTKIMUKSEEN.....	9
2.1	Elektroninen urheilu urana	9
2.2	Keskeisten pelimekaniikkojen esittely ja pelaamisen kehollisuus	14
2.2.1	Pelimekaniikkojen hallinta.....	15
2.2.2	Kehollisuuden ilmentymiä elektronisessa urheilussa	20
2.2.3	Pelivälineet elektronisessa urheilussa	22
2.3	Pelijärjestelmien opettelu ja strategioiden hallinta	24
2.3.1	Pelijärjestelmän oppiminen perusteista yksityiskohtiin.....	24
2.3.2	Pelivideoiden katsominen tiedonhankinnan ja oppimisen osana	27
2.3.3	Strategiat ja metapeli	29
2.4	Oppiminen yhteisöissä sekä sosiaalisessa kanssakäymisessä	33
2.4.1	Yhteisöt ja yhteisöissä rakentuva metapeli	34
2.4.2	Kokeneemmat pelaajat ja harjoitusvastustajat	36
2.5	Pelaamiseen liittyvä sosiaalisuus ja pelin aikainen kommunikointi.....	37
2.5.1	Joukkuepelaaminen ja siinä olevat roolit	38
2.5.2	Pelikieli ja pelaajien kommunikointi otteluiden aikana.....	41
2.6	Vastustajan lukeminen ja pelaajien henkinen kyvykkyys.....	43
3	TEEMAHAASTATTELUT JA AINEISTON ANALYYSI.....	45
3.1	Puolistrukturoitu teemahaastattelu aineiston keruumenetelmänä.....	45
3.2	Haastateltavien hankinta ja valinta	46
3.3	Esihaastattelut ja varsinaisten haastatteluiden kulku	49
3.4	Aineiston esittely ja siinä esiintyneet merkittävimmät pelit	50
3.4.1	Taisteluareenamonipelit	50
3.4.2	Ensimmäisen persoonan ammutapelit.....	52
3.4.3	Tappelupelit.....	53
3.4.4	Reaaliaikainen strategiapeli <i>StarCraft 2</i>	54
3.5	Haastatteluaineiston käsittely ja analysointi	54
3.5.1	Aineiston käsittely litteroimalla ja alustava koodaus	55
3.5.2	Koodausprosessi ja aineiston analyysi teemoittelemalla	56
3.5.3	Yleisimpien diskurssien tarkastelu teemahaastatteluista	58
4	TEEMAHAASTATTELUIDEN TULOSTEN ESITTELY.....	60
4.1	Elektroninen urheilu harrastuksena ja siihen liittyviä diskursseja.....	60
4.1.1	Keskeisiä tekijöitä elektronisen urheilun harrastamisessa	61
4.1.2	Elektronisen urheilun harrastamiseen liittyviä keskeisiä diskursseja	65
4.2	Pelimekaniikat, pelivälineet ja harjoittelun kehollisuus	67

4.2.1	Esille tulleiden pelimekaniikkojen esittely ja niiden harjoittelu	68
4.2.2	Pelivälineiden merkitys ja niiden liittyminen harjoitteluun	70
4.2.3	Pelaamisen kehollisuuden ilmentymät.....	73
4.3	Pelijärjestelmät, niiden oppiminen ja strategioiden merkitys	74
4.3.1	Pelijärjestelmän hallinta elektronisessa urheilussa.....	75
4.3.2	Oppimisen tavat ja tiedon lähteet	76
4.3.3	Pelistrategioiden monet ulottuvuudet	80
4.4	Sosiaalisuus harrastamisessa ja pelin aikainen kommunikaatio.....	84
4.4.1	Elektronisen urheilun harrastamisen sosiaaliset ulottuvuudet	84
4.4.2	Pelin aikainen kommunikaatio ja pelaamiseen liittyvä termistö	86
4.5	Pelitapahtumien lukeminen ja peliin keskittyminen.....	88
5	JOHTOPÄÄTÖKSET	90
6	LOPUKSI	97
	LÄHTEET	99
	LIITTEET	

1 JOHDATUS ELEKTRONISEEN URHEILUUN

Pro gradu -tutkielmani käsittelee elektronisen urheilun harrastajien kehittymisen tapoja ja harjoittelua Tampereen seudulla. Tarkastelen erityisesti sitä, millä käytännön tavoin harrastajat pyrkivät tulemaan paremmiksi pelaamissaan peleissä. Luon elektroniseen urheiluun ja siihen liittyvään harjoitteluun katsauksen tieteellisen kirjallisuuden ja teemahaastatteluiden avulla. Haastatteluiden osuus tulee olemaan merkittävä, koska elektronisesta urheilusta ja sen harjoittelusta on tehty melko vähän suomalaisiin harrastajiin kohdistuvaa tieteellistä tutkimusta (Kojo, 2012a; 2012b).

Käytännössä elektronisella urheilulla tarkoitetaan ammatti- ja amatööripelaajien kilpailullista digitaalisten pelien pelaamista, ja tähän liittyy usein liigoissa ja turnauksissa kilpaileminen (Hamari ja Sjöblom, 2017). Kojo (2012b) puhuu elektronisen urheilun yhteydessä myös kilpapelaaamisesta, jota voi pitää elektronisen urheilun synonyyminä ja samalla se korostaa harrastuksen kilpailullista luonnetta. Elektronisella urheilulla on myös lukuisia nimityksiä englanninkielessä, kuten muun muassa *electronic sport*, *eSport* ja *competitive computer gaming* (Jonasson ja Thiborg, 2010).

Päällimmäisenä syynä aiheen valinnalle oli kiinnostukseni kilpailullista pelaamista kohtaan sekä elektronisen urheilun näkyvyyden kasvaminen viimeisten vuosien aikana, etenkin Suomessa (Pallonen, 2017). Elektronisen urheilun vaikuttavuuden voi ehkä selkeimmin havaita seuraamalla siitä kiinnostuneiden määrää ja näkyvyyttä eri yhteyksissä. *Wired*-lehti esimerkiksi ilmoitti, että vuonna 2013 elektronisella urheilulla arvioitiin maailmanlaajuisesti olevan yli 70 miljoonaa katsojaa (Warr, 2014). *Newzoo*-sivusto kirjoitti vuonna 2017, että katsojia oli 191 miljoonaa (Pannekeet, 2017). Uutiset kertovat osaltaan siitä, kuinka suurta joukkoa elektroninen urheilu jo koskettaa, mutta myös siitä, että laji kasvaa nopeaa tahtia. Myös Hämäläisen vuonna 2013 kyselytutkimuksena laadittu opinnäytetyö ”Kilpapelaaamisen kehitys suomalaisissa tapahtumissa 1996–2013” osoittaa elektronisessa urheilussa näkyvää kasvua. Hänen saamiensa tulosten perusteella vuonna 2013 järjestettiin lähes kolme kertaa enemmän turnauksia kuin edeltävinä vuosina; viime vuosikymmenellä turnauksia on ollut noin kolmekymmentä vuodessa ja vuonna 2013 niitä oli jo lähes yhdeksänkymmentä. (Hämäläinen, 2013.) Samalla kun elektronisen urheilun kiinnostus on lisääntynyt, siihen on lähtenyt mukaan yhä

useampia tahoja. Suomessa on perustettu koulutusohjelmia, jotka suuntautuvat elektroniseen urheiluun (ks. Ahlman, 2018; Vuokatti-Ruka Urheiluakatemia, 2018). Yhdysvalloissa on taas esimerkiksi koulujen välisiä liigoja, joissa palkintona on kolmivuotinen korkeakoulustipendi yliopistoon tai vastaavaan koulutukseen (Blizzard Entertainment, 2018). Myös perinteisen urheilun urheiluseurat ovat kiinnostuneita elektronisesta urheilusta ja perustavat omia elektronisen urheilun joukkueitaan sekä Suomessa että maailmalla (ks. Hartikainen, 2016; Liuhala, 2017; Stewart, 2018).

Luen itseni myös elektronisen urheilun harrastajaksi, joten hyödynsin tietämystäni elektronisesta urheilusta läpi pro gradu -tutkielmani. Kiinnostukseni voi katsoa lähteneen Blizzard Entertainmentin (2010) julkaiseman *StarCraft 2* -pelin julkaisusta, jota olen pelannut vuosia, vaikkakaan en kovin aktiivisesti. Wargamingin (2012) julkaisemaa *World of Tanks* -peliä taas pelasin muutaman vuoden huomattavan säännöllisesti ja osallistuin ystävistä koostetulla joukkueella muutamiin verkossa järjestettyihin turnauksiin. Viime aikoina olen pelannut tiiviisti Blizzard Entertainmentin (2015) julkaisemaa *Heroes of the Storm* -peliä. Kyseisessä pelissä olen osallistunut kolmannen osapuolen ylläpitämään Euroopan amatööriliigaan Heroes Loungeen (2017). Osallistuin liigaan osittain siitä syystä, että voisin paremmin ymmärtää tutkimusaluettani, mutta päällimmäinen syy oli silti palo peliä kohtaan ja mahdollisuus olla mukana peliporukassa, joka pelaa peliä säännöllisesti. Pelaamisen lisäksi olen seurannut elektroniseen urheiluun liittyvää uutisointia ja tutkimusta aktiivisesti jo usean vuoden ajan.

Haluni suunnata tarkasteluni elektronisen urheilun harrastajiin ammattilaisten sijaan kumpuaa muutamasta tekijästä. Lähtökohtaisesti elektroniseen urheiluun suuntautuvassa tutkimuksessa sekä erityisesti mediassa keskitytään lähes poikkeuksetta ammattipelaajiin ja jätetään elektronisen urheilun pelien oletettavasti laaja harrastajapohja huomiotta. Samalla tavoitteeni oli raottaa verhoa pelaamisessa kehittymiseen ja siihen, mitä toimia se käytännössä vaatii, koska tämä puoli on jäänyt vähemmälle huomiolle. Liian usein tutkimus ja media keskittyvät lyhyesti siihen, kuinka paljon elektronisen urheilun ammattilaiset pelaavat, mutta ei tarkemmin siihen, mitä muuta elektroniseen urheiluun liittyy (ks. Kojo 2012; Blencowe, 2017). Harrastajiin keskittyminen taas tarjoaa mielestäni kiinnostavamman pohjan, koska ammatikseen pelaavien haastatteleminen saattaisi antaa liian homogeenisen kuvan elektronisesta urheilusta. Oletukseni on, että korkeimmalla

tasolla pelaavat ovat omaksuneet keskenään samanlaiset vakiintuneet harjoittelurutiinit ja tavat kehittyä pelaamassaan pelissä, joten niiden tarkastelu ei toisi niin paljoa uutta elektronisen urheilun tutkimukseen. Haluan tarkasteluni koskettavan samalla myös suu-remppaa joukkoa, jonka vuoksi tavoittelen enemmän tavallista harrastajaa kuin rutinoitunut ammattilaista.

Seuraavaksi käyn tarkemmin läpi elektronisen urheilun taustaa. Samalla luon pohjaa pro gradu -tutkielmani tutkimuskysymyksiä muotoutumiseen.

Elektroninen urheilu -termiä on määritelty aiemmin jonkin verran. Varhaisimpia akateemisia määritelmiä elektroniselle urheilulle antoi Wagner (2006), joka johti määritelmän suoraan perinteisen urheilun määritelmästä. Wagnerin (2006) määritelmän keskiössä on älyllisten ja fyysisten kykyjen kehittäminen informaatio- ja kommunikaatioteknologioiden käytössä. Myöhemmin aihetta on pohtinut muun muassa Jenny ym. (2016), jotka kritisoivat Wagnerin määritelmää ja samalla esittävät oman melko suppean määrittelyn elektroniselle urheilulle, joka pitää sisällään vain sen, että elektroninen urheilu on organisoitu videopelikipailu. Tutkielmassani nojaudun kuitenkin ensisijaisesti Hamarin ja Sjöblomin (2017) elektronisen urheilun määritelmään, jossa on mielestäni huomioitu täsmällisimmin, mutta silti tiiviisti kaikki elektronisen urheilun muodot ja siihen liittyvät tärkeimmät osapuolet.

"A form of sports where the primary aspects of the sport are facilitated by electronic systems; the input of players and teams as well as the output of the eSports system are mediated by human-computer interfaces." (Hamari ja Sjöblom, 2017, 213.)

Elektronisesta urheilusta puhuttaessa kyse on siis urheilun muodosta, joka tapahtuu elektronisessa järjestelmässä; pelaajien ja joukkueiden komennot välitetään elektronisen urheilun järjestelmään sekä järjestelmästä ulos käyttöliittymän kautta. Hamari ja Sjöblom korostavat artikkelissaan sitä, että elektroninen urheilu eroaa perinteisestä urheilusta juuri sillä perusteella, että elektroninen urheilu tapahtuu elektronisen järjestelmän sisällä erillään niin sanotusta todellisesta maailmasta. (Hamari ja Sjöblom, 2017.) Vaikka useimmat määritelmät sitovat elektronisen urheilun perinteiseen urheiluun (Hamari ja Sjöblom, 2017; Wagner, 2006), toteaa esimerkiksi Wagner artikkelissaan, että elektronista urheilua ei välttämättä tarvitse liittää akateemisessa tarkastelussa perinteisen urheilun tarkasteluun, vaan sitä voi tutkia omana tutkimusalueenaan. Samoilla linjoilla

on Hutchins (2008), jonka mukaan elektronista urheilua ei voi määritellä olemassa olevien sosiaalisten rakenteiden avulla, vaan sitä pitää tarkastella uutena sosiaalisen toiminnan muotona. Olen Wagnerin ja Hutchinsin kanssa asiasta samoilla linjoilla ja tarkastelenkin pro gradu -tutkielmassani elektronisista urheilua ensisijaisesti omana lajinaan täysin erillisenä perinteisestä urheilusta, vaikka vertaamista ei voi jättää kokonaan huomiotta.

Elektronisen urheilun määritelmän lisäksi on tarpeen puhua siihen kuuluvista peleistä. Tutkielmassani käsitellyt pelit määräytyivät ensisijaisesti sen perusteella, mitkä digitaaliset pelit olivat haastateltavieni mukaan osana heidän elektronisen urheilun harrastamistaan¹. Tarkastelin haastateltavieni harrastajien pelaamia elektronisen urheilun pelejä kahdesta eri lähtökohdasta. Ensinnäkin niiden piti sopia yleiseen pelin määritelmään. Tässä kohtaa käytin yleisesti pelitutkimuksessa hyväksytyä Salenin ja Zimmermanin (2004, 80) pelin määritelmää: "A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome." Voidaan puhua siis pelistä, kun kyseessä on järjestelmä, jossa pelaajat kohtaavat keinotekoisien haasteiden, jota määrittelevät säännöt, ja jonka lopputulos on laskettavissa. (Salen ja Zimmerman, 2004.) Toiseksi varmistuin harrastajien pelaamien pelien merkittävydestä sekä elektronisen urheilun rahapalkintoja ylläpitävän sivuston että Wikipedia-tietosanakirjan elektronisen urheilun pelien listauksen perusteella (E-sports earnings, 2018; Wikipedia contributors, 2018). Katsoin näiden kahden erillisen lähteen olevan yhteisöjensä kautta rakentuneet niin luotettaviksi, että pidin näitä yhdessä yhtenä elektronisen urheilun pelin määrittelyn kriteerinä. Koska kaikki haastateltavien pelaamat pelit sekä sopivat pelin yleiseen määritelmään että olivat yleisesti hyväksytyjä elektronisen urheilun yhteydessä mainittuja pelejä, katsoin kaikkien haastateltavien pelaamien digitaalisten pelien olevan elektronisen urheilun pelejä.

Elektronisen urheilun harrastamista oli mielestäni mahdollista lähestyä kahdesta suunnasta. Ensimmäinen näkökulma oli se, että elektroninen urheilu ei enää ole pelkästään harrastus, vaan se on myös ammattipelaamista. Toinen näkökulma taas oli se, että elektroniseen urheiluun osallistumista ei voida katsoa harrastukseksi, vaan kyseessä on vain satunnaisesta pelaamisesta, joka on osa muuta peliharrastamista.

¹ Ks. luku 3.4, jossa on selostettu tarkemmin, mitä elektronisen urheilun pelejä tutkielmassa käsitellään.

Scholz ja Feldhaus toteavat, että harrastajien ja ammattilaisten erottaminen on paikoitellen haastavaa, koska pelaajien välillä ei ole selkeitä rakenteellisia rajoja, jotka erottaisivat eri tason pelaajat toisistaan. Tämä tarkoittaa sitä, että pelaajat etenivät ja kehittyivät omia aikojaan ilman ulkopuolista toimijaa, joka kävisi läpi lupaavimpia pelaajia ja ottaisi heitä esimerkiksi valmennettavaksi kuten perinteisessä urheilussa on tapana tehdä. (Scholz ja Feldhaus, 2015, 67–68.) Scholz ja Feldhaus nyökkäävät samalla T.L. Taylorin (2012, 189) suuntaan, joka on todennut, että amatööri- ja ammattilaispelaajien välinen raja on epäselvempi kuin perinteisessä urheilussa.

Suomen elektronisen urheilun liiton (2018) mukaan ammattipelaamiseen kuuluu työsuhde yrityksen tai yhdistyksen kanssa ja menestyminen merkittävässä turnauksissa. Kojo (2012b) osaltaan toteaa, että pelaaminen voi olla puoliammattimaista, jos pelaajat saavat elektronisesta urheilusta pieniä sponsorirahoja ja palkintovoittoja. Edeltävän perusteella elektronisen urheilun harrastamiseen ei siis välttämättä voi katsoa liittyvän rahallista korvausta, vaikka harrastajatkin voivat saada satunnaisia palkintoja pelaamisesta turnausten ja liigojen yhteydessä. En halunnut rajata palkinto- ja sponsorirahoja saavia harrastajia kokonaan pois, koska silloin harrastajan menestyminen olisi ainoa tekijä, joka määritteli elektronisen urheilun harrastajan ja puoliammatillaisen toisistaan.

Ammattilaisuuden ja harrastamisen välistä eroa on siis haastava hahmottaa, mutta miten sitten erotetaan satunnainen peliharrastus ja elektronisen urheilun harrastaminen toisistaan. Kojo (2012b) tuo ilmi, että elektroniseen urheiluun liittyy vakava suhtautuminen pelaamiseen, vaikka kyse ei olisi ammattimaisesta pelaamisesta. Tämä tarkoittaa siis sitä, että satunnaisesti pelaavat peliharrastajat eivät välttämättä ota pelaamista samalla vakavuudella kuin elektronisen urheilun harrastajat.

Tiivistettynä voisi sanoa, että elektronisen urheilun harrastamiseen kuuluu se, että siitä ei saada huomattavia rahasummia, mutta samalla siihen suhtaudutaan vakavasti ja toisissaan. Yhtenä merkittävänä edellytyksenä elektronisen urheilun harrastamiseen katson kuuluvan lisäksi sen, että harrastajat identifioituivat itse nimenomaan elektronisen urheilun harrastajiksi. On kuitenkin mahdollista, että osa ammattipelaajistakin kokisi vain harrastavansa elektronista urheilua eikä pitänyt sitä ammattina, kuten Taylor (2012, 100) toteaa kirjassaan. Katsoin edellä kuvatun määrittely olevan silti riittävän vankka

pohja nimenomaan elektronisen urheilun harrastamisen tarkastelulle, kun pidin mielessä kaikki harrastamisen määrittelyyn vaikuttavat tekijät.

Se mikä jäi puuttumaan Hamarin ja Sjöblomin (2017) elektronisen urheilun määritelmästä oli, että elektronisen urheilun voi katsoa kuuluvan pyrkimys kehittyä paremmaksi. Kehittymisen ja paremmaksi tuleminen voi mahdollisesti katsoa implisiittisesti kuuluvan osaksi urheilua, mutta samalla se voi jäädä epäselväksi, koska se ei ole osana heidän määritelmänsä. Kehittyminen on kuitenkin oleellinen osa Wagnerin (2006, 439) määritelmää: "– – in which people develop and train mental or physical abilities – –", jonka mukaan elektronisessa urheilussa mukana olevat pyrkivät nimenomaan kehittämään ja harjoittamaan henkisiä tai fyysisiä ominaisuuksiaan. Seuraavaksi syvennyinkin tarkemmin siihen, mitä kehittymisellä ja harjoittelulla käytännössä tarkoitetaan elektronisen urheilun kontekstissa.

Tutkielmassani lähtökohtana kehittymisen ja harjaantumisen tarkastelulle on T.L. Taylorin vuonna 2012 kirjoittama teos, *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Kirja käsittelee syvällisesti ammattimaista pelamista useista näkökulmista. Ensisijaisesti kirja kuvaa elektronista urheilua ilmiönä ja keskittyy vähemmän yksittäisiin pelaajiin sekä heidän toimiinsa. Kirjan kolmannessa luvussa ”Professionalizing Players” Taylor kuitenkin tarkastelee kattavasti niitä taitoja, joita ammattimaistuvien kilpapelajien pitää hallita, jotta heillä olisi mahdollisuus pärjätä valitsemallaan haasteellisella tiellä. (Taylor, 2012.) Käytin tutkielmassani Taylorin kolmannessa luvussa kuvattua tarkastelua pohjana, kun syvennyin pelaajien kehittymiseen ja harjoittelun yksityiskohtiin.

Taylor kertoo, miten ammattipelaajaksi tullaan yhtä lailla henkilökohtaisen harjaantumisen kuin laajemman sosiaalisen prosessin kautta. Hän tuo myös esille, että taival ammattipelaajaksi on kivikkoinen ja vaatii määrätietoista ammattimaisen identiteetin rakentamista. Tutkielmassani keskityn pääsääntöisesti juuri pelaajien kehittymiseen, joka pitää sisällään myös harjoittelun. Kehittymisen voisi lyhyesti luonnehtia kuuluvan kaikki ne toimet, joilla elektronisen urheilun harrastajat pyrkivät tulemaan paremmiksi valitsemassaan pelissä. (Taylor, 2012, 86.)

Seuraavaksi käyn läpi sitä, mitä Taylor sisällytti omaan tulkintaansa siitä, kuinka ammattimaiseksi pelaajaksi tullaan ja minkälaiseen osaamiseen, kasvuun ja oppimiseen liittyviä tekijöitä tämä pitää sisällään. 1) Ensimmäisenä kohtana viitekehyksessään hän mainitsee pelaajien fyysiset ominaisuudet, jotka ovat harjoittelun kautta kehittyneet lähes täydellisiksi. Hänen mukaansa pelaajilla on pitkälle kehittyneet taidot, jotka ilmenevät ehkä parhaiten sorminäppäryytenä ja muuna motorisena osaamisena. Samalla hän tuo esille, että näitä ominaisuuksia on vaikea todentaa, koska pelaajat eivät välttämättä edes tiedosta niitä. 2) Peliharrastuksen jatkuessa kehittyy myös pelaajien tietotekniset taidot, kun he hankkivat uusia tietokoneita, järjestävät lähiverkkotapahtumia ja päivittävät pelaamiseen liittyviä ohjelmistoja. 3) Taylor myös kuvaa, kuinka elektronisen urheilun peli pitää olla hallussa aina perusteista yksityiskohtaisiin osa-alueisiin ja pelijärjestelmän kokonaisvaltaiseen osaamiseen asti: esimerkiksi näppäinkomennot, pelikartat, pelihahmot, hahmojen aseiden vaikutukset ja pelin sisäisen fysiikan lainalaisuudet. 4) Taylorin mukaan vaativampiin elektronisin urheilun osa-alueisiin mentäessä vastaan tulee vaikeasti todennettava strateginen tapa ajatella ja toimia monimutkaisissa pelitilanteissa. Ammattipelaajat voivat toimia valmiiden strategioiden mukaan tai muuttaa lähestymistään lähes vaistonvaraisesti, mikä edellyttää pitkällistä harjaantumista. 5) Taylor myös korostaa, että erityisesti korkeimmalla tasolla pelattaessa pelaajilla on kyky kehittää uusia strategioita, eli olla edelläkävijöitä. Pelaajilla on tämän lisäksi oltava kyky improvisoida lennosta, jos tilanne sitä vaatii, mikä tietenkin edellyttää pelijärjestelmän lähes täydellistä hallintaa ja fyysistä kykyä toteuttaa siinä hetkessä syntynyt uudenlainen strategia. 6) Taylor liittyy jossain määrin yhteen pelaajien sosiaalisen kanssakäymisen toisten pelaajien kanssa ja psyykkisen kyvyn saada yliote vastustajasta. Pidän nämä kaksi tekijää kuitenkin selkeyden vuoksi erillään, vaikka ne limittyvätkin osittain. 6.1) Pelaajien psyykkiseen kasvuun liittyy kyky saada henkinen ote vastustajasta ja tunnistaa ennalta, mitä vastustaja tekee ennen kuin he edes tekevät sitä. Samalla pelaajien on rakennettava pelin kuluessa vastastrategia, joka vastaisi vastustajan toimiin. Tähän liittyy se, että pelaajilla on oltava kyky harhauttaa vastustajaa ja kyettävä pääsemään vastustajan päälle sisään. 6.2) Sosiaalisuuteen taas liittyy se, että hallitaan peliyhteisöön kuuluvat käytänteet, kuten mitä pitää tietää yhteisön sisäisistä normeista. Sosiaalisuus korostuu erityisesti kun puhutaan joukkuepeleistä, joissa voitto edellyttää ensinnäkin koko joukkueen saumatonta yhteistyötä ja toisekseen pelaajien kemiat on sovittava yhteen, jotta

yhteistyö olisi ylipäättään mahdollista. 7) Edellä olevan lisäksi Taylor valaisee, että ammattipelaajien on kyettävä rakentamaan pitkälle ulottuva ura, johon kuuluu esimerkiksi sponsorien hankinta ja julkisuuskuvan rakentaminen. (Taylor, 2012, 90–98.)

Vaikka Taylorin (2012) tarkastelu on jo sellaisenaan kattava, puuttuu siitä mielestäni syvempi katsaus elektronisen urheilun tyypillisiin tapoihin kehittyä ja oppia. Tähän osa-alueeseen perehtyivät Kow, Young ja Salen tarkastelussaan. Heidän laajassa artikkelissaan *Metagame: Connected Learning in the Starcraft II Community* tutkijat perehtyvät muun muassa siihen, millä tavoin elektronisen urheilun harrastajat ja ammattilaiset oppivat lisää pelaamastaan pelistä. (Kow, Young ja Salen, 2014.)

Päätutkimuskysymykseni muodostui sekä Taylorin viitekehyksen että Kowin, Youngin ja Salenin tarkastelun pohjalta. Tutkijoiden näkemys elektronisen urheilun harrastamisesta yhdistyy aiemmin tässä luvussa olevaan määritelmään elektronisesta urheilusta, siihen kuuluvista peleistä sekä elektronisen urheilun harrastajista. Tiivistettynä tutkimuskysymykseni on, että *mitä kaikkia konkreettisia toimia kuuluu siihen, että elektronisen urheilun harrastajat kehittyvät paremmiksi valitsemassaan pelissä.*

Tutkimuskysymykseni jakautuu osakysymyksiksi Taylorin sekä Kowin, Youngin ja Salenin tarkastelujen pohjalta seuraavalla tavalla. 1) *Miten harrastajat pyrkivät kehittämään kehollisia taitojaan?* 2) *Miten harrastajat hallitsevat tietotekniikan ja kehittävät tietoteknisiä taitojaan?* 3) *Millä keinoin harrastajat pyrkivät ottamaan haltuun pelijärjestelmän eri osa-alueet?* 4) *Millä keinoin harrastajat pyrkivät ottamaan haltuun pelin strategiat?* 5) *Luovatko harrastajat uusia strategioita peliin ja mitä pelin aikaiseen improvisaatioon sekä mielikuvituksen käyttöön kuuluu?* 6.1) *Kuinka pelaajat kehittävät osaamistaan lukea vastustajia ja pelitilanteita?* 6.2) *Mistä tekijöistä harrastajien pelaamiseen liittyvä sosiaalinen ympäristö rakentuu ja miten sosiaalinen ympäristö edistää harrastajien kehittymistä?* 7) *Mitkä tekijät ovat oleellisia harrastuksen jatkumisessa?* Näiden osakysymyksen taustalla on oletus, että elektronisen urheilun harrastajat pyrkivät kehittämään samoja taitoja kuin Taylorin tarkastelun perusteella ammattipelaajat kehittävät. Seuraavaksi käyn tutkimuskirjallisuuden avulla läpi, mitä edellä esitetyt osakysymykset pitävät sisällään.

2 KATSAUS AIEMPAAN TUTKIMUKSEEN

Käsittelin johdannossa T.L. Taylorin esittämiä taitoja, joita ammattipelaajilla tarvitsee olla, jotta he voivat menestyä elektronisessa urheilussa, mutta samalla tein oletuksen, että harrastajat pyrkivät kehittämään näitä samoja taitoja. Tässä luvussa luon katsauksen aiempaan tutkimukseen, joka tarkentaa ja syventää ensimmäisen luvun tarkastelua. Samalla pyrin selventämään entisestään elektronisen urheilun keskeisiä käsitteitä, mutta myös esittelen muutamia ainoastaan yhdelle pelityypille ja jopa pelille tyypillisiä termejä.

Tässä luvussa pyrin erottelemaan elektronisen urheilun ammattipelaajat ja harrastepelaajat toisistaan, mutta läheskään kaikkien läpikäymieni artikkeleiden yhteydessä tämä jako ei ollut riittävän selvä, joten puhun silloin vain yleisesti pelaajista. Pelaajalla saatan myös viitata yleisesti sekä ammattipelaajiin että harrastepelaajiin, jos jaottelulla ei ole huomattavaa merkitystä.

Aiempaan tutkimukseen viitaten tulen käyttämään paikoitellen elektronisen urheilun peleistä nimitystä "oma peli", joka viittaa Kojon käyttämään määritelmään pelistä, johon sekä elektronisen urheilun ammattipelaajat että harrastepelaajat sillä hetkellä keskittyvät. Oman pelin käsitykseen kuuluu Kojon mukaan se, että kyse on henkilökohtaisella tasolla merkittävästä pelistä ja että samalla koetaan yhteenkuuluvuutta pelin ympärillä olevaan yhteisöön. (Kojon, 2012a.)

2.1 Elektroninen urheilu urana

Tässä alaluvussa käyn läpi uran rakentumista aina pelaamisen aloittamisesta ammattipelaamiseen asti ja esittelen mitä eri puolia ammattipelaamiseen liittyy. Uran rakentaminen on Taylorilla myös yksi ammattipelaamiseen liittyvä taito, johon liittyy se, että kyetään pysymään vaativalla uralla mahdollisimman pitkään. Ammattipelaajien voidaan siis katsoa hallitsevan sekä pelaamiseen tarvittavat taidot että kyvyn rakentaa elektronisen urheilun ura, jolla voi elättää itsensä. (Taylor, 2012, 97–98.) Tämä alaluku taustoittaa jossain määrin myös sitä, mitä tekijöitä elektronisen urheilun harrastamiseen kuuluu,

mutta myös hahmottaa sitä asiaa, miksi vain murto-osasta harrastajista tulee ammattipelaajia (Pisto, 2018).

Kojo haastatteli suomalaisia kilpapelajia ja havaitsi, että pelaaminen alkaa heillä 2–7 vuoden iässä kavereiden ja sisarusten seurassa konsoli- tai tietokonepeleillä. Alkuvaiheessa pelaaminen ei ollut vielä tavoitteellista, vaan pelattiin ajankuluksi. (Kojo, 2012b; 2012a.) Taylorin mukaan tulevat kilpapelajat aloittivat pelaamisen esimerkiksi tekoälyä vastaan. Tekoälyn tarjoama vastus käy ajan myötä riittämättömäksi, mutta halu viettää enemmän aikaa pelin parissa säilyy. Tekoäly ei myöskään tarjoa riittävää haastetta, joten haastetta haetaan moninpeleistä. Moninpelaamiseen saatetaan siirtyä esimerkiksi järjestämällä kavereiden kesken turnauksia. (Taylor, 2012, 87.)

Kojo kertoo, että pelaaminen vakavoituu teini-iässä, jolloin saatetaan siirtyä esimerkiksi pelaamaan kaveriporukasta muodostettuun joukkueeseen. Kaveriporukasta kaikilla ei välttämättä ole kuitenkaan riittävästi halua keskittyä yhtä paljon pelaamiseen ja harjoitteluun, joten menestystä tavoittelevat elektronisen urheilun harrastajat siirtyvät pelaamaan samassa tahtotilassa olevien pelaajien ympärille muodostettuihin kilpapelijoukkueisiin. Varsinainen kilpapelaminen aloitetaan useimmiten yläkouluiässä tai vähän sen jälkeen. (Kojo, 2012b; 2012a.) Kojo (2012a) kertoo, että iän ja menestyksen myötä harrastamisesta tulee vakavampaa ja siihen käytetään enemmän aikaa ja harjoittelumäärät kasvavat. Taylor kuvailee, että kavereita vastaan pelaaminen tuntuu alkutaipaleella olevista ammattipelaajista riittämättömältä ja he siirtyvät pelaamaan verkkoon tuntemattomia vastaan. Yksi syy tälle siirtymälle voi Taylorin mukaan olla se, että ainoastaan omistautuneimmat pelaajat pysyvät yhden pelin parissa pidempään. Samaan aikaan muut pelikaverit siirtyvät toisiin peleihin, kun tulevat ammattipelaajat ovat vasta pääsemässä alkuun. Taylor tarkentaa, että useimmat elektronisen urheilun harrastajat eivät halua tehdä tätä siirtymää kaveriporukan ulkopuolelle, mutta ammattipelaajille se on useimmiten välttämätöntä. (Taylor, 2012, 87–88.)

Kojo tuo esille, että elektronisen urheilun harrastamisen muuttuessa kilpapelamiseksi pelaajat saattavat saada pelaamisesta vähän rahaa palkkatuloina ja palkintorahoina. Tässä vaiheessa mukaan voi tulla myös peliorganisaatiot, joihin pelaajat saattavat liittyä. (Kojo, 2012b; 2012a.) Kojo selostaa, että peliorganisaatiot Suomessa tarjoavat pelaajille mahdollisuuden keskittyä kilpapelamiseen hankkimalla heille pelivälineitä ja sponso-

reita, hoitamalla pelaajien turnausilmoittautumiset, matkajärjestelyt ja muita kuluja. Pelaajat taas antavat organisaatioille osuuden voitoistaan. (Kojo, 2012b.)

Pelaajien uran huippukohta sijoittui Kojon tarkastelussa 18–20 ikävuosien paikkeille. Armeija katkaisee kilpapelauran Suomessa ja joissain tapauksissa jopa lopettaa sen kokonaan. Kojo myös toteaa, että pelaajat ovat yleensä eri-ikäisiä opiskelijoita ja peliura päättyy useimmiten perinteiseen ansiotyöhön siirryttäessä. Kilpapeliamista on vaikea jatkaa työn rinnalla, mutta kilpapeliamisesta saatavat palkkiot taas ovat liian pieniä, jotta siitä saisi elannon. Tästä johtuen usean ammattipelaajan aktiiviura kestää vain muutaman vuoden. (Kojo, 2012b.) Taylor vaikuttaisi osaltaan arvelevan, että syy on urasuunnittelussa: kaikki eivät kiinnitä yhtä paljon huomiota pidemmän uran rakentamiseen kuin toiset. Uran rakentaminen korostuu entisestään, kun muistetaan, että kyse on useimmiten nuorista, jopa alaikäisistä, urheilijoista. Heidän pitää päättää esimerkiksi joukkueesta, johon he liittyvät sekä henkilökohtaisista sponsorisopimuksista ilman sen tarkempaa tietämystä tai vanhempien opastusta. Lopputuloksena vain osa kykenee rakentamaan pitkän ja loisteliaan uran. (Taylor, 2012, 97–98.) Zolides vahvistaa tätä näkemystä urasuunnittelun tärkeydestä kertomalla, että elektronisen urheilun ammattilaisuuteen kuuluu muutakin kuin pelaamista. Ammattilaisten on huolehdittava sponsoreista, pidettävä huoli siitä, että heillä on jonkin joukkueen jäsenyys ja ylläpidettävä mainettaan sosiaalisessa mediassa. (Zolides, 2015.)

Rambusch, Jakobsson ja Pargman osaltaan osoittavat, että ammattipelaajien on tehtävä vaikeita päätöksiä uransa aikana. Heidän mukaansa menestystä janoavien pelaajien on kyettävä jättämään läheiseksi tullut joukkue taakse, jos uran kehitys sitä vaatii. Se voi olla raskas päätös, koska pelaajille on kehittynyt sosiaalisen kanssakäymisen ja oppimisprosessin kautta tiivis suhde joukkuekavereihin. Ammattipelaajien on kuitenkin kyettävä jättämään joukkuekaverinsa taaksensa, koska pelaajat harvemmin kehittyvät samaa tahtia. Tutkijat tarkentavat vielä lisäksi, että pelaajien on joskus jopa oltava valmiita muuttamaan toiseen maahan, koska omassa maassa ei ole tarpeeksi korkeatasoisia pelaajia. (Rambusch, Jakobsson ja Pargman, 2007.)

Zolides vuorostaan avaa tutkimuksessaan sosiaalisen median ja verkkonäkyvyyden tärkeyttä ammattipelaajien kohdalla. Hän kertoo, kuinka ammattipelaajat pyrkivät rakentamaan verkkopersonaansa (engl. online persona) esimerkiksi tekemällä suoratoistovi-

deoita. Näiden videoiden yhteydessä on linkit pelaajien käyttämiin laitteisiin, kuten hiireen ja näppäimistöön. Nämä laitteet ovat myös sponsoreiden lahjoittamia ja osa sponsorisopimuksia, joten samalla kun pelaajat saavat pelivälineitä, sponsorit saavat näkyvyyttä tuotteilleen. Pelaajien ja sponsoriensa saama näkyvyys ulottuu elektronisen urheilun ulkopuolelle sosiaalisen median kautta, jossa pelaajat kertovat itsestään ja käyttämistään tuotteista. Tätä kautta sponsorit saavat siis näkyvyyttä elektronisen urheilun katsojien suuntaan ja kilpapelajat taas saavat mahdollisuuden rakentaa verkkoperisoonansa sponsoreiden avustuksella. (Zolides, 2015.) Su osaltaan kertoo, että harrastuksensa vakavammin ottavat pelaajat hankkivat erillistä kuvauskalustoa, jotta he voivat tehdä tasokkaita videoita verkkoon. Pelaajat myös usein esittelevät käytössä olevaa kuvauskalustoa esimerkiksi YouTube-videoiden kuvausosioiden yhteydessä. Pelaajat ovat hänen mukaansa tietoisia siitä, että heidän videoitaan katsotaan ja he haluavat tuoda omaa identiteettiään esille videoiden kautta. (Su, 2010.)

Zolides esittää huolensa siitä, että kilpapelajien urien lyhyiden vuoksi pitäisi kiinnittää huomiota myös siihen, mitä tapahtuu peliuran jälkeen. Kilpapelajat ovat saattaneet olla merkittäviä peliuransa aikana ja heillä on voinut olla oleellinen asema elektronisen urheilun piirissä, mutta kun ura loppuu, ei heillä välttämättä ole mahdollisuuksia saada enää työelämästä kiinni, koska tärkeimmät vaiheet uran rakentamisen kannalta on käytetty pelaamiseen. (Zolides, 2015.) Ferrari sivuaa myös Zolidesin esittämää huolta siitä, että ammattipelaajat voivat olla mukana elektronisessa urheilussa vain melko rajatun ajan. Hänen mukaansa urat kestävät noin kymmenen vuotta, eikä tämän jälkeen pelaajilla ole nähtävissä varmaa tulevaisuutta elektronisen urheilun parissa. Osa voi mahdollisesti siirtyä valmentajiksi tai selostajiksi, mutta lopulta on epävarmaa, miten pitkään entiset ammattipelaajat kykenevät olemaan mukana nopeasti muuttuvassa elektronisen urheilun kentässä. Ferrari korostaa, että monet tienaavat uran jälkeen vähän rahaa mainosten ja suoratoiston kautta, mutta tätä kautta syntyy lähinnä alipalkattujen ammattipelaajien luokka, jolla on hatara tulevaisuus. (Ferrari, 2013.)

Edellä esitettyihin näkemyksiin Kow, Young ja Salen tuovat hieman erilaisen näkökannan omassa tarkastelussaan. Heidän mukaansa elektronisen urheilun harrastajat pärjäävät koulussa suhteellisen hyvin. (Kow, Young ja Salen, 2014, 28.) Myös Wagner

(2006) on todennut, että lapset ja nuoret oppivat kilpailullisesta pelaamisesta media- ja tietotekniikkataitoja, jotka hyödyttävät heitä tulevaisuudessa.

Kowin, Youngin ja Salenin tutkimus vahvistaa mielestäni Wagnerin tarkastelua, koska he havaitsivat, että oppiminen ei ala yhdestä pelistä eikä lopu yhteen tiettyyn peliin. Kun pelaajat ovat olleet yhden peliyhteisön jäseniä, voivat he siirtyä seuraavaan peliyhteisöön ja kehittää osaamistaan entisestään. Samalla he oppivat uutta omasta erikoistumisalueestaan, oli se sitten pelaamista, elektronisesta urheilusta kirjoittamista tai pelien modaamista. Tutkijat tarkentavat vielä, että elektronisesta urheilusta ei saa vain pelaamiseen liittyviä taitoja, vaan siitä saatavat taidot mahdollistavat siirtymisen myöhemmin teknologiaorientoituihin työpaikkoihin. (Kow, Young ja Salen, 2014, 43.)

Kow, Young ja Salen havaitsivat myös, että elektronisen urheilun harrastaminen ei ala tyhjästä, vaan siihen myötävaikuttaa vanhempien ja muiden läheisten toiminta. Vanhemmat eivät ole *StarCraft 2* -pelin pelaamisessa keskiössä, mutta heidän roolinsa on silti tärkeä. Vanhemmat voivat luoda pelaajille sellaisen ympäristön, jossa nuoret voivat ottaa osaa vertaisverkostoihin haluamallaan tavalla (Kow, Young ja Salen, 2014, 25.) Kow, Young ja Salen tarkentavat, että vanhempien tarjoama mahdollisuus päästä käsiksi monimuotoiseen teknologiaan edesauttoi menestymistä esimerkiksi *StarCraft 2* -pelissä. Samalla perheen sisällä oleva myöntämielinen asenne ja jopa sopivien roolimallien saaminen auttaa myöhemmin pelissä pärjäämisessä ja siitä oppimisessa. Vanhemmat voivat tutkijoiden mukaan olla itsekin nörttejä ja näin saada lapsensa kiinnostumaan samasta tietokonekulttuurista, johon he tuntevat vetoa. Vanhemmat voivat jopa toimia opettajina ja opastajina ensimmäisten askelten aikana kohti elektronisen urheilun harrastamista. (Kow, Young ja Salen, 2014, 35–38, 40.)

Kojo osaltaan havaitsi, että sisarukset olivat mukana peliharrastuksissa. Erityisesti elektronisen urheilun alkuvaiheissa sisarukset saattavat pelata nuoruudessa paljon ja se voi myöhemmin muuttua siihen suuntaan, että sisarukset siirtyvät yhdessä elektronisen urheilun pariin. (Kojo, 2012a.)

Taylor (2012, 103) valaisee tarkastelussaan, että yksi merkittävimmistä yhdistävistä tekijöistä kaikille elektronisen urheilun parissa työskenteleville on palava halu tehdä kaikkensa lajin eteen: puhuttiin sitten pelaajista, sisällöntuottajista tai tuomareista. Kojo

(2012b; 2012a) myös havaitsi, että vaikka aktiivisemman uran lopulla pelaaminen ja harjoittelu saattavat vähentyä, jatkuu pelaaminen ja pelikulttuurin seuraaminen todennäköisesti osana elämää pitkälle tulevaisuuteen. Samoin Kow, Young ja Salen toteavat, että *StarCraft 2* -pelin pelaajat viihtyvät vuosia pelin parissa. Tätä edesauttaa halu tulla paremmiksi pelissä ja myöhemmin mahdollisuus jakaa osaaminen muiden kanssa. (Kow, Young ja Salen, 2014, 4.)

2.2 Keskeisten pelimekaniikkojen esittely ja pelaamisen kehollisuus

Tässä alaluvussa käyn tarkemmin läpi sitä, mitä pelimekaniikoilla tarkoitetaan ja miten pelaamisen kehollisuus näyttäytyy elektronisessa urheilussa. Tässä yhteydessä tarkastelen pelaamiseen kuuluvia pelivälineitä ja kuvailen, miten peleissä käytettävät ohjaimet yhdistyvät mekaniikkojen hallintaan ja tätä kautta myös pelaamisen kehollisuuteen. Ennen pelimekaniikkoihin syventymistä muutama sana pelaamisen käytettävästä ajasta, joka osaltaan epäsuorasti kertoo siitä, kuinka paljon osaamista pelien hallinta vaatii pelaajilta.

Jotta pelaaminen tuntuu luonnolliselta, pitää harjoitteluun käyttää huomattavat määrät aikaa. Kojo (2012b; 2012a) selvitti, että osa kilpapelaaajista pyrkii pelaamaan mahdollisimman paljon käyttäen kaiken saatavilla olevan ajan pelin pelaamiseen. Tämän lisäksi Kojo toteaa, että pelaajien harrastamiseen ja harjoitteluun käytettävä aika vaihtelee suuresti. Osa pystyy pelaamaan useita tunteja päivässä, kun taas toiset voivat käyttää vain tunnin tai kaksi päivässä. Käytettävään aikaan vaikuttaa useimmiten sen hetkinen elämäntilanne; pelaaminen tapahtuu lähes aina koulun tai muiden velvoitteiden jälkeen. (Kojo, 2012b.) Kaiken kaikkiaan on haastavaa arvioida elektronisen urheilun harrastamiseen ja kilpapelamiseen käytettävää aikaa, koska siitä ei ole käsitykseni mukaan saatu yksiselitteisiä tuloksia.

Mora ja Héas vahvistavat näkemystäni siitä, kuinka suuri merkitys harjoittelulla on elektronisen urheilun harrastajien elämässä, koska heidän tutkimuksessaan 71,3 % pelaajista kertoi, että he pyrkivät harjoittelemaan vähintään kaksi kertaa viikossa. Tulkituin, että näistä pelaajista ainakin osa on elektronisen urheilun harrastajia ja osa ammattipelaajia, vaikka näiden suhde muihin pelaajiin ei käy tutkimusartikkelista selville.

Tutkijoiden mukaan pyrkimys harjoitteluun on myös viite siitä, että pelaajat voidaan luokitella samaan kategoriaan kuin muutkin urheilijat, koska heillä on palava halu kehittyä elektronisessa urheilussa. (Mora ja Héas, 2005.)

2.2.1 Pelimekaniikkojen hallinta

Taylor tuo esille sen, että ammattipelaajien kehollisia taitoja on haastava havaita. Tämän lisäksi pelaajat eivät varsinaisesti itsekään tunnista sitä, että he ovat koko keholla mukana pelaamisessa. Pääasiassa pelaajien tekemät liikkeet ovat pieniä, mutta ne sisältävät lukemattomia nyansseja. (Taylor, 2012, 90–91.) Tarkastelen seuraavaksi Taylorin kuvaamia kehollisia taitoja ensisijaisesti juuri pelimekaniikkojen kautta.

Käyn peleissä olevia pelimekaniikoita tarkemmin läpi tutkimuskirjallisuuden esimerkkien avulla. Esimerkeissä tulee vastaan reaaliaikaisia strategiapelejä (RTS-pelit), ensimmäisen persoonan ammutapelejä (FPS-pelit), taisteluareenamoninpelejä (MOBA-pelit) ja tappelupelejä. Pyrin esimerkkien ja oman tietämykseni avulla hahmottamaan jotain yhteistä pelityyppien välillä ja selventämään osaltani, mitä pelien mekaaninen hallinta pitää sisällään.

Kilpapelaaajat tekevät erityisesti RTS-peleissä useita toimintoja näppäimistön ja hiiren avulla lyhyen ajan sisällä. Tämän pelityypin peleille on tyypillistä, että muutaman sekunnin toimintoketju voi ratkaista voiton tai häviön. (Lowood 2007.) Pelaajien taituruudesta voi löytää esimerkkejä YouTube-videoista² etenkin *StarCraft 2* -pelin osalta. Näillä videoilla kuvataan usein kilpapelaaajien näppäimistöä ja ruutua samaan aikaan. Videoista huomaa peliä tuntematonkin, että kyse ei ole enää vain summittaisista toimintosarjoista ja näppäimistön satunnaisesta "takomisesta".

Samalla tavalla kuin RTS-peleissä, tappelupeleissä pitää hallita peliväline ja erilaisia tekniikoita käyttää pelivälinettä. Su selostaa niin kutsutusta "button mashing - tekniikasta", joka tarkoittaa sitä, että näppäimiä hakataan enemmän kuin on tarpeen. Kyseistä tyyliä pidetään usein kokemattomien ja amatöörien tapana pelata tappelupelejä, mutta sille löytyy puolustajansa myös kilpapelaaajien keskuudesta. Hänen havainto-

² YouTube-video (<https://youtu.be/gS4Zh0QdgDE?t=10m>), joka kuvaa *StarCraft 2*-pelin pelaajan taituruutta tehdä lukuisia toimintoja minuutissa (KhaldorTV, 2013).

jensa mukaan kokeneet pelaajat kompensoivat useilla saman napin painalluksilla hyök-
käysten onnistumista. Toisaalta silloin on vaarana, että tulee tehneeksi uuden liikkeen,
joka ei ollut tarkoituksenmukaista, ja vastustaja rankaisee tästä erehdyksestä. Sekä
"näppäimien takominen" että niiden harkittu painaminen ovat molemmat varteenotetta-
via tapoja pelata, ja molemmille tavoille löytyy Sun mukaan kannattajansa. (Su, 2010.)

Yhtenä syynä näppäinten takomiselle Su mainitsee sen, että hidas verkkoyhteys voi ai-
heuttaa huomattavaa viivettä napin painamisen ja sen rekisteröitymisen välillä. Viive
saattaa tehdä toisista pelihahmoista parempia, koska ne kestävät esimerkiksi enemmän
iskua. Viivettä pyritään myös kompensoimaan useilla peräkkäisillä painalluksilla, koska
liikkeisiin on vaikeampi reagoida sen vuoksi, että vastaliikkeet tapahtuvat viiveellä. (Su,
2010.)

Joukkuepeleissä, kuten *Counter-Strike*-pelisarjan peleissä tai *League of Legends* -
pelissä, korostuvat yksilön taitojen lisäksi joukkuepelaaminen, mutta seuraavissa esi-
merkeissä olen pyrkinyt keskittymään siihen, mitä yksilöiden tarvitsee hallita pelistä.
On silti pidettävä mielessä, että joukkuepeleissä yksilön osaaminen nivoutuu joukkueen
toimintaan. Pyrin tarkastelussa huomioimaan muut pelaajat, mutta tarkoitukseni on nos-
taa yksilön taidot esille.

Reeves, Brown ja Laurier keskittyvät erityisesti pelaajan liikkeeseen ja ympäristön tark-
kailun tärkeyteen. Heidän mukaansa *Counter-Strike*-pelin pelaajien pitää kyetä liikku-
maan taitavasti ja ketterästi virtuaalimaailmassa, lukemaan ympäristöä tarkasti ja nope-
asti, osattava kommunikoida muille pelaajille, olla tietoinen oman joukkueen sekä vas-
tustajien sijainnista ja erityisesti tiedostaa, miten viholliset voivat hyödyntää pelin virtu-
aalista ympäristöä. Pelaaja liikuttaa hahmoa kolmiulotteisessa virtuaalimaailmassa hii-
ren ja näppäimistön avulla, joka edellyttää molempien käsien saumatonta yhteistyötä.
Pelaaminen edellyttää tutkijoiden mukaan kätevyyttä (engl. manual dexterity), eli käsien
ja silmien yhteistyötä. Useimmiten hahmoa liikutetaan näppäimistöllä ja tähtääminen
sekä hahmon katseen siirtäminen tapahtuvat hiirtä liikuttamalla. Lisäksi näppäimistöllä
tehdään muun muassa aseiden lataaminen ja hahmon kyykistyminen sekä hyppiminen.
Tutkijat antavat esimerkin pelitilanteesta, jossa nurkan taakse vilkaisu edellyttää useita
napinpainalluksia ja hiiren oikea-aikaista liikuttamista. Tilanteessa liikesarjat tapahtuvat
sekunnin murto-osassa ja tämän aikana pelaaja saa kuvan siitä, onko edessä olevalla

alueella vihollisia vai ei. Vilkaisun jälkeen pelaajat liikkuvat seuraavaan pisteeseen kartalla, tai ampuvat nopealla liikkeellä edessä olevan vihollisen, kuten lukuisissa YouTube-opetusvideoissa³ neuvotaan. (Reeves, Brown ja Laurier, 2009.)

Myös Witkowski kuvailee, kuinka hänen havaintojensa mukaan *Counter-Strike*-pelissä jokainen pelaajan tekemä liike on merkityksellinen. Teki pelaaja minkä tahansa liikkeen pelin kolmiulotteisessa virtuaalimaailmassa, tulee se vaikuttamaan siihen, miten käynnissä oleva ottelu tulee päättymään. Witkowski korostaa sitä, kuinka pelaajien liike on keskeisessä osassa jokaisessa *Counter-Strike*-pelissä pelattavassa ottelussa. Tutkijan mukaan liike tuotetaan kehon avulla. Pelaajat siis käyttävät käsiä ja sormia hahmon liikkuttamiseen, istuvat vakaassa asennossa tuolilla ja keskittyvät aika ajoin tasaiseen hengitykseen. Pelaajan taitoja tarkastellessa on siis huomioitava se, miten pelaajien fyysinen toiminta yhdistyy näppäimistön ja hiiren kautta pelimaailmassa olevaan hahmoon. (Witkowski, 2012.)

Vaikka joukkuepeleissä ryhmän yhteistoiminta on merkittävässä asemassa ja yhteistyötä koordinoidaan tavallisesti keskustelemalla, voi niitä pelata myös ilman puhekommunikaatiota. Reeves, Brown ja Laurier tekivät yksityiskohtaisen havainnon yhteistyöstä ilman pelaajien välistä verbaalista kommunikaatiota. Pelaajilla oli puhekommunikaation puuttuessaikin keinoja viestiä omalle joukkueelle ja reagoida muiden pelaajien viestintään. Tutkijat huomasivat, että saman joukkueen pelaajat pysyttelevät sopivan matkan päässä toisistaan, jotta ei syntyisi vaarallisia tilanteita, joissa he esimerkiksi ampuisivat vahingossa oman joukkueen pelaajia. Pelaajat pyrkivät myös liikkumaan sopiviin paikkoihin, jotta heillä olisi mahdollista reagoida nopeammin vastustajien toimiin. Turvallisen liikkumisen taas mahdollisti se, että pelaajat tarkkailivat koko ajan pelin virtuaalista ympäristöä ja olivat selvillä sen tapahtumista. (Reeves, Brown ja Laurier, 2009.)

Peliympäristön tarkkailuun liittyi pelkän näköaistin käyttämisen lisäksi muita aisteja. Reevesin, Brownin ja Laurierin tekemän tarkastelun tuloksena he huomasivat, että pelaajat myös kuuntelevat peliympäristöä huomattavan tarkasti. *Counter-Strike*-pelissä ääniä syntyy lukemattomista lähteistä, kuten pelaajien liikkeistä, kranaattien räjähdyksistä, ammuskelusta tai valmiiksi tallennetuista äänikomennoista. Tutkijat tarkensivat,

³ YouTube-video, jossa opetetaan, kuinka kannattaa kurkkia kulmien takaa *Counter-Strike*-pelissä (<https://youtu.be/1TbI1gk4DXg?t=6m45s>) (adreN, 2013).

että juuri äänikomentoja hyödynnetään lähinnä vain silloin, kun pelaajilla ei ole käytössä puhekommunikaatiovälineitä. (Reeves, Brown ja Laurier, 2009.)

Jotta liikkeen, sen rajoittamisen sekä ympäristön havainnoinnin merkitys tulisi mahdollisimman selväksi, käytän sen hahmottamiseen Witkowskin kuvailemaa esimerkkiä tarkka-ampujien merkityksestä *Counter-Strike*-pelissä. Vaikka tarkka-ampujat usein pysyvät paikallaan ja odottavat, että jotain tapahtuu, on tarkka-ampujien toiminta ensiarvoisen tärkeää, koska ne rajoittavat vastustajan liikkumismahdollisuuksia pelialueella ja tekevät liikkumisesta turvallisemman omalle joukkueelle. Tarkka-ampujan tehtävä on odottaa kärsivällisesti oikeassa, taktisesti valitussa paikassa oikeaa aikaa toimia. Witkowski kuvailee, kuinka varomaton vastustaja kukistetaan hallituilla liikkeillä: vihollinen otetaan tähtäimeen ja harkitulla hiiren napin painalluksessa luoti ammutaan kohteeseensa, jonka johdosta vihollinen on eliminoitu. Tässä skenaariossa yhdistyy pelaajan mekaaninen hallinta pelistä sekä ymmärrys niistä toimista, joita hänen on tehtävä ennen kuin vihollisen ampuminen on mahdollista. Esimerkissä ollaankin pelin mekaanisen osaamisen ja metapelin⁴ rajapinnassa. Pelaajan on hallittava peli mekaanisesti, mutta myös tiedettävä, mikä on strategisesti paras paikka vaania vihollisia. (Witkowski, 2012.)

MOBA-pelejä tutkinut Donaldson lukee pelin pelihahmojen kykyjen tietämisen pelin mekaaniseen hallintaan, mutta katson tämän niin sanotun tietoon perustuvan osaamisen kuuluvan myöhemmin käsiteltävään pelijärjestelmän kokonaisvaltaisen opettelun piiriin. Pelin mekaaniseen hallintaan liittyy kuitenkin Donaldsonin kuvailemat niin sanotut taitoiskut (engl. skill shot), joita MOBA-peleissä on lukuisilla eri hahmoilla. Taitoiskut on tutkijan mukaan tähdättävä tarkasti ja harkiten oli sitten kyse vahinkoa tekevästä loitsusta tai oman joukkueen hahmoja parantavasta taidosta. Donaldson kuvailee, kuinka taitoiskujen osuminen edellyttää hiiren liikuttamista tarkasti ja napin oikea-aikaista painamista, jotta niistä saisi mahdollisimman suuren hyödyn, tai ne ylipäänsä osuvat kohteeseensa. (Donaldson, 2015.)

Donaldson korostaa, että pelkästään mekaanisten taitojen hallinnassa voi olla kokeneilla ja kokemattomilla pelaajilla suuria eroja. Kokeneet pelaajat ja erityisesti ammattipelaajat

⁴ Ks. Luku 2.3.3, jossa on tarkemmin selostettu metapeli elektronisessa urheilussa.

jat pystyvät saamaan samoista hahmoista ja kyvyistä paljon enemmän irti, koska heillä on enemmän kokemusta pelijärjestelmästä kokonaisuudessaan. Joillakin pelihahmoilla voi myös toteuttaa usean liikkeen liikesarjoja (engl. combo), joiden ajoitus ja tarkkuus kysyvät pitkälistä harjaantumista. Puhumattakaan siitä, että pelaajat ovat osanneet valita oikeat varusteet hahmoilleen, mutta tämä liittyy taas enemmän metapeliin. (Donaldson, 2015.)

Hahmojen kykyjen kohdistamisen ja hiiren sekä näppäimistön käsittelyn lisäksi Donaldson tuo esille kameran liikuttelun tärkeyden osana *League of Legends* -pelin perusmekaniikkoja. Kameranäkymän jatkuva siirtely on oleellista, koska sen avulla mahdollistetaan hahmon parempi strateginen sijoittuminen kartalla läpi koko ottelun. (Donaldson, 2015.)

League of Legends -pelin hahmoihin ja niiden hallintaan voi Donaldsonin mukaan tutustua pienemmän mittakaavan vähemmän vakavissa pelimuodoissa. Yhtenä esimerkkinä tästä on All Random, All Mid (ARAM) -pelimuoto, jossa on vain yksi väylä vastustajan tukikohtaan ja kaikkien pelaajien sankarit on valittu satunnaisesti. Normaalisissa tilanteissa pelaajat valitsevat hahmonsensa vuorotellen ennen ottelua, ja pelikartassa on kolme väylää vastustajan tukikohtaan. Harjoitteluotteluita voi ottaa myös tekoälyä vastaan, joka tarjoaa mahdollisuuden kokeilla erilaisia liikkeitä ja liikesarjoja ilman vaaraa oman tai muiden pelaajien sijoituksen huononemisesta. (Donaldson, 2015.)

Kun olen nyt käynyt läpi useita esimerkkejä pelien mekaanisesta hallinnasta ja mitä se tarkoittaa eri tutkijoiden mukaan, voi kysyä, että miten pelin mekaaninen hallinta voidaan sitten nähdä. Tiiviisti sanottuna toteaisin, että pelaajien on kyettävä käsittelemään pelivälineitä, olivat ne sitten hiiri ja näppäimistö, pelikonsolin ohjain tai muu pelaamiseen tarkoitettu väline. Ohjaimen taitavalla käsittelyllä voidaan liikuttaa pelihahmoa tai omia joukkoja taitavasti virtuaalimaailmassa ja jatkuvalla peliympäristön tarkkailulla huomioidaan muiden pelaajien pelihahmot tai yksiköt, olivat ne sitten vihollisia tai joukkuekavereita. Vastustajan hahmojen havaitseminen ja siihen reagointi taas edellyttää, että pelaajien on hallittava käsien ja silmien yhteistoiminta niin hyvin, ettei siihen tarvitse keskittyä erikseen.

2.2.2 Kehollisuuden ilmentymiä elektronisessa urheilussa

Taylorin (2012, 89) mukaan ammattipelaajille kehon hallinta ja vaistonvaraiset toimet ovat yksi osa-alue, joka heidän pitää hallita menestyäkseen elektronisessa urheilussa. Taylor selostaa, että elektronisen urheilun pelin aloittaminen ei ole vain triviaali toimi. Siihen valmistaudutaan harkiten. Keho suunnataan niin, että kaikki pelaamiseen liittyvä on käsien ulottuvilla. Taylor korostaa, että kaikki pelaamista ympäröivä ja koskettava on osa kokemusta, ei vain se, mitä tapahtuu ruudulla. (Taylor, 2012, 37.)

Taylor kuvailee, kuinka aika ajoin pelaamisen yhteydessä puhutaan kehon ja ympäröivän muun maailman unohtumisesta. Silloin voidaan ajatella, että olemme koko keholamme mukana pelissä ja samalla tietoisia pelimaailman tapahtumista. (Taylor, 2012, 38.) Taylor selostaa, että kehollisuus näkyy erityisesti ammattipelaamisessa, kun pelaajat harjoittelevat ja kilpailevat. Hänen mukaansa yhtenä keskeisenä haasteena amatööripelaajille on ymmärtää oman kehon merkitys, kun pyritään kehittymään paremmiksi pelaamisessa, koska suurin osa kehollisista toiminnoista tapahtuu huomaamatta vaistonvaraisesti. Pelaamisen aikana tehtävät liikkeet ovat usein lähes olemattomia, mutta niiden merkitystä ei voi väheksyä. Taylor huomauttaa lisäksi, että kehollisen taidon harjoittamisen tärkeyden huomaaminen on merkittävä askel kohti ammattipelaamisen ymmärtämistä. (Taylor, 2012, 90–91.)

Elektronisessa urheilussa kehollisuuden merkityksen voi havaita tarkastelemalla pelaa mistoimia yksityiskohtaisesti. Taylor toteaa, että elektronisessa urheilussa voidaan havaita erilaisten kehollisten tekojen korostuvan samalla tavalla kuin perinteisessä urheilussa. Ammattipelaajat tekevät esimerkiksi reaaliaikaisissa strategiapeleissä huomattavan määrän toimintoja lyhyessä ajassa (jopa yli 400 toimintoa minuutissa⁵) hiirellä ja näppäimistöllä. (Taylor, 2012, 38.) Lowood valaisee, että juuri näppäimistön ja hiiren yhteistyö tuo esille pelaamisen fyysisyyden, kun peli edellyttää nopeita refleksejä ja käsien liikkeitä. Monessa tilanteessa fyysisyys ei näy hänen mukaansa ruudun ulkopuolelle, joten pelaamista saatetaan pitää vain "näppäimistön takomisena" ja "hiiren pyörittelynä". (Lowood, 2007.) Taylor (2012, 38) selostaa, kuinka ammuntapeliotteluiden aikana on oltava äärimmäisen valppaana ja valmiina reagoimaan pienimpäänkin liikkee-

⁵ YouTube-videolla (<https://www.youtube.com/watch?v=HRsDAX8DfBw>) ihastellaan suomalaisen ammattipelaajan Serralin taidonnottäyden *StarCraft 2* -pelissä (WinterStarcraft).

seen, ja tämä edellyttää lähes täydellistä silmän ja käden koordinaatiota, jotta tilanteisiin pystytään reagoimaan riittävän nopeasti.

Reevesin, Brownin ja Laurierin tekemän havainnon mukaan pelin mekaaninen hallinta yhdistyy kehollisuuteen silloin, kun pelaajat saavat liikesarjojen onnistumisen johdosta koko kehoa kutkuttavaa nautintoa. Nautinto syntyy siitä, kun pelaajat kokevat olevansa parempia kuin vastustajansa. (Reevesin, Brownin ja Laurierin, 2009.)

Witkowski kertoo omalta osaltaan muun muassa siitä, miten keho tuntee ja aistii todellisen maailman ja virtuaalimaailman toimintojen yhteyden. Kun hiirtä liikuttaa hiirimatolla, voi liike tuntua tahmaiselta tai sulavalta. Samalla syntyy käsitys siitä, kuinka paljon hiirtä pitää liikuttaa hiirimatolla, että se liikkuu tietyn matkan ruudulla. Witkowski kuvailee, että jopa tavallisessa työpöytäkäytössä hiirellä tehtävällä liikkeellä on merkitystä, mutta tuntuman ei tarvitse kuitenkaan olla täydellinen. Tilanne on toinen, kun puhutaan elektronisesta urheilusta, jossa liikkeiden pitää olla lähes yksittäisen pikselin tarkkuudella kohdistettuja. (Witkowski, 2012.)

Edeltävän lisäksi Witkowski korostaa sitä, että elektronisessa urheilussa pelaajien on hallittava nopeiden käsien ja sormien lisäksi muita kehon osia. Yhtenä esimerkkinä hän esittää *Counter-Strike*-pelin pelimaailmassa olevat äänet ja niiden merkityksen virtuaalimaailman tapahtumien tulkitsemisessa. Äänet vaikuttavat tehtyihin päätöksiin, kun pyritään nopeasti selvittämään, miten seuraavaksi kannattaa toimia. Witkowski huomauttaa, että pelimaailman kuuntelu ei ole vahvin esimerkki pelaamisen kehollisuuden puolesta, mutta se tuo tähän keskusteluun yhden tärkeän ulottuvuuden, jota voi olla vaikea havaita. Pelaaminen onkin hänen mukaansa moniulotteista ja siinä on mukana useita aisteja sekä fyysistä toimintaa, jotka saattaa jäädä huomaamatta. (Witkowski, 2012.)

Kehollisuuden olemassaolon voi elektronisessa urheilussa havaita Witkowskiin mukaan myös sitä kautta, että ammattipelaajien taidot rappeutuvat, jos he pitävät tauon urallaan. Taitojen huononemista ajan myötä voi pitää merkkinä siitä, että fyysisten ominaisuuksien merkitys pelaamisessa on huomattava, koska ammattipelaajat saattavat teoriassa tietää, miten peliä pitäisi pelata, mutta fyysiset taidot eivät vain yksinkertaisesti ole samalla tasolla kognitiivisten taitojen kanssa. (Witkowski, 2010.) Taitojen rappeutumiseen liittyen Zolides selostaa siitä, että elektronisessa urheilussa pärjäävät lähes poikkeukset-

ta nuoret henkilöt ja hekin pysyvät huipulla vain muutamia vuosia. Hänen mukaansa iän myötä tuleva rappeutuminen vaikuttaa menestymiseen, koska ammattipelaajat eivät ole fyysisesti enää yhtä hyviä kuin heidän nuoremmat kilpakumppaninsa. (Zolides, 2015.)

Ammattipelaamisen kehollisuus voi lisäksi näkyä ihan konkreettisenä rasituksena keuhossa. Mora ja Héas (2005) nostivat internet-verkossa teetetyssä kyselytutkimuksessaan esille sen, että melkein 80 % kyselyyn vastanneista pelaajista koki fyysistä rasitusta pelatessaan elektronisen urheilun pelejä. Taylor osaltaan toteaa, että pitkät turnaukset, jotka edellyttävät kovaa keskittymistä useiden päivien ajan ja johon vielä lisätään huonosti nukutut yöt, rasittaa pelaajia niin henkisesti kuin fyysisestikin. Samalla hän tuo esille, että ammattipelaamisen fyysisyyttä ja kehollisuuden läsnäoloa korostaa se, että pelaamisesta aiheutuu eriasteisia vammoja, jos vammojen ehkäisyyn ei kiinnitetä tarpeeksi huomiota. (Taylor, 2012, 39.)

2.2.3 Pelivälineet elektronisessa urheilussa

Elektronisen urheilun pelivälineet ovat melko laaja kirjo ja niitä on tarkasteltu akateemisesti myös jonkin verran. Käyn tässä alaluvussa melko yleisluontoisesti asiaa läpi, mutta mukana on muutamia yksityiskohtia, jotka auttavat avaamaan aihetta ja sitomaan sitä paremmin elektronisen urheilun kontekstiin. Käsitän pelivälineiden liittyvän osittain Taylorin (2012, 92–93) esittelemään laajempaan teknisten taitojen osaamiseen, mutta luen pelivälineiden hallinnan myös osaksi pelin mekaanisten taitojen hallintaa. Sudnow (1983, 82) esimerkiksi kuvailee osaltaan sitä, miten *Breakout*-pelissä peliohjain on sormien jatke, jota kautta pelaaja yhdistyy peliin. Pelaajan tekemien toimien voi siis mielestäni katsoa välittyvän pelivälineiden kautta pelimaailmaan ja tätä kautta peliväline on myös linkki pelin mekaanisten taitojen ja pelaamisen kehollisuuden välillä.

Taylor toi kirjassaan esille erityisesti tietokonepelaamisessa tarvittavan teknisen tietämyksen pelivälineistä ja -laitteista. Hänen mukaansa pelikone voidaan usein rakentaa itse tarkoin valituista osista, mikä saattaa säästää rahaa, mutta se myös mahdollistaa pelaamisen parhaalla mahdollisella laitekokoonpanolla. Pelaajilla on oltava hänen mukaansa muun muassa taito huolehtia pelien ja käyttöjärjestelmän päivittämisestä, joka edellyttää osaamista fyysisten laitteiden lisäksi tietokoneohjelmistoista. Taylor myös korostaa, että ammattipelaajat ovat tottuneet puhumaan teknisistä laitteista ja toimimaan

teknisten yksityiskohtien kanssa, mikä näkyy heidän tavastaan toimia pelilaitteiden kanssa. (Taylor, 2012, 92.)

Taylor selostaa, kuinka ammattipelaajat ottavat turnauksiin mukaan henkilökohtaiset pelivälineet, kuten hiiren, näppäimistön ja hiirimaton. Kun välineet on kytketty kiinni turnauksessa käytettäviin tietokoneisiin, pyritään niihin saamaan niin sanottu kehollinen yhteys, oli sitten kyse hiiren nopeudesta (DPI), hiirimaton pinnasta tai painojen säätämisestä hiiren sisällä. (Taylor, 2012, 40–42.) Taylor (2012, 41–42) ja Witkowski (2012) korostavat sitä, että esimerkiksi hiiri on hyvin persoonallinen väline pelaajille ja tuntu- ma pelivälineisiin pitää olla juuri oikeanlainen, jotta suorituksesta tulisi tavoitellun mu- kainen. Henkilökohtaisen tuntuman lisäksi Rambusch, Jakobsson ja Pargman (2007) toteavat, että joillakin pelaajilla voi olla jopa emotionaalinen suhde pelivälineisiin.

Varsinaisten peliohjainten lisäksi pelaamiseen kuuluu muita pelivälineitä, jotka vaikut- tivat pelaamiseen ja elektronisessa urheilussa menestymiseen. Kuulokkeiden merkitys tulee Taylorin mukaan esille joukkuepelien kontekstissa. Ammattipelaajien on kuultava sekä joukkuekavereiden kommentit että pelimaailman äänet. (Taylor, 2012, 44) Erityi- sesti pelimaailman äänien kohdalla Rambusch, Jakobsson ja Pargman (2007) kuvaile- vat, että hyvillä kuulokkeilla on helpompi seurata ja paikantaa pelimaailman tapahtu- mia, kuten pelissä olevia räjähdysä.

Taylor selostaa, kuinka elektronisen urheilun peliä pyörittävän tietokoneen ominaisuu- det ja siihen kuuluva näyttö voivat vaikuttaa siihen, miten pelissä pärjätään. Hän kuvai- lee, että esimerkiksi kaikki pelaajan tekemät komennot eivät tapahdu heti ruudulla, kos- ka laite voi reagoida annettuihin komentoihin viiveellä, jos kyseessä ei ole tarpeeksi tehokas tietokone. (Taylor, 2012, 44–45.) Näytön virkistystaajuuden merkitys korostuu Witkowskiin mukaan, kun pelataan esimerkiksi nopeatempoista *Counter-Strike*-peliä. Korkeammalla virkistystaajuudelle tapahtumiin voi reagoida nopeammin, mikä auttaa erityisesti tarkkuutta ja nopeutta vaativissa peleissä, joissa ammutaan liikkuvia kohteita. (Witkowski, 2012.)

Su valottaa tappelupelien osalta peliohjaimen valinnan merkitystä selostamalla, että *Street Fighter 4* -pelin kontrollit ovat niin haastavia, että ne useimmissa tapauksissa vaativat arcade-tikun. Pelissä tehtävät pelihahmon liikkeet ovat hänen mukaansa ehkä

mahdollista tehdä konsolin mukana tulevalla perusohjaimella, mutta niiden tekeminen on fyysisesti kivuliasta ja paikoitellen huomattavan haastavaa. Arcade-tikun hankkiminen ja sen käyttö on hänen mukaansa myös merkki vakavasta ja kilpailullisesta pelaamisesta sekä kunnioituksesta harrastusta kohtaan. Arcade-tikut ovat myös kalliita, mutta niitä silti käytetään useimmissa tappelupeliturnauksissa, vaikka esimerkiksi *Street Fighter* -pelisarjan pelit pitäisivät olla täysin pelattavissa perusohjaimellakin. Ohjaimen hankinta kuvastaa tutkijan mukaan halua kehittyä pelissä ja pyrkimystä siirtyä ammattimaisempaan pelaamiseen. (Su, 2010.)

Edeltävän perusteella Kojon havainto siitä, että elektronisen urheilun harrastajille suunnataan kilpapelamiseen suunniteltuja pelivälineitä, kuten hiiriä, näppäimistöjä ja erityisesti pelaamiseen tarkoitettuja peliohjaimia, voi pitää oleellisena, koska pelaajat myös vaikuttavat tarvitsevan ja haluavan henkilökohtaisia pelivälineitä. (Koju, 2012a.) Elektroniseen urheiluun ja siinä kehittymiseen voi jopa katsoa kuuluvan kiinteästi oikean tyyppisten pelivälineiden valinnan, mikä samalla yhdistyy pelaamisen kehollisuuteen ja tätä kautta pelien mekaniikkojen hallintaan.

2.3 Pelijärjestelmien opettelu ja strategioiden hallinta

Tässä alaluvussa käyn läpi, miten elektronisen urheilun pelaajat opettelevat eri pelijärjestelmän osia. Tähän kuuluu erityisesti se, että käydään kriittisesti läpi muiden pelaa-
mia otteluita ja opitaan omista virheistä. Luvun loppupuolella käyn tarkemmin läpi sitä, kuinka pelien strategiat opitaan ja miten metapeli vaikuttaa näiden strategioiden muodostumiseen.

2.3.1 Pelijärjestelmän oppiminen perusteista yksityiskohtiin

Taylor kuvailee, että pelijärjestelmän toiminnan ymmärtäminen aina perusteista sen lähes täydelliseen hallintaan on yksi elektronisessa urheilussa tarvittavien taitojen peruspilareista. Tällä hän tarkoittaa sitä, että ammattipelaajien on hallittava muun muassa pelissä olevat kartat, pelihahmoilla olevat kyvyt ja pelissä esiintyvät aseet sekä esineet. Pelimaailmasta eli kartoista on esimerkiksi tiedettävä, miten kartan eri kohtia voi hyödyntää ja mitä kohtia kannattaa välttää. Kaikkien osa-alueiden hallinta johtaa siihen, että pelaajille on syntynyt selkeä ymmärrys pelijärjestelmän lainalaisuuksista. Osa-alueiden

osien hallinnan lisäksi pelaajien pitää oivaltaa, miten pelikomponentit ovat vuorovaikutuksessa keskenään ja miten saatua tietoa voi hyödyntää vastustajan kukistamiseen. (Taylor, 2012, 92–93.) Tulkitsin Taylorin kuvauksen myös niin, että mitä korkeammalla tasolla elektronisessa urheilussa kilpailee sitä paremmin pitää olla selvillä pelijärjestelmän yksityiskohdista, joten elektronisen urheilun harrastaminen ei todennäköisesti edellytä yhtä perusteellista järjestelmän tuntemusta kuin ammattipelaaminen.

Pelijärjestelmän useiden yksityiskohtien ymmärtäminen käy selkeämmin selville muun muassa tarkastelemalla Reevesin, Brownin ja Laurierin esittelemiä esimerkkejä. Heidän mukaansa *Counter-Strike*-pelin pelaajien on tunnettava kartat ja osattava niissä liikkuminen. He myös selostavat, miten pelaajien on tiedostettava kartoissa sijaitsevat kohdat, joista vastustajat yleensä tulevat. Nämä kohdat tarjoavat pelaajille usein mahdollisuuden saada yliote vastustajasta tavalla tai toisella. Eräässä esimerkissä tutkijat kuvailevat, kuinka *Counter-Strike*-pelissä on mahdollisuus pelata tarkka-ampujaa, jonka päätöksentekoprosessista voi konkreettisesti havaita tiedon merkityksen. Pelaajan on tarkka-ampujana tiedettävä, miten tarkkuuskivääri toimii ja käyttäytyy sekä kyettävä valitsemaan kartalta sopiva piste, jossa voi väijyä vastustajiaan. Samalla pelaajan on piilouduttava vastustajan katseilta ja osattava valita sopiva hetki, milloin voi paljastaa sijaintinsa ampumalla. Yhteen yksittäiseen toimintaketjuun liittyy siis huomattava määrä aiemmin opittua kokemuksellista tietoa, joka pitää olla hallussa, jotta voi toimia tilanteen edellyttämällä oikealla tavalla. (Reeves, Brown ja Laurier, 2009.)

Pelaajien on kyettävä tarkkailemaan virtuaalisen peliympäristön tarjoamia vihjeitä kaiken aikaa ja lisäksi ymmärrettävä, mitä vihjeet tarkoittavat. Reeves, Brown ja Laurier sekä Witkowski tuovat esille, että virtuaalisen peliympäristön seuraamista helpottavat muut pelaajat, koska heidän avullaan voi välttää vaaroja ja ennakoida niitä. Jotkut pelaajat reagoivat vihollisiin esimerkiksi ampumalla tai piiloutumalla, mikä tarjoaa vihjeitä edessä olevista vaaroista. Reiät seinissä vihjaavat siitä, että lähistöllä on käyty tulitaistelua tai pelaajat yksinkertaisesti näkevät pelin käyttöliittymän avulla, kuinka monta vastustajaa on vielä hengissä. Joukkuekavereiden ruumiit saattavat taas vihjata vaarallisesta alueesta. *Counter-Strike*-pelissä jokainen vihje on tärkeä ja niiden omaksuminen kuuluu pelin järjestelmän ymmärtämiseen, mikä johtaa askel askeleelta siihen, että pelaajista tulee taitavampia ja kokeneempia. (Reeves, Brown ja Laurier, 2009; Witkowski, 2012.)

Elektroniseen urheilun liittyvää oppimisen problematiikkaa avaa omalta osaltaan Donaldson, joka kertoo siitä, että uutta peliä aloittaessa metapeli ei ole oleellista, vaan uusien pelaajien pitää aluksi oppia hahmot ja niiden erilaiset hyökkäykset ennen kuin on mahdollista tehdä metapelin kannalta oleellisia päätöksiä. Hän käyttää tarkastelussaan esimerkkinä *League of Legends* -peliä, jossa ennen varsinaisiin moninpeleihin menemistä kerrotaan perustiedot siitä, miten pelihahmoa liikutetaan ja miten sen kykyjä käytetään. Tämän lisäksi pelaajille annetaan niin sanottu kauppalista ostettavista tavaroista, joita heidän kannattaisi ostaa pelin aikana. Myöhemmässä vaiheessa pelaajat voivat tarkemmin perehtyä siihen, mitä varusteita pelihahmoille yleensä ostetaan esimerkiksi kolmansien osapuolien pitämiltä verkkosivuilta⁶. (Donaldson, 2015.)

Laajemmassa kontekstissa katsoin peleissä olevat pelaajien keskinäistä paremmuutta mittaavat järjestelmät yhdeksi osa-alueeksi, jonka ymmärtäminen on osa pelijärjestelmän osaamista. Su kuvaa näitä järjestelmiä osaltaan sillä, että *Street Fighter 4* -pelissä verkkopeliin on upotettu pelin sisäinen ranking-järjestelmä, jossa pelaajat saavat pisteitä voitoista ja menettävät pisteitä häviöistä. Jos voittaa korkeamman tason pelaajan, pisteitä saa enemmän kuin samantasoisen pelaajan voitosta ja vastaavasti häviöstä menettää enemmän, jos vastustaja on selkeästi alemmalla tasolla. (Su, 2010.)

Samalla tavalla kuin pelin sisäiset niin sanotut ranking-järjestelmät liittyvät myös turnaus- ja liigapelaamiseen pelijärjestelmän ulkopuolisia sääntöjä, jotka pitää olla pelaajilla hallussa. Taylor (2012, 95) huomauttaa, että sääntöjen hallinta on myös osa pelin sosiaalista kontekstia, mutta tämän lisäksi katson sääntöjen olevan pelijärjestelmän ulkopuolelle ulottuvaa laajemman elektronisen urheilun kokonaisuuden ymmärtämistä, joka pitää ottaa huomioon turnaus- ja liigaympäristössä kilpailtaessa. Säännöissä määritellään muun muassa sitä, minkä tasoiset pelaajat voivat ottaa mukaan turnauksiin ja liigoihin tai mille yhteisölle nämä on suunnattu, mutta niissä voidaan myös kertoa, mitkä hahmot tai aseet on kiellettyjä kyseisellä hetkellä. Säännöillä pyritään rajoittamaan esimerkiksi liian taitavien pelaajien osallistumista amatööriturnauksiin, tai estää sillä hetkellä pelissä olevien ohjelmointivirheiden hyödyntämistä. (ks. Akateeminen Kynäriliiga, 2018; Echo League, 2017; Heroes Lounge, 2017.)

⁶ <http://eune.op.gg/> verkkosivulta voi hakea *League of Legends* -peliin liittyvää статистиikkaa.

2.3.2 Pelivideoiden katsominen tiedonhankinnan ja oppimisen osana

Elektronisen urheilun oppimisprosessiin voi useiden tutkijoiden mukaan kuulua kiinteästi pelivideoiden katsominen. Käynkin seuraavassa läpi pelaamisen katsomista kolmen kategorian kautta ja olen jaotellut ne järjestykseen sen perusteella, kuinka merkittävinä pidän niitä oppimisen kannalta katsottuna. Ensimmäisenä kategoriana on suorien pelilähetysten seuraaminen esimerkiksi Twitch-palvelun kautta, mikä voi antaa valmiuksia oppia uutta, mutta videoiden sisältö ei ole vielä kovin jäsennellysti tarjottu katsojille. Toisena kategoriana on tarkasti analysoitujen pelitallenteiden katsominen esimerkiksi YouTube-palvelusta. Näistä tallenteista saa jo paremmin käsitystä, mitä omasta pelistä kannattaisi oppia. Kolmantena on omien tallennettujen pelivideoiden henkilökohtainen analysointi, mitä kautta katson oppimisen tapahtuvan käytännön tasolla.

Rambusch, Jakobsson ja Pargman tuovat esille, että elektroniseen urheilun oppimiseen liittyy kokeneempien ammattipelaajien seuraaminen. Tähän kuuluu muun muassa suurempien turnausten seuraaminen suorina lähetyksinä, jotka ovat hyviä tilaisuuksia oppia omasta pelistä lisää. (Rambusch, Jakobsson ja Pargman, 2007.) Cheungin ja Huangin (2011) tarkastelun mukaan lähetyksistä saa myös enemmän irti selostajien ja kommentaattorien (engl. caster) ansiosta oli sitten kyse suorista lähetyksistä tai tallenteista.

Kow, Young ja Salen selostavat omalta osaltaan, että suorat lähetykset, eli niin sanotut suoratoistolähetykset voivat pitää sisällään ammattipelaajien harjoitteluun liittyviä katsauksia. Näissä katsauksissa ammattilaiset pelaavat otteluita toisia pelaajia vastaan, mikä tarjoaa harrastajille mahdollisuuden nähdä, miten ammattilaiset harjoittelevat käytännössä. Tutkijoiden mukaan nämä suoratoistolähetykset voidaan lisäksi tallentaa ja tarjota ulkopuolisille analysoitaviksi. Tätä kautta pelin ympärillä oleva peliyhteisö saa mahdollisuuden oppia ammattilaisten laatimasta sisällöstä. (Kow, Young ja Salen, 2014, 15–16.)

Kow, Young ja Salen kertovat, että esimerkiksi YouTube-palveluun tallennettuihin videoihin on voitu lisätä kommentointi, jonka tarkoituksena on tuoda yksityiskohtia esille otteluista. Pelatut ottelut pyritään siis analysoimaan mahdollisimman tarkasti kohta kohdalta. Tutkijoiden mukaan suorien lähetysten aikana voi olla vaikea huomata otteiden lopputulokseen vaikuttavia strategisia valintoja, mutta jälkepäin tehty kom-

mentointi ja analysointi mahdollistavat otteluista oppimisen, joka osaltaan helpottaa amatööripelaajien kehittymistä. (Kow, Young ja Salen, 2014, 15.) Cheung ja Huang tarkentavat, että pelejä analysoivat sisällöntuottajat hyödyntävät esimerkiksi *StarCraft 2* -pelissä olevaa videokäyttöliittymää. Käyttöliittymästä voidaan paremmin osoittaa, miten ottelun osapuolet pärjäävät suhteessa toisiinsa. Tutkijoiden selostuksen mukaan analyysissa voidaan nostaa esille esimerkiksi pelaajien tekemien toimintojen määrä (engl. APM = actions per minute), jota pidetään yhtenä taidon mittarina *StarCraft 2* -pelissä, mutta lisäksi voidaan seurata vaikka kerättävien resurssien tai yksiköiden määrää. Cheungin ja Huangin mukaan tarkka analyysi saattaa myös auttaa ymmärtämään paremmin, miten omaa peliä kannattaa lähestyä, mikä myös tukee oppimista. (Cheung ja Huang, 2011.)

Kojon (2012b; 2012a) mukaan elektroniseen urheiluun kuuluu, että harrastajat katsovat ja analysoivat omia tallennettuja otteluita. Kow, Young ja Salen tarkentavat, että tallenteiden katsominen on tärkeä osa oppimisprosessia. Uusintojen katsominen tarjoaa mahdollisuuden esimerkiksi palata takaisin peliin, jonka kulusta ei olla täysin varmoja. Tutkijat selostavat, että kun video on käyty läpi vaihe vaiheelta, voidaan tarkastelun perusteella todennäköisesti oivaltaa jotakin parannettavaa seuraavaa ottelua varten. (Kow, Young ja Salen, 2014, 33.) Su (2010) valaisee pelitallenteista saatavaa hyötyä *Street Fighter 4* -pelin kohdalla sillä, että ottelun jälkeen videolta voi tarkastella, miten vastustaja toteutti liikkeet tai oppia uutta omasta tavasta pelata peliä.

Lowood kertoo, miten jo vuonna 2002 ilmestynyt reaaliaikainen strategiapeli *Warcraft III* tarjosi pelaajille mahdollisuuden tallentaa pelatut ottelut myöhempää käyttöä varten. Tämä ominaisuus mahdollisti tallenteiden katsomisen ja analysoimisen jälkeenpäin. Samalla peliyhteisöt keräsivät tallennetut videot ja niiden analyysit yhteen yhteiseksi tietokannoiksi. Tästä tallennetusta materiaalista syntyi yhteisöjen toimesta oppaita, joissa oli vinkkejä esimerkiksi siitä, mitä strategioita pelissä kannattaa hyödyntää, tai mikä on tehokkain tapa hallita yksittäisiä yksiköitä. (Lowood, 2007.) Cheungin ja Huangin (2011) mukaan samantapaista tallennusominaisuutta on myöhemmin hyödynnetty esimerkiksi *StarCraft 2* -pelin kohdalla, mikä mahdollistaa sen, että automaattisesti tallennetut pelit voi lähettää muille katsottaviksi ja analysoitaviksi. Käytännössä tämä tarkoiti-

taa sitä, että tallenteita on mahdollista tarkastella joko omatoimisesti tai vaihtoehtoisesti tarjota omia pelejä toisten tarkasteltaviksi. (Cheung ja Huang, 2011.)

2.3.3 Strategiat ja metapeli

Taylor selostaa, että elektronisen urheilun peleissä olevat strategiat voivat olla haastavia ymmärtää, jos ei ole syvällistä tietoutta pelin nyansseista. Strategioiden ymmärtämisen ero näkyy parhaiten, kun verrataan ammattipelaajien strategista osaamista lähinnä viihdetarkoituksessa pelejä pelaaviin. Taylor korostaa, että harjaantumisen tuloksena ammattipelaajille on kertynyt perusteellinen ymmärrys omasta pelistä ja siihen kuuluvista strategioista, mikä mahdollistaa strategioiden toteuttamisen ilman kognitiivista rasitetta esimerkiksi turnausotteluiden aikana. (Taylor, 2012, 92–93.)

Vaikka Taylor ei suoranaisesti kytke strategioita metapeliin (engl. metagame), katson metapelin olevan osa strategioita, koska muut tutkijat ovat yhdistäneet nämä kaksi kokonaisuutta toisiinsa (mm. Kow ja Young 2013). Metapeli on mielestäni haastava käsite esittää kattavasti, koska sen merkitys vaikuttaa muuttuvan käsiteltäessä sitä eri konteksteissa. Käsitteen merkitys on muun muassa jossain määrin erilainen, kun siirrytään pelistä ja peliyhteisöstä toiseen, mutta merkityksillä on myös yhtäläisyyksiä.

Yksi metapelin määritelmä, jota muun muassa Kow, Young ja Salen (2014) lainaavat, on luettavissa internetistä Liquipedia-wikistä. Tässä määritelmässä selostetaan, mitä metapeli tarkoittaa *StarCraft: Brood War* -pelin kontekstissa. Sama määritelmä on tulkintani mukaan sovellettavissa useaan tällä hetkellä suosittuun elektronisen urheilun peliin. Käytän Liquipedian metapeli-wikisivulla olevaa metapelin määrittelyä pohjana, kun käyn tarkemmin läpi, miten metapeli liittyy elektroniseen urheiluun ja miten se linkittyy peleissä käytettäviin strategioihin.

Metapelillä tarkoitetaan kaikkea suunnittelua ja valmistelua, joka tehdään varsinaisen pelitilanteen ulkopuolella, ja jolla on tarkoitus saada etu vastustajaan nähden ottelun aikana. Metapeli voidaan jakaa kolmeen osa-alueeseen, jotka ovat osittain limittäisiä. 1) Otteluihin valmistauduttaessa käytetään hyväksi nykyhetken pelin strategioissa vallitsevia trendejä ja pyritään hyödyntämään tätä tietoutta omassa valmistautumisessa. 2) Kun valmistaudutaan, otetaan erityisesti huomioon pelattavan kartan ominaisuudet ja tiedos-

sa olevat vastustajan heikkoudet ja vahvuudet. 3) Erityisesti kun pelataan korkeammilla tasoilla, tehdään strategiset päätökset sen perusteella, miten vastustaja reagoi tai vastustajan oletetaan reagoivan eteen tulevaan tilanteeseen. Kun pelataan usean ottelun sarjoja, voidaan käyttää hyväksi vastustajan heikentynyttä henkistä tilaa seuraavassa ottelussa. Joskus myös pyritään hämäämään vastustajaa tai käymään niin sanottua psykologista sodankäyntiä (engl. mind games), jolla pyritään saamaan etu vastustajaan nähden. (Liquipedia 2015.)

Carter, Gibbs ja Harrop esittävät metapelin olevan jotain, joka ulottuu varsinaisen pelin ulkopuolelle. Metapeli ei siis heidän mukaansa ole löydettävissä pelin ominaisuuksista tai pelistä itsestään. Tutkijat selostavat, että esimerkiksi *StarCraft*-pelin moninpelistä puhuttaessa pelaaja tietää tarvittavat voittoehdot ottelun voittamiseksi, mutta saadakseen selville tehokkaimmat sen hetkiset vallitsevat keinot vastustajan kukistamiseksi tarvitsee pelaajan selvittää, mikä on vallalla oleva metapeli. Metapeli muuttuu usein ammattilaispelaajien aloitteesta, mutta tutkijoiden havaintojen mukaan metapeli vaikuttaa myös amatööripelaajiin, koska seuraamalla muuttuvaa metapeliä voivat amatöörit mukauttaa strategiansa vallitsevaan metapeliin sopivaksi. Amatööripelaajat keskustelevat muun muassa muiden pelaajien kanssa foorumeilla, blogeissa sekä muilla alustoilla pelistä, mikä omalta osaltaan muovaa metapeliä. (Carter, Gibbs ja Harrop, 2012.)

Kow ja Young selostavat, kuinka *StarCraft*-pelissä olevat niin sanotut rakennussuunnitelmat (engl. build order) ovat merkittävässä asemassa metapeliä. Rakennussuunnitelmilla tarkoitetaan sitä, missä järjestyksessä ja suhteessa pelissä rakennetaan eri rakennuksia ja yksiköitä. Tärkeässä asemassa on se, että mihin pelaaja käyttää ottelun aikana kerääjien hakemat niukat resurssit. Tutkijat tarkentavat, että useimmat rakennussuunnitelmat pitävät sisällään hyviä ja huonoja puolia, joten koskaan ei ole joka tilanteeseen sopivaa vaihtoehtoa. (Kow ja Young, 2013.)

Donaldson osaltaan selostaa, että jopa palvelimen valinta voi olla osa metapeliä *Counter-Strike*-pelisarjan peleissä, koska se vaikuttaa siihen, miten pelaajat esimerkiksi osuvat kohteeseensa. Metapeli muodostuu Donaldsonin mukaan tekijöistä, jotka eivät liity suoraan pelin mekaniikkoihin ja palvelimen valinta on selkeästi ulkoinen valinta, joka tarvitsee tietää, jotta ei joudu epäedulliseen asemaan suhteessa vastustajiin. (Donaldson, 2015.)

Kuten aiemmin totesin, metapeli sisältää hieman eri tekijöitä pelistä ja yhteisöstä riippuen. *Dota 2* -pelin kohdalla metapeli koostuu pitkälti ottelun alussa tehtävistä pelihahmojen valinnoista, joihin vaikuttaa se, mitkä hahmot ovat sillä hetkellä vahvimpia. Hahmojen voimasuhde taas muuttuu peliin tulleiden päivitysten mukana. (Liquipedia, 2018b.) Tappelupelien kohdalla metapelillä tarkoitetaan erityisesti sitä, kuinka hyvin tasapainossa pelihahmot ja hahmojen hyökkäykset ovat toisiinsa nähden (Co, 2016). *Counter-Strike: Global Offensive* -pelissä metapeli koostuu muun muassa siitä, mitä aseita milläkin hetkellä suositaan ja miten pelissä olevia karttoja lähestytään (Ruttig, 2017). Tiivistettynä edeltävistä esimerkeistä voisi todeta, että metapeliä käydään pääasiassa niistä tekijöistä, joilla on merkittävin asema pelin voiton kannalta katsottuna, mutta samalla niistä tekijöistä, joita pelintekijät pyrkivät muokkaamaan, jotta pelit olisivat tasapainoisempia. Samaan aikaan kaikissa esimerkkien artikkeleissa on esillä, että pelaajat ja peliyhteisöt vaikuttavat siihen, miten metapeli muuttuu.

Kow, Young ja Salen pureutuvat tarkemmin metapelin määritelmään avaamalla sitä *StarCraft 2* -pelin viitekehyksessä. Metapeli on heidän mukaansa pelimekaanikoiden analyysiä, joka muovaa pelin strategioita peliyhteisöjen sisällä. Tämän prosessin kautta syntyy muutos metapeliin. Metapelin muuttuminen edellyttää tutkijoiden tarkastelun perusteella ammattipelaajien otteluiden syvällistä analyysiä ja pelaajien aktiivista osallistumista pelifoorumeilla. (Kow, Young ja Salen, 2014, 12.) Kow, Young ja Salen vielä tarkentavat, että kun *StarCraft 2* -pelissä muovautuu uusi strategia, voi tapahtuma olla niin merkittävä, että voidaan puhua niin sanotusta metapelin muutoksesta (engl. meta-game shift). Tutkijat tarkentavat, että metapelin muutos tapahtuu, kun pelin pelaajat yhteisönä tulevat kollektiiviseen yhteisymmärrykseen siitä, että he ovat oppineet jotain uutta. Tämä tarkoittaa sitä, että yhteisön jäsenien mielestä peli on perustavanlaatuisesti muuttunut ja pelaajat yhtenä joukkona ymmärtävät ja sisäistävät nämä muutokset. Tutkijoiden mukaan metapelin muutokset ovat merkittäviä tapahtumia, joista ollaan innostuneita yhteisön sisällä, koska muutos tarkoittaa sitä, että pelaajat ovat saaneet selville esimerkiksi piilotettuja pelimekaniikkoja. Tätä voi verrata esimerkiksi vaikean ongelman ratkaisuun. Metapelin muutos voi ravisuttaa jopa koko peliyhteisöä, ja kaikki haluavat tietää, onko uusi strategia parempi kuin vanha. Tutkijat selostavat, että tämän vuoksi kaikki seuraavat tarkkaan ammattilaisten pelejä ja kuuntelevat kommentaattoreiden analyyseja, jotta uuden strategian merkitys ja sen yksityiskohdat selviäisivät pa-

remmin. Kow, Young ja Salen selostavat, että on huomionarvoista, että strategioiden analyysi ja niiden opettaminen yhteisön muille jäsenille ei ole lähtöisin ammattipelaajilta, vaan yhteisön muilta jäseniltä. Yhteisössä osa analysoi, tulkitsee ja soveltaa käytäntöön ammattipelaajien käyttämiä mekaniikkoja ja strategioita, jotka yhteisön muut jäsenet ottavat myöhemmin käyttöönsä. (Kow, Young ja Salen, 2014, 19–21.)

Donaldson selostaa, kuinka *League of Legends* -pelin metapeli näkyy esimerkiksi tavassa, jolla peliä pelataan. Kun peliin tulee muutoksia ja pelaajat vaihtuvat, muuttuu samalla tapa pelata peliä, mistä aiheutuu se, että metapeli muokkautuu kaiken aikaa. Hänen mukaansa pelaajat kutsuvat sen hetkistä metapeliä omilla nimillään, kuten salamurhaaja-metapeli (engl. ”assassin metagame”) tai jaetun rintaman metapeli (engl. ”split-push metagame”), joista käy ilmi, minkä tyyppisillä sankareilla sillä hetkellä pelataan ja millälaisella strategialla pyritään voittamaan vastapuoli. (Donaldson, 2015.)

Donaldson tuo lisäksi esille, että pelien päivitykset ovat yksi merkittävä tekijä, joka muokkaa metapeliä. Muutaman viikon välein tulevien pelipäivitysten yhteydessä tulee peleihin pieniä muutoksia, jotka jatkuvasti muokkaavat tapaa pelata peliä. Tutkija myös kertoo, että *League of Legends* -peliin tulee muutaman kerran vuodessa hieman isompia päivityksiä, jotka muuttavat peliä merkittävämmiin. Sekä pienien että merkittävämpien muutosten vuoksi metapeli muokkautuu vähitellen kokonaan toisenlaiseksi. Donaldson selostaa, että joskus voidaan huomata, että jostain hahmosta tai esineestä on tullut liian voimakas, koska niitä käytetään jokaisessa pelissä. Tästä johtuen hahmoa voidaan heikentää pelintekijöiden toimesta. Tämän lisäksi peliin tulee uusia hahmoja, uusia esineitä ja vanhoja esineitä poistuu pelistä, mitkä kaikki osaltaan muokkaavat alati muuttuvaa metapeliä. Toiset muutokset tapahtuvat vähitellen, toiset muutokset taas muovaavat metapelin toisenlaiseksi yhdellä isolla rysäyksellä. (Donaldson, 2015.)

Toisissa peleissä päivitysten mukana tulevat muutokset voivat vaikuttaa esimerkiksi pelin karttoihin, kuten Kow, Young ja Salen selostavat. Heidän mukaansa *StarCraft 2* -pelin karttaan voidaan tehdä päivityksen yhteydessä pieni muutos, joka saattaa muuttaa kokonaisuudessaan tapaa, jolla karttaa pitää lähestyä ja muokata merkittävästi pelaajien strategisia vaihtoehtoja. (Kow, Young ja Salen, 2014, 21.)

Kow ja Young toteavat, että *StarCraft 2* -pelin metapelin muutoksessa mukana pysyminen edellyttää muutosten jatkuvaa seuraamista. Metapelistä kiinnostuneiden on esimerkkisi katsottava ammattilaisturnauksia ja perehdyttävä niissä käytettyihin strategioihin. Jos ei kykene pysymään yhteydessä peliyhteisöön ja samalla seuraamaan omassa pelissä tapahtuvia muutoksia, on tutkijoiden mukaan mahdollista, että ei tule pärjäämään pelin kilpailullisessa ympäristössä. (Kow ja Young, 2013.) Rambusch, Jakobsson ja Pargman selventävät tätä *Counter-Strike*-pelin kontekstissa, jossa he havaitsivat, että tapa pelata kyseistä peliä muuttuu melko nopealla tahdilla. Heidän tarkastelunsa perusteella jopa muutaman kuukauden poissaolo pelin parista voi tarkoittaa suuria muutoksia joko pelissä itsessään tai tavassa, jolla otteluita pitäisi lähestyä, joten muutoksiin pitää mukautua koko ajan ja niiden tiedostaminen on tärkeää. (Rambusch, Jakobsson ja Pargman, 2007.) Donaldson osaltaan kertoo, että metapelissä mukana pysymistä voi helpottaa seuraamalla omaan peliin liittyvää статистиikkaa kolmansien osapuolien pitämien tietokantojen avulla. Näistä tietokannoista voi nähdä esimerkiksi, miten usein pelihahmoja on valittu ja miten hyvin niillä on menestytty. (Donaldson, 2015.)

Kow, Young ja Salen huomauttavat myös, että *StarCraft 2* -peliin syntyy uusia strategioita jatkuvasti huomattavan nopealla tahdilla. Strategioiden muuttumisen ja metapelin yleisen seuraamisen lisäksi pelaajien on myös käytännössä harjoiteltava näihin muutoksiin sopeutumista. Tutkijat vielä tarkentavat, että ne pelaajat, jotka eivät harjoittele, eivät voi menestyä pelin kilpailullisessa ympäristössä. (Kow, Young ja Salen, 2014, 32.)

2.4 Oppiminen yhteisöissä sekä sosiaalisessa kanssakäymisessä

Taylor (2012) käy kirjassaan läpi ammattipelaajien oppimista yhteisöissä ja sosiaalisessa kanssakäymisessä, mutta ei nosta sitä omaksi kokonaisuudekseen, vaikka se on mielestäni tarpeen. Käyn tässä luvussa läpi oppimisen yhdistymistä yhteisöihin ja sitä kautta laajempaan sosiaaliseen kanssakäymiseen. Tähän kokonaisuuteen katson kuuluvan kolme laajempaa osa-aluetta, joita käyn seuraavaksi tarkemmin läpi: yhteisöt sekä metapelin rakentuminen yhteisöissä oppimisen kautta, kokeneemmilta pelaajilta oppiminen ja harjoituskavereiden kautta saatavat neuvot.

2.4.1 Yhteisöt ja yhteisöissä rakentuva metapeli

Peliyhteisöjen voidaan katsoa olevan laajoja melko vaikeasti rajattavia kokonaisuuksia, joiden yhteyteen saman pelin tai pelityypin pelaajat kokoontuvat. Kow, Young ja Salen (2014, 4) sanovat, että yhteisöt koostuvat pelaajista, jotka ovat halukkaita kehittymään valitussa pelissä. Kojo (2012a) selventää tarkastelunsa yhteydessä, että peliyhteisöillä on muun muassa yhteinen muisti, joka pyrkii esimerkiksi säilyttämään pelien versiohistoriat ja ylläpitämään päivitysten tuomia muutoksia, mikä tätä kautta mielestäni tukee yhteisöllistä oppimista.

Kow, Young ja Salen tarkentavat oppimista yhteisöjen sisällä selostamalla, että yhteisössä mukana olevat verkostoituvat muiden kanssa ja ottavat osaa esimerkiksi yhteisössä järjestettäviin kilpailuihin. Tutkijoiden tarkastelussa esimerkiksi kiinnostus *StarCraft 2* -peliä kohtaan kulkee käsi kädessä oppimisen kanssa, ja se yhdistyy tätä kautta yhteisön yhteiseen päämäärään, jonka tarkoituksena on auttaa ja tukea pelin ympärillä olevaa yhteisöä kokonaisuudessaan. (Kow, Young ja Salen, 2014, 21.) Yhtenä esimerkkinä yhteisön rakentamisesta yhteisön jäsenten toimesta on Kowin, Youngin ja Salenin havaintojen mukaan se, että pelaajat kirjoittavat artikkeleita heitä kiinnostavista asioista. Näitä voivat olla esimerkiksi se, mitä strategiaa *StarCraft 2* -pelissä kannattaa käyttää tai miten metapeli on muuttunut. (Kow, Young ja Salen, 2014, 14.)

Pelaajat ottavat osaa Kowin, Youngin ja Salenin mukaan yhteisön toimintaan moninainen tavoin. Samalla pelaajat hyödyntävät verkossa olevia työkaluja yhteydenpitoon. Näihin työkaluihin kuuluu muun muassa useat sosiaalisen median alustat, kuten Facebook, Twitter, Skype ja erilaiset foorumit, jotka kaikki ovat osa yhteydenpitoa pelaajien välillä. (Kow, Young ja Salen, 2014, 9.) Kow, Young ja Salen tarkentavat, että yhteisön jäsenet ovat jatkuvasti yhteydessä toisiinsa ilman sen tarkempaa suunnitelmallisuutta. Kommunikaatio on useimmiten spontaania yhteydenpitoa tarjolla olevilla välineillä. Pelaajat ovat tutkijoiden mukaan rakentaneet ympärilleen verkoston, johon he voivat olla koko ajan yhteydessä. Tätä sosiaalista ympäristöä voisi kutsua niin sanotuksi luokahuoneeksi, jossa joka hetki tapahtuu oppimista ilman suunniteltuja tunteja tai varsinaisia opettajia. Tutkijat tarkentavat, että jokaisella osallisella on mahdollisuus olla yhteydessä useisiin tiedonlähteisiin ja samalla oppia juuri haluamaansa tahtia. (Kow, Young ja Salen, 2014, 25.)

Kow, Young ja Salen selostavat lisäksi siitä, kuinka yhteisön liikkeelle panevana voimana on *StarCraft 2* -pelin metapeli ja sen muutos. Tutkijat selostavat, miten metapeli tarjoaa jatkuvaa sisältöä siitä kirjottaville, mutta myös kommentaattoreiden tarvitsee jatkuvasti olla selvillä metapelin muutoksesta, koska heidän on ymmärrettävä käytettävien strategioiden heikkoudet ja vahvuudet, jotta he voivat kertoa niistä katsojille. *StarCraft 2* -pelin kehittäjät taas pyrkivät seuraamaan metapeliä, jotta heille on selvää, ettei yksikään yksittäinen strategia ole liian voimakas. (Kow, Young ja Salen, 2014, 21.)

Donaldson valaisee osaltaan sitä, kuinka pelaajat ottavat osaa metapelistä käytäviin keskusteluihin verkon erilaisilla keskustelufoorumeilla, kuten *League of Legends* -pelin tapauksessa Redditin *League of Legends Meta* -sivulla⁷. Kyseisillä sivuilla käydään keskustelua muuttuvasta metapelistä, mikä käytännössä pitää sisällään keskustelua esimerkiksi pelissä olevien varusteiden tehokkuudesta ja strategioiden hyödyllisyydestä. Tutkijan mukaan metapeli rakentuu yhteistyön tuloksena, ja tähän yhteistyöhön voivat kaikki osallistua haluamallaan tavalla. Samalla käyty keskustelu palvelee niitä, jotka eivät varsinaisesti ota siihen osaa, vaan jotka käyvät vain lukemassa keskusteluita, koska näiden keskustelujen ansiosta on mahdollista oppia nopeammin metapeliin liittyviä yksityiskohtia kuin jos jäisi kokonaan metapelikeskusteluiden ulkopuolelle. (Donaldson, 2015.)

Kow, Young ja Salen tarkentavat että metapeli yhdistää kiinnostuksen kohteet sekä yhteisen tavoitteen. Yhteinen tavoite tarjoaa mahdollisuuden oppia saman harrastuksen parissa olevilta pelaajilta, mikä taas tuo uudet kokemattomimmat pelaajat yhteen kokeneiden pelaajien kanssa. Elektronisen urheilun parissa on heidän mukaansa kaiken ikäisiä ihmisiä, jotka osallistuvat yhteisen tavoitteen saavuttamiseen järjestämällä turnauksia, kirjoittamalla pelaamisesta ja kilpailemalla järjestetyissä turnauksissa. (Kow, Young ja Salen, 2014, 11–13.)

Kow, Young ja Salen selostivat myös, kuinka niin sanotut nörttiyhteisöt linkittyvät toisiinsa, joten samat tekijät voivat olla monessa yhteisössä mukana samaan aikaan. Esimerkiksi *StarCraft 2* -pelin ympärillä oleva yhteisö toimi tutkijoiden mukaan myös *League of Legends* -pelin parissa. Samalla tutkijat valaisevat sitä, että yksittäiset henki-

⁷ <https://www.reddit.com/r/LeagueofLegendsMeta/> on *League of Legends* -peliin liittyvä kolmannen osapuolen ylläpitämä verkkosivu.

löt voivat siirtyä yhteisöstä ja pelistä toiseen tuoden samalla oppimansa mukanaan, ja tätä kautta laajentavat henkilökohtaista osaamistaan uudessa yhteisössä. (Kow, Young ja Salen, 2014, 21–22.) Tiivistettynä tästä voisi todeta, että elektronisessa urheilussa mukana oleminen kerryttää tietoa, joka on siirrettävissä toisiin toimiin, jos ne ovat riittävän samankaltaisia keskenään.

2.4.2 Kokeneemmat pelaajat ja harjoitusvastustajat

Taylor (2012, 96-97) kuvailee, että kokeneemmat pelaajat opastavat usein uusia tulokkaita. He opettavat tulokkaille uusia taitoja ja ohjaavat elektronisen urheilun saloihin. Rambusch, Jakobsson ja Pargman avaavat tätä osaltaan sanomalla, että pelaajien mekaaniset taidot ja niiden kehittäminen ei ole aina pääasiassa, vaan pelaajien pärjääminen nivoutuu yhteen muun oppimisen kanssa. He pitävät uusien pelaajien tärkeimpänä tiedonlähteenä toisia kokeneempia pelaajia. Tutkijoiden mukaan kokeneempien pelaajien kanssa vuorovaikutuksessa aloittelijoista tulee osaavampia ja heistä kasvaa osa yhteisöä. (Rambusch, Jakobsson ja Pargman, 2007)

Kow, Young ja Salen selostavat, että *StarCraft 2* -pelin kilpailullinen ympäristö haastaa elektronisessa urheilussa mukana olevia koko ajan. Ammattilaispelaajienkin on opittava jatkuvasti ja mukauduttava muiden pelityyliin, koska kukaan ei ole pysyvästi paras. Tutkijoiden havaintojen perusteella yhteisön sisällä niin sanonut kokeneemmat pelaajat eli opettajat vaihtuvat sen mukaan, kuka on milloinkin huipulla. Parhaat sitten vuorolleen opettavat muita ja jakavat tiedon niille, jotka haluavat oppia tulemaan paremmiksi. (Kow, Young ja Salen, 2014, 33.) Kow, Young ja Salen (2014, 13) kertovat myös, että pelaajat saattavat kehittyä nopeammin, kun he pääsevät mukaan elektronisen urheilun joukkueeseen, koska siellä he saavat vanhemmilta ja kokeneemmilta pelaajilta ohjeita ja valmennusta.

Kow, Young ja Salen korostavat lisäksi, että *StarCraft 2* -pelin yhteisössä mukana olevat saavat enemmän irti pelistä ja oppivat sen syvällisemmin, jos he myös osallistuvat yhteisöön kokonaisvaltaisesti. Toisin sanoen mukana voi olla lukemalla yleisiä foorumeita, mutta paremman ymmärryksen pelistä saa, kun ottaa osaa yhteisön rakentamiseen ja pääsee vaihtamaan ajatuksia kokeneempien ammattilaisten kanssa. (Kow, Young ja Salen, 2014, 35.)

Aiemman lisäksi Kow, Young ja Salen kertovat, että pelaajat harjoittelevat usein tuttu-
jen vastustajien kanssa yhdessä. Näitä kutsutaan useimmiten harjoituskavereiksi (engl.
practice partners). (Kow, Young ja Salen, 2014, 32.) Kow, Young ja Salen avaavat
myös hieman sitä, miten harjoitusvastustajia on mahdollista tavoittaa. Heidän mukaansa
ainakin *StarCraft 2* -pelin ammattipelaajat hyödyntävät pelin sisäisiä työkaluja harjoit-
tusvastustajien löytämiseksi. (Kow, Young ja Salen, 2014, 9.)

Kojo toteaa, että harjoitusvastustajien tai -kavereiden kanssa harjoitellaan pelin eri osa-
alueiden hallintaa sekä kehitellään ja kokeillaan uusia strategioita. Suomessa elektroni-
sessa urheilussa ei ole Kojon mukaan varsinaisia valmentajia, vaan pelaajat valmentavat
toisiaan, minkä voi katsoa olevan juuri harjoitusvastustajien kanssa toimimista. (Kojo,
2012b; 2012a.) Kojo (2012a) myös muistuttaa, että yksinpelejä pelaavalle on tärkeää
löytää sopiva harjoitusvastustaja, koska harjoitusvastustajilla on merkittävä vaikutus
pelaajien kehittymiseen. Kow ja Young (2013) tarkentavat osaltaan, että ammattipelaajilla
on usein pitkäaikaisia harjoituskavereita, joiden kanssa he analysoivat toistensa
otteluita ja näin tukevat toisiaan.

Kow, Young ja Salen lisäksi kuvailevat, että pelaajien on oleellista tavata aika ajoin
samassa tilassa ja ajoittaa harjoittelu näihin hetkiin. Harjoittelu ei siis tapahdu pelkäs-
tään verkon yli. Tutkijoiden mukaan harjoituskaverit ovat usein myös samasta klaanista
tai joukkueesta ja he viettävät paljon aikaa yhdessä. Koska harjoituskaverit harjoittelevat
paljon yhdessä, he tuntevat toistensa pelityylit ja osaavat neuvoa toisiaan paremmin
ja tarkemmin kuin se olisi tuntemattomien kanssa mahdollista. (Kow, Young ja Salen,
2014, 32.)

2.5 Pelaamiseen liittyvä sosiaalisuus ja pelin aikainen kommunikointi

Taylor selostaa elektronisen urheilun olevan sosiaalista aina ensimmäisistä hetkistä lähtien.
Kun pelaaja on päättänyt siirtyä yksinpelaamisesta verkossa pelaamiseen, liittyy
siihen aina sosiaalisen pelaamisen elementti. Sosiaalisuuteen kuulu se, miten käyttäytyy
pelimaailmassa muita kohtaan ja kuinka onnistut esimerkiksi vaikuttamaan vastustajan
tapaan pelata. (Taylor, 2012, 95.)

Taylorin mukaan joukkuepelaamisessa on tärkeää ymmärtää oma rooli pelikentällä, kuunnella ohjeita ja ottaa vastaan kritiikkiä. Omilla taidoilla ei ole suurta merkitystä, jos ei osaa toimia joukkueen kanssa yhteistyössä. Elektronisen urheilun huipulla pelaa hänen mukaansa ammattipelaajia, jotka eivät ole ehkä maailman parhaita mekaanisilta tai tiedollisilta taidoiltaan, mutta he pystyvät olemaan tärkeä osa joukkuetta ja toimimaan yhteistyössä muiden kanssa paremmin kuin toiset. (Taylor, 2012, 96.)

Käyn tässä luvussa läpi elektronisen urheilun tutkimuksessa esille tulleita sosiaalisuuden muotoja. Tässä tarkastelussa korostuu jossain määrin joukkuepelaaminen, mutta pyrin myös tarkastelemaan yksin pelejä pelaavien sosiaalista kanssakäymistä muiden harrastajien ja ammattilaisten kanssa.

2.5.1 Joukkuepelaaminen ja siinä olevat roolit

Kojo kuvailee, kuinka joukkuepeleissä on tärkeää, että pelaajat tulevat keskenään toimeen. Hyvien suhteiden luominen muihin pelaajiin on merkittävässä asemassa, jotta joukkue toimii hyvin yhteen. (Kojo, 2012a.) Wagnerin selostus tarkoittaa tätä sillä, että menestystä tavoittelevien joukkueiden on harjoiteltava strategioita yhdessä ja kyettävä sujuvasti mukautumaan muuttuviin pelitilanteisiin. Pelaajien on siis opittava toimimaan yhteistyössä keskenään ja kyettävä kommunikoimaan sujuvasti, jotta yhteiset tavoitteet voidaan saavuttaa. Heidän on hiottava taitoja niin pitkään, että jokainen osa-alue on optimoitu niin hyvin kuin mahdollista. (Wagnerin, 2006.)

Siihen nähden, kuinka tärkeänä joukkueiden yhdessä harjoittelua pidetään, on Rambuschin, Jakobssonin ja Pargmanin havainto pelaajien harjoittelusta hieman yllättävä. Heidän tekemän tarkastelun mukaan *Counter-Strike*-peliä pelaavat ammattilaisjoukkueet eivät välttämättä harjoittele niin paljon kuin voisi olettaa. Useimmat joukkueet harjoittelevat usein vain sen verran, että he pääsevät mukaan seuraavaan turnaukseen. Tutkijat selvensivät tätä sanomalla, että pelaajat halusivat pelata toisia joukkueita vastaan ensisijaisesti kasvotusten, mutta tämä ei ollut kaikilla maantieteellisillä alueilla mahdollista, koska pelaajia ja joukkueita ei ollut tarpeeksi heidän lähiseudullaan. (Rambusch, Jakobsson ja Pargman, 2007.)

Rambusch, Jakobsson ja Pargman selostivat, että joukkuepeleissä muutos hauskanpidosta vakavampaan elektronisen urheilun suhtautumiseen edellyttää pelaajilta siirtymistä yksilöajattelusta koko joukkueen edun ajatteluun. Tähän kuuluu muun muassa kommunikaation merkityksen lisääntyminen ja mukautuminen vastustajan pelityyliin. Tutkijoiden mukaan ammattimaistuvien pelaajien on lisäksi ajateltava koko joukkueen edun mukaisesti, koska kaikella toiminnalla on vaikutusta siihen, miten oma joukkue tulee pärjäämään. (Rambusch, Jakobsson ja Pargman, 2007.)

Rambusch, Jakobsson ja Pargman tarkentavat, että klaaniin liittyessä pelaajien kommunikaatiotaitojen sekä strategisten taitojen kehittäminen tulee välttämättömäksi. Pelaajat ovat jatkuvasti yhteydessä muihin pelaajien ja samalla toimivat sekä opettajina että oppilaina. Kaikesta yhteistyötarpeesta huolimatta pelaajien on kuitenkin kyettävä toimimaan myös yksilöinä ja tehtävä omat päätökset otteluiden aikana. Tutkijat myös toteavat, että kun pelaajat liittyvät klaaniin heidän on mukauduttava joukkueen tyyliin lähestyä otteluita, mihin kuuluu muun muassa yhteisten strategioiden noudattaminen. Samalla on oleellista, että jokaisella pelaajalla on oma rooli joukkueen kokoonpanossa, ja heidän on sovittava tähän rooliin. (Rambusch, Jakobsson ja Pargman, 2007.)

Käsitykseni mukaan pelaajien joukkuepeleissä olevat roolit voivat olla yhdistettyinä ottelun aikana käytetyn pelihahmon rooliin. Tämä pitää erityisesti paikkansa MOBA-pelityyppin peleissä, joissa näitä rooleja voi olla monenlaisia. Esimerkiksi *Heroes of the Storm* -pelissä on seuraavanlaisia pelihahmojen rooleja: niin sanottu tankki ottaa vastaan iskuja (engl. tank), parantaja taas pitää oman joukkueen muut jäsenet hengissä (engl. healer) ja vahingon tekijä tekee mahdollisimman paljon vahinkoa vastustajiin (engl. damage dealer) (Tincher, n.d.). Nämä roolit jakaantuvat vielä alaluokkiin ja ne voivat sisältää niin sanottuja kirjoittamattomia sääntöjä, joita pitäisi noudattaa, kuten *League of Legends* -pelissä olevien parantajien tehtävä on ensisijaisesti suojella ja tukea oman joukkueen niin sanottua arvokkainta pelihahmoa (engl. carry) (Niek, 2013). Näiden lisäksi roolit voivat sisältää vielä enemmän peliyhteisön sisältä tulevaa jakoa, kuten *Dota 2* -pelin kohdalla, jossa roolit on jaettu sen perusteella, kuinka tärkeässä asemassa roolit ovat pelin aikana kerättävän kokemuksen ja rahan saannin kannalta katsottuna. (Liquipedia, 2018a).

Samalla tavalla kuin *Dota 2* -pelissä *Counter-Strike: Global Offensive* -pelissä voi katsoa pelaajilla olevan yhteisön toiminnasta syntyneet roolit. Peli itsessään ei pakota tai varsinaisesti edes ohjaa näihin rooleihin, mutta niiden olemassaolo on nähtävissä yhteisön sisällä. Näistä rooleista yksi tärkeimmistä on niin sanottu joukkueen johtaja (engl. IGL, in-game leader). Johtajan tarkoitus on tarjota suuntaviivat strategialle, jolla ottelu pyritään voittamaan. (White 2015.) Drenthe havaitsi, että erityisesti *Counter-Strike: Global Offensive* -pelin kontekstissa pelaajilla on lukuisia muita epäformaaleja pelaajarooleja, joilla saattaa olla vaikutuksia otteluiden lopputulokseen. Osa pelaajista kannustaa parempaan suoritukseen, kun toiset taas toiminnallaan saavat joukkueen vaipumaan epätoivoon. Nämä epäformaalit rooli vaikuttivat tutkijan mukaan löytyvän myös muista peleistä, mutta katson niiden syvällisen tarkastelun olevan tässä kohtaa tarpeetonta. (Drenthe, 2017.) Kojo (2012b; 2012a) toteaa omalta osaltaan rooleihin liittyen, että pelaajat tutustuvat joukkuepeleissä toisten rooliin vaihtamalla paikkoja heidän kanssaan, jotta heillä tulisi parempi käsitys siitä, miten toista niin sanottua pelipaikkaa pitää pelata ja miten se suhteutuu omaan rooliin.

Donaldson kertoo lisäksi siitä, kuinka vallalla olevasta metapelistä voi syntyä yhteisön sisällä kitkaa. Esimerkiksi *League of Legends* -peliin on kirjoitettu kehittäjien toimesta pelaajia varten käyttäytymisohjeistus (engl. Summoner's Code⁸), jota jokaisen olisi noudatettava. Pelaajilla on paikoitellen tapana ylitulkita ohjeistusta haluamallaan tavalla, mikä aiheuttaa aika ajoin ongelmia peliyhteisössä. Ohjeissa pyydetään tukemaan omaa osapuolta, ja sillä hetkellä vallitsevan metapelin kannalta niin sanotun väärän pelihahmon valinta ottelun alussa saattaa aiheuttaa harmistumista sekä johtaa pelaajan raportoimiseen ylläpidolle. Metapelin vastaisesti pelaaminen ei pelintekijöiden mukaan kuitenkaan ole tuomittava teko, joten raportit katsotaan läpi sormien. (Donaldson, 2015.) Donaldson vielä jatkaa, että metapelin ymmärtäminen ja siitä keskustelu otteluiden aikana on oleellinen osa peliä. Sijoituksista (engl. ranked game) kamppailtaessa pelaajien pitää ymmärtää, mitkä hahmot ja strategiat tukevat oman joukkueen tavoitteita ja miten vastustajan strategiat voidaan parhaiten estää (engl. counter). (Donaldson, 2015.)

⁸ Summoners Code -ohjeistus löytyy osoitteesta: <http://gameinfo.na.leagueoflegends.com/en/game-info/get-started/summoners-code/>

Edellä yhdistin pelaajien roolit peliyhteisöjen ja joukkuepelin yhteyteen, mutta yhtä hyvin roolien merkityksen voi nähdä olevan osa pelien strategiaa. Tästä oli jossain määrin jo viitteitä Donaldsonin (2015) esityksessä, kun hänen havaintojensa mukaan pelaajat olivat närkästyneitä metapelin vastaisesta pelaamisesta. Kokonaisuudessaan katsoisin pelihahmojen roolin ja vallalla olevan strategian eli metapelin linkittyvän toisiinsa.

Pelin sisäisen kanssakäymisen lisäksi on ammattipelaajien hallittava Taylorin mukaan pelin ulkopuolista sosiaalista elämää joukkuekavereiden kesken. Ammattipelaajat elävät yhdessä samoissa hotellihuoneissa ja matkustavat yhdessä kilpailuihin. Taylor lisäksi kuvailee, kuinka ammattipelaajien tarvitsee olla yhteydessä turnauksien järjestäjiin, mutta myös faneihin. Sosiaalisen kanssakäymisen voi siis nähdä ulottuvan jopa pelien ulkopuolelle. (Taylor, 2012, 97.)

2.5.2 Pelikieli ja pelaajien kommunikointi otteluiden aikana

Wright, Boria ja Breidenbach tarkastelivat muun muassa elektronisen urheilun peleille ominaista kieltä, jota ulkopuolisen on haasteellista ymmärtää. Peleissä käytettävä kieli muodostuu omista säännönmukaisuuksistaan ja rakentuu sosiaalisen kanssakäymisen yhteydessä. Yleensä peliyhteisöön tulevat uudet pelaajat joutuvat oppimaan tämän uuden tavan kommunikoida, jotta he voivat liittyä osaksi yhteisöä. Yhteisön jäsenet luovat tutkijoiden mukaan kielen usein vallalla olevien kulttuurin ja nuorisokulttuurin konventioiden mukaan. Tyypillistä syntyvälle puhetavalle on, että se kuvaa parhaiten kyseisessä pelissä tehtäviä toimia eli tukee pelitapahtumista puhumista. (Wright, Boria ja Breidenbach, 2002.)

Kojo (2012a) selostaa, että elektronisessa urheilussa käytettävä peliin liittyvä sanasto suomen kielessä muodostuu slangisanoista, jotka ovat muunnoksia tai lyhenteitä englanninkielisistä sanoista. Mora ja Héas tarkentavat kielen rakentumista selostamalla, että elektronisessa urheilussa on käytössä samat termit kuin chat-keskusteluissa, jotka johdetaan nimenomaan englanninkielestä. Yhteisön kieli luo heidän mukaansa yhteenkuuluvuutta, mutta samalla se saattaa sulkea muita ulkopuolella, koska he eivät ole vielä omaksuneet käytettyä kieltä ja siihen kuuluvia termejä. (Mora ja Héas, 2005.)

Nick Taylor havaitsi tarkastelussaan, että kommunikaatiotaito on merkittävässä ja erityisen keskeisessä asemassa joukkuepeleissä. Hän tarkasteli *Halo 3* -pelin pelaajia, jotka pitävät kommunikaatiota jopa tärkeämpänä kuin pelin mekaanista osaamista. (Nick Taylor, 2012.) Donaldson kertoo osaltaan, että esimerkiksi *League of Legends* -pelissä pelaajat voivat kommunikoida keskenään pelissä olevan chat-keskusteluominaisuuden avulla tai pelissä annettavia pikakomentoja (engl. ping) hyödyntämällä. Jos taas pelaajat tekevät joukkueet etukäteen (engl. premade team), voivat he käyttää puheohjelmaa⁹, jonka kautta he voivat kommunikoida joukkuekavereiden kanssa. (Donaldson, 2015.)

Nick Taylor kertoo, kuinka pelaajat käyttävät niin sanottuja kutsuja (engl. callouts), joilla he ilmoittavat muille oman joukkueen jäsenille meneillään olevista tilanteista lyhyesti ja tiivistetysti. Kutsut voivat pitää sisällään tietoa siitä, mitä tarkkaa aluetta virtuaalimaailmassa tarkoitetaan ja mitä juuri sillä hetkellä tapahtuu. N. Taylor tarkentaa, että voidaan esimerkiksi ilmaista vastustajan olevan huonossa kunnossa tai ilmoittaa, että tietty alue on tyhjennetty vastustajista. Hän lisäksi havaitsi, että joukkueen johtaja on huomattavasti enemmän äänessä kuin joukkueen muut jäsenet. (Nick Taylor, 2012.) Sekä N. Taylor (2012) että Witkowski (2012) selostavat joukkueen johtajan myös antavan tarkkoja kommentoja koodikielellä siitä, mihin kohtaan seuraavaksi edetään. Muiden pelaajien tehtäväksi jää N. Taylorin (2012) mukaan antaa enemmänkin tilannetietoja meneillä olevista tapahtumista kuin suoranaisesti kommentaa joukkuetta.

Nick Taylor lisäksi selventää, että pelaajat käyttävät verkossa olevia tietokantoja, joissa on standardoitu paikkojen ja muiden peliobjektien nimet, joita sitten voidaan käyttää kutsuina otteluiden edetessä. Tietokannoissa myös neuvotaan, miten kutsuja kannattaa käyttää ja missä tilanteissa, mikä osaltaan pyrkii standardoimaan kilpapeliamista. (Nick Taylor, 2012.)

Kartan pisteiden nimeäminen vaikuttaisi olevan keskeistä useimmissa elektronisen urheilun peleissä. Esimerkiksi *Counter-Strike: Global Offensive* -pelissä kartan kohteilla on huomattavan täsmälliset kutsunimet, jotka mahdollistavat tarkkojen käskyjen käytön (Tobys CS, n.d.). *League of Legends* -pelin kohdalla kartalla olevat eri reitit määrittele-

⁹ Pelin aikana käytettäviin puheohjelmiin lukeutuu mm. Skype-, Discord- ja TeamSpeak-ohjelmat.

vät esimerkiksi sitä, mitä pelihahmoja reitillä käytetään ja mikä rooli kyseisellä kartan alueella olevien hahmojen pitäisi täyttää (Niek, 2013).

Nick Taylor myös tarkentaa, että kutsut ovat joukkueiden pääasiallinen tapa kommunikoida otteluiden aikana. Kutsujen käyttö on pelaajille tärkeää, koska niiden avulla he tietävät, missä tapahtuu ja mitä tapahtuu. Tämä antaa pelaajille strategista etua ottelun edetessä. Hän myös havaitsi, että kutsujen käyttö laajentaa pelaajien näkökenttää, koska he saavat tietoa asioista, joita he eivät voi havaita omalta ruudulta. Tämä osaltaan vaikeuttaa mielestäni siihen, että tehokas ja perusteellinen kommunikaatio on muiden pelaamisessa tarvittavien taitojen jatkeena ja tukena. (Nick Taylor, 2012.)

2.6 Vastustajan lukeminen ja pelaajien henkinen kyvykkyys

Taylor kuvailee sitä, kuinka ammattipelaajien taidot ovat kehittyneet huippuunsa tuntien ja taas tuntien harjoittelulla, joka mahdollistaa sen, että he saavat edun vastustajastaan improvisoimalla. Ammattipelaajat siis hyödyntävät kaiken osaamisensa ja luovat siinä hetkessä sekä tilanteessa uuden taktiikan, joka ei ehkä sopisi mihinkään toiseen hetkeen. Hän tarkentaa vielä, että improvisointiakin tärkeämmäksi nousee mielikuviutus, joka mahdollistaa ennennäkemättömien ratkaisujen syntyminen otteluiden edetessä. (Taylor, 2012, 94–95.)

Taylor lainaa improvisaatiosta ja mielikuvituksesta selostaessa Lowoodin artikkelia, jossa kuvaillaan sitä, kuinka ammattipelaajien improvisaatiotaitoja on haastava havaita. Lowoodin mukaan otteluita seurattaessa mekaaninen taituruus käy ainakin viimeistään hidastuksista selville, mutta pelaajien pään sisällä tapahtuvaa pohdintaa ei voi todistaa analyyseillä. Tässä suhteessa pelaajien päätösketjut jäävät lähes aina osittain epäselviksi, vaikka pelivideoita analysoitaessa saattaisi jonkinasteinen selvyys löytyäkin. (Lowood, 2007.)

Pelaajan henkisestä kyvykkyydestä Taylor selostaa, että ammattipelaajat kykenevät lukemaan vastustajan aikeita ja muodostamaan mentaalimallin heidän käyttäytymisestään. Tämän mentaalimallin avulla ammattipelaajat ymmärtävät, mitä vastustajat pyrkivät tekemään ja miten heidät voi helpoiten kukistaa. Ammattipelaajille on oleellista, että he

ovat koko ajan askeleen edellä vastustajaansa. Parhaassa tapauksessa vastustajalle uskotellaan vääränlainen strategia, joka kääntyy heitä itseään vastaan. (Taylor, 2012, 95–96.)

Elektroniseen urheiluun liittyy jopa niin sanottua psykologista kamppailua, kun pyritään voittamaan vastustajat. Donaldsonin selostaman kuvailun perusteella jo valmiiksi tappiollisessa mielentilassa olevia pelaajia kannattaa pyrkiä horjuttamaan entisestään. *League of Legends* -pelin kohdalla voi hyödyntää esimerkiksi verkossa olevia kolmannen osapuolen sivustoja, jotka mahdollistavat vastustajien menestymisen tarkastelun. Tulevan vastustajan tiedoista voi muun muassa havaita, että yhdellä vastustajan pelaajista on menossa tappioputki, jota voi käyttää hyväksi käymällä entistä enemmän kyseisen pelaajan kimppuun ottelun aikana. Tällä tavalla voi olla mahdollista murtaa vastustajan selkäranka ja saada yliote koko ottelusta ilman, että on ylivertainen muiden taitojen osalta. (Donaldson, 2015.)

3 TEEMAHAASTATTELUT JA AINEISTON ANALYYSI

Käyn tässä luvussa läpi, mitä aineiston keruumenetelmää käytin, miten hankin haastattelut, miten haastattelut etenivät ja miten analysoin kerätyn aineiston. Samalla kun selostan menetelmiä, perustelen tekemäni valinnat.

3.1 Puolistrukturoitu teemahaastattelu aineiston keruumenetelmänä

Pro gradu -tutkielmani keskiössä on ensimmäisen luvun lopussa esittelemäni T.L. Taylorin (2012, 90–98) sekä Kowin, Youngin ja Salenin (2014) tarkastelujen pohjalta muotoutunut viitekehys, joka vaikutti myös aineistonkeruumenetelmän valintaan. Viitekehykseen nojaten tavoitteenani oli selvittää vähälle huomiolle jäänyttä aihetta, eli harrastepelaajien kehittymistä paremmiksi pelaajiksi. Pidin mahdollisena, että ammattipelelaajien harjoittelussa oli samankaltaisia piirteitä kuin harrastepelaajien harjoittelussa, joten Taylorin tarkastelu saattoi päteä kaikkiin elektronisen urheilun harrastajiin, ei vain ammattilaisiin. Koska tarkasteluni pohjaa vahvasti aiemmalle tutkimukselle, voidaan puhua ainakin löyhästi teoriasidonnaisesta tutkimuksesta, jolle on tyypillistä, että saadut tutkimustulokset suhteutetaan aiempaan tutkimukseen, olivat ne sitten ristiriidassa sen kanssa tai vahventavat sitä. (Saaranen-Kauppinen ja Puusniekka, 2006). Saaranen-Kauppinen ja Puusniekka (2006) tuovat lisäksi esille, että tutkimus on harvoin täydellisesti aineistolähtöistä, koska aiempi tutkimus vaikuttaa lähes poikkeuksetta tutkijan suhtautumiseen ilmiötä kohtaan, joten teorialähtöisyys on tyypillistä lähes kaikessa tutkimuksessa, ja tavoitteeni olikin käyttää olemassa olevaa pohjaa vahvuutena pro gradu -tutkielmassani.

Valitsemaani tavoitteeseen nähden juuri haastattelu aineistonkeruumenetelmänä vaikutti sopivimmalta tavalta saada enemmän tarttumapintaa siihen, miten pelaajat pyrkivät kehittymään harrastuksessaan. (Saaranen-Kauppinen ja Puusniekka, 2006.) Hirsijärvi ja Hurme (2011, 35) ovat todenneet, että haastattelut tarjoavat mahdollisuuden syventää vastauksia tarvittaessa, jota pidin ensiarvoisen tärkeänä, koska koin juuri harjoittelun yksityiskohtien olevan oleellisia ja vähemmälle huomiolle jääneitä seikkoja elektronisen

urheilun tarkastelussa, ainakin jos puhutaan suomalaisiin harrastajiin kohdistetusta tutkimuksesta.

Haastattelumenetelmiä on monentyyppisiä, joista koin sopivimman menetelmän olevan teemahaastattelu. Tähän vaikutti se, että tarkastelemani ilmiö oli tullut suhteellisen tutuksi sekä henkilökohtaisen perehtyneisyyteni että kirjallisuuteen tutustumisen ansiosta, joten olin entuudestaan riittävästi perillä harjoitteluun liittyvistä teemoista. Teemahaastattelu tarjosikin tarkoituksiini sopivan tavan syventyä teemoihin valitsemastani näkökulmasta, mikä mahdollisti elektronisen urheilun harjoittelun eri nyanssien kartoittamisen. (Saaranen-Kauppinen ja Puusniekka, 2006.) Valitsemaani menetelmää tuki se, että Hirsijärven ja Hurmeen mukaan teemahaastattelussa jokin näkökulma on sovittu ennalta, mutta kokonaisuudessaan haastattelussa on väljyyttä; haastattelukysymyksiä ei esitetä aina sellaisenaan, vaan niitä voitiin muunnella tilanteen mukaan. Näkökulman lukoon lyöminen näkyi siinä, että kaikille haastateltaville esitetään samoihin teemoihin liittyvät kysymykset, vaikka kysymysten järjestys ja jopa muoto muuttuikin haastattelun kulun mukaan. (Hirsijärven ja Hurmeen, 2011, 47–48.)

Varsinaiset haastattelukysymysten teemat pyrin luomaan olemassa olevaa tutkimusta apuna käyttäen, joka osaltaan vaikutti siihen, että paikoitellen haastattelun runko oli lähempänä strukturoitua haastattelua kuin teemahaastattelua, joka käy ilmi liitteestä 1. Olisikin parempi puhua puolistrukturoidusta teemahaastattelusta, koska osa kysymyksistä esitettiin samassa muodossa haastateltaville heidän taustoista tai aiemmista vastauksista huolimatta. Haastatteluiden aikana kuitenkin syvennyin tarpeen tullen aihealueisiin, joka korosti haastatteluiden teemamaista rakennetta ja tarjosi vankan pohjan tutkielman analyysivaiheeseen. (Saaranen-Kauppinen ja Puusniekka, 2006.) Pyrin myös tarjoamaan haastateltaville mahdollisuuden kertoa heitä kiinnostavista aiheista, jos se vain liittyi käsiteltävään teemaan ja vaikutti olevan haastateltavalle tärkeä aihe (Hirsijärvi ja Hurme, 2011, 66–67).

3.2 Haastateltavien hankinta ja valinta

Tarkastelussani haastattelin kahdeksaa henkilöä, joista lopulta aineistoon päätyi seitsemän harrastajan haastattelut. Määrä voi vaikuttaa pieneltä, mutta pienestäkin otoksesta

on mahdollista tehdä suuntaa antavia yleistyksiä, jotka pätevät, kun tarkasteltaisiin muita samankaltaisia tapauksia. Yleistyksiä tehdessä merkittävimpään rooliin nousee aineistosta tehtävät tulkinnot, joten vain aineistoa tarkastelemalla ei voi vielä tehdä varsinaisia yleistyksiä. Aineistoa on siis analysoitava ja tulkittava, ja jotta tulkinta olisi mahdollista, on haastateltavien omattava samanlainen kokemusmaailma. (Saaranen-Kauppinen ja Puusniekka, 2006.) Tutkielmassa oletin elektronisen urheilun harrastamisen sitovan haastattelevat niin tiiviisti yhteen, että heidän kokemusmaailmansa olivat vertailukelpoisia keskenään.

Lähtökohtana elektronisen urheilun tarkastelussani oli pelaajien kehittymisen ja kehittymiseen johtavien toimien ymmärtäminen ja kuvaaminen, joten myös tätä kautta vähäinen haastateltavien määrä oli riittävä, koska ilmiön ymmärtämiseksi voi riittää yksikin haastattelu, jos se olisi huolellisesti valittu (Saaranen-Kauppinen ja Puusniekka 2006). Yhtenä merkittävimpänä tekijänä haastateltavien valinnalle pidin sitä, että he olivat harrastuksensa asiantuntijoita. Valitsin harrastajat haastateltaviksi vasta alustavan keskustelun jälkeen, jonka perusteella tein lopullisen päätöksen siitä, oliko haastateltava henkilö soveltuva ja oliko hänellä riittävä tietämys elektronisen urheilun harrastamisesta. Tässä mielessä tein päätöksiä saatavan aineiston soveltuvuudesta jo ennen varsinaista haastattelua ja varmistin harkinnallani, että saatava aineisto olisi mahdollisimman soveltuva analysoitavaksi. (Hirsijärvi ja Hurme, 2011, 59; Saaranen-Kauppinen ja Puusniekka, 2006.)

Ennen haastattelukutsujen jakamista selvitin, että haastatteluun valikoituvien henkilöiden ikä saattoi olla ongelmallinen, koska alle 15-vuotiaiden haastattelut olisi tehtävä vanhempien suostumuksella, mikä hankaloittaisi tutkielman tekemistä ja saattaisi vaikuttaa haastateltavien suhtautumiseen minua kohtaan (Ojala, 2011, 6–7; Tilastokeskus, 2017, 16–17). Käytännön syistä tavoitteeni siis oli, että haastateltavien oli oltava yli 15-vuotiaita, jotta erillisiä suostumuksia ei olisi tarvetta tehdä. Lopulta haastateltaviksi valikoitui yksi alle 18-vuotias, mutta ei alle 15-vuotias. Kyseisen henkilön tapauksessa varmistin, että hänellä oli lupa osallistua haastatteluun. Haastattelukäynnin aikana tapasin myös toisen haastateltavan vanhemmista, jota kautta varmistuin haastattelun soveltuvuudesta. Todellisuudessa tekemäni rajaus oli keinotekoinen, koska pelaamisen oli todettu vakavoituvan juuri teini-iässä ja muuttuvan elektronisen urheilun harrastamiseksi.

si (Kojo, 2012b; 2012a). Muiden haastattelemieni henkilöiden kohdalla elektronisen urheilun harrastaminen oli pääsääntöisesti aloitettu noin 20 vuoden iässä, joka oli hie- man ristiriidassa Kojon väitteen kanssa.

Koska tarkoitukseni oli nimenomaan haastatella tamperelaisia elektronisen urheilun harrastajia, jaoin haastattelukutsua (ks. liite 2) Tampereelle identifioitujen Facebook-ryhmien ja sivujen kautta sekä yhdellä Discord-kanavalla¹⁰. Annoin myös kutsun näh- neille luvan jakaa ja kertoa siitä eteenpäin. Haastatteluiden lopuksi kysyin haastatelta- vilta, tiesivätkö he muita mahdollisia haastateltavia, joten sovelsin niin sanottua lumi- pallo-otantaa haastateltavien hankkimiseksi, mutta tällä tavalla en lopulta valinnut yh- tään haastateltavaa (Hirsijärvi ja Hurme, 2011, 60).

Tavoitteeni oli tehdä haastattelut siinä paikassa, jossa elektronisen urheilun harrastajat normaalisti harjoittelevat, koska pidin tärkeänä sitä, että pääsen havainnoimaan harjoit- telutilaa ja pelivälineitä mahdollisimman autenttisessa ympäristössä. Oletin tämän lisäk- si keskustelun sujuvan paremmin, kun haastattelupaikka oli tuttu ja harrastamisen kan- nalta tärkeät välineet kuten pelikone ja pelivälineet olivat läsnä (Hirsijärvi ja Hurme, 2011, 73–74.) Pyrin myös ottamaan mahdollisuuksien ja tarpeen mukaan valokuvia pe- livälineistä. Lopulta päädyin tekemään kahdeksasta haastattelusta kaksi internetpuhelun (engl. VoIP) avulla, koska toinen haastateltava ei asunut haastatteluhetkellä Tampereel- la ja toisen haastateltavan kanssa emme saaneet sovittua sopivaa haastattelu-aikaa, jol- loin olisin voinut mennä haastateltavan kotiin tekemään haastattelun. Käytin molem- missa tapauksissa haastateltavalle sopivinta ohjelmaa. Toisen tein Mumble-ohjelmalla ja tallensin erillisellä avoimenlähdekoodin sovelluksella ja toisen tein Skype-ohjelmalla, jonka tallensin erillisellä ilmaisohjelmalla.

Haastateltavat ottivat minuun yhteyttä joko Facebookin yksityisviestillä tai sähköpostil- la, jonka jälkeen käytiin alustava keskustelu haastateltavan soveltuvuudesta haastatelta- vaksi. Tässä vaiheessa en pitänyt ensiarvoisen tärkeänä, mihin peleihin haastateltavat olivat keskittyneitä, kunhan ne olivat yleisesti pelattavia elektronisen urheilun pelejä. Pyrin haastateltavien valintavaiheessa kertomaan haastateltaville riittävästi siitä, mitä aion heiltä kysyä, koska halusin keskittyä niinkin spesifiin aiheeseen kuin elektronisen

¹⁰ Discrod-ohjelma on pelejä harrastavien yleisesti käytössä oleva teksti- ja puheohjelma, joka on yleistynyt oman kokemukseni mukaan viimeisen muutaman vuoden aikana.

urheilun harjoitteluun. Haastateltavien kanssa käydyn alustavan keskustelun perusteella olin vakuuttunut, että haastateltavilla oli etukäteen riittävästi tietoa suostua haastateltaviksi, mikä oli Hirsijärven ja Hurmeen (2014, 20) mukaan oleellista, koska silloin voidaan varmistua siitä, että tutkimus on tehty eettisesti kestäväälle pohjalle. Keskustelun aikana varmistuin myös siitä, että haastateltavat suhtautuivat tutkimukseen myönteisesti ja heillä oli kiinnostusta olla osana sitä (Saaranen-Kauppinen ja Puusniekka 2006). Kun olin varmistunut haastateltavien sopivuudesta, sovin heidän kanssaan haastatteluajan ja -paikan.

3.3 Esihaastattelut ja varsinaisten haastatteluiden kulku

Ennen varsinaisia haastatteluja tein kaksi esihaastattelua. Molemmat haastateltavat olivat miehiä ja haastatteluhetkellä toinen oli 20-vuotias ja toinen 31-vuotias. Esihaastatteluiden tarkoitus oli kokeilla haastattelukysymysten toimivuutta, varmistaa valitsemani analyysimenetelmän sopivuus sekä hahmottaa haastatteluiden keskimääräistä kestoja. Esihaastatteluiden perusteella muokkasin haastattelukysymyksiä varsinaisia haastatteluja varten; karsin tarpeettomilta tuntuvia kysymyksiä ja muokkasin teemahaastattelualueiden painopisteitä niin, että ne vastaavat osuvammin tutkimuskysymyksiä. (Hirsijärvi ja Hurme, 2011, 72–73.)

Esihaastatteluiden runkona käytin tutkimuskysymyksen asettelua ja pyrin selvittämään aiemmassa tutkimuksessa esille tulleita teemoja niin yksityiskohtaisesti kuin mahdollista. Haastateltavien vastausten perusteella pyrin lisäkysymyksillä menemään aiheessa syvemmälle harkintani mukaan. Toinen haastateltavista pelasi *StarCraft 2* -peliä ja toinen oli pelannut aiemmin *Counter-Strike*-peliä. Halusin esihaastateltavien koostuvan juuri yksin pelattavan pelin ja joukkuepelin pelaajista, koska näin pääsin kokeilemaan kysymyksiä molempiin toisistaan poikkeaviin kohderyhmiin (Hirsijärvi ja Hurme, 2011, 72). Haastattelut kestivät keskimäärin 40 minuuttia, joka oli mielestäni riittävä aika kaikkien kysymysten läpikäymiseen.

Esihaastatteluiden alustavan analysoimisen ja kysymysrunkojen uudelleen muokkaamisen jälkeen siirryin tekemään varsinaisia haastatteluja, jotka tapahtuivat lokakuussa 2017. Haastattelu tapahtui siinä paikassa, jossa haastateltavat normaalisti harjoittelevat.

Kaikille haastateltaville tämä paikka oli koti, paitsi siinä tapauksessa, jos haastattelu tehtiin internetpuhelun välityksellä. Haastattelu tapahtui tietokoneen ja pelivälineiden läheisyydessä. Haastattelun alussa kehotin haastateltavia esittämään kysymyksiä, jos siltä tuntuu, tai jopa kieltäytymään vastaamasta, jos keskusteltava aihe ei tuntunut sopivalta. Varsinaisen haastattelun aloitin ja lopetin strukturoiduilla kysymyksillä, jotka siis esitin kaikille haastateltaville samalla tavalla. Alun lämmittely- ja tutustumiskysymysten jälkeen annoin haastateltavien kertoa harrastuksesta ja harjoittelusta melko vapaamuotoisesti, jonka jälkeen syvennyin varsinaisiin teemoihin. Lopussa pyysin haastateltavia kertomaan jonkin kohokohdan heidän harrastuksestaan ja tarjosin mahdollisuuden kysyä tai selostaa haluamastaan asiasta liittyen elektroniseen urheiluun.

3.4 Aineiston esittely ja siinä esiintyneet merkittävimmät pelit

Varsinaisia haastatteluita tein yhteensä kuusi kappaletta. Lyhyin haastattelu oli kestoltaan 29 minuuttia ja pisin yhden tunnin ja 48 minuuttia. Pisin haastattelu oli minulle vähiten tutusta aiheesta, joten jouduin esittämään huomattavan määrän lisäkysymyksiä, mutta myös vastaajan tietämys aiheesta ja tapa selittää asiat perusteellisesti lisäsi haastattelun pituutta. Nuorin haastateltava oli haastatteluhetkellä 15-vuotias ja vanhin 30-vuotias. Haastateltavista viisi oli miehiä ja yksi oli nainen. Kaikki pelasivat elektronisen urheilun pelejä tietokoneella ja eniten keskusteluissa esille tulleet pelit olivat *Counter-Strike: Global Offensive*, *Dota 2*, *Heroes of the Storm*, *Killer Instinct*, *League of Legends*, *Overwatch*, *StarCraft 2*, *Street Fighter 5* ja *Tekken 7*. Seuraavaksi esittelen tarkemmin esihaastatteluissa ja varsinaisissa haastatteluissa esille tulleet pelit ja niiden pelityypit.

3.4.1 Taisteluareenamoninpelit

Haastateltavien pelaamista peleistä MOBA-peleihin eli taisteluareenamoninpeleihin (engl. multiplayer online battle arena) lukeutui *Dota 2*-, *Heroes of the Storm*- ja *League of Legends* -pelit. Pelit on kuvattu yläviistosta, joten pelaajat näkevät pelihahmon ympärillä tapahtuvat asiat selkeästi. Kaikissa peleissä kamppaillaan paremmuudesta viiden hengen joukkueilla ja tavoitteena on tuhota vastustajan niin sanottu pääarakennus. Pelaajan tehtävä on ohjata yhtä pelihahmoa ottelun aikana ja pyrkiä tukemaan tekoälyn oh-

jaamia joukkoja, jotka hyökkäävät kohti vastapuolen tukikohtaa. Tyypillisesti tekoälyjoukot etenevät pelikartan kolmea niin sanottua linjaa pitkin ja pelaajan tehtävä on tuhota sekä vastustajan tekoälyjoukkoja että vastustajan ohjaamia pelihahmoja. Ottelun alussa pelaajat valitsevat pelihahmon itselleen lukuisista vaihtoehdoista ja valitulla pelihahmolla pelataan koko ottelu. Pelihahmot aloittavat ottelut aina ensimmäiseltä tasolta. Otteluiden aikana pelihahmot keräävät kokemusta tuhoamalla rakennuksia, tappamalla tekoälyvastuksia ja vastustajan pelihahmoja. *Dota 2*- sekä *League of Legends* -pelin tapauksessa kerätään otteluiden kuluessa myös rahaa varusteita varten. Jos pelihahmo kukistetaan, joutuu sen pelaaja odottamaan hetken aikaa ennen kuin hän pääsee takaisin otteluun mukaan. Pelaamisen keskiössä on joukkuepelaaminen ja hyvän yhteistyön merkitys on huomattava. (ks. esim. Suomen elektronisen urheilun liitto, 2018.)

Dota 2 -peli on Valve Corporationin kehittämä ja julkaisema. Peli julkaistiin vuonna 2013. (Valve Corporation, 2013.) Pelissä on kaikkien aikojen suurimmat yhteenlasketut palkintopotit, ja pelin merkittävin vuosittainen turnaus on The International, jonka vuoden 2017 palkintopotin yhteenlaskettu määrä oli noin 24 miljoonaa dollaria. Pelin kaikkien aikojen menestynein suomalainen pelaaja on Lasse 'Matumbaman' Urpilainen. (E-sports earnings, 2018.)

Heroes of the Storm -peli on Blizzard Entertainmentin kehittämä ja julkaisema. (Blizzard Entertainment, 2015). Peli julkaistiin vuonna 2015. Pelissä on viidenneksi suurimmat yhteenlasketut palkintopotit. Pelin tähän mennessä suurimmassa turnauksessa, HGC 2017 Global Finals, palkintopotin yhteenlaskettu määrä oli miljoona dollaria. (E-sports earnings, 2018.)

League of Legends -peli on Riot Gamesin kehittämä ja julkaisema. (Riot Games, 2009). Peli julkaistiin vuonna 2009. Pelissä on kolmanneksi suurimmat yhteenlasketut palkintopotit, ja pelin merkittävin turnaus on League of Legends World Championship, jonka vuoden 2017 palkintopotin yhteenlaskettu määrä oli noin 5 miljoonaa dollaria. Pelin kaikkien aikojen menestynein suomalainen pelaaja on Lauri 'Cyanide' Happonen. (E-sports earnings, 2018.)

3.4.2 Ensimmäisen persoonan ammutapelit

Haastateltavien pelaamista peleistä varsinaisiin FPS-peleihin eli ensimmäisen persoonan ammutapeleihin (engl. first person shooter) lukeutui vain *Counter-Strike: Global Offensive* -peli. Luen samaan joukkoon lisäksi *Overwatch*-pelin, vaikka se sisältää myös samantapaisia ominaisuuksia kuin MOBA-pelit ja ei ole täysin puhdas ensimmäisen persoonan ammutapeli. Molemmat pelit kuvataan ohjattavan pelihahmon silmistä, josta tulee myös pelityypin nimitys ensimmäisen persoonan ammutapeli. Hahmoilla on tyypillisesti ase, jolla on tarkoitus ampua vastustajan pelihahmoja. MOBA-pelien tapaan myös ammutapeleissa pelaamisen keskiössä on joukkuepelaaminen ja hyvän yhteistyön merkitys on huomattava. (ks. esim. Suomen elektronisen urheilun liitto, 2018.)

Counter-Strike: Global Offensive -pelin kilpailullisessa pelimuodossa vastakkain on viiden hengen joukkueet. Ottelun alussa pelaajat ostavat tilanteeseen parhaiten sopivat aseet edeltävästä otteluserjan ottelusta saaduilla rahoilla. Toisen osapuolen tarkoitus on asettaa pommi ennalta määrättyyn paikkaan. Kartoissa on aina kaksi pommi-paikkaa. Toinen osapuoli taas pyrkii estämään pommin asettamisen tai purkamaan sen, jos pommi on jo onnistuneesti asetettu. Voittaminen on myös mahdollista, jos eliminoi kaikki vastustajan pelaajat. (ks. esim. Suomen elektronisen urheilun liitto, 2018.)

Counter-Strike: Global Offensive -peli on Valve Corporationin kehittämä ja julkaisema. Peli julkaistiin vuonna 2012. (Valve Corporation, 2012.) Pelissä on kaikkien aikojen toiseksi suurimmat yhteenlasketut palkintopotit. Suurin jaettu palkintopotti vuonna 2017 oli World Electronic Sport Games 2017 -turnauksessa, jossa jaettiin yhteensä 1,5 miljoonan edestä palkintorahoja. Pelin kaikkien aikojen menestynein suomalainen pelaaja on Aleksis 'allu' Jalli. (E-sports earnings, 2018.)

Overwatch-pelin kilpailullisessa pelimuodossa vastakkain on kuuden hengen joukkueet. Otteluiden aikana tavoitteena voi olla esimerkiksi suojella niin sanottua hallintapisteä tai kuljettaa kiskoilla kulkeva pommi vastustajan tukikohtaan. Samaan aikaan toinen osapuoli pyrkii estämään tavoitteen täyttymisen. (Overwatch Wiki, 2018.) Peli muistuttaa MOBA-pelejä siinä mielessä, että siinä on mukana pelihahmoja, joilla on kaikilla erilaisia kykyjä. (Blizzard Entertainment, 2016). Hahmojen kuoltua pelihahmot

myös syntyvät uudestaan lyhyen ajan päästä, joka on selkeä ero verrattuna *Counter-Strike: Global Offensive* -peliin.

Overwatch -peli on Blizzard Entertainmentin kehittämä ja julkaisema. (Blizzard Entertainment, 2016). Peli julkaistiin vuonna 2016. Pelissä on 11. suurimmat yhteenlasketut palkintopotit ja pelin merkittävimmissä turnauksissa oli noin 300 tuhannen dollarin yhteenlaskettu palkintopotti. Pelin kaikkien aikojen menestynein suomalainen pelaaja on Timo 'Taimou' Kettunen. (E-sports earnings, 2018.)

3.4.3 Tappelupelit

Haastateltavien pelaamista peleistä tappelupeleihin (engl. fighting game), joita voidaan myös kutsua taistelupeleiksi, lukeutui *Killer Instinct*, *Street Fighter 5* ja *Tekken 7* -pelit. Tappelupelit on kuvattu sivulta päin, mutta niissä voi olla mukana jonkin verran syvyysuunnassa tapahtuvaa liikettä. Pääsääntöisesti tappelupelit ovat niin sanotusti yksin pelattavia pelejä, joissa molemmilla osapuolilla on yksi pelihahmo. Pelin tarkoituksena on osua vastustajaan erilaisilla iskuilla ja iskusarjoilla niin kauan, että vastustajan hahmon elämämittari (engl. life bar) loppuu. Ottelut pelataan kilpailullisesti yleensä usean ottelun ottelusarjoina. Jokaisen ottelun alussa molemmat osapuolet valitsevat haluamansa pelihahmon. Tyypillisesti tappelupeleissä hahmojen olisi tarkoitus olla yhtä vahvoja keskenään. (ks. esim. Suomen elektronisen urheilun liitto, 2018.)

Killer Instinct -peli on Microsoft Studiosin julkaisema ja pelillä on lukuisia kehittäjiä. (Microsoft Studios, 2013). Peli julkaistiin vuonna 2013. Pelissä on 85. suurimmat yhteenlasketut palkintopotit ja pelin merkittävimmissä turnauksissa on muutamien kymmentuhansien dollarien yhteenlasketut palkintopotit. (E-sports earnings, 2018.)

Street Fighter 5 -peli on Capcomin julkaisema ja kehittämä. (Capcom, 2016). Peli julkaistiin vuonna 2016. Pelissä on 27. suurimmat yhteenlasketut palkintopotit ja pelin merkittävin vuosittainen turnaus on Capcom Cup, jonka vuoden 2017 palkintopotin yhteenlaskettu määrä oli noin 400 tuhatta dollaria. (E-sports earnings, 2018.)

Tekken 7 -peli on Bandai Namco Entertainmentin julkaisema ja kehittämä. (Bandai Namco Entertainment, 2015). Peli julkaistiin vuonna 2015. Pelissä on 64. suurimmat

yhteenlasketut palkintopotit ja pelin suurimmassa tähän mennessä pidetyssä turnauksessa oli 100 tuhannen dollarin palkintopotti. (E-sports earnings, 2018.)

Kaikki edellä mainitut tappelupelit ovat myös edustettuina vuosittain Yhdysvalloissa järjestettävässä Evolution Championship Series -nimisessä turnauksessa. Tappeluyhteisössä turnauksesta käytetään lyhennettä "Evo". (E-sports earnings, 2018.)

3.4.4 Reaaliaikainen strategiapeli *StarCraft 2*

Haastateltavien pelaamista peleistä RTS-peleihin, eli reaaliaikaisiin/tosiaikaisiin strategiapeleihin (engl. real time strategy), lukeutui *StarCraft 2* -peli. Peli on kuvattu yläviistosta, joten pelaaja näkee joukot ja niiden ympärillä tapahtuvat asiat selkeästi. Peli on niin sanottu yksinpelattava peli, jossa molemmilla osapuolilla on omat joukot, joita he pyrkivät ohjaamaan. Oleellisessa osassa peliä on joukkojen hallinnan lisäksi resurssien kerääminen ja oman tukikohdan rakentaminen, mikä mahdollistaa joukkojen rakentamisen. Pelaaja voittaa ottelun tuhoamalla vastustajan joukot ja rakennukset. (ks. esim. Suomen elektronisen urheilun liitto, 2018.)

StarCraft 2 -peli on Blizzard Entertainmentin kehittämä ja julkaisema. (Blizzard Entertainment, 2010). Peli julkaistiin vuonna 2010. Pelissä on kaikkien aikojen neljänneksi suurimmat yhteenlasketut palkintopotit ja pelin merkittävin vuosittainen turnaus on World Championship Global Finals, jonka vuoden 2017 palkintopotin yhteenlaskettu määrä oli 700 tuhatta dollaria. Pelin kaikkien aikojen menestynein suomalainen pelaaja on Joonas 'Serral' Sotala. (E-sports earnings, 2018.)

3.5 Haastatteluaineiston käsittely ja analysointi

Aineiston keräämisen jälkeen siirryin aineiston käsittelyyn ja sitä kautta varsinaiseen analyysiin. Analyysissa pyrin noudattamaan vallitsevia käytäntöjä, mutta kuten usein laadullisessa tutkimuksessa on tapana, en käyttänyt täysin valmista menetelmää, vaan sovelsin olemassa olevia menetelmiä omiin tarkoituksiini sopiviksi. Aineiston analyysi koostui ennen kaikkea huolellisesta haastatteluaineiston tarkastelusta ja uudelleen järjestelystä, jonka avulla pyrin löytämään yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia Taylorin esittämään viitekehykseen verrattuna. (Saaranen-Kauppinen ja Puusniekka 2006.)

3.5.1 Aineiston käsittely litteroimalla ja alustava koodaus

Koska tarkoitukseni oli käsitellä aineistoa pääasiassa realistisesta näkökulmasta, eikä relativistisesta, puhetaan keskittyvästä näkökulmasta, litteroin aineiston peruslitterointina (Saaranen-Kauppinen ja Puusniekka, 2006). Peruslitterointiin kuuluu se, että aineisto litteroidaan puhekieltä noudattaen siten, että toisto ja täytesanat jätetään pois (Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto 2017). Vaikka tarkoitus oli noudattaa peruslitteroinnin käytäntöjä, jäi tekstiin jonkin verran täytesanoja, koska pidin niitä litterointihetkellä oleellisina. Kokonaan litteroimatta jäi ainoastaan sellaisia kohtia, joissa ei keskitytty enää varsinaisesti aiheeseen, vaan vain kuvailemaan esimerkiksi jotain toista peliä, joka ei ollut relevantti tutkimuskysymykseni kannalta katsottuna (Saaranen-Kauppinen ja Puusniekka, 2006; Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto, 2017).

Aineiston keräämisen ja alustavan litteroinnin jälkeen hylkäsin toisen esihaastattelun kahdesta eri syystä. Ensimmäinen oli se, että kyseinen haastateltava ei asunut haastatteluhetkellä Tampereella ja toinen syy oli se, että haastateltavan aktiivisesta elektronisen urheilun harrastamisesta oli kulunut jo jonkin aikaa. Nämä seikat yhdessä olisivat saattaneet vaikuttaa haastatteluiden vertailtavuuteen, joten lopulliseen aineistoon jäi seitsemän elektronisen urheilun harrastajan haastattelut. Haastatteluiden kesto oli yhteensä noin 6 tuntia 40 minuuttia. Litteroitu aineisto taas oli kooltaan 89 sivua, ja se sisälsi noin 44000 sanaa.

Koodauksen, jota voi myös kutsua joissain tapauksissa luokitteluksi, aikana ja sen jälkeen jaoin aineistoa koodeista muodostettuihin teemoihin. Pyrin erityisesti löytämään haastatteluiden väliltä yhteisiä teemoja, jotka tiivistyivät laajemmiksi kokonaisuuksiksi, ja näin mahdollistaisivat tarkempien tulkintojen tekemisen koko aineistosta. (Saaranen-Kauppinen ja Puusniekka, 2006.)

Koodasin aineistoa melko tiheällä kammalla, eli merkitsin koodeja jopa lausetasolle, mutta merkitsin myös isompia toiminta- ja ajatuskokonaisuuksia. Koodeista käy selville esimerkiksi mihin kehittymisen ja harjoittelun osa-alueeseen kyseinen kohta liittyy ja jota oli mahdollisuuksien mukaan tarkennettu yhdellä tai useammalla määreellä, kuten 'asenne_peelamista kohtaan_vakava' tai 'oppiminen_virheiden kautta'. Koodauksella pyrin jäsentelemään aineistoa ja merkitsemään siihen tarkasteluni kannalta oleellisia

kohtia, jotka myöhemmin tukivat aineiston tulkitsemista. (Saaranen-Kauppinen ja Puusniekka, 2006.)

Aineiston keräämisen, litteroimisen ja alustavan koodaamisen jälkeen arvioin käsiteltävän aineiston kokoa. Sinänsä seitsemän haastattelua eivät ole huomattavan laaja aineisto, mutta niissä keskitytään melko suppeaan aihealueeseen ja ne ovat sisällöltään mielestäni rikkaita. Tässä kohtaa tuli vastaan myös opinnäytetyön tekemiseen käytettävät rajalliset resurssit. Koska sekä aineiston keruu että sen käsittely veivät huomattavan määrän aikaa, jouduin luottamaan siihen, että aineisto olisi riittävän laaja. (Saaranen-Kauppinen ja Puusniekka, 2006.) Aineiston kokoa arvioidessa tarkastelin sitä myös kyläntymisen kautta, eli toisivatko uudet haastattelut uusia näkökulmia aiheeseen. Kyläntyminen on monitulkintainen asia, koska esimerkiksi vielä sadannenkin haastattelun jälkeen voisi löytyä uusi näkökulma tarkasteltavaan asiaan, mutta sitä ennen olisi saatanut olla lukuisia tapauksia, jotka olisivat tuoneet melko vähän mitään uutta. Huomasin jo haastatteluita tehdessä, että samankaltaiset harrastamiseen ja harjoitteluun liittyvät tekijät toistuivat niiden aikana. Tästä syystä olin vakuuttunut, että kerätty aineisto olisi riittävä. Aineiston riittävyttä myös lisäsi se, että pyrin nimenomaan keskittymään harrastajien välillä oleviin samankaltaisuuksiin enkä niinkään eroavaisuuksiin, joka taas olisi edellyttänyt laajempaa aineistoa. (Saaranen-Kauppinen ja Puusniekka, 2006.)

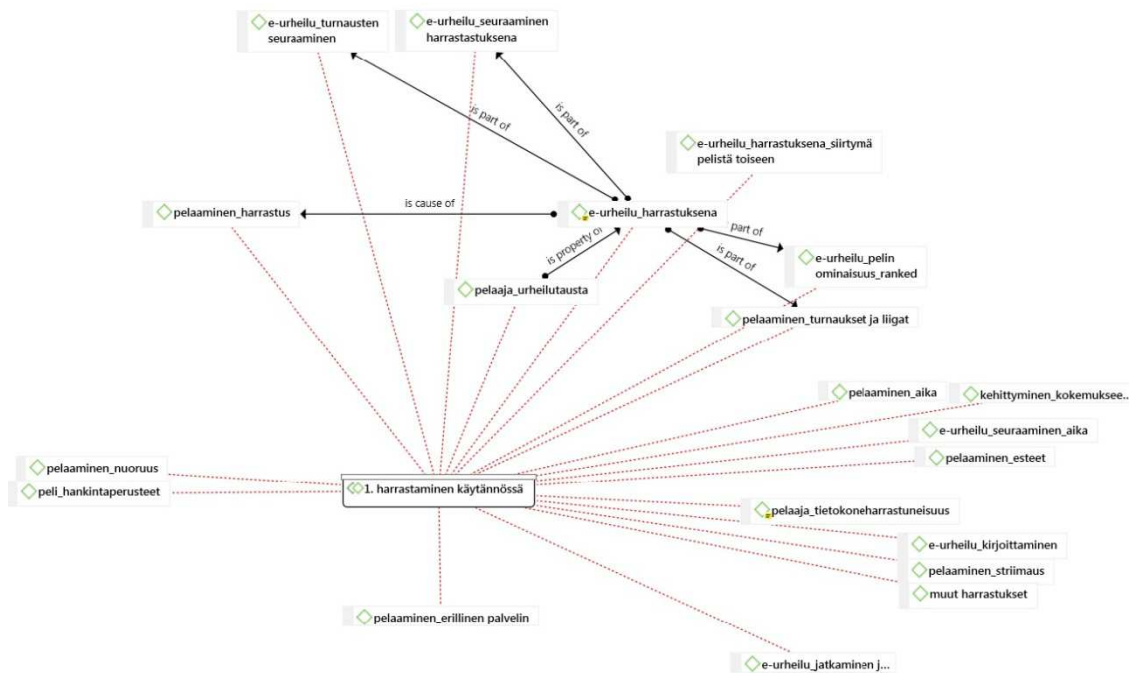
3.5.2 Koodausprosessi ja aineiston analyysi teemoittelemalla

Käytännössä koodaaminen eteni sykleissä. Uusien teemakokonaisuuksien hahmottuessa oli tarpeellista tarkastella aiemmin tehtyä koodausta, koska siitä saattoi paljastua uusia puolia. (Hirsijärvi ja Hurme, 2011, 144; Saaranen-Kauppinen ja Puusniekka, 2006.) Teemoittelussa keskeisenä tekijänä oli se, että useampi haastateltava oli sanonut saman asian tai kykenin tulkitsemaan, että haastateltavat puhuvat samasta asiasta, vaikka he käyttäisivät hieman eri sanoja ja tapoja asian ilmaisuun. Tätä kautta minulle hahmottui, mitkä asiat olivat haastateltaville keskeisiä tekijöitä elektronisessa urheilussa ja siinä kehittämisessä. (Hirsijärvi ja Hurme, 2011, 173.) Analyysin edetessä tuli myös selväksi, että teemat limittyvät toisiinsa, eli havaittu toiminta saattoi liittyä useisiin teemoihin samaan aikaan. (Saaranen-Kauppinen ja Puusniekka 2006).

Haastatteluaineiston käsittely tiivistyi loppua kohden siihen, että pyrin löytämään teemoista yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia Taylorin (90–98) esittelemään viitekehykseen verrattuna. Toisin sanoen pyrin löytämään vastauksia esittämiini tutkimuskysymyksiin. Tässä vaiheessa myös yhdistelin osan koodeista olemassa oleviin koodeihin tai jätin ne kokonaan analyysin ulkopuolelle, koska ne eivät sopineet viitekehykseen. (Hirsijärvi ja Hurme, 2011, 148–149.)

Valmiissa analyysissä käytin 130 koodia. Nämä koodit jaoin viiteen teemakokonaisuuteen, jotka vielä jakaantuivat kymmeneen pienempään osakokonaisuuteen. Teemakokonaisuudet ja niiden osakokonaisuudet käyvät selville neljännessä luvussa esitetystä haastatteluaineiston analyysin tuloksista. Lyhyesti läpikäytynä nämä laajemmat kokonaisuudet olivat seuraavat: elektroninen urheilu harrastuksena, harrastajien pelimekaniikkojen opettelu, pelijärjestelmien hallinta ja peleissä olevien strategioiden haltuun ottaminen, harrastamiseen liittyvä sosiaalisuus ja viimeisenä pelin aikaisten tapahtumien aikana vastustajan toimien lukeminen.

Analyysia tehdessä käytin apuna Atlas.ti-ohjelmistoa, jonka avulla koodasin ja yhdistelin aineistoa teemoiksi. Koodien yhdistämisessä hyödynsin ohjelmistossa olevaa visuaalista verkostotyökalua (Atlas.ti Network). Työkalun avulla kykenin paremmin hahmottamaan, mitkä koodit kuuluivat eri teemojen alle. Visuaalisen näkymän avulla siirsin koodeja eli harrastajien toimiin liittyviä osakokonaisuuksia teemoista toisiin, koska havaitsin, että ne eivät sopineet kyseisiin kokonaisuuksiin. Merkitsin myös koodien välisiä suhteita, joita voi havaita kuvasta 2. Muodostetut suhteet koodien välillä olivat jossain määrin keinotekoisia, mutta ne silti auttoivat hahmottamaan laajoja kokonaisuuksia. (Hirsijärvi ja Hurme, 2011, 170.) Kaikissa teemakokonaisuuksissa suhteiden merkitseminen ei ollut tarpeellista, koska kokonaisuudet olivat yksinkertaisempia ja selkeämpiä.



Kuva 1. Elektronisen urheilun harrastaminen Atlas.ti-verkostona, johon on merkitty aineistossa ilmeiden harrastamisen osa-alueiden välisiä suhteita.

3.5.3 Yleisimpien diskurssien tarkastelu teema- ja aihealueista

Tarkastelin haastatteluita jossain määrin myös harrastamiseen liittyvien diskurssien kautta, mutta kovin yksityiskohtaisiin kielellisiin tekijöihin en kiinnittänyt huomiota, mikä voi olla hieman ristiriidassa diskurssianalyysin luonteen kanssa. Pääasiassa tulkit-
sin, miten harrastajat puhuvat elektronisen urheilun harrastamisesta ja siitä, mitä merki-
tyksiä harrastamiseen liittyi. (Saaranen-Kauppinen ja Puusniekka 2006.) Tarkastelun
lähtöajatus oli se, miten harrastajat suhteuttavat itsensä suhteessa harrastukseen. Samal-
la esille nousi viitteitä siitä, miten harrastajat suhteuttavat itsensä toisiin pelaajiin ja eri-
tyisesti ammattipelaajiin. (Hirsijärvi ja Hurme, 2011, 155.)

Käytännössä merkitsin koodeilla litteroidusta tekstistä kohtia, jotka sisälsivät tapoja
puhua harrastuksesta. Tästä yhtenä esimerkkinä oli harrastajien suhtautuminen harras-
tukseensa vakavasti, mitä käsittelem tarkemmin neljännessä luvussa. Diskurssien tarkas-
telun kohdallakin pidin tärkeänä sitä, että useampi haastateltava puhui harrastamisesta
samalla tavalla ennen kuin katsoin sen olevan mainitsemisen arvoista. Paikoitellen toin
esille myös yksittäisiä tapauksia, mutta silloin korostin tapauksen ainutlaatuisuutta.

Kaiken kaikkiaan keskityin kuitenkin enemmän elektronisen urheilun käytännön toimien esittelemiseen kuin siinä ilmenevien diskurssien selostamiseen.

4 TEEMAHAASTATTELUIDEN TULOSTEN ESITTELY

Käyn tässä luvussa läpi haastatteluiden analyysia ja sen yhteydessä esille tulleita tuloksia. Tulen esittelemään haastatteluissa keskeisimmiksi nousevat tekijät elektronisen urheilun harjoittelusta ja harrastajien pyrkimyksistä kehittyä paremmiksi pelaajiksi, mutta otan esille myös harvinaisempia ja mielestäni tärkeässä asemassa olevia yksityiskohtia. Aluksi esittelen hieman elektronisen urheilun harrastamista yleisesti, mistä siirryn käymään yksityiskohtaisemmin läpi niitä toimia, joita liittyy elektronisen urheilun harjoitteluun.

Erottelen haastateltavat sen perusteella, mitä pelejä kyseisen haastattelun aikana pääasiassa käsiteltiin. Käytän sitaattien yhteydessä peleistä ja samalla haastateltavista seuraavia lyhenteitä tai lyhenteiden yhdistelmiä: *Counter-Strike: Global Offensive* (CS:GO), *Dota 2* (Dota2), *Heroes of the Storm* (HotS), *Killer Instinct* (KI), *League of Legends* (LoL), *Overwatch* (OW), *StarCraft 2* (SC2), *Street Fighter 5* (SF5) ja *Tekken 7* (T7). Käytän joka kohdassa samasta haastateltavasta samaa yhdistelmää, esimerkiksi (HoTS/LoL/OW.) kuvaa pelaajaa, joka kertoi pelaavansa kolmea eri peliä ja näistä kaikista elektronisen urheilun peleistä keskusteltiin haastattelun kuluessa.

Pääasiassa pyrin käsittelemään haastateltavia yhtenäisenä joukkona, mutta erottelen heidät toisinaan pelityypin mukaan tai vaihtoehtoisesti puhun yksinpelin pelaajista ja joukkuepelin pelaajista. Tässä yhteydessä yksinpeleillä tarkoitan *StarCraft 2* -peliä ja kolmea tappelupeliä, *Killer Instinct*, *Street Fighter 5* ja *Tekken 7*, muut taas ovat joukkuepelejä. Kaikkia elektronisen urheilun pelejä pelattiin pääasiassa verkossa internetin välityksellä, missä harrastajat kohtasivat pelaajia ympäri maailmaa tai ainakin ympäri Eurooppaa.

4.1 Elektroninen urheilu harrastuksena ja siihen liittyviä diskursseja

Pyrin tämän alaluvun jaottelulla korostamaan sitä, miten elektronisen urheilun harrastaminen näkyy käytännössä ja miten taas siihen kuuluvat diskurssit eli tavat puhua elektronisen urheilun harrastamisesta ovat osa näitä käytännön toimia.

4.1.1 Keskeisiä tekijöitä elektronisen urheilun harrastamisessa

Haastateltavien mukaan elektronisen urheilun harrastamisen aloittamiseen liittyi sitä edeltänyt yleinen peliharrastus. Kun kilpailullisen pelaamisen kipinä löytyi, ei se myöskään täysin korvannut muuta peliharrastamista, vaan molemmille löytyi aikansa ja paikkansa. Kahden haastateltavan kohdalla tuli myös esille se, että he olivat aiemmin harrastaneet aktiivisesti urheilua ja kilpailleet siinä. Nyt elektroninen urheilu oli heidän mukaansa korvannut perinteisen urheilun harrastamisen.

Varsinaiseen elektroniseen urheiluun siirryttiin pääasiassa täysi-ikäisyyden kynnyksellä tai vähän sen jälkeen. Vahvin tekijä harrastuksen aloittamisessa vaikutti olevan kiinnostus elektronista urheilua sekä kilpailullista pelaamista ja kilpailullisia pelejä kohtaan.

" – – mutta sitten jossain kohtaa tuli semmonen fiilis, että haluisi osata pelata jotain sellasta kilpapelii vähän paremmin. Sitten valkkasin ton StarCraft 2:n, kun olin kuullut siitä paljon hyviä asioita." (SC2.)

Muutamalla harrastuksen aloittamiseen liittyi läheisten kavereiden samansuuntainen kiinnostus. Huomionarvoista on, että haastatteluhetkellä haastateltavat olivat harrastaneet elektronista urheilua puolesta vuodesta noin yhdeksään vuoteen asti.

Sekä elektronisen urheilun aloittamiseen että sen harrastamiseen kuului jossain määrin se, että siirryttiin pelistä toiseen, ainakin tilapäisesti. Toisia pelejä saatettiin esimerkiksi vain kokeilla hetkellisesti.

"Onhan muutakin tullut pelattua, et en mää pelkästään Dotaa pelaa, että milloin on kokeiltu CS:ää, milloin kokeilin sen kesän Liigaa." (Dota2.)

Joskus taas kiinnostus eri pelejä kohtaa vaihteli tai sitten pelit olivat keskenään riittävän samankaltaisia, että pyrittiin kehittymään useammassa kuin yhdessä pelissä samaan aikaan. Tyypillistä harrastamiselle oli, että jossain vaiheessa keskityttiin tiiviimmin yhteen peliin kerrallaan, mutta toiset sitoutuivat pysyvämmiin kuin toiset.

Elektronisen urheilun harrastaminen ja siihen kuuluvat pelit olivat kaikki hyvin kilpailullisia. Poikkeuksetta jokainen peli sisälsi tavan jaotella pelaajat paremmuusjärjestykseen sen perusteella tuleeko pelatuista otteluista voittoja vai häviöitä. Peleissä olevat järjestelmät eivät sinänsä välttämättä mitanneet absoluuttisesti pelaajien välistä parem-

muutta, mutta ne olivat pitkän aikavälin keskiarvo pelaajien voittojen ja häviöiden suhteesta.

Yhtenä yksityiskohtana merkille pantavaa oli, että *Counter-Strike: Global Offensive* -pelissä niin sanottu pelaajien taitotasoa arvottava järjestelmä ei ollut riittävä haastateltavan mielestä. Osittain tämän vuoksi kyseinen harrastaja käytti kolmannen osapuolen palvelinta, Faceit-palvelua, jossa oli omat järjestelmänsä sijoittaa pelaajat paremmuusjärjestykseen. Faceit ja vastaavat palvelut tarjoavat pelaajille erilliset pelipalvelimet, joihin rakentuvat omat yhteisönsä. Palvelun sisällä järjestetään esimerkiksi turnauksia ja liigoja kaiken tasoille pelaajille. Palveluun myös kuuluu pelaajien menestymiseen liittyvän statistiikan ylläpito ja pelaajien keskinäinen vertaaminen. (Faceit, 2012.)

Oma lukunsa kilpailulliseen pelaamiseen tuli sekä verkossa pelattavista turnauksista ja liigoista että lähiverkoissa pelattavista turnauksista. Oli tyypillistä, että harrastajat olivat osallistuneet turnauksiin tai liigoihin joko internetissä tai lähiverkossa. Selkeästi tavanomaisempaa oli osallistua internetissä pelattaviin turnauksiin tai liigoihin kuin lähiverkoturnauksiin.

"Joo. No tälläkin hetkellä tohon Akateemiseen Kynäriliigaan osallistutaan joukkueen kanssa. Se on tällä hetkellä se ainoa, mitä pelataan ja sitten ollaan pelattu aika paljon Faceit-turnauksia, ja Faceit-liigaa tulee pelattua joka kuukausi." (CS:GO.)

Liigat, joihin osallistuttiin, olivat amatööripelaajille suunnattuja ja niihin osallistumista rajoitettiin tavallisesti pelaajien taitotason perusteella tai turnaukset olivat suunnattu jollekin tietylle yhteisölle¹¹. Oli myös huomionarvoista, että liigat saattoivat olla joko suomalaisten tahojen järjestämiä tai kansainvälisiä. Esille tullessa yksityiskohtana oli, että joskus saatettiin osallistua myös niin sanottuihin peliyhteisön järjestämiin pienimuotoisiin turnauksiin, mutta tämä tuntui olevan enemmän kuriositeetti kuin yleinen tapa.

Yhtenä huomattavana ilmiönä elektronisen urheilun harrastamisessa oli sen kokonaisvaltainen seuraaminen. Seuraamiseen liittyi jossain määrin tiedonhankinta, mutta sitä tehtiin myös paljon viihtymistarkoituksessa. Tyypillistä seuraamiselle oli se, että seurattiin omaan peliin liittyvää sisältöä.

¹¹ Ks. luku 2.3.1, jossa selostan yksityiskohtaisemmin turnausten säännöistä.

"Joo, seuraan. Ja se liittyy ihan siihen, että seuraa sitä pro-skenee ja aika tiiviisti ihan vaan mielenkiinnosta, että HLTV on semmonen ehkä suosituin CS:GO:n liittyvä uutissivusto. Ja sitä tulee seurattua käytännössä päivittäin aamukahvin lomassa." (CS:GO.)

Elektronisen urheilun seuraaminen tuntui olevan jakaantunut useisiin alustoihin, eli sisältöä haettiin muun muassa YouTubesta, Twitchistä, Twitteristä ja lukuisilta verkkosivuilta. Seuraaminen keskittyi muun muassa niin kuuluisiin pelaajiin, omaan peliin liittyviin uutisiin kuin kiinnostaviin persooniin. Selkeimpänä nousi esille kuitenkin isojen ammattilaisturnausten seuraaminen, jolla vaikutti olevan merkittävä rooli elektronisen urheilun harrastamisessa.

Elektronisen urheilun pelien pelaamiseen käytettiin aikaa haastatteluiden perusteella varovaisen arvion mukaan tavallisesti vähintään tunti päivässä tai vähintään noin viidestä kymmeneen tuntia viikossa. Paikoitellen pelaaminen oli intensiivisempää ja puhuttiin jopa 40 tunnista viikossa.

"Et sanotaan aktiivisimmillaan mä veikkaisin, et kyl siihen niinku sanotaan semmonen 30 tuntii ylik. 30–40 tuntii tuli käytettyä silleen, et sää pelasit ja katoit striimejä ja esports matseja esimerkiksi. Kyl se oli aika intensiivistä." (HoTS/LoL/OW.)

Pelaamiseen käytettyyn aikaan vaikutti erityisesti vapaa-ajan määrä, jolloin pelaaminen myös useimmiten sijoittui viikonloppuihin. Se, että pelaamiseen sanottiin käytettävän ainakin paikoitellen paljon aikaa, oli ymmärrettävää, koska haastatteluiden aikana kävi ilmi, että kokemuksen kerryttäminen pelaamalla elektronisen urheilun pelejä oli oleellinen osa harrastusta. Pelaamisen lisäksi pyrin myös kartoittamaan elektronisen urheilun seuraamiseen käytettävää aikaa, mutta tästä en osaa antaa kuin varovaisen arvion, että seuraamiseen käytettiin keskimäärin noin kymmenen tuntia viikossa, joka ei sekään ollut välttämättä keskittymistä vangitsevaa katsomista vaan enemmän taustahälyä.

Haastatteluiden aikana tuli esille, että harrastaminen oli ajoittain raskasta. Osittain siitä syystä, että saman pelin pelaaminen voi jossain kohtaa uuvuttaa tai käydä jopa tylsäksi. Tätä turhautumista pyrittiin lievittämään taukojen pitämällä. Taukojen sanottiin kestävän päivästä muutamiin viikkoihin, jolloin keskityttiin muuhun kuin elektronisen urheilun harrastamiseen. Taukojen tarkoitus vaikutti olevan kiinnostuksen uudelleen herättäminen ja turhautumisen vähentäminen.

"Siis joo. Kyllä siis se niin kun tulee joskus, että pitää vaikka kahen viikon tauon, kun ei oikeen vaan jaksa. Sitten vaikka harrastuksia ja kavereita ja tämmöstä, perusjuttuja." (OW.)

Vaikka elektroniseen urheiluun käytettiin aikaa paikoitelleen huomattavia määriä, menivät silti muut asiat harrastamisen edelle. Viikonloput käytettiin esimerkiksi pelaamiseen vain silloin, jos ei ollut suunniteltu puolison tai kavereiden kanssa muuta pelaamiseen liittymätöntä toimintaa. Samalla nousi esille se, että koulunkäynti ja muut velvollisuudet olivat haastatelluilla aina elektronisen urheilun harrastamisen edellä.

Haastatteluista kävi ilmi myös muita elektroniseen urheiluun läheisesti liittyviä harrastuksia, mutta en varsinaisesti kysynyt näitä jokaiselta, joten nämä ovat tekijöitä, jotka haastateltavat toivat itse esille. Yksi haastateltavista kertoi, että oli kirjoittanut elektronisesta urheilusta verkossa julkaistavalle artikkelisivustolle. Toinen taas sanoi kirjoittavansa itselleen tuntemuksia ja ajatuksia ylös pelisessioiden jälkeen.

"Mää alotin sen Tekkenin kanssa ja jatkoin sen Street Fighterin maailmaan. Mää rupesin kirjoittaa semmosta pientä, niin kun päiväkirjaa. Semmosista yleisistä asioista, mitä tulee mieleen, kun yrittää päästä pitemmälle pelissä." (KI/SF5/T7.)

Yhdelle harrastajalle pelaamiseen liittyi suoratoistovideoiden tekeminen (engl. streaming). Kaksi haastateltavista sanoi harrastavansa fyysistä liikuntaa pelaamisen vastapainona ja he myös korostivat liikunnan merkitystä pelaamisen ohella.

Kahden haastateltavan mukaan elektronisen urheilun harrastaminen toimii keinona unohtaa työasiat. Nopeatempoinen pelaaminen tarjosi eskapismia päivän tapahtumista ja auttoi sitä kautta rentoutumaan.

"Mun mielestä se rentouttaa aina työpäivän jälkeen, et sää keskityt ihan täysin johonkin muuhun asiaan, kun ne koodijutut jää mietityttää, tai kun on semmonen ylisuorittaja myös töissä niin toi on ainoa tapa millä mää noltaan." (Dota2/HotS/OW.)

Haastatteluiden aikana tiedustelin myös elektronisen urheilun jatkamisesta ja lopettamisesta, josta sain aika yksimielisen vastauksen: harrastamista tullaan jatkamaan vielä pitkään, eikä sitä haluta lopettaa ilman erityistä syytä. Havaittavissa oli kuitenkin viitteitä siitä, että harrastaminen saattaa loppua, jos elämään tulee jotain muuta tärkeämpää tai kiinnostus lopahtaa, mutta haastatteluhetkellä harrastuksen lopettaminen oli vielä jossakin kaukana tulevaisuudessa.

4.1.2 Elektronisen urheilun harrastamiseen liittyviä keskeisiä diskursseja

Haastatteluista oli havaittavissa harrastajien suhtautuminen elektronista urheilua kohtaan. Heidän pyrkimyksenä oli oppia jokaisesta ottelusta lisää. Toisin sanoen harrastamiseen ja pelaamiseen suhtauduttiin vakavasti, se oli tavoitteellista, jossain määrin järjestelmällistä ja se selkeästi edellytti pitkäjänteisyyttä. Käyn seuraavaksi läpi tarkemmin näitä ominaisuuksia, mutta aluksi muutama sana siitä, että ainakin osalla haastatelluista suhtautuminen pelaamiseen oli muuttunut elektronisen urheilun aloittamisen jälkeen ja sen jatkuessa pidempään. Niin suhtautuminen pelaamiseen kuin tapa pelata ja suhtautuminen voittamiseen oli erilainen kuin ennen. Keskityttiin enemmän oppimiseen ja kehittymiseen kuin pelaamiseen ja voittamiseen.

Kuten totesin, haastateltavat suhtautuivat elektronisen urheilun harrastamiseen ja siihen kuuluvien pelien pelaamiseen vakavasti. Tämä näkyi esimerkiksi siinä, että pelaamisen sanottiin suhtauduttavan vakavammin kuin muut samoja pelejä pelaavat. Samalla korostui se, että haastateltavien mukaan pelaamista pitää harjoitella vakavissaan ja huomattavia määriä, jotta siinä voi kehittyä paremmaksi.

"Se ei riitä, et sua vähän kiinnostaa, jos sää haluat pärjätä niin pitää omistautuakin sille asialle." (OW.)

Harjoittelun ja yleisesti harrastamisen osana vaikutti olevan tavoitteellisuus. Harrastamisessa saatettiin tavoitella jotain kauempana olevaa kohdetta, kuten pelin sisäisen sijoituksen parantamista tai liigamenestystä. Tavoitteellisuuteen liittyen asetettiin myös pienemmän ponnistuksen vaativia tavoitteita, kuten voitiin keskittyä muun muassa kehittymään jossain yksityiskohtaisessa pelin osa-alueessa.

Harrastajat vaikuttivat olevan lisäksi järjestelmällisiä harjoittelussa tai ainakin sitä tavoiteltiin, vaikka se ei aina olisi toteutunut. Järjestelmällisyyteen liittyi sekä säännöllinen pelaaminen että se, mitä rutiineja harjoitteluun kuului.

"Mää pyrin joka ilta pelamaan esimerkiks just HotSia, et pysyy se pieni tatsi siihen. Oli se nopee peli tai hidas peli." (Dota2/HotS/OW.)

Tavoitteellisen ja järjestelmällisyyden lisäksi harjoittelu edellytti pitkäjänteisyyttä, joka ilmeni siinä, että pelattiin samaa peliä pitkään eikä vaihdettu sitä toiseen. Jossain määrin oli havaittavissa, että tähän tavoitteeseen ei aina päästy, mutta sen tiedettiin silti olevan

tärkeää. Pitkäjänteisyyden diskurssiin voitiin mielestäni liittää myös se, että harjoitteluun piti käyttää tunteja ja taas tunteja tavoitteiden saavuttamiseksi.

"Se on vaan tosi paljon sitä harjoittelua. Ja ihmiset aika usein aliarvoi sitä, kuinka paljon sitä pitää pelata, että tulee hyväks." (SC2.)

Haastatteluiden aikana keskusteltiin pelien voittamisesta ja häviämisestä. Harrastajat tuntuivat ottavan häviöt raskaasti, mutta samalla niitä pidettiin tärkeinä oppimisen ja kehittymisen mahdollistajina. Jossain määrin häviämisen ja uudelleen yrittämisen yhtälöä pidettiin kuitenkin uuvuttavana. Tähän vaikutti osaltaan se, että kokonaisuudessaan pelitunteja voi olla takana paljon ja epäonnistuminen yksinkertaisesti saattoi turhauttaa, kun peliin oli käytetty niin paljon aikaa.

Voitot taas vaikuttivat olevan häviöiden vastakohtana. Voitot ja mahdollisuus voitoista sekä menestymisestä lisäsi halua yrittää enemmän oli sitten kyse yksittäisestä ottelusta tai pitkäjänteisemmästä harjoittelusta. Samaan aikaan kävi selväksi, että kokonaiskuvan kannalta voittoja tärkeämpänä pidettiin kehittymistä, jonka toivottiin johtavan myöhemmin menestymiseen.

"Tärkeintä ei oo se silleen se voittojen määrä, vaan se matka kohti sinne jossain hämmöttävii mahdollisia voittoja. Et mitä enemmän pääsee irti siitä ajatuksesta, et ne voitot on nyt sellanen, miks kaikki silleen ihailee, tai miks sun pitäis päästä jonnekin. Mitä enemmän rupee ajatteleen sitä. Kehitysaskeleet ja kaikki semmoset pienet haasteet, mitä sulle tulee, niin niitten selättäminen on sen koko jutun juju." (KI/SF5/T7.)

Vakavamman sekä suunnitelmallisemman pelaamisen ja harjoittelun vastapainona nousi esille vähemmän vakava pelaaminen eli pelaaminen viihtymistarkoituksessa. Silloin pelaaminen nähtiin viihteellisenä ja viihteelliseen pelaamiseen liittyi myös usein se, että pelattiin muita kuin omaa elektronisen urheilun peliä. Vaihtoehtoisesti oli oman pelin kohdalla etukäteen päätetty, että tällä kertaa pelataan vähemmän vakavasti ja pidetään lähinnä hauskaa.

Samalla haastatteluista oli nähtävissä, että pelin parissa viihtyminen oli tärkeää, vaikka elektronisen urheilun harrastamiseen suhtauduttiin vakavasti. Jos pelaaminen ei tuntunut hyvältä, siitä saatettiin pitää taukoa. Pelaamista ei myöskään pidetty urana, mikä tarkoitti osaltaan sitä, että pelaamisesta oli tarkoitus myös nauttia.

"Kuitenkin pelataan huviksemme, mutta pelataan tosissaan." (CS:GO.)

Kilpailamiseen ja pelaamiseen suhtautumisen perusteella haastateltavien puheesta oli havaittavissa, että he olivat myös ylpeitä saavutuksistaan. Oli sitten kyseessä henkilökohtaiset saavutukset tai joukkueen yhteiset ponnistukset, mutta onnistuminen ja menestyminen haluttiin tuoda esille ja se oli osa elektronisen urheilun harrastamista.

Haastateltavien harrastamiseen suhtautumisen lisäksi keskusteluissa nousi esille ammattipelaajien rooli harjoittelulle ja harrastamiselle. Ammatillisista otettiin mallia, mutta jossain määrin oli myös havaittavissa ihannoitua heitä kohtaan. Ammattilaisten toimintaa käytettiin myös esimerkkeinä selittämään elektronisessa urheilussa esiintyviä ilmiöitä, kuten esimerkiksi pelaajien rooleja *Counter-Strike: Global Offensive* -pelissä.

"Esimerkiksi ammattilaispeleissä tosiaan huomaa sen, että se joka siellä on se leaderi, sillä menee niin paljon sitä keskittymistä sen kokonaisuuden hallintaan, että ei se välttämättä pysy tapoissa niiden kaikkien muiden perässä." (CS:GO.)

Samalla tavalla kuin ammattilaispelaajien toiminta toimi esimerkkinä, oli perinteinen urheilu myös esimerkkinä, kun pyrittiin kuvaamaan elektronisessa urheilussa esiintyviä ilmiöitä. Elektroninen urheilu voitiin nähdä esimerkiksi jossain määrin perinteisen urheilun kaltaisena ja sen katsottiin vaativan samantasoista omistautumista kuin perinteinen urheilu.

"Vähän niin kuin fudiksessa totta kai. Mää oon siis pelannu pienestä asti fudista ja sit kun se jäi vähän sivuun se fudiksen pelaaminen niin sit tuli esportsit. Niin se ajaa vähän saman asian, et sul on joukkue ja sää pelaat sen kaa yhteistä niin kun tavoitetta kohti." (Dota2/HotS/OW.)

4.2 Pelimekaniikat, pelivälineet ja harjoittelun kehollisuus

Pelin mekaniikat pitävät sisällään monisyisen ja monimutkaisen ulottuvuuden, jota avasin alustavasti tutkielmani toisessa luvussa. Haastatteluiden perusteella mekaniikkojen osaaminen vaikuttaisi olevan yksi pelaamisessa kehittymisen tukipilareista ja siihen käytetään aikaa moninaisin tavoin. Pyrin seuraavassa esittelemään keskeisiä yksityiskohtia mekaniikkojen harjoittelusta, jotka tulivat esille haastatteluiden edetessä. Mekaniikkojen esittelyn jälkeen käyn läpi niihin kiinteästi liittyviä elektronisessa urheilussa mukana olevia pelivälineitä. Lopuksi tarkastelen harjoittelun kehollisuuden ilmentymiä ja sen vaikutusta mekaniikkojen harjoitteluun.

4.2.1 Esille tulleiden pelimekaniikkojen esittely ja niiden harjoittelu

Pelimekaniikat ja niiden hallinta ilmenivät eri peleissä jossain määrin eri tavoin: MOBA- ja tappelupeleissä keskiöön nousivat pelihahmojen kykyjen hallinta, jota ei ollut nähtävissä *Counter-Strike: Global Offensive* -pelissä, jossa taas merkittävin mekaniikka tuntui olevan aseella osuminen oikeaan kohteeseen. *Overwatch*-pelin pelaamisessa yhdistyi elementtejä MOBA- ja FPS-pelien mekaniikoista ja osaamisalueista, eli peli vaati muun muassa aseella osumista ja pelihahmojen kykyjen hallintaa. *StarCraft 2* -pelin mekaniikoissa esille nousi se, kuinka paljon toimintoja pelaaja kykenee tekemään lyhyen ajan sisällä.

MOBA-, *Overwatch*-, ja tappelupeleissä pelihahmojen kykyjen oikea-aikaisella hyödyntämisellä pyrittiin saamaan etu vastustajasta ja mahdollisuuksien mukaan voittamaan koko ottelu. Kykyjä oli myös mahdollista yhdistää, eli tehdä niin sanottuja "komboja". Yhdistäminen tehtiin joko ketjuttamalla useita oman pelihahmon kykyjä peräkkäin tai ketjuttamalla kykyjä joukkuekavereiden pelihahmojen kykyjen kanssa, jolloin saatettiin saada entistä merkittävämpi etu suhteessa vastustajaan.

Erityisesti MOBA- ja *Overwatch*-peleissä useat kyvyt saattoivat edellyttää jotain resursseja. Oli se sitten manaa, jota pelihahmot tarvitsivat kykyjen tekemiseen, tai pelitapahtumien kuluessa täyttyvä resurssi, kuten *Overwatch*-pelissä oleva niin sanottu ultimate-kyvyn-mittari, joka täyttyy kun pelaaja esimerkiksi tekee vahinkoa vastustajiin tai parantaa oman joukkueen jäseniä. Ultimate-kyky on yleensä MOBA-peleissä ja *Overwatch*-pelissä hahmon tehokkain kyky, jolla on usein suuri vaikutus ottelun kulkuun.

Kaikissa haastatteluissa nousi esille, että pelaajan ohjaaman hahmon ja joukkojen liikkuminen pelimaailmassa oli hallittava hiirtä ja näppäimistöä käyttäen, ja siihen oli moninaisia tapoja. Varsinaisen liikkeen lisäksi piti tietää, miten paikasta toiseen pääsi tehokkaasti, mikä mahdollisti myöhemmin esille tulevien pelistrategioiden toteuttamisen.

"Et sää pystyt, sil on semmonen ability, että sää pystyt teleporttaan ja sää pystyt menee sinne vihun backlineen ja sää pystyt sieltä napsiin yksitellen pelaajii." (OW.)

Hahmojen liikkeeseen liittyi kiinteästi myös sijoittuminen pelialueelle muiden hahmojen suhteen, oli sitten kyse omista tai vastustajista. Hahmojen liikkeeseen ja joukkojen

liikutteluun liittyvät tekijät vaihtelivat pelistä toiseen, mutta liikkeen keskeisyys oli havaittavissa läpi pelityyppien.

Muissa paitsi tappelupeleissä pelimaailman tarkkailu vaikutti olevan yksi pelimekaniikan osa. Varsinaisesta pelinäköymästä pyrittiin huomaamaan lähestyvät viholliset mahdollisimman aikaisin. Samalla niin sanottu pienoiskartta (engl. mini map), joka sijaitsee useimmissa peleissä ruudun laidalla, toimi myös apuna pelimaailman tarkkailussa. Kartasta esimerkiksi pyrittiin havaitsemaan, jos vihollisia ei näy siellä, missä ne olivat olleet hetki sitten. Vihollisen kadottua omien hahmojen tai joukkojen näköpiiristä niitä on esimerkiksi MOBA- ja RTS-peleissä mahdotonta nähdä, koska pelialuetta peittää niin sanottu sodanvarjo (engl. fog of war). Tämä taas tarkoittaa sitä, että tilanteessa piti olla varuillaan, koska vihollinen voi tulla yllättävistä paikoista. Yleisesti ottaen kaiken oleellisen havaitseminen ja tunnistaminen pelimaailmasta joka hetki oli haastateltavien mukaan tärkeää.

"Että laning phasessa sun pitää pitää silmällä last hittejä, ja sun pitää pitää silmällä vastustajan heroa. Sun pitää pitää silmällä karttaa –" (Dota2.)

Kuten edellä toin esille, tappelupeleissä ei ilmeisesti varsinaisesti tarkkailtu pelimaailman tapahtumia samalla tavalla kuin muissa peleissä. Osittain todennäköisesti sen vuoksi, että pelialueet olivat pienempiä ja pelialue oli koko ajan näkyvissä molemmille pelaajille. Haastattelun perusteella oli kuitenkin selvää, että vastustajan liikkeiden tarkkailu oli oleellisessa osassa tappelupelejä, koska haluttiin olla koko ajan tietoisia siitä, mitä vastustaja voi seuraavaksi tehdä.

"Että kumpikaan ei välttämättä niin kun oo vetämässä komboa toisen naamaa tai mitään. Vaan että haetaan sellasta, kumpi saa avattua tän pelin ja silloin yleensä ollaan just siinä vähän keskikentällä." (KI/SF5/T7.)

Counter-Strike: Global Offensive -pelissä tähtääminen oli taas se avainmekaniikka, joka piti hallita. Vastustajiin tuli osua tilanteessa kuin tilanteessa. *Overwatch*-pelin hallitsemisessa tähtääminen tuntui myös olevan tärkeässä osassa, mutta se ei korostunut niin paljon kuin *Counter-Strike: Global Offensive* -pelissä.

StarCraft 2 -peli poikkesi mekaaniselta osaamiseltaan melko huomattavasti muista, vaikka ulkoisesti se muistuttaa jossain määrin MOBA-pelejä. *StarCraft 2* -pelissä hahmojen kykyjen hallinnan sijaan esille nousi hiirellä ja näppäimistöllä tehtyjen toiminto-

jen määrä minuutin aikana. Korkea toimintojen määrä mahdollisti niin sanotun makropelin hallinnan, joka jossain määrin tähtäsi siihen, että kyettiin tekemään joukkoja, joilla oli mahdollista kukistaa vastustaja (ks. Liquipedia, 2017). Makropelin lisäksi pyrittiin kehittämään joukkojen hallintaan liittyviä mekaniikkoja.

"Tai sitten voi keskittyä, vaiks ihan makroomiseen, eli että rakentaa koko ajan niitä suplei ja rakennuksia ja työläisiä ja armeijaa." (SC2).

"Niin kuin esimerkiksi, että droppaa vastustajan baseen eli tekee semmosia pikku hyökkäyksiä enemmän." (SC2.)

Muutammat pelaajat kertoivat, että pelien mekaniikkojen harjoittelussa pyrittiin hyödyntämään ainakin jossain määrin pelien harjoittelualueita ja -moodeja. Näissä erillisissä pelimuodoissa oli mahdollista keskittyä suljetuissa ympäristöissä pelin mekaniikkojen kannalta oleellisiin kohtiin.

"Siellä StarCraftissä on se arcade-osio. Käyttäjien tekemiä mappeja, siellä on semmosii training mappeja. Mis pystyy esim. marineitten splittamista tai multitaskingii tai tämmösii asioita harjoittelemaan. Kyl mä niit oon ihan käyttäny." (SC2.)

Pelimekaniikkojen hallinnan kannalta tärkein viesti oli, että pelaamalla peliä kehittyivät myös mekaniikat. Haastatteluista oli lisäksi havaittavissa, että pelimekaniikat ovat pelaamisen perusta ja niiden ylläpitäminen edellytti jatkuvaa harjoittelua. Seuraavaksi luon katsauksen pelivälineisiin ja pyrin tarkastelemaan samalla, miten ne ovat osa pelimekaniikkojen hallintaa.

4.2.2 Pelivälineiden merkitys ja niiden liittyminen harjoitteluun

Seuraavassa käyn läpi pelivälineitä, jotka tyypillisesti pitivät sisällään näppäimistön, hiiren, hiirimaton, kuulokemikrofonin, tehokkaan tietokoneen, pelituolin ja kaksi näyttöä. Poikkeuksia pelivälineiden kohdalla oli enemmän siinä, mitä tarkoitusta varten välineet oli hankittu kuin siinä, mitä välineistöä yleensä elektronisen urheilun harrastamiseen kuului. Merkittävimmät poikkeukset välineiden kohdalla oli siinä, että tappelupelejä harrastava sanoi pelaavansa niitä arcade-tikulla ja toinen kertoi pelaavansa MOBA-pelejä erikoisohjaimella.

Kaikki haastatellut olivat jossain määrin tekemisissä tietotekniikan kanssa, liittyi se sitten työhön tai kiinnostukseen tekniikkaa kohtaan. Toiset olivat koonneet tietokoneensa

itse ja toiset taas olivat hyvin tietoisia siitä, miten hyvin pelit toimivat heidän tietokoneillaan ja mitä oli tehtävä, jos pelien toimivuudessa ilmenisi ongelmia. Haastateltavista myös jokainen pelasi käsitykseni mukaan elektronisen urheilun pelejä pöytätietokoneella. Tähän liittyi myös se, että pöytätietokoneen käyttöön kuului lisäksi muiden pelien pelaaminen, joka osaltaan vaikutti siihen, että elektronisen urheilun pelit toimivat riittävän hyvin heidän laitteillaan. Samalla oli huomionarvoista, että pöytäkonetta ei ollut välttämättä hankittu tiettyä elektronisen urheilun peliä silmällä pitäen vaan yleistä peliharrastusta varten.

Haastatteluiden perusteella pelivälineiden hankintaperusteet olivat moninaiset, eikä esille tullut mitään yksittäistä syytä. Mainittuja hankintaperusteita olivat muun muassa pelivälineiden tuntuma käytettäessä ja niiden vankka rakenne. Toiset kävivät läpi arvioita, kuuntelivat kavereitaan tai seurasivat ammattilaispelaajia ja tekivät päätöksensä näiden perusteelle. Osa taas hankki esimerkiksi epätyypillisen peliohjaimen tai paremman näytön, koska he olettivat niiden parantavan pelissä suoriutumista. Välineiden säätömahdollisuudet olivat myös yksi tekijä, joka vaikutti hankintaan. Kaiken kaikkiaan syyt vaikuttivat olevan pääsääntöisesti henkilökohtaisia, mutta jossain määrin myös pelityyppien määräämiä, mikä käy paremmin ilmi seuraavaksi tulevasta yksityiskohtaisemmasta selostuksesta.

Näppäimistön kohdalla tärkeää oli näppäimistön tuntuma. Sen piti olla vankkaa tekoa ja näppäinten piti reagoida riittävän nopeasti. Varsinaiseen pelaamisessa menestymiseen näppäimistöllä ei vaikuttanut olevan merkittävää osuutta, mutta yksi haastateltava kertoi päätyneensä sopivan tuntuisiin näppäimiin kompromissin kautta, koska näppäimistöllä oli myös tarkoitus kirjoittaa.

"Mää itse koin, että kun mää kokeilin erilaisia näppäimistöjä, niin cherry redit oli mulle, jotenkin liian herkäät. Varsinkin kun mää kirjotan tosi paljon. Niin ne oli taas semmoset, et ne tuntui, et ne olis liian herkäät, varsinkin kirjottamiseen. Ne olis hyvät kyllä pelaamiseen, mutta kirjottamiseen ei. Joten mää otin sitten noi Logitechin omat, jotka oli vähän niin kun semmonen välikappale."(HoTS/LoL/OW.)

Hiirtä käytettäessä oleellista oli sen tarkkuus ja tarkkuuden säätömahdollisuudet, mutta myös se, että hiiri tuntui kädessä hyvältä. Hiiren osoittimen liike pelimaailmassa piti olla sekä pelin kannalta optimaalinen että sopia omaan tapaan pelata. Hiiren tarkkuuden

säätäminen korostui FPS-peleissä, joissa oli oleellista pitää hiiren osoitin vastustajan pään kohdalla, jotta siihen voitiin tehdä mahdollisimman paljon vahinkoa. Tähän taas auttoi se, että hiiren tarkkuus oli säädetty niin matalaksi, että pienellä hiirikäden liikkeellä ei ollut vielä suurta merkitystä pelimaailmassa.

Samoin kuin hiiren myös sopivan hiirimaton merkitys tuli ilmi selkeimmin FPS-pelien kohdalla. Maton koko oli avainasemassa samasta syystä kuin hiiren herkkyyks. Molemmissa tapauksissa suuri liike hiirimatolla piti näkyä pienenä liikkeenä pelimaailmassa.

"Tämmönen tosi iso matto, koska mää pelaan tosi pienellä sensitivityllä. Et-tä jos mää vedän tommosen 40 tai 30–40 sentin matkan hiirtä niin se hahmo kääntyy siellä pelissä vaan sen 180 astetta, että pelaan todella pienellä sensitivityllä ja se vaatii sitten tietysti kokoa hiirimatolta –" (CS:GO.)

Erillisen peliohjaimen käyttö tuli esille vain kahdessa haastattelussa. Toinen oli tappe-lupelien pelaaja, joka käytti arcade-tikkua, ja toinen käytti erillistä erikoisohjainta MOBA-peleissä. Arcade-tikun tärkein ominaisuus vaikutti olevan parempi ohjaustun-tuma, joka oli syy tavallisen Xbox-ohjaimen hylkäämiseen.

Yksi MOBA-pelien pelaaja taas käytti Logitechin valmistamaa G13-ohjainta, joka hel-potti haastateltavan mukaan pelaamista, mutta myös paransi pelisuoritusta.

"Mut tää käy Dotassa, HotSissa ja kaikissa tommosissa yleisesti. Tosta läh-tee skillit ja itemit ja tavarat ja kuriirin kutsu. No chattii mää oon yleensä pi-tänyt tossa ja mounttii toisessa. Ja tätä mää käytän kameraohjaukseen. – – Kun mää ite pyöritän tätä tattii ympäri sitä ruutuu samalla kun mää pelaan ja näpyttelen sinne." (Dota2/HotS/OW.)

Peliohjainten lisäksi elektronisen urheilun harrastamisessa oli mukana muita välineitä. Pelaamista varten hankitun näytön erityisominaisuudet tulivat kunnolla esille vain yh-dessä haastattelussa. Näytöistä oli mainintoja muissakin haastatteluissa, mutta niiden erityistä merkitystä ei varsinaisesti korostettu. Kävi kuitenkin selväksi, että *Counter-Strike: Global Offensive* -pelissä näytön ominaisuuksilla oli huomattava merkitys. Näy-töissä sekä virkistystaajuus että säätömahdollisuudet tukivat pelaamisessa pärjäämistä, koska ne auttoivat reagoimaan pelitapahtumiin nopeammin.

"Lähetään vaikka ensin siitä, että näyttönä mulla toimii tämmönen Benkun 144 Hz näyttö. Ja siitä mää oon säätänyt CS:ää varten profiilin, mikä määrit-tää vähän väriasetuksia ja värikylläisyyttä ja kirkkautta ja se perustuu ihan vaan siihen, että erottaa pelissä paremmin. Ja tota 144 Hz sen takia, että kun

pelataan sillä tasolla, missä välillä ammutaan aivoja nopeemmin ihan omien refleksiensa pohjalta niin se 60 Hz virkistystaajuus, se on liian hidas." (CS:GO.)

Kuulokemikrofonit olivat osa peliharrastusta, mutta siitä ei ollut kuin muutama maininta, joten niiden merkitys ei suoraan tullut ilmi, vaikka useat pelasivat oman joukkueensa kanssa yhdessä ja kommunikation tärkeyttä korostettiin. Kuulokkeiden kohdalla mainittiin kuitenkin muun muassa käyttömukavuus, koska kuulokkeita pidetään pitkiä aikoja kerralla päässä.

Muutamien kanssa keskustelin lähinnä ergonomian vuoksi hankitusta pelituolista. Pelituolissa oleellista oli muun muassa sen säätömahdollisuudet. Pelituoli tarjosi myös apua istumisesta selälle aiheutuvaan rasitukseen.

"Päivät koodaa ja sit illat pelaa, ni pitää olla hyvä tuoli. Tän sai just oikeelle korkuudelle ja kaikki just hyvin. Tääl on kunnan säädöt, et ergonomian kannalta kannattaa olla hyvä tuoli." (Dota2/HotS/OW.)

4.2.3 Pelaamisen kehollisuuden ilmentymät

Elektronisen urheilun keholliset ulottuvuudet oli tulkittavissa haastateltavien sanomisista, vaikka harrastamista ei sinällään pidetty fyysisesti raskaana. Kehollisuuteen liittyi se, miten pelaaminen edellytti selkeästi tarkkoja käsien liikkeitä, ja se miltä pelaaminen fyysisesti tuntui.

Kehollisuuteen voi katsoa kuuluvan pelimekaniikkojen harjoittaminen siinä mielessä, että pelin edellyttämät liikkeet oli siirryttävä mahdollisimman sulavasti peliohjaimen välityksellä pelimaailmaan. Jos liikkeet eivät onnistuneet, niitä oli harjoitettava ja toistettava, jotta ne välittyisivät halutulla tavalla. Toistoilla pyrittiin varmentamaan liikkeiden sujuvuus ja iskostamaan ne lihaksiin asti. Nopeissa pelitilanteissa liikkeiden haluttiin tulevan myös vaistonvaraisesti ja nopeasti.

"Et pitää vaan saada se jotenkin sinne selkärankaan. Tai mä tykkään just pelaa sillain reflekseillä. Et automaattisesti, jos tää tilanne tapahtuu, niin sitten mun refleksit tekee näin." (Dota2/HotS/OW.)

Ennen kilpailulliseen pelimuotoon menemistä pyrittiin siihen valmistautumaan erilaisin keinoin. Tämä tarkoitti sitä, että haettiin tuntumaa peliin. Tässä saatettiin hyödyntää esimerkiksi aiemmin mainittuja harjoittelumuotoja. Lämmittelyä tarvittiin erityisesti

sitä varten, että ilman lämmittelyä ensimmäiset ottelut saattoivat epäonnistua, koska lihakset eivät olleet tottuneet vielä pelin edellyttämiin liikkeisiin.

" – – kuitenkin se on niin refleksipainonen peli, että siinä vaan pitää kaiken tulla lihasmuistista, että se on, jos menee ihan kylmiltään tästä vaan. No niin pojat mennään pelaamaan, niin saatat ampua ensimmäisen matsin aivan seinille. Et kaikki flickit eli hiiren nopeat heilautukset, vaikka jonkun päähän niin saattaa mennä muutaman millin yli. Että kyllä siinä koitetaan vähän niin kun konfiguroida rannetta – – "(CS:GO.)

Tulkitsin lämmittelyn tarpeen olevan osa pelaamisen kehollisuuden ilmentymistä. Lämmittelyn kautta pelaajat valmistelivat kehonsa pelitoimintaa varten ja pyrkivät varmistumaan, että kilpailullisessa tilanteessa ei tehdä kohtalokkaita virheitä.

Pelaaminen itsessään ei haastateltavien mielestä aiheuttanut varsinaista fyysistä rasitusta, mutta väsymyksestä aiheutui refleksien hidastumista. Väsymykseen usein liittyi huonosti nukkutut yöt tai liian pitkäksi venyneet pelisessiot.

"Se on kuitenkin niin tiukkaan viritettyä se peli, et kyl sekin et sää olet nukkunut huonosti, niin se vaikuttaa tosi paljon. Se vaikuttaa refleksihin niin paljon, et ei mitään järkee." (CS:GO.)

Harrastajat kuvasivat pelaamista haastatteluiden aikana lisäksi kehollisten tuntemusten kautta, joiden katsoin osaltaan olevan merkki pelaamisen fyysisestä ulottuvuudesta. Pelaamisesta haettiin muun muassa adrenaliinia ja sen koettiin herättävän positiivisia kehollisia tuntemuksia.

"Jokin siinä pelin tempossa palvelee semmosta omaa sykettä jollainlailla."
(KI/SF5/T7.)

Kaiken kaikkiaan kehollisuus ei ollut suoranaisisissa puheissa merkittävässä osassa, mutta se oli silti läsnä. Kokonaisuudessaan pelien mekaniikkojen hallinnan ja pelivälineiden käsittelytaidon voi katsoa liittyvän jossain määrin pelaamisen kehollisuuteen.

4.3 Pelijärjestelmät, niiden oppiminen ja strategioiden merkitys

Tarkastelen tässä luvussa, mitä harrastajat opettelevat pelijärjestelmistä ja miten oppiminen tapahtuu käytännössä elektronisen urheilun kontekstissa. Lisäksi luon katsauksen siihen, mitä harrastajien pelaamisessa peleissä strategioilla tarkoitetaan.

4.3.1 Pelijärjestelmän hallinta elektronisessa urheilussa

Haastatteluista oli havaittavissa, että harrastajat olivat pyrkineet uutta peliä aloittaessaan oppimaan ensiksi perusasioita, jotta voivat myöhemmin ymmärtää paremmin pelin lainalaisuuksia. Alkuvaiheessa pyrittiin esimerkiksi ymmärtämään, miten karttaa piti lähestyä valitussa tilanteessa valitulla pelihahmolla tai selvittämään, miten yksinkertaisimmat rakennussuunnitelmat toteutetaan strategiapelissä.

Perusasioiden lisäksi haastatteluiden perusteella kävi selväksi, että pelit pyrittiin oppimaan ja hallitsemaan kokonaisuudessaan. Harrastajat eivät voineet jättää jotain osa-alueita huomioitta, vaan omasta pelistä opeteltiin koko pelijärjestelmän toimivuus niin kattavasti kuin mahdollista. Tappelupeleihin liittyen sain selostuksen siitä, miten hahmojen hyökkäyksiä tehdessä on tiedettävä, kuinka kauan iskut kestävät ja mitä vaiheita iskujen tekemiseen kuuluu.

"Frame data on siis sitä --, et miten nopea mikäkin liike on. -- Kun se liike alkaa niin puhutaan start up frameista. -- Puhutaan jostain, missä on vähän enemmän frameja. Vaikka medium punch. Puhutaan vaikka, mää en edes tiedä, mutta sanotaan, vaikka että siinä on kuus framea. Se koko liike on kuus framea pitkä. Kun peli pyörii 60 framea per second. Niin kun se medium punch alkaa, siinä on star up frameja, jolloin se nyrkki on tulossa, mutta siinä ei oo vielä hit boxia eli se ei voi vielä siinä vaiheessa osua vastustajaan. Mut sitten kun se siirtyy active frameihin, eli start up kestää jonkun tietyn framemäärän ja sen jälkeen tulee active framet. Niin silloin siihen muodostuu hit box ja silloin se voi osua vastustajaan. Ja ne active framet kestää tietyn aikaa ja sitten tulee lopulta recover framet, eli se jos se vaikka menee ohi se näyttää vähän siltä, että siitä tulee tällänen. Se recover-aika on tavallaan se aika, jolloin sää olet haavottuvainen. Et voi ohjata, etkä voi torjuu. Tavallaan sen takia frame data on tärkeätä tietää, että tota sää opit tunnistaa, että millon sää voit rankasta vastustajaa." (KI/SF5/T7.)

Niin tappelupelit kuin muutkin pelit vaikuttivat sisältävän tämän tapaisia syvälle pelisysteemeihin meneviä oppimisen kannalta oleellisia osia, mutta ne eivät olleet niin suuressa osassa haastatteluita, että toisin niitä tämän enempää esille. Tämä yksityiskohtainen esimerkki kuitenkin mahdollisesti vähän avaa elektronisen urheilun pelien maailmaa ja sitä miten hyvin pelit pitää hallita, jotta elektronisessa urheilussa olisi mahdollista menestyä.

Yksityiskohtaisemmassa harrastajien vaatiman tiedon tarkastelussa kävi ilmi, että MOBA-peleissä keskipisteenä oli ottelun alussa valittujen pelihahmojen kykyjen tietä-

minen ja tunnistaminen. Hahmokeskeisyyteen kuului se, että hahmojen kykyjen ominaisuudet tunnistettiin, ja niitä osattiin sekä hyödyntää että varoa. Pelihahmo voi esimerkiksi heittää vastustajaa kohti tulipallon, joka tekee vahinkoa, tai tehdä teleporttiloitsun, jonka avulla voi siirtyä nopeasti paikasta toiseen.

"Sitten yritin mahdollisimman hyvin ymmärtää, että mitä eri skillejä tietyillä heroilla esimerkiksi on. Miten sää käytät niitä, minkä kompinaatioita sää niistä saat? Miten sää voit käyttää erilaisissa tilanteissa?" (HoTS/LoL/OW.)

Samalla tavalla myös *Overwatch*-pelissä hahmojen eri ominaisuuksien ymmärtäminen ja niiden taitojen tunnistaminen olivat oleellisessa osassa. Tappelupeleissä pelihahmon valinta saatiin tehdä jo silloin kun peliä pelattiin ensimmäisiä kertoja, joten harjoittelu saattoi keskittyä pitkälti yhden hahmon kykyjen mahdollisimman laajaan opetteluun. Kaikissa tapauksissa korostui se, että hahmojen piti olla tuttuja, jopa silloin kun ne olivat vastustajien käsissä.

"Mutta se ei oikeesti riitä, vaan on oikeesti treenattava tosi paljon. Sillain et-
tä oppii tuntemaan kaikki asiat niin kun visuaalisesti siinä pelissä. Tunnistaa animaatiota omalt hahmolt ja vastustajalta. Kaikki tämmöset asiat totta kai."
(KI/SF5/T7.)

Erityisesti ensimmäisen persoonan ammutapeleissä pelikarttojen osaamisella vaikutti olevan tärkeä asema. Pelikartalla tarkoitetaan pelin kolmiulotteista pelialuetta, jossa pelaaja liikkuu ottelun aikana. Yksi haastateltava kertoi, että karttojen osaaminen tukee pelin mekaanisten taitojen hallintaa, koska vihollisen ampuminen helpottuu, kun tiedetään suurin piirtein, mistä vihollinen saattaa tulla.

"Kun se koko peli perustuu siihen, että sää tunnet, kun sää pelaat tuhansia tunteja niitä samoja karttoja, ja sää tunnet ne kuin omat taskus, ja sää tiedät todennäköisimmät paikat, missä se vihollinen seuraavaks on, ja sää tiät kaikki, minne kattoo, niin sun ei periaatteessa tarvii koko ajan heiluttaa hiirtä ja haravoida, vaan sää voit tehdä semmosia hallittuja liikkeitä. Ja sää otat karttaa esimerkiksi kulma kerrallaan haltuun ja niin edespäin." (CS:GO.)

4.3.2 Oppimisen tavat ja tiedon lähteet

Edellä tarkastelin erityisesti sitä, mitä pelaajien tarvitsee tietää peleistä. Tässä alaluvussa tarkastelen niitä tapoja, joilla pelaajat oppivat asioita ja mistä he hakevat tietoa. Oppimisen tavat vaikuttivat olevan pelistä ja pelityypistä toiseen samankaltaisia.

Tyypillisin tapa oppia elektronisen urheilun peleistä oli haastatteluiden perusteella virheiden kautta oppiminen. Hävityn ottelun jälkeen pyrittiin käymään läpi, mikä meni vikaan ja mitä olisi pitänyt tehdä toisin. Keskeistä oppimisissa tuntui olevan juuri hävittyjen pelien analysointi.

"Sun pitää pelata oppiakses eikä pelata voittaakses. Koska silloin kun sää pelaat oppiakses, niin silloin sää teet kaikkies, – – jotta sää ymmärtäisit siitä vastustajan hahmosta mahdollisimman paljon ja käytät aivotyöskentelyä siihen." (KI/SF5/T7.)

Muutamats myös toivat esille, että virheistä oppiminen on prosessimaista. Vaikka virheet tiedostetaan, niitä toistetaan tiedostamisen jälkeenkin. Virheistä pois oppiminen vei aikaa ja se edellytti lukuisia toistoja.

Selkeimpänä keinona tunnistaa tehdyt virheet oli pelien tallenteiden katsominen. Ne katsottiin erityisesti silloin, kun ottelu oli hävitty. Toiset katsoivat tallenteita tunnollisemmin kuin toiset. Jokainen kuitenkin tunnisti tarpeen katsoa tallenteita, mutta aina sitä ei tehty. Oman halun lisäksi tallenteita voi olla haastavampi katsoa, jos pelissä ei ole ottelun tallennusominaisuutta valmiina. Tätä rajoitetta kertoi yksi haastateltava kiertävänsä tallentamalla omat pelit erillisellä ohjelmalla.

" – –mää yleensä äänitän mun omia pelejä ja sit mää katon ne taaksepäin." (OW.)

Virheistä oppimisen lisäksi toinen merkittävä oppimisen tapa oli sisällöntuottajien tekemien videoiden ja suoratoistovideoiden katsominen. Videoita saatettiin katsoa pelkääntään oppimistarkoituksessa tai sitten se liittyi yleiseen elektronisen urheilun seuraamiseen. YouTube-videopalvelusta katsottavat videot saattoivat myös olla niin sanottuja opetusvideoita tai analyysija pelatuista ammatillispeleistä. Keskeisintä oli, että niiden kautta pyrittiin oppimaan ja kehittymään omassa pelissä.

"Sitten itse katon tietenkin aika paljon YouTube-videoita, Twitch-striiimejä, että niiden kautta pystyy saamaan hyvää käsitystä siitä, kun näkee, miten muut pelaa ja miten ne toimii tietyissä tilanteissa. Niin se auttaa ymmärtämään sitä omaa pelaamista ja miten mää voin sitten kehittyä siinä." (HoTS/LoL/OW.)

Twitch-palvelusta suoratoistovideoiden katsominen vaikutti keskittyvän hieman enemmän viihteelliseen katsomiseen kuin YouTube-videopalvelun videoiden katsominen. Suoratoistovideoistakin saatettiin saada oivalluksia, mutta se ei ollut yleisesti itse tarkoi-

tus katsomisessa. Turnauksia katsottaessa saatettiin esimerkiksi huomata jokin uusi asia, jota haluttiin soveltaa omaan tapaan pelata. Kaiken kaikkiaan Twitch- sekä YouTube-palvelun sisältöjen katsomistottumuksia ja syitä katsoa oli hieman haasteellista erotella haastatteluiden perusteella, joten löydökseni ovat lähinnä suuntaa antavia sen suhteen, mitä mistäkin palvelusta katsottiin.

Videoiden ja suoratoistovideoiden katsomisessa yksi elementti oli sisällöntuottajat. Näistä puhuminen ei ollut haastatteluissa kovin suuressa osassa, mutta sisällöntuottajien merkitystä en voinut silti jättää huomiotta. Yksi harrastaja korosti sitä, että hän halusi seurata erityisesti tasokkaita sisällöntuottajia, jotka loivat kiinnostavaa ja opettavaista sisältöä. Toinen toi esille sisällöntuottajien pelitietämyksen ja vaikutti pitävän sitä tärkeänä. Muutamat taas mainitsivat pelien selostajat tietolähteinä ja tiedonhankinnan apuna, erityisesti silloin kun katsottiin omia otteluita jälkeinpäin muiden selostamina.

" – – oikeestaan niin kun kaikki joukkueen kanssa pelatut pelit, niin mää oon kattonut läpi sen striimin. Varsinkin, jos selostaja on ollut, niin se on paljon auttanut sitä pelin niin kun kolmantena osapuolena tutkimista." (DotA2.)

Harrastajat mainitsivat videoiden katsomisen lisäksi lukuisia verkkosivuja, joita he seuraavat. Näiltä haetaan monentyyppistä omaan peliin liittyvää tietoa. Yksi harrastaja kertoi muun muassa käyvänsä läpi yksityiskohtaisia pelipäivityksiin liittyviä niin sanottuna metaraportteja.

"Eli lähes kaikkiin. HotSiin, LoLiin, Overwachiin esimerkiksi tulee metareportit tiettyjen updatejen jälkeen. – – käydään läpi periaatteessa kaikki herot ja minkälaisia muutoksia niihin on sitten tullu. – – Sen perusteella vähän pystyy näkemään, että mitkä herot on esimerkiksi hyviä oikeestaan melkeen, missä tahansa tilanteessa." (HoTS/LoL/OW.)

Verkkosivujen tarjoama anti oli kaiken kaikkiaan harrastajien mukaan monipuolista, mutta haastatteluiden perusteella ei voi tehdä varsinaisia yleistyksiä. Yksi sanoi esimerkiksi seuraavansa tappelupeligenreen keskittyvää sivustoa nimeltä shoryuken.com. Toinen kertoi katsoneensa oppaita teamliquid.net-sivustolta, jossa oli monipuolisesti tietoa *StarCraft 2* -peliin liittyen. Yksi haastateltava sanoi seuraavansa Twitter-mikroblogia, jossa hän kävi läpi peliyhteisön kuulumisia. Muutamat mainitsivat reddit.com-sivuston pelikohtaiset alisivut, joissa käytiin ajankohtaista keskustelua peleistä. Toiset taas toivat esille esimerkiksi Dotabuff-nimisen kolmannen osapuolen ylläpitämän pelisivuston,

josta voi katsoa niin yleistä *Dota 2* -peliin liittyvää статистиikkaa kuin yksityiskohtaista tietoa omista otteluista, kuten miten hyvin on pysynyt elossa otteluiden aikana ja miten hyvin on onnistunut keräämään kultaa otteluiden aikana.

"Jos näkee, mitä itemeit on ostanu ja mitä keskimäärin ihmiset ostaa. Pystyy vertailemaan kaikkii KDA-ratioita kuukaus taaksepäin. Millanen käyrä se on silloin ollu? Ja kaikki networthit ja nää. Kaikki selainpohjaset tommost jutut, niin ne tarjoo tosi hyvin mun mielestä." (*Dota2/HotS/OW*).

Kaksi haastateltavaa mainitsi kolmansien osapuolten ylläpitämät erilliset pelipalvelut, jotka toimivat harjoittelun, kehittymisen ja oppimisen tukena. Toinen palvelu oli puhe-
limella käytettävä sovellus, josta näki jo aiemmin esille tullutta "frame dataan" liittyvää tietoa. Toinen näistä palveluista taas tarjosi samankaltaista статистиikkaa kuin jo aiemmin mainittu *Dotabuff*-sivusto, josta *Counter-Strike: Global Offensive* -pelin harrastaja ker-
toi.

"No, sitä on aika helppokin seurata esimerkiksi just sen *Faceit*-palvelun kautta, eli siellä on hyvin tarkat statsit. Siellä on semmonen elorating, mikä on siis ihan numeraalinen arvo sille, kuinka hyvä sää oot ja se kehittyy sen mukaan voitak sä vai häviiks." (*CS:GO*.)

Muutammat haastateltavat mainitsivat myös muut harrastajat oppimisen ja tiedonhankin-
nan osana. Yksi sanoi opettelevansa pelin yksityiskohtia ja pelimoottorin saloja niin sanotuissa laboratoriosessioissa harjoittelukaverinsa kanssa. Sessioiden aikana he ko-
koontuivat samaan paikkaan ja kävivät esimerkiksi pelin harjoittelumoodissa tarkasti läpi pelihahmoihin liittyviä yksityiskohtia. Kaksi haastateltavaan taas kertoi siitä, miten peliin oli aluksi ollut helpompi päästä sisään, kun kokeneempi pelaaja oli tarjonnut apu-
aan. Kokeneemmat pelaajat jakoivat omaa kokemustaan eteenpäin ja näin tukivat ko-
kemattomampia pelaajia.

"Me katottii replayna mun vanhoja pelejä, missä mää koin, et mää olin epä-
onnistunut. Sit se katottiin yhdessä sitä matsii ja sitten se aina osotteli sieltä, että tää ja tää ja tää. Tässä teit väärin ja tässä ei olis pitänyt lähtee roamaa ja tässä pitää tehdä näin. Semmosii yleisii, oli tosi paljon neuvovia tyyppejä." (*Dota2/HotS/OW*.)

Kokeneempien pelaajien lisäksi harjoituskaverit olivat osa oppimista. Joukkuepelien pelaajat saattoivat harjoitella esimerkiksi kahdestaan jotain tiettyä pelin osa-
aluetta, kun taas yksinpelaajat kysyivät harjoitusapua esimerkiksi vastustajiltaan.

" – – mutta ihan netissä oon tavannu tai ihan vaikka ladderillakin. Siellä voi joskus ihan kysyä, että miten mun kannattais pelata tota buildia vastaan. Sitten voi ottaa pari peliä ja mää voin vähän niin kuin kertoa, että mitä sun kannattais tehdä." (SC2.)

Joukkuepelien kohdalla yksi haastateltava mainitsi, että he pelasivat harjoituspelejä, eli niin sanotusti "scrimmasivat" (engl. scrimming) toisen joukkueen kanssa aika ajoin. Kokonaisuuden kannalta katsottuna harjoituskavereiden kanssa pelaaminen ei vaikuttanut kuitenkaan olevan haastateltavien mukaan kovinkaan yleistä, mutta sitä silti tapahtui ajoittain.

4.3.3 Pelistrategioiden monet ulottuvuudet

Haastateltavat toivat esille useita puolia elektronisen urheilun pelien strategisista ulottuvuuksista. Strategioiden vaihtuminen ja muokkautuminen oli tyypillistä ja vallalla olevista suuntauksista oli tärkeää olla tietoinen. Keskeistä pelatessa oli tietää, mitä strategiaa oli kyseisellä pelikerralla tarkoitus noudattaa ja mikä oli strategian ydin.

Strategiseen kokonaisuuteen vaikutti liittyvän niin sanotun metapelin rakentuminen, jota kävin tarkemmin läpi tutkielmani toisessa luvussa¹². Metapelin muutokset tulivat pääasiassa pelipäivityksistä, joihin pyrittiin sitten mukautumaan parhaalla mahdollisella tavalla seuraamalla vallalla olevia trendejä. Päivitykset vaikuttivat keskittyvän paljolti hahmojen muutoksiin, joka osaltaan taas vaikutti siihen, mitä hahmoja kannatti pelata ja millä tavalla. Oleellisin havainto tässä kohtaa mielestäni oli se, että päivitykset ovat osana pelin oppimista, keskittyivät ne sitten mihin tahansa pelin osa-alueeseen. Useimmissa haastatteluissa oli myös havaittavissa, että uuden oppimisen tarve oli jatkuvaa pelien päivitysten vuoksi.

"Tässä patchissa Dotassa on pelattu kaks isompaa turnausta ja international. Ja jos verrataan patchin alkua ja patchin loppua niin ihan kaks eri metaa siellä on. Ei niin kun yhtään samoja heroja varmaan nää." (Dota2.)

"Esimerkiks jos tulee Overwatchin joku hahmopäivitys. Niin ekat videot, mitä yleensä tulee ekan vuorokauden sisällä siit päivityksestä, on niin semmosia suositteluja, et näin kannattaa tätä uutta pelata. Et niit mää katon. Et ei oo ihan pihalla." (Dota2/HotS/OW.)

¹² Ks. luku 2.3.3, jossa metapeli on selostettu yksityiskohtaisesti.

Pelistrategioihin liittyi kiinteästi vastastrategioiden käyttö, joilla pyrittiin vastaamaan vastustajan toimiin. Vastastrategioista oli tulkittavissa haastatteluiden perusteella momenttyyppisiä menetelmiä. Toiset menetelmät perustuivat siihen, että valittiin otteluun sellainen pelihahmo, joka on hyvä vastustajan hahmoa vastaan. Toiset menetelmät taas edellyttivät sitä, että otetaan etukäteen selvää, missä vastustajat ovat hyviä ja pyritään välttämään esimerkiksi heidän suosikkikarttansa kokonaisuudessaan.

Erityisesti MOBA-peleissä pelihahmon valinta ottelun alun draft-vaiheessa vaikutti valittaviin strategioihin. Draft-vaiheessa MOBA-peleissä joukkueen jäsenet valitsevat pelin alussa pelihahmot, joilla he aikovat pelata seuraavan ottelun. Valitseminen tapahtuu vuorotellen ja siihen kuuluu myös se, että joukkueet saavat vuorollaan estää joidenkin hahmojen pelaamisen. *Overwatch*-pelissä pelihahmoilla oli myös huomattava merkitys, mutta siinä hahmoa voi vaihtaa kesken pelin, joten pelihahmon valinnalla ei ollut niin merkittävää roolia koko ottelun kulkuun.

"Eli se draftaus siinä alussa. Se on noissa MOBA-peleissä yleensä haaste. Myös *Overwatch*issa, et pikataan väärät herot. Koska silloin se on jo. *Overwatch*issa voi vaihtaa, mut *HotS*:ssa se on tosi tärkeä. Et sää voit tehdä pelin helpoks tai tosi vaikeeks. Ei sun mahdotonta oo voittaa väärillä heroilla, mut helvetin vaikeeta ja raskasta se on kaikille." (*Dota2/HotS/OW*.)

MOBA-peleissä ottelun alun draft-vaiheessa hahmon valintaan liittyvä strategia määräytyy sekä vallalla olevan metapelin mukaan että sen perusteella, mitä hahmoja joukkueen pelaajat osaavat riittävän hyvin. Otteluiden aikana valituilla pelihahmoilla pyrittiin siten toteuttamaan tavoiteltua strategiaa parhaalla mahdollisella tavalla.

"Mää oon yrittänyt pitää semmosta tunnelmaa enimmäkseen, että kaikki saa sanoa oman mielipiteensä. Ei olla kuitenkaan niin korkeella, niin joutuu vähän tiätkö meneen sen mukaan, mitä tiimi osaa pelata." (*Dota2*.)

Kilpailullisessa liigassa pelattaessa *Counter-Strike: Global Offensive* -pelissä oli myös mukana niin sanottu draft-vaihe, jossa valittiin kartta, jota tullaan pelaamaan. Tavoitteena oli valita sellainen kartta tai karttoja, joissa oma joukkue oli hyvä ja välttää sellaisia, joissa vastustajat olivat vuorostaan parempia.

Ottelut sisälsivät harrastajien mukaan alun draft-vaiheen lisäksi varsinaisen ottelun aikana tyyppillisesti myös toisistaan poikkeavia vaiheita. Siirryttäessä vaiheesta toiseen muuttuneeseen tilanteeseen oli mahdollisesti tarvetta sopeutua muuttamalla strategista

lähestymistapaa. Selkeimmin vaiheet näkyivät MOBA-peleissä, mutta ne olivat nähtävissä kaikissa pelityypeissä. MOBA-peleihin kuului, että alussa kerätään muun muassa sekä kokemuspisteitä että rahaa pelihahmoilla, ja myöhemmin hyödynnetään kerättyjä etuja valitun strategian mukaisesti. Tappelupeleissä oli taas nähtävissä vaiheet siinä mielessä, että alussa saatetaan hakea paikkaa hyökätä ja tarkkailla vastustajaa, kun myöhemmin viedään tila vastustajalta kamppailemalla nurkassa.

League of Legends ja *Dota 2* -peleissä pelivaiheet muokkasivat harrastajien mukaan sitä, miten pelihahmot voivat hyödyntää kykyjään. Tähän vaikutti ottelun edetessä hahmoille hankitut esineet, jotka tekivät pelihahmoista parempia esimerkiksi lisäämällä hahmojen tekemää vahinkoa tai vähentämällä kykyjen tekemiseen tarvittavaa manan kulutusta.

"Koska monilla champeilla se saattaa mennä silleen, että early gamessa sun manakostit on aivan järkyttävät. Joudut tosi vahvasti kattomaan niitä, mutta sitten kun hyppäät mid gameen niin asia saattaakin muuttua aika paljon. Plus sitten, jos sulla on järkevät itemit, niin sitten asia ei välttämättä ookaan niin." (HoTS/LoL/OW.)

Joukkuepeleissä pelihahmon roolilla ja pelaajan niin sanotun pelipaikan välillä oli nähtävissä yhteys, ja samalla kun pelipaikka määritteli pelihahmon valintaa, se tätä kautta vaikutti pelistrategiaan. Pelihahmojen roolit olivat kiinteä osa erityisesti MOBA-pelejä ja *Overwatch*-peliä. Pelihahmojen rooleihin linkittyi myös pelaajien pelipaikat, jotka määräytyivät pitkälti valitun pelihahmon ominaisuuksien ja kykyjen mukaan. Pelihahmon rooli esimerkiksi määritteli sitä, että niin sanotulle carry-pelipaikalla valitun hahmon oli tehtävä myös paljon vahinkoa vastustajiin ja niin sanotusti kannettava oma joukkue voittoon.

"Carry elikkä hero, jonka tarkoitus on tehdä suurin osa vahingosta taisteluisa tai puskuissa. Niiden on yleensä tarve saada muutama itemi ostettua, että ne pääsee tekemään, mitä ne pyrkii tekemään. Näin ollen niiden rahan saanti on turvattava." (Dota2.)

Vaikka *Counter-Strike: Global Offensive* -pelissä ei ole laadittuna pelihahmojen rooleja pelintekijöiden toimesta oli pelaajilla kuitenkin tarkasti määrättyjä pelipaikkoja, joihin he keskittyivät. Pelipaikkaan vaikutti esimerkiksi pelin alussa valitun aseiden ominaisuudet.

" – – yleensä esimerkiksi AVP-kivääriä, mikä on se tehokas kiikarikivääri siinä. Sitä pelaa yleensä yks ihminen ja se on se, joka on sitä aina pelannu ja se on paras siinä. Se on niin kallis ja siinä on niin paljon myös huonoja puolia, että yleensä joukkueen dynamiikan kannalta on hyvä, että jos yks pelaaja pelaa sillä." (CS:GO.)

Pelihahmoihin liittyvissä strategioissa tuntui olevan oleellista tunnistaa ja ymmärtää vastustajan heikkoudet. Otteluiden aikana oli hyödyllistä iskeä vastustajan strategian kannalta oleellisiin kohtiin ja voittaa pelit sitä kautta, kuten esimerkiksi kukistaa vastustajan parantaja muiden vähemmän tärkeiden hahmojen sijaan.

Niin sanottua pelipaikkaa valittaessa harrastajat pyrkivät mukautumaan tilanteeseen, jos pelattiin otteluita satunnaisten pelaajien kanssa. Silloin pyrittiin valitsemaan pelihahmo, joka sopi joukkueen kokoonpanoon ja muista pelihahmoista muodostuvaan strategiaan. Tämä myös edellytti sitä, että pelaajilla piti olla osaamista useista pelihahmoista ja pelihahmojen myötä pelipaikoista. Kun pelattiin oman joukkueen kanssa, pelipaikka oli tiedossa ja keskityttiin siihen, mikä on kiinnostavin ja parhaiten hallussa.

"Sää pelaat samoi positioita. Sun sijoitus on tiimin nähden aina se sama. Ne hahmot vaihtuu toki. Mää oon nyt pyrkiny sillain, et osaan pelata, mitä tahansa support-hahmoa. Se on se classin se sijainti siellä pelikentällä." (Dota2/HotS/OW.)

Pelihahmon pelipaikka määritteli jopa pelialueella eli pelattavalla kartalla ottelun strategista suuntaa. Harrastajan oli esimerkiksi tiedettävä, minne kartalla piti sijoittua, jos hän valitsee tietyn pelihahmon, koska kyseinen hahmo toimi parhaiten juuri tietyssä tehtävässä tietyllä alueella.

Karttoihin liittyvät strategiat pitivät sisällään muutakin kuin pelihahmot. Strategiat itsessään vaikuttivat olevan tarkkaan suunniteltuja ja strategioiden karttakohtaiset taktiikat korostuivat erityisesti niissä peleissä, jotka sisälsivät useita karttoja¹³. Karttojen osaamiseen ja strategiseen ymmärrykseen kuului myös se, miten pelaajat olivat sijoittuneet kartalla vastustajiin nähden.

"CS:GO toki niin kun pelinä perustuu siihen, että siellä on ne kaks pommisitea ja toinen niistä pitää vallata ja siis ihan semmosia setuppeja ja et miten me pystytään ottaa tää. Ja miten me pystytään puolustaa sitä pommia sen jälkeen, kun se on maassa." (CS:GO.)

¹³ Dota 2- ja *League of Legends* -pelit eivät sisällä kuin yhden kartan, jota pelataan kaikissa otteluissa.

" – – että oonko mää, vaikka yksin jossakin ihme paikassa ja kuolin sen ta-
kia." (OW.)

Pelistrategioiden tietämisen lisäksi ne piti kyetä toteuttamaan joukkueena. Yhteistyötä tarvittiin niin hyökkäysten ketjuttamiseen pelihahmoihin nojautuvissa peleissä kuin kar-
tan osien hallintaan esimerkiksi ensimmäisen persoonan ammuntapeleissä.

4.4 Sosiaalisuus harrastamisessa ja pelin aikainen kommunikaatio

Tässä luvussa käyn aluksi läpi elektronisen urheilun harrastamisen sosiaalisia puolia yleisesti, ja tämän jälkeen syvennyn joukkuepelaamisen pelin aikaiseen kommunikaatioon. Jälkimmäiseen osioon sisältyy myös katsaus harrastamisen yhteydessä käytettäviin termeihin.

4.4.1 Elektronisen urheilun harrastamisen sosiaaliset ulottuvuudet

Elektronisen urheilun harrastamisessa ystävät jakautuivat sen mukaan pelaavatko he samoja pelejä kuin haastateltavat sanoivat pelaavansa vai eivät. Peleistä sanottiin puhut-
tavan laajasti, mutta keskustelu jäi lähinnä harrastavien ystävien väliseksi. Osa harras-
tamisen ulkopuolelle jäävästä ystäväpiiristä saattoi pelata samojakin pelejä, mutta he eivät olleet harrastamisessa mukana kuitenkaan samalla vakavuudella, joten yhteinen tekeminen ei keskittynyt pelaamisen ympärille. Harrastuksen ulkopuolisten ystävien kanssa pelaaminen oli myös lähinnä viihteellistä.

Samana harrastuksen parissa aikaa viettävät ystävät olivat tiivis osa pelaamista. Tämä näkyi erityisesti joukkuepeleissä, joissa joukkuekaverit olivat harrastamisen keskiössä. Elektronisessa urheilussa ystäväpiiri rakentuikin oman pelin ympärille samaa peliä pe-
laavista tuttavista.

"Et pelikaverit on tullu tän pelin kautta. Mutta heihinkin toki sitten tutustu-
nut myös sitten, että myös ihan livenä. Eli kuitenkin kun ollaan pelattu vuo-
sikin monta sataa tuntia tässä yhdessä höpisty, niin on se ihan hauska lähteä
pubiinkin istumaan sitten." (CS:GO.)

Tuntui myös olevan tavanomaista, että ammattilaisturnauksia kokoonnuttiin katsomaan yhdessä ystäväporukalla, tapahtui se sitten kerääntymällä samaan tilaan tai katsomalla

ottelua samaan aikaan internetistä omalta tietokoneelta, ja vaihtamalla ajatuksia otteluiden edetessä.

Useat harrastajat toivat myös esille, että läpi heidän harrastuksensa mukana on ollut pitkäaikainen ystävä, joka oli siis pelannut samoja pelejä ja ollut kiinnostunut niistä samalla vakavuudella. Kahden harrastajan kohdalla sisarukset olivat osa harrastusta ja saattoivat välillä pelata samoja elektronisen urheilun pelejä ja jossain määrin samalla vakavuudella kuin haastateltavat.

Harrastajat kertoivat haastatteluissa, miten oman pelin ympärillä oli peliyhteisö, johon he tunsivat kuuluvansa. Tätä yhteenkuuluvuutta ilmeni muun muassa tapahtumien, kuten turnausten ja lähiverkkotapaamisten yhteydessä, jotka olivat paikkoja, joissa peliyhteisöjen jäsenet tapasivat toisiaan ja viettivät aikaa yhdessä.

Osa harrastajista näki oman pelin yhteisöissä myös ongelmia. Yksi haastateltava kertoi, että yhteisössä olevat asenteet olivat välillä huonoja, joka ilmeni niin, että esimerkiksi ei haluttu pelata otteluita loppuun asti vaan luovutettiin kesken. Toisen mukaan osa vastustajista ei osannut ottaa häviötä vastaan kovin kevyesti, joten he lähettivät aggressiivisia yksityisviestejä pelin jälkeen. Kolmas harrastaja taas kertoi, että oli osattava asennoitua kielteiseen ilmapiiriin ja ongelmalliseen käyttäytymiseen oikealla tavalla.

"Sanotaan, että se suolan käsittelytaito. Elikkä se on kilpailullinen peli ni se, että sää jaksat niin sanotusti ottaa paskaa niskaan muilta ja se, että sää et kauheen paljoo itte ota ittees, jos peli ei mee niin kun haluat, tai loataan sun niskaan paskaa." (Dota2.)

Yhteisöissä oli siis havaittavissa sekä kielteisiä että myönteisiä puolia. Kaiken kaikkiaan oli hieman haastavaa tulkita kertoivatko haastateltavat peliyhteisöistä tarkoittaen oman pelin yhteisöä kokonaisuudessaan yhtenäisenä ryhmänä vai tarkoitettiinko oman pelin sisällä olevia lukuisia pienempiä yhteisöjä, jotka olivat syntyneet pelin yhteyteen.

Joukkuepelien keskiössä oli joukkuekavereiden löytäminen ja heidän kanssa yhdessä toimiminen samassa peliympäristössä. Haastateltavien mukaan yhdessä tekemisen tarvitsi olla sujuvaa, jotta ottelut oli mahdollista voittaa, tapahtui pelaaminen sitten satunnaisten pelaajien kanssa tai oman joukkueen kesken.

Tyypillistä oli, että uudet tuttavuudet löydetään niin sanotusti pelin sisältä esimerkiksi lisäämällä pelatun pelin jälkeen joukkuekaveri pelin sisäiseen kaverilistaan. Vaihtoehtoisesti uudet tuttavuudet voivat löytyä joukkueessa olevien joukkuekavereiden kautta. Yksi harrastaja mainitsi lisäksi olleensa mukana kansainvälisessä joukkueessa, johon oli koottu pelaajia ympäri Eurooppaa.

"Meil oli porukka tosiaan. Minä toinen suomalainen, yks virolainen, yks belgialainen, yks saksalainen ja yks georgialainen." (Dota2.)

4.4.2 Pelin aikainen kommunikaatio ja pelaamiseen liittyvä termistö

Joukkuepelit edellyttivät harrastajien mukaan kommunikaatiotaitoja, joita oli opeteltava muun pelaamisen ohella. Pelitapahtumien aikana oli oleellista hallita tilanteen edellyttämä tapa kertoa asioista joukkueen muille jäsenille.

"Sit se vaatii kommunikaatiotaitoja. Sää pystyt kertoon olennaisen. Et kaikkee, etkä liian vähän. Silleen sopivasti." (OW.)

Samalla oleellisen kommunikoinnin yhteydessä saattoi olla tarvetta pitää yllä myönteistä tunnelmaa joukkueen kesken etenkin tappiotilanteessa, mutta vielä tärkeämpää oli jättää tarpeeton keskustelu kokonaan pois pelin aikaisesta kommunikaatiosta. Jossain määrin haastatteluissa tuli silti ilmi, että pelikommunikaatioon liittyy ikäviäkin puolia. Joukkueiden sisällä saattoi syntyä myös kinaamista, joka haittasi otteluihin keskittymistä. Epäsoveliaaseen keskusteluun pyrittiin puuttumaan ja säilyttämään myönteinen ilmapiiri, mutta paikoitellen se oli haastavaa.

"Vaan yleisesti siellä oli pari eri henkilöä, jotka riiteli koko ajan pelin aikana. Ja se, että ku on treenaamassa tai turnaus tulossa tai liigapeli tulossa. Niin se ei oo kovin hyvä käyttää aikaa pään aukomiseen." (Dota2/HotS/OW.)

Ottelun alun draft-vaiheessa MOBA-peleissä keskusteltiin siitä, mitä hahmoja halutaan valita omalle joukkueella ja mitä taas estää, ettei vastustaja voi hyödyntää niitä. Ottelun aikana käyty kommunikaatio voitiin mielestäni jakaa kolmella tavalla. Ensimmäkin pyrittiin kommunikoimaan vastustajien sijainneista.

"Puhutaan infoista eli koitetaan selvittää, missä niitä vihupelaajia pelaa ja sitten callataan ne eli sanotaan ääneen, jos tiedetään jotain spotteja, missä niitä vihollisia pelaa." (CS:GO.)

Jos huomataan tilaisuus saada etu vastustajasta, siitä kerrotaan muille ja sitä pyritään hyödyntämään esimerkiksi menemällä ylivoimalla vihollisen kimppuun. Toiseksi kommunikaatioista merkittävä osa vaikutti liittyvän oman joukkueen jäsenten varoittamiseen vaarallisista tilanteista. Oman joukkueen jäseniä varoitettiin esimerkiksi vastustajan liikehdinnöistä ja toisaalta tässäkin tilanteessa pyrittiin hyödyntämään saatua tietoa ja saamaan etu omalle joukkueelle. Kolmanneksi ottelun edetessä tarkkailtiin vastustajan strategisia valintoja ja kerrottiin omalle joukkueelle esimerkiksi varusteista, joita vastustajat olivat ostaneet. Tai jos tiedettiin, että vastustajalla on käytössä mahdollisesti jokin vaarallinen kyky, siitä kerrottiin.

"– – jos toi ostaa Shadow Bladen niin sun pitää ostaa sitten tää toinen itemi." (Dota2/HotS/OW)

"Jos vaikka vihollisella on joku ultimate ja tiedetään, et se on niin, sit voidaan sanoa, et se on, ja sitä pystytään sit varoo." (OW.)

Kommunikaation tärkeimpänä tavoitteena vaikutti olevan se, että pidettiin oma joukkue kokoajan tietoisena siitä, mitä seuraavaksi pelikentällä tapahtuisi. Tällä varmistettiin samalla, että kaikki ymmärsivät, miten piti toimia pelitapahtumien aikana.

Jotta kommunikaatio pysyi selkeänä ja riittävän yksinkertaisena, tarvittiin siihen harrastajien mukaan johtajaa. Joukkueista usein valikoituikin joku viemään ottelua hallitusti eteenpäin. Joukkueen johtamista ei myöskään pidetty triviaalina asiana vaan se edellytti harjaantumista.

"Niin mää rupesin nyt ihan ladderissakin harjottelee sitä, että tota noin niin yritän vetää sitä joukkuetta, vaikka niin kun soolo mmr:ää pelaan niin. Yritän vetää sitä joukkuetta ihan vaan harjotuksen vuoksi." (Dota2.)

Muutama haastateltava toi esille, että joukkuepelaaminen edellytti joukkueen jäseniltä johtajan kuuntelemista. Jos kaikki eivät toimineet yhden suunnitelman mukaisesti, oltiin ottelussa yleensä altavastajina. Joukkueen johtajan valinta tapahtui kahden haastateltavan mukaan jossain määrin hierarkkisesti taitotason mukaan. Yksi haastateltava sanoi, että johtajaa ei edes suoranaisesti valita, vaan se tapahtuu pelaajien osaamisen mukaan, jolloin parhaiten peliä osaava johtaa joukkuetta.

" – – Heroes of the Stromissa tiedetään, että tää on meidän porukan paras pelaaja, niin sitä kuunnellaan ja se tekee yleensä ne shotcallit, vaik me ei olla yleensä erikseen sovittu, et hei sää teet ne shotcallit – – ". (Dota2/HotS/OW.)

Toinen haastateltava taas kertoi, että joukkueen johtaja on useimmiten sama, mutta muutamissa tilanteissa se vaihdetaan, koska toinen pelaaja osaa kartan ja siinä käytettävät strategiat paremmin.

Kommunikoinnin osaamisen ja pelien johtamisen lisäksi haastatteluiden aikana kuulin lukuisia termejä, jotka olivat oleellisia sekä harrastuksessa yleisesti että pelin strategioita tulkittaessa, mutta myös jossain määrin osana ottelun aikaista kommunikaatiota. Termien käyttö vaikutti olevan osa sekä yksinpelejä että joukkuepelejä. Varovaisen arvioni mukaan erilaisia termejä ilmeni noin 150 kappaletta, ja ne olivat pääasiassa englanninkielisiä sanoja tai muunnoksia englannista.

Tärkeimpänä havaintonani käytettyihin termeihin pidän sitä, että niitä käytetään laajasti ja niiden käyttö oli luonnollista oman pelin kontekstissa, koska ne olivat niin hyvin hallussa. Termit ja niin sanottu pelikieli olivat siis osa elektronisen urheilun harrastamisesta siinä, missä muutkin pelaamiseen liittyvät taidot.

4.5 Pelitapahtumien lukeminen ja peliin keskittyminen

Aiemmin kerroin siitä, kuinka harrastajat pitivät oleellisena sitä, että otteluiden aikana pyritään tarkkailemaan peliympäristöä ja vastustajan hahmoa. Samalla pyrittiin olemaan selvillä siitä, mitä vastustaja milläkin hetkellä tekee. Tämän tarkkailun takana tulkitsin olevan ajatuksen siitä, että harrastajilla oli tarkoitus mukautua vastustajien liikkeisiin ja jopa harhauttaa vastustajia mahdollisuuksien mukaan. Vastustajaa tarkkailtaessa oli oltava myös tietoinen siitä, että milloin oli oikea hetki yrittää voittaa vastustaja yksittäisessä taistelussa. Toisin sanoen piti tietää, milloin oltiin voitolla ja milloin häviöllä.

"Ihan puhtaasti, vaikka sitä ajatusta, että kaks on suurempi kuin yks. Jos sä oot yksin kahta vastaan, niin mieti että kannattaako. Miten kannattaa tätä tilannetta lähestyä. Pyydäkö kaverit mukaan. Menenkö pois." (Dota2.)

Edeltävään liittyen haastatteluissa puhuttiin *Counter-Strike: Global Offensive* -pelin kohdalla esimerkiksi "game sensestä", joka haastateltavan mukaan tarkoittaa sitä, että on käsitys pelin kulusta ja ollaan selvillä siitä, mitä seuraavaksi pitäisi tehdä. Tämä kaikki pohjautuu siihen, että takana on lukuisia samankaltaisia tilanteita, eli käytännössä puhutaan kokemuksesta, joka on kertynyt pelin parissa vietetystä ajasta.

Vastustajan toimien seuraamiseen voi katsoa liittyvän lisäksi sen, että otteluiden aikana pelitapahtumien tarkkailu edellytti keskittymistä. Piti olla joka hetki tietoinen monesta asiasta samaan aikaan ja oli oleellista tunnistaa pelimaailmasta saatavat tärkeimmät viestit. Jos keskittyminen ottelun aikana herpaantui, saattoi se tarkoittaa jopa ottelun häviämistä tai vähintään edun antamista vastustajalle.

"Eli esimerkiksi, jos jollakin lanella on vaikka kaks tyyppiä. Ja sää niin kun vaikka alat pistämään vahinkoo siihen creepiin, niihin creepeihin. Ja samalla alat harassmaan sitä toista vastustajaa. Sää kiinnität fokukses siihen yhteen tyyppiin ja samalla sää et välttämättä huomaakaan, että se toinen tyyppi, joka siellä on ollut, se on lähtenyt pois. – – Että koska se keskittyminen fokusoituu, johonkin tiettyyn juttuun, niin sitten unohdetaan se joku toinen juttu." (HoTS/LoL/OW.)

Keskittymiseen vaikutti muutaman haastateltavan mukaan se, kuinka kauan ottelut kestivät ja kuinka kauan peliä oli pelattu yhteensä pelisessioiden aikana. Eniten esille tullut tapa kyetä keskittymään uudestaan pelaamiseen oli lyhyiden taukojen pitäminen. Tauot syntyivät osittain luonnostaan, kun pelien ottelun hakujärjestelmät etsivät seuraavaa vastustajaa ja uusi ottelu latautui. Välillä kuitenkin pidettiin hieman pidempiä taukoja, jonka jälkeen voitiin taas keskittyä paremmin tuleviin otteluihin.

5 JOHTOPÄÄTÖKSET

Tässä luvussa vastaan johdannossa esitettyihin tutkimuskysymyksiin siitä, mitä taitoja elektronisen urheilun harrastajat pyrkivät kehittämään ja miten. Kysymysten pohjalla on T.L. Taylorin (2012, 90–98) viitekehys, joka rakentui niistä taidoista, joita hänen mukaansa elektronisen urheilun ammattipelaajilla pitäisi olla, jotta he menestyisivät pelurallaan.

Ensimmäiseksi kuitenkin lyhyt katsaus karkeaan diskurssianalyysiin, jonka tein. Havaintojeni mukaan harrastajat suhtautuivat harrastamiseen vakavasti. Samalla harrastaminen voidaan nähdä tavoitteellisena toimintana, koska siinä pyritään kehittymään ja saavuttamaan menestystä. Toinen puoli harrastamisesta on se, että se otetaan kuitenkin harrastuksena ja samalla pyritään nauttimaan pelaamisesta, eikä tavoitella ammattipeiliuraa. Seuraavaksi käyn tutkielmani kysymykset järjestyksessä läpi vastaamalla ensiksi osakysymyksiin ja lopuksi vastaan osakysymysten pohjalta pro gradu -tutkielmani pääkysymykseen.

1) *Miten harrastajat pyrkivät kehittämään kehollisia taitojaan?* Haastatteluiden perusteella yhdeksi havainnoksi nousi se, että eri pelityypeissä ja peleissä tarvittavat avainmekaniikat vaihtelevat huomattavasti: ensimmäisen persoonan ammutapeleissa pitää hallita pelissä tähtääminen, kun taas MOBA- ja tappelupeleissä on hallittava pelihahmojen kykyjen oikea-aikainen käyttäminen ja reaaliaikaisissa strategiapelissä avainasia on mahdollisimman monen toiminnon tekeminen lyhyen ajan sisällä, mikä mahdollistaa tavoiteltujen rakennussuunnitelmien toteuttamisen. Yhteistä elektronisen urheilun peleille on se, että pelimaailmasta ja vastustajan toimista pitää olla tietoinen kaiken aikaa. Havainnointia edesauttaa muun muassa taito seurata pelissä olevaa pienoiskarttaa.

Pelien avainmekaniikoita harjoitellaan ensisijaisesti niin, että omaa elektronisen urheilun peliä pelataan huomattavia määriä ja säännöllisesti. Säännöllisyys on tarpeen muun muassa sen vuoksi, että taidot kehittyvät toistojen kautta. Samoja asioita toistetaan lukuisia kertoja ja tätä kautta harrastajat tulevat paremmiksi omassa pelissään. Harjaantumisen yhteydessä esille tulee sekä pelin sisällä tapahtuvien toimien toistaminen että pelivälineillä tehtävien liikkeiden toistaminen lukemattomia kertoja. Tämän lisäksi har-

joittelua tuetaan aika ajoin niin, että mekaniikoita harjoitellaan pelissä olevilla harjoittelalueilla ja harjoitusmoodeissa. Samoissa harjoitusmoodeissa myös valmistaudutaan otteluihin lämmittelemällä ja hakemalla tuntumaa pelaamiseen. Otteluita edeltävä lämmittely on linjassa Taylorin (2012, 37) havainnon kanssa, jonka mukaan pelaamista ei pidetä triviaalina toimena, vaan siihen valmistaudutaan harkiten.

Pelivälineiden kohdalla oleellisinta on, että valitaan pelimekaniikoita tukeva väline. Suurin osa harrastajista ohjaa pelejään näppäimistöllä ja hiirellä. Hiiren valinnassa tärkein vaatimus on se, että hiiren herkkyyttä voidaan säätää peliin sopivaksi. Pelivälineiksi valikoituivat myös ensisijaisesti sellaiset välineet, jotka tuntuvat hyvältä käyttää ja sopivat omaan tapaan pelata peliä. Osa harrastajista kertoi, että välineiden valinnalla on vaikutusta myös pelisuorituksen paranemiseen ja huomiota tukee Witkowskin (2012) samansuuntainen havainto pelivälineiden merkityksestä.

2) Miten harrastajat hallitsevat tietotekniikan ja kehittävät tietoteknisiä taitojaan?

Taylorin (2012, 91–92) esittelemässä viitekehyksessä tietotekninen osaaminen oli yksi ammattipelaajilla oleva taito muiden joukossa. Harrastajien kohdalla tietotekninen osaaminen on havaittavissa siinä, että he ovat kyvykkäitä säätämään pelaamisessa mukana olevia välineitä ja tietävät, miten hyvin heidän pelaamansa elektronisen urheilun pelit toimivat heidän laitteillaan, ja he osaavat tarvittaessa muokata pelin asetuksia niin, että pelit toimisivat sulavammin.

Haastatteluiden perusteella en voinut tehdä johtopäätöksiä sen suhteen, oliko pelivälineiden ja tietokoneiden kanssa toiminen tullut tutuksi sen vuoksi, että harrastajat olivat elektronisen urheilun harrastajia vai siitä syystä, että suurin osa heistä oli suuntautunut tietoteknisille aloille tai että he olivat muulla tapaa suunnanneet kiinnostuksensa tietotekniikkaa kohtaan.

3) Millä keinoin harrastajat pyrkivät ottamaan haltuun pelijärjestelmän eri osa-alueet?

Pelijärjestelmien toiminta pyritään hallitsemaan aina perusteista järjestelmän kokonaisvaltaiseen hallintaan asti. Samalla tavalla kuin mekaanisten taitojen osalta pelijärjestelmän osa-alueiden tarkastelussa esille nousi se, että pelijärjestelmistä on hallittava erilaisia yksityiskohtia pelistä riippuen: pelihahmoihin keskittyvissä peleissä pyrittiin selvittämään, miten eri hahmot ja hahmojen kyvyt toimivat ja miltä ne visuaalisesti näyttävät,

kun taas ensimmäisen persoonan ammutapeleissa avainasemassa oli karttojen osaaminen, koska se edesauttoi muun muassa vihollisiin osumista ja reaaliaikaisista strategiapeleistä selvitetään yleisimmät rakennussuunnitelmat. Pelijärjestelmän lainalaisuuksien opettelu tapahtuu myös pelaamalla peliä huomattavia määriä, mutta oppimiseen liittyy myös tiedonhankintaa.

Varsinaista lisätietoa haettiin useista lähteistä. Harrastajat katsoivat Twitch-lähettyksiä ja kävivät läpi YouTube-videoiden analyysijä sekä oppaita, ja ammensivat näistä uutta tietoa omaan pelaamiseensa. Samalla tavalla kuin verkkopalvelut ja -sivut on harrastajille tiedonlähteinä, on saman pelin parissa olevat muut harrastajat tiedonlähteinä ja oppimisen tukena, vaikka niiden merkitys ei vaikuttanut olevan niin huomattava kuin aiemman tutkimuksen perusteella voisi olettaa (ks. Kow, Young, Salen, 2014). Haastatteluiden perusteella kuitenkin selvisi, että osa harrastajista on saanut opastusta kokeneemilta pelaajilta ja osa on opetellut peliä niin sanottujen harjoitusvastustajien kanssa, joka taas on aiemmassa tutkimuksessa todettu olevan yksi tapa oppia paremmin elektronisen urheilun pelejä (Kojo, 2012b; 2012a; Kow, Young ja Salen, 2014, 32).

4) *Millä keinoin harrastajat pyrkivät ottamaan haltuun pelin strategiat?* Pelin strategioiden ymmärtämisen keskiössä katson olevan alati muuttuvan metapelin seuraamisen ja metapelin muutosten ymmärtämisen. Metapelin muutokseen vaikuttaa ennen kaikkea juuri se, että pelit päivittyvät suhteellisen usein. Päivitysten luomista muutoksista ja niiden merkityksestä sekä muutosten seuraamisen tärkeydestä on aiemmin puhunut muun muassa Donaldson (2015) sekä Kow, Young ja Salen (2014, 21).

Metapelin muutoksessa mukana pysymisessä tärkeässä asemassa on tiedonhankinta, joka rakentuu sen varaan, että omaan peliin tulevia muutoksia seurataan tiiviisti. Tiedonhankintaan kuuluu ammattilaisturnausten katsominen ja peliyhteisön toiminnassa syntyvien analyysien läpikäyminen.

Tiedonhankinnan tuloksena harrastajille syntyy käsitys niistä strategioista, jotka ovat vallalla, eli mikä on metapelin tilanne milläkin hetkellä. Tätä kautta harrastukseen voi katsoa liittyvän jatkuva uuden tiedon kerääminen, sen omaksuminen ja omaan peliin siirtäminen, joten oppiminen on elektronisen urheilun harrastajille prosessimaista alati jatkuvaa liikettä.

5) *Luovatko harrastajat uusia strategioita peliin ja mitä pelin aikaiseen improvisaatioon sekä mielikuvituksen käyttöön kuuluu?* Haastatteluiden aikana ei tullut esille, että harrastajat olisivat pohtineet metapelin ulkopuolisia strategioita tai pyrkineet hyödyntämään improvisaatioita tai mielikuvitusta, kun he lähestyivät pelitilanteita. Sinänsä tämä on myös ymmärrettävää, koska Taylor (2012, 94–95) mainitsee, että uusien strategioiden luominen kuuluu vasta lähinnä kaikkien menestyneimpien ammattipelaajien taitoihin. Taylorin mukaan muut kuin ammattipelaajat tyytyvät imitoimaan ammattipelaajien luomia strategioita ja pyrkivät ottamaan ne haltuun mahdollisimman hyvin, mikä on myös linjassa tekemäni tarkastelun kanssa.

6.1) *Kuinka pelaajat kehittävät osaamistaan lukea vastustajia ja pelitilanteita?* Vastustajien lukemiseen kuului harrastajien mukaan se, että osataan hyödyntää pelin tarjoamia vihjeitä siitä, missä vastustaja milläkin hetkellä liikkuu. Jos vastustajaa ei nähty, pelitilanteiden lukutaidon ansiosta osattiin arvioida, missä vastustaja todennäköisesti on tai mistä suunnasta se tulee lähestymään.

Pelitilanteiden ja vastustajan toimien arvioiminen kehittyi, kun pelin parissa vietettiin enemmän aikaa. Tulkitsin niin, että pelitilanteiden lukutaito kehittyi esimerkiksi pelin mekaanisten ja tiedollisten taitojen ohella ajan kanssa, mutta se vie enemmän aikaa ja edellyttää enemmän toistoja kuin muiden taitojen kehittyminen.

6.2) *Mistä tekijöistä harrastajien pelaamiseen liittyvä sosiaalinen ympäristö rakentuu ja miten sosiaalinen ympäristö edistää harrastajien kehittymistä?* Sosiaalisen ympäristön voi katsoa rakentuvan kerroksittain. Jaottelen nämä kerrokset sen mukaan, kuinka merkittäviä katson niiden olevan harrastajien elektronisen urheilun harrastamisen kannalta katsottuna. Läheisimpänä ryhmänä olivat ystävät, joiden kanssa harrastajat olivat saattaneet pelata elektronisen urheilun pelejä vuosia yhdessä. Omaa peliä saatettiin myös pelata sisarusten kanssa, joka on linjassa Kojon (2012a) tarkastelun kanssa. Osalla oli harjoituskavereita ja joukkuepelien pelaajilla oli oman joukkueen jäsenet osana harrastusta ja siinä kehittymistä. Kuten aiemmin tuli ilmi, aika ajoin saatettiin saada opastusta kokeneemmilta pelaajilta, joka on siis esille tullut konkreettinen tuki kehittymisessä. Melko löyhästi kehittymiseen taas liittyy lähiverkkoturnauksissa vastaan tulevat samaa peliä pelaavat harrastajat ja jossain tilanteissa jopa ammattilaispelaajat. Viimeisenä ryhmänä, joka koskettaa harrastajien harrastusta ja on osa siinä kehittymistä, on satun-

naiset pelin kilpailullisessa pelimuodossa vastaan tulevat toiset pelaajat, ovat he sitten samassa joukkueessa tai vastustajina. Saamani rakenne perustuu verrattain pieneen aineistoon, joten esiteltyä rakennetta kannattaa tarkastella varauksella.

Sosiaalisen ympäristön rakenteeseen liittyvä toinen havaintoni on, että sosiaaliseen ympäristöön kuuluvien on ymmärrettävä yhteistä peliin ja pelin pelaamiseen liittyvää kieltä. Tämä havainto on verrattain epäsuora ja perustuu siihen, että harrastajat käyttivät lukuisia omaan peliin ja elektroniseen urheiluun liittyviä termejä haastatteluiden aikana. Samantapaiseen havaintoon pelitermien käytöstä ja tärkeydestä olivat päätyneet aikaisemmin muun muassa Wright, Boria ja Breidenbach (2002), Mora ja Héas (2005) sekä Kojo (2012a). Katsoin termien käytön olevan myös tarpeellista, koska se tuki pelien aikaista kommunikaatiota ja pelien strategioista puhumista.

Erityisasemassa elektronisen urheilun pelien oppimisprosessissa vaikuttaa olevan joukkuekaverit, joiden kanssa peliä tarkasteltiin yhdessä. Tässä oppimisen tavassa keskiöön nousi se, että joukkuepelaaminen edellytti joukkueen kesken kommunikointia monitukaisten pelitilanteiden aikana. Kommunikoinnin on sujuttava pelitilanteissa vaivattomasti ja erityisesti tehokkaasti, joka taas edellyttää kommunikoinnissa harjaantumista. Joukkueen yhteistoiminnasta ja sen tärkeydestä on aiemmin kertonut muun muassa Wagner (2006), Rambusch, Jakobsson ja Pargman (2007) sekä Nick Taylor (2012), joiden päätelmät ovat samansuuntaisia. Joukkueita johtaa usein myös joukkueenjohtaja, jolta edellytetään parempia kommunikaatioon ja pelin hallintaan liittyviä taitoja kuin muilta joukkueen jäseniltä.

7) *Mitkä tekijät ovat oleellisia harrastuksen jatkumisessa?* Taylor (2012, 97–98) selostaa viitekehyksessään, miten ammattipelaajien pitää hallita vuosia jatkuva uran rakentaminen pelaamisen ohella. Harrastusta tarkasteltaessa keskityin kuitenkin enemmän siihen, mikä edesauttoi sitä, että harrastaminen jatkuisi mielekkäänä sekä siihen, mistä syystä harrastamista ei jatkettaisi.

Kilpailulliseen pelaamiseen ja siinä kehittymiseen liittyy turhautumista, jota pyrittiin lievittämään pitämällä muutamia päiviä tai viikkoja kestäviä taukoja, jolloin pyritään unohtamaan pelaaminen hetkellisesti. Samalla muutamit haastatellut kertoivat, että he

pyrkivät elektronisen urheilun ohella harrastamaan fyysistä liikuntaa, jonka katson olevan oleellinen vastapaino peliharrastukselle.

Harrastamisen lopettaminen ei myös ollut yhdelläkään harrastajalla näköpiirissä. Esille kuitenkin tuli, että merkittävä elämänmuutos voisi vaikuttaa siihen, että säännöllisyyttä edellyttävä elektronisen urheilun harrastaminen saattaisi jäädä elämäntilanteen muuttuessa taakse.

Oleellinen havainto, joka ei sinällään vastannut mihinkään tiettyyn osakysymykseen harrastajien kehittymisestä, oli se, että oppiminen tapahtuu virheiden kautta. Pelattujen otteluiden aikana tehdyt virheet on tarpeen tunnistaa jälkeempäin ja seuraavissa otteluisa pyrkiä välttämään niitä. Virheiden tunnistamisessa käytetään aika ajoin apuna otteluiden tallenteita, joita analysoimalla tehdyt virheet huomataan helpommin. Virheistä oppiminen samalla myös korostaa elektronisessa urheilussa läsnä olevaa prosessimaista oppimista.

Kun nyt olen käynyt läpi osakysymysten vastaukset, pyrin niiden perusteella vastamaan päätutkimuskysymykseeni, joka on: *Mitä kaikkia konkreettisia toimia kuuluu siihen, että elektronisen urheilun harrastajat kehittyvät paremmiksi valitsemassaan pelissä?* Elektronisen urheilun peleissä kehittämisessä tärkein tekijä on se, että pelejä pelataan huomattavat määrät. Tähän samaan päätyi aiemmin muun muassa Kojo (2012b; 2012a). Avainasemassa kehittämiselle on ennen kaikkia lukuisten otteluiden aikana tehty toistojen määrä ja jossain määrin säännöllisyys pelaamisessa. Pelaamisessa tarvittavien taitojen kehittymistä tuetaan sillä, että otteluissa tehdyt virheet tunnistetaan ja niistä pyritään oppimaan pois. Samalla taukojen pitämisellä pyritään rytmittämään pelaamista, jotta harjoittelu tuntuisi mielekkäältä ja tehokkaalta, on sitten kyse lyhyistä muutamien minuuttien tauoista tai päiviä kestävästä pidemmistä tauoista.

Toinen kehittymisen tukipilareista on tiedonhankinta. Tiedonhankintaa tarvitaan siitä lähtien, kun omassa pelissä on päätetty kehittyä ja tiedonhankinnan on jatkuttava niin kauan kuin pelissä tavoitellaan paremmaksi tulemistä. Tiedonhankinnan jatkuvuuden tarpeeseen vaikuttaa ennen kaikkea se, että pelien strategiat muovautuvat kaiken aikaa, koska peleihin tulevat päivitykset muokkaavat peleissä vallitsevaa tasapainoa. Tästä muutoksen seuraamisesta ovat puhuneet ammattilaispelaajien kohdalla muun muassa

Kow ja Young (2013) sekä Rambusch, Jakobsson ja Pargman (2007), joten saamieni tulosten perusteella ja aiemman tutkimuksen pohjalta muutoksen seuraamisen voi todeta olevan oleellista sekä ammattilaispelaajille että harrastajille.

Kolmantena kehittymisen mahdollistajana katson olevan harrastajien sosiaalisen ympäristön, joka moninaisin tavoin tukee oppimista. Sosiaalisuus kuuluu yhtälailla sekä yksin pelattavia pelejä pelaavien että joukkuepelejä pelaavien harrastajien harrastukseen, vaikka joukkuepeleissä sosiaalisuus on kiinteämpi osa harrastusta. Sosiaalisuuden merkitys ja yhteisössä mukana oleminen on myös Kowin, Youngin ja Salenin (2014) mukaan oleellinen osa elektronista urheilua.

6 LOPUKSI

Tässä luvussa pohdin, miten käyttämäni menetelmät ja koko tutkielman tekoprosessi vaikutti saatuihin johtopäätöksiin. Katsastan myös tarkasteluni laajuutta suhteessa saatuihin päätelmiin. Tämän lisäksi selostan, mitä uusia jatkotutkimusaiheita tutkielman johtopäätökset herättivät.

Johdannossa selostin, miten elektronisen urheilun harrastajien määrittely juuri harrastajiksi on haasteellista, koska ei ole mitään selvää rajaa siinä, kuka luokitellaan harrastajaksi ja kuka taas ammattipelaajaksi tai siinä kuka luokitellaan peliharrastajaksi, mutta ei silti elektronisen urheilun harrastajaksi. Tästä ongelmasta johtuen on täysin mahdollista, että eri taitotasolla olevien haastattelut tulisivat antamaan erilaisia tuloksia ja johtopäätöksiä. Tarkastelun aikana havaitsin jo vivahteita tästä, kun vertasin haastattelemini pelaajien haastatteluita toisiinsa. En kuitenkaan pitänyt tätä eroa niin merkittävänä, että se vaikuttaisi johtopäätöksiini, koska tekemäni päätelmät ovat melko yleisluontoisia.

Lukuisien toisistaan poikkeavien pelien ja pelityyppien tarkastelu teki yksityiskohtaisemman pelaajien tarvitsemien taitojen tarkastelun haastavaksi. Tästä syystä mahdollisesti myös osa yksittäisissä peleissä tarvittavista taidoista jäi huomiotta. Vaihtoehtoisesti osa tarvittavista taidoista saattoi korostua liiaksi, koska samaa peliä pelaavia haastateltavia ei ollut yhtä enempää. Samalla tarkastelun hajoaminen pieniin osiin vaikeutti paikoitellen johtopäätösten näkemistä ja eheän kokonaisuuden muodostamista. Edeltävien tekijöiden vuoksi tarkasteluni yksityiskohtaiset huomiot kannattaa ottaa varauksella. Toisaalta useiden pelien tarkastelu tarjosi laajan näkökulman erityyppisten pelien samankaltaisten asioiden vertailuun ja yhtäläisyyksien löytämiseen, joten elektronisen urheilun pelien tarkastelu laajasti saattoi auttaa yleistettävämmän kokonaisuuden muodostamisessa.

Toinen huomionarvoinen tekijä oli se, että nojasin vahvasti T.L. Taylorin (2012) tekemään kirjaan ja kirjassa muodostettuun viitekehykseen elektronisen urheilun ammattilaispelaajista sekä ammattimaistuvista pelaajista. Pyrin tarkastelemaan Taylorin viitekehystä kriittisesti, mutta muun lähdekirjallisuuden ollessa melko pirstaleista, olin käytän-

nössä yhden lähteen varassa, mikä saattoi vaikuttaa johtopäätöksiin jossain määrin. Toisaalta pyrin tutkielman eri vaiheissa koko ajan tiedostamaan Taylorin vaikutuksen ja käytin tarkasteluni tukena Taylorin kirjan lisäksi lukuisia muita lähteitä, jotka myös tukivat monelta osin saamiani johtopäätöksiä. Samalla katsoin Taylorin luoman viitekehityksen olevan tarkastelussani enemmän vahvuus kuin heikkous, koska viitekehitys antoi melko selkeät rajat koko tutkielmalleni.

Pelityyppeihin ja haastattelijoiden pelaamiin peleihin sekä pelilaitteisiin liittyen huomionarvoista on, että kaikki haastateltavat pelasivat omaa elektronisen urheilun peliä tietokoneella. Tämä huomio herätti lopulta enemmän kysymyksiä kuin vastauksia. Harrastetaanko elektronista urheilua lähes poikkeuksetta tietokoneella? Kokevatko konsolilla elektronisen urheilun pelejä pelaavat olevansa peliharrastajia, mutta eivät kuitenkaan elektronisen urheilun harrastajia? Olivatko yhteisöt, joista hain haastateltavia, suuntautuneet lähinnä tietokoneella pelattaviin peleihin? Päälimmäisenä kysymyksenä tähän liittyen on, että mistä syistä en saanut yhtään konsolilla pelaavaa elektronisen urheilun harrastajaa haastateltavaksi.

On todettava, että elektronisen urheilun harrastajien ja ammattilaisten pelaamiseen liittyvää tarkastelua kannattaa tehdä jatkossakin. Yhtenä syynä tälle voisi katsoa olevan sen, että elektronisen urheilun yhteiskunnallinen merkitys tuntuu kasvavan kaiken aikaa. Viimeaikaisessa keskustelussa on ollut esillä, että elektroninen urheilu tulisi valtion tukeman liikunnan järjestöavustusten piiriin, joka siirtää lajin entistä laajempaan kontekstiin yhteiskunnassamme (Keskitalo, 2018). Samalla elektroninen urheilu ottaa askeleen siihen suuntaan, että sen katsotaan olevan perinteisen urheilun kanssa samassa asemassa.

Tekemääni elektronisen urheilun tarkastelua voisi mielestäni viedä kahteen suuntaan. Ensinnäkin voitaisiin tarkastella vielä yksityiskohtaisemmin sekä harrastajien että ammattipelaajien harjoittelua ja kehittymistä Suomessa. Oleellista olisi keskittyä yksittäisiin peleihin ja tarkasti rajattuihin ryhmiin niin, että päästäisiin paremmin selville siitä, mitä harrastamiseen ja menestymiseen liittyviä tarpeita eri elektronisen urheilun parissa olevilla ryhmillä on. Toiseksi olisi oleellista laajentaa tarkastelua kattamaan laajempaa joukkoa ja varmentamaan jo saatuja tuloksia sekä johtopäätöksiä määrällisen tutkimuksen keinoin.

LÄHTEET

adreN, 2013. *CS:GO Pro adreN Tips - Peeking Advice*. [verkkovideo] Saatavilla: <<https://www.youtube.com/watch?v=1TbI1gk4DXg&feature=youtu.be&t=6m45s>> [Tallennettu 4. toukokuuta 2018].

Ahlman, 2018. *ESPORTS-LINJA "Ahlmanin eSport-koulutuksessa voi keskittyä oman unelmansa tavoitteluun"*. [verkossa] Saatavilla: <<http://www.ahlman.fi/esport-linja>> [Tallennettu 21. huhtikuuta 2018].

Akateeminen Kynäriliiga, 2018. *Säännöt*. [verkossa] Saatavilla: <<https://akl.tite.fi/#/rules>> [Tallennettu 26. huhtikuuta 2018].

Bandai Namco Entertainment, 2015. *Tekken 7*. [digitaalinen peli] Saatavilla: <<https://tk7.tekken.com/>> [Tallennettu 29. huhtikuuta 2018].

Blencowe, A., 2017. Harjoittelua jopa 12 tuntia päivässä – videopelaamisen ammattilainen: "En suosittele kenellekään joka päivä". *Yle*, [verkossa] 3. marraskuuta. Saatavilla: <<https://yle.fi/uutiset/3-9914582>> [Tallennettu 21. huhtikuuta 2018].

Blizzard Entertainment, 2010. *StarCraft 2*. [digitaalinen peli] Saatavilla: <<https://starcraft2.com/en-us/>> [Tallennettu 29. huhtikuuta 2018].

Blizzard Entertainment, 2015. *Heroes of the Storm*. [digitaalinen peli] Saatavilla: <<https://heroesofthestorm.com/en-gb/>> [Tallennettu 29. huhtikuuta 2018].

Blizzard Entertainment, 2016. *Overwatch*. [digitaalinen peli] Saatavilla: <<https://playoverwatch.com/en-us/>> [Tallennettu 29. huhtikuuta 2018].

Blizzard Entertainment, 2018. *Heroes of the Dorm*. [verkossa] Saatavilla: <<https://heroesofthedorm.com/>> [Tallennettu 21. huhtikuuta 2018].

Capcom, 2016. *Street Fighter 5*. [digitaalinen peli] Saatavilla: <<https://streetfighter.com/>> [Tallennettu 29. huhtikuuta 2018].

Carter, M., Gibbs, M. ja Harrop M., 2012. Metagames, Paragames and Orthogames: A New Vocabulary. Julkaistu: FGD (Foundation of Digital Games), *FGD'12 Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*. Raleigh, North Carolina, Yhdysvallat, 11–17 toukokuuta 2012. New York: ACM.

Cheung, G. ja Huang, J., 2011. Starcraft from the Stands: Understanding the Game Spectator. Julkaistu: CHI (Conference on Human Factors in Computing Systems), *CHI '11 Proceedings of SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. Vancouver, BC, Canada, 7–12 toukokuuta 2011. New York: ACM.

Co, F., 2016. Unbroken: Are We Leaving Games Before We Fully Figure Out Their Balance. *Shoryuken*, [verkossa] 26. marraskuuta. Saatavilla: <<http://shoryuken.com/2016/11/26/unbroken-are-we-leaving-games-before-we-fully-figure-out-their-balance/>> [Tallennettu 25. huhtikuuta 2018].

Donaldson, S., 2015. Mechanics and Metagame: Exploring Binary Expertise in League of Legends. *Games and Culture*, [e-julkaisu] 12(5), 1-19. <http://doi.org/10.1177/1555412015590063>

Drenthe, R., (2017). Informal Roles within eSport Teams: A Content Analysis of the Game Counter-Strike: Global Offensive. Teoksessa: J. Hiltcher ja T.M. Scholz, toim. 2017. *eSports Yearbook 2015/16*. [verkossa] Norderstedt: Books on Demand GmbH. 36–48. Saatavilla: <<http://www.esportyearbook.com/eyb201516.pdf>> [Tallennettu 4. huhtikuuta 2018].

Echo League, 2017. *Echo League Season 3 Capped Divisions (A, B, C) Rules*. [verkossa] (päivitetty 12.10.2017) Saatavilla: <<https://github.com/EchoLeague/Echo-League-Rules/blob/master/ELS3.md>> [Tallennettu 26. huhtikuuta 2018].

E-sports earnings, 2018. *Top Games Awarding Prize Money*. [verkossa] Saatavilla: <<https://www.esportsearnings.com/games>> [Tallennettu 2. huhtikuuta 2018].

Faceit Ltd., 2012. Faceit. [tietokoneohjelma]. Saatavilla: <<https://www.faceit.com/en>> [Tallennettu 30. huhtikuuta 2018].

- Ferrari S., 2013. eSports and the Human Body: foundations for popular aesthetics. Julkaistu: Julkaistu: DiGRA (Digital Games Research Association), *Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies*. Atlanta, Yhdysvallat, elokuu 2013. Saatavilla: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/paper_387.pdf> [Tallennettu 3. huhtikuuta 2017].
- Hamari, J. ja Sjöblom, M., 2017. What is eSports and why do people watch it? *Internet research*, [e-julkaisu] 27(2), 211–232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>.
- Hartikainen, N., 2016. HIFK laajentaa ensimmäisenä urheiluseurana Suomessa e-urheiluun. *Yle*, [verkossa] (Viimeksi päivitetty 24.11.2016 kello 01:01). Saatavilla: <<https://yle.fi/aihe/artikkeli/2016/11/05/hifk-laajentaa-ensimmaisena-urheiluseurana-suomessa-e-urheiluun>> [Tallennettu 21. huhtikuuta 2018].
- Heroes Lounge, 2017. *Ruleset*. [verkossa] Saatavilla: <<https://www.heroeslounge.gg/general/ruleset>> [Tallennettu 26. huhtikuuta 2018].
- Hirsijärvi, S. ja Hurme, H., 2011. *Tutkimushaastattelu: Teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. Helsinki: Yliopistopaino 2000.
- Hutchins, B., 2008. Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games. *new media & society*, [e-julkaisu] 10(6). Saatavilla: Tampereen yliopiston kirjaston verkkosivun kautta <<http://www.nelliportaali.fi/>> [Tallennettu 17. lokakuuta 2013].
- Hämäläinen, R., 2013. *Kilpapelaamisen kehitys suomalaisissa tapahtumissa 1996–2013*. Opinnäytetyö. Metropolia Ammattikorkeakoulu. Saatavilla: <http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/66903/kilpapelaamisen_kehitys_suomalaisissa_tapahtumissa_1996_2013_raakel_hamalainen.pdf?sequence=1> [Tallennettu 20. toukokuuta 2014].
- Jenny, S.E., Manning, D., Keiper, M.C. ja Olrich, T.W., 2016. Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport". *Quest*, [e-julkaisu] 61(1), 1–18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- Jonasson, K. ja Thiborg, J., 2010. Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics*, [e-julkaisu] 13(2). Saatavilla: Tampe-

reen yliopiston kirjaston verkkosivun kautta <<http://www.nelliportaali.fi/>> [Tallennettu 21. toukokuuta 2014].

Keskitalo, T., 2017. Ministeri Sampo Terho: Elektroninen urheilu pääsee liikunnan järjestöavustusten piiriin. *Keskisuomalainen*, [verkossa] 25. toukokuu. Saatavilla: <<https://www.ksml.fi/urheilu/olympialaiset/Ministeri-Sampo-Terho-Elektroninen-urheilu-p%C3%A4%C3%A4see-liikunnan-j%C3%A4rjest%C3%B6avustusten-piiriin/1188345>> [Tallennettu 4. toukokuuta 2018].

KhaldorTV, 2013. *Startale Life First Person/APM Video - Recorded at WCG Korea Qualifier 2013*. [verkkovideo] Saatavilla: <<https://www.youtube.com/watch?v=gs4Zh0QdgDE&feature=youtu.be&t=10m>> [Tallennettu 4. toukokuuta 2018].

Kojo, M., 2012a. Lanitusta, ladderia ja lifetystä – kilpapelaaminen nuorten alakulttuurina. Teoksessa: M. Salasuo, J. Poikolainen ja P. Komonen, toim. 2012. *Katukulttuuri. Nuorisoesiintymiä 2000-luvun Suomessa*. Helsinki: Nuorisotutkimusseura/ Nuorisotutkimusverkosto. 60–78.

Kojo, M., 2012b. *Pelijumalia ja kuolevaisia – Katsaus suomalaiseen kilpapelaamiseen ja kilpapelaajiin*. [verkossa] Pelitutkimuksen vuosikirja 2012. Saatavilla: <<http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2012/ptvk2012-11.pdf>> [Tallennettu 13. toukokuuta 2014].

Kow, Y. M. ja Young. T., 2013. Media Technologies and Learning in the StarCraft eSport Community. Julkaistu: CSCW (Computer Supported Cooperative Work), *CSCW '13 Proceedings of the 2013 conference on Computer supported cooperative work*. San Antonio, Texas, Yhdysvallat, 23–27 helmikuuta 2013. New York: ACM.

Kow, Y. M., Young T. ja Salen K., 2014. *Crafting the Metagame: Connected Learning in the StarCraft II Community*. Irvine, CA: Digital Media and Learning Research Hub.

Liquipedia, 2015. *Metagame*. [wiki] Saatavilla: <<http://wiki.teamliquid.net/starcraft/Metagame>> [Tallennettu 28. syyskuuta 2016].

Liquipedia, 2017. *Macro*. [wiki] Saatavilla: <<http://liquipedia.net/starcraft2/Macro>> [Tallennettu 1. toukokuuta 2018].

Liquipedia, 2018a. *Farm Dependency*. [wiki] Saatavilla: <http://liquipedia.net/dota2/Farm_Dependency> [Tallennettu 18. huhtikuuta 2018].

Liquipedia, 2018b. *Metagame*. [wiki] Saatavilla: <<http://liquipedia.net/dota2/Metagame>> [Tallennettu 25. huhtikuuta 2018].

Liuhala, J., 2017. Ässien markkinointipäällikkö Jaakko Ruusunen: "Haluamme olla edelläkävijöitä". *Satakunnan Kansa*, [verkossa] 26. toukokuuta. Saatavilla: <<https://www.satakunnankansa.fi/urheilu/assien-markkinointipaallikko-jaakko-ruusunen-haluamme-olla-edellakavijoita-200165996>> [Tallennettu 21. huhtikuuta 2018].

Lowood, H., 2007. 'It's not easy been green': real-time game performance in Warcraft. Teoksessa: Atkins, B. ja Krzywinska toim. 2007. *Videogame, player, text*. Manchester: Manchester University Press. Luku 5.

Microsoft Studios, 2013. *Killer Instinct*. [digitaalinen peli] Saatavilla: <<https://www.ultra-combo.com/>> [Tallennettu 29. huhtikuuta 2018].

Mora, P. ja Héas, S., 2005. *From videogamer to e-sportsman: toward a growing professionalism of world-class*. Academia.edu. Saatavilla: <https://www.academia.edu/23504293/From_Videogamer_to_E-Sportsman_Toward_a_Growing_Professionalism_of_World-Class_Players> [Tallennettu 13. kesäkuuta 2017].

Niek., 2013. *Why Am I Here: A Guide to Roles and Lanes*. [foorumiteksti] Saatavilla: <<http://forums.na.leagueoflegends.com/board/showthread.php?t=3160040>> [Tallennettu 18. huhtikuuta 2018].

Ojala, U., 2011. *Opas lasten haastattelijoille ja kuvaajille*. [pdf] Lastensuojelun Keskusliitto, Journalistiliitto, Aikakauslehtien Liitto. Saatavilla: <https://www.lskl.fi/materiaali/lastensuojelun-keskusliitto/Opas_lasten_haastattelijoille_ja_kuvaajille.pdf> [Tallennettu 27. maaliskuuta 2018].

Overwatch Wiki, 2018. *Competitive Play*. [wiki] Saatavilla: <http://overwatch.wikia.com/wiki/Competitive_Play> [Tallennettu 29. huhtikuuta 2018].

Pallonen, K., 2017. Kasvava e-urheilubisnes vetää puoleensa – yhä useammat haluavat päästä mukaan. *Yle*, [verkossa] 4. lokakuuta. Saatavilla: <<https://yle.fi/uutiset/3-9863565>> [Tallennettu 21. huhtikuuta 2018].

Pannekeet, J., 2017. Esports, a Franchise Perspective: 70 % Watch Only One Game and 42 % Do Not Play. *Newzoo*, [verkossa] 11. toukokuuta. Saatavilla: <<https://newzoo.com/insights/articles/esports-franchises-70-watch-only-one-game-and-42-dont-play/>> [Tallennettu 21. huhtikuuta 2018].

Pisto, V., 2018. 12-vuotias halusi tietokonepelaajaksi maailman huipulle – yli 5000 tunnin harjoittelun jälkeen hän vaihtoi peliä: "Aika lailla turpiin tuli". *Yle*, [verkossa] (päivitetty 28.2.2018 kello 18:30). Saatavilla: <<https://yle.fi/uutiset/3-10095609>> [Tallennettu 27. huhtikuuta 2018].

Rambusch, J., Jakobsson, P. ja Pargman, D., 2007. Exploring E-sports: A Case Study of Gameplay in Counter-strike. Julkaistu: DiGRA (Digital Games Research Association), *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*. The University of Tokyo, Japani, syyskuu 2007. Saatavilla: <<http://www.digra.org/digital-library/publications/exploring-e-sports-a-case-study-of-gameplay-in-counter-strike/>> [Tallennettu 1. helmikuuta 2017].

Reeves, S., Brown, B. ja Laurier, E., 2009. Experts at Play. Understanding Skilled Expertise. *Games and Culture*, [e-julkaisu] 4(3), 204–227.
<http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1555412009339730>

Riot Games, 2009. *League of Legends*. [digitaalinen peli] Riot Games. Saatavilla: <<https://na.leagueoflegends.com/en/>> [Tallennettu 29. huhtikuuta 2018].

Ruttig, J., 2017. The Evolution of CS:GO's Metagame. *Game Haus*, [verkossa] 30. toukokuuta. Saatavilla: <<http://thegamehaus.com/the-metagame-evolution-csgo/2017/05/30/>> [Tallennettu 25. toukokuuta 2018].

Saaranen-Kauppinen, A. ja Puusniekka, A., 2006. *KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto*. [verkossa] Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Saatavilla: <<http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/>>. [Tallennettu 15. tammikuuta 2018].

Salen, K. ja Zimmerman, E., 2004. *Rules of Play: game design fundamentals*. Cambridge (Mass): MIT Press cop.

Scholz, T.M. ja Feldhaus, A., 2015. Mentoring in eSports. Teoksessa: J. Hiltcher ja T.M. Scholz, toim. 2015. *eSports Yearbook 2013/14*. [verkossa] Norderstedt: Books on Demand GmbH. 66–80. Saatavilla: <<http://esportyearbook.com/eyb201314.pdf>> [Tallennettu 5. huhtikuuta 2018].

Su, N. M. 2010. Street Fighter IV: Braggadocio Off and On-line. Julkaistu: CSCW'10 (Computer Supported Cooperative Work), *Proceedings of the 2010 ACM conference on Computer supported cooperation work*. Savannah, Georgia , USA, 6-10 helmikuuta 2010. New York: USA.

Stewart, J., 2018. What goes into running football club's esports team? We spoke to an esports agency, Valencia esports and CS:GO team North to find out more. *Daily Mail*, [online] (Päivitetty 20.2.2018 kello 17:22). Saatavilla: <<http://www.dailymail.co.uk/sport/esports/article-5409857/What-goes-running-esports-team-football-club.html>> [Tallennettu 21. huhtikuuta 2018].

Sudnow, D., 1983. *Pilgrim in the microworld*. New York: Warner Books.

Suomen elektronisen urheilun liitto, 2018. *esports*. [verkossa] Saatavilla: <<http://www.seul.fi/esports/>> [Tallennettu 5. huhtikuuta 2018].

Taylor, N., 2012. A Silent Team is a Dead Team. Teoksessa: G. A. Voorhees, J. Call ja K. Whitlock, toim. 2012. *Guns, Grenades, and Grunts. First-Person Shooter Games*. New York: Continuum cop. 251–276.

Taylor, T.L., 2012. *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge: The MIT Press.

Tilastokeskus, 2017. *Haastattelijan opas*. [pdf] Tilastokeskus. Saatavilla: <https://www.stat.fi/static/media/uploads/ajk/tyopaikat/haastattelijanopas_2017_fi.pdf> [Tallennettu 27. maaliskuuta 2018].

Tincher, C., n.d. *Master the Basics: Roles*. [verkossa] Saatavilla: <<https://tempostorm.com/articles/master-the-basics-roles>> [Tallennettu 18. huhtikuuta 2018].

Tobys CS., n.d. *CS:GO Map Callouts (Overviews)*. [verkossa] Saatavilla: <<https://www.tobyscs.com/csgo-map-callout-overviews/>> [Tallennettu 18. huhtikuuta 2018].

Valve Corporation, 2012. *Counter-Strike: Global Offensive*. [digitaalinen peli] Saatavilla: <https://store.steampowered.com/app/730/CounterStrike_Global_Offensive/> [Tallennettu 29. huhtikuuta 2018].

Valve Corporation, 2013. *Dota 2*. [digitaalinen peli] Valve Corporation. Saatavilla: <<http://www.dota2.com/play/>> [Tallennettu 29. huhtikuuta 2018].

Vuokatti-Ruka Urheiluakatemia, 2018. *eSports. Oletko sinä seuraava huippulupaus eSportsissa? Tähtäätkö elektronisessa urheilussa huipulle?* [verkossa] Saatavilla: <<http://www.vuokattirukaurheiluakatemia.fi/eSports>> [Tallennettu 21. huhtikuuta 2018].

Wagner, M. G., 2006. On the Scientific Relevance of eSports. Julkaistu: WORLCOMP'06 (The 2006 World Congress in Computer Science, Computer Engineering, and Applied Computing), *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development*. Las Vegas, Yhdysvallat, 26–29 kesäkuuta 2006. Las Vegas: CSREA Press.

Wargaming.net, 2010. *World of Tanks*. [digitaalinen peli] Saatavilla: <<https://worldoftanks.eu/>> [Tallennettu 29. huhtikuuta 2018].

Warr, P., 2014. 71 million watched eSports in 2013. *Wired.co.uk*, [verkossa] 4. toukokuuta. Saatavilla: <<http://www.wired.co.uk/news/archive/2014-04/04/esports-data>> [Tallennettu 20. toukokuuta 2014].

White, C., 2015. Understanding roles in Counter-Strike: Global Offensive. *Team-dignitas blogs*. [blogi] 21. toukokuuta. Saatavilla: <<http://team-dignitas.net/articles/blogs/CSGO/7242/understanding-roles-in-counter-strike-global-offensive>> [Tallennettu 18. huhtikuuta 2018].

Wikipedia contributors, 2018. *List of eSports games*. [wiki] Wikipedia, The Free Encyclopedia. Saatavilla: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=List_of_eSports_games&oldid=835608204> [Tallennettu 21. huhtikuuta 2018].

WinterStarcraft, 2018. *EYES OF A PROGAMER #2 | SERRAL (420+ APM)*. [verkkovideo] Saatavilla: <<https://www.youtube.com/watch?v=HRsDAX8DfBw>> [Tallennettu 4. toukokuuta 2018].

Witkowski, E., 2010. Proping the Sportiness of eSports. Teoksessa: J. Christophers ja T. Scholz, toim. 2010. *eSports Yearbook 2009*. Norderstedt: Books on Demand GmbH. 53-56. [verkossa] Saatavilla: <http://esportyearbook.com/eyb2009_ebook.pdf> [Tallennettu 3. heinäkuuta 2017].

Witkowski, E., 2012. On the Digital Playing field: How we “Do Sport” With Networked Computer Games. *Games and Culture*, 7(5), 349–374.

Wright, T., Boria, E. and Breidenbach, P., 2002. Creative Player Actions in FPS Online Video Games Playing Counter-Strike. *Game Studies*, [verkossa] Saatavilla: <<http://www.gamestudies.org/0202/wright/>> [Tallennettu 23. tammikuuta 2017].

Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto, 2017. *Aineistonhallinnan käsikirja*. [verkossa] Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto. Saatavilla: <<http://www.fsd.uta.fi/aineistonhallinta/fi/kvalitatiivisen-datan-kasittely.html>> [Tallennettu 23. tammikuuta 2018].

Zolides, A., 2015. Lipstick Bullets: Labour and Gender in Professional Gamer Self-Branding. *Persona Studies*. [verkossa] Saatavilla: <<https://ojs.deakin.edu.au/index.php/ps/article/view/467>> [Tallennettu 3. toukokuuta 2017].

LIITE 1: TEEMAHAASTATTELURUNKO

PERUSTIEDOT JA LÄMMITTELY

Kuka olet // minkä ikäinen olet?

Milloin ja miten aloitit e-urheilun harrastamisen?

Mikä on PELISI tällä hetkellä // mikä siinä viehättää?

Oletko osallistunut tai osallistumassa turnauksiin tai liigoihin (online/face-to-face)?

YLEINEN AIHEEN KARTOITUS

Mikä tekee hyvän e-urheilijan ?

Kerro vapaasti, miten pyrit kehittymään (PELISSÄ)?

SOSIAALISUUS

- Miten kaverisi liittyvät e-urheiluharrastukseesi // entä muut tuttavasi // perheesi?
 - Harjoitteletko yhdessä jonkun kanssa // mitä silloin teette?
- Miten kommunikoit muille pelaajille // mitä siihen kommunikointiin kuuluu??

TIETO

- Mitä pelisivustoja seuraat ja miksi?
- Katsotko pelivideoita/-striimejä // minkä tyyppisiä videoita/striimejä?
 - Miten hyödynnät katsomaasi?

PELIVÄLINEET JA TYÖKALUT

- Mitä pelivälineitä (*geareja*) ja laitteita olet hankkinut pelaamista varten?
 - Mitkä asiat ovat vaikuttaneet niiden hankintaan?
- Miten olet muokannut (PELIN) // tietokoneen/pelivälineiden asetuksia?
- Miten seuraat kehittymistäsi?

HARJOITTELU JA FYSIIKKA

- Mitä taitoja (PELI) sinun mielestäsi vaatii?
- Kuinka paljon käytät aikaa tähän harrastukseen // miten jakautuu?
- Oletko kokenut uupumusta/väsymystä pelatessasi // mitä silloin teet?

MOTIVAATIO JA PSYYKE

- Mistä saat intoa harjoitella (PELIÄ) päivästä toiseen?
- Mikä on ikävintä harjoittelussa?
- Mitä voittaminen merkitsee sinulle?

JÄÄHDYTTELY

Kuinka pitkään luulet jatkavasi e-urheilun parissa?

Mikä on mieleen painunein kokemuksesi e-urheilun parissa?

Onko sinulla jotain, jota haluaisit lisätä, ihan mitä vain?

Osaatko sanoa, keitä muita voisit haastatella?

LIITE 2: HAASTATTELUKUTSU

Tervehdys!

Etsin haastatteluun Tampereen seudulla asuvia elektronisen urheilun harrastajia.

Teen Tampereen yliopistossa pro gradu -tutkielmaa, jonka tarkoituksena on kartoittaa elektronisen urheilun harrastajien harjoittelua. Jos pelaat jotain digitaalista peliä ja pyrit kehittämään siinä paremmaksi pelaajaksi, haluaisin kuulla lisää.

Aikaa itse haastatteluun olisi hyvä varata noin tunti. Haastattelumateriaali käsitellään luottamuksellisesti ja osallistut haastatteluun nimettömästi.

Jos voit ottaa osaa haastattelututkimukseen tai sinulla on kysyttävää haastattelusta, ota yhteyttä Facebookin yksityisviestillä tai sähköpostilla: tornkvist.klaus.c@student.uta.fi

Ystävällisin terveisin ja kiitos jo etukäteen,

Klaus Törnkvist