

Elektronisen urheilun kehitys ja kilpapelaajan motivaatio

Jarkko Rinkinen

Tampereen yliopisto
Viestintätieteiden tiedekunta
Master's Degree Programme in Human-Technology Interaction
Pro gradu -tutkielma
Ohjaaja: Markku Turunen
Lokakuu 2018

Pro gradu -tutkielma: Elektronisen urheilun kehitys ja kilpapelaaajan motivaatio, 51 sivua, 10 liitesivua

Tampereen yliopisto, viestintätieteiden tiedekunta, HTI
maisteriohjelma

Jarkko Rinkinen

Tiivistelmä

Tässä tutkielmassa käyn läpi e-urheilun lyhyttä historiaa ja nykytilaa muun muassa pelaajien, kannattajien, teknologian, yhteiskunnan sekä talouden näkökulmasta olemassa olevien tutkimusten ja kirjallisuuden pohjalta. Näistä keskityn lopulta pelaajiin ja tarkemmin pelaajan psyykeen sekä siihen, miten muut edellä mainitut aiheet vaikuttavat pelaamiseen korkealla kilpailullisella tasolla. Tutkielman tarkoituksena on selvittää, mitä ammattilaispelaajana toimiminen ja selviytyminen vaatii ihmiseltä erityisesti motivaation suhteen tässä vaativassa ja alati kasvavassa toimintakentässä. Esittelen pohjustukseksi joitakin motivaatioteorioita ja tutkimuksia, joissa niitä käytetään osana elektronisen pelaamisen motivaation kartoittamista. Näiden kautta pääsen käsittelemään erilaisia pelaajatyyppejä ja motiiveja ammattipelaamiseen. Lopulta pohdin aihetta e-urheilun kasvavan kehityksen kannalta ja esittelen erilaisia haasteita, joita kilpapelajat huipulla joutuvat kohtaamaan. Lisäksi puhun e-urheilun yhteneväisyyksistä ja eroista perinteiseen urheiluun nähden. Tutkielman tulokset osoittavat tarpeen kilpapelaaajien aseman parantamiseen sekä laajoihin lisätutkimuksiin aiheen parissa tulevaisuudessa.

Pro gradu -tutkielma on jatkoa kandidaatin tutkielmalleni aiheesta "Elektronisen pelaamisen motivaatio".

Avainsanat: e-urheilu, kilpapelaaaminen, motivaatio

Kiitokset

Professori Erkki Mäkisen muistoa kunnioittaen.

Sisällysluettelo

1.	Johdanto	5
2.	E-urheilun käsite ja määritelmä	7
2.1.	E-urheilu käsitteenä	7
2.2.	E-urheilun määritelmä	8
2.3.	E-urheilun luonne	12
3.	E-urheilun historia	15
3.1.	E-urheilun kehitys Aasiassa	15
3.2.	E-urheilun kehitys lännessä	17
4.	E-urheilun taloudellinen kehitys ja vaikutus yhteiskunnassa	19
4.1.	E-urheilun taloudellinen kehitys	19
4.2.	E-urheilun vaikutus yhteiskunnassa	21
5.	Teknologian kehitys ja merkitys e-urheilussa	24
6.	Ihmisen motivaatio	28
6.1.	Peruskäsitteitä	28
6.2.	Maslowin tarvehierarkia	29
6.3.	Attribuutioteoria	30
6.4.	Itsemääräytymisteoria	31
6.5.	Käyttötarkoitusteoria	32
6.6.	Yhteenveto motivaatioteorioista	32
7.	Pelaamisen motivaatio	33
7.1.	Yleistä pelaamisen motivaatiosta	34
7.2.	Teorioita pelaamisen motivaatiosta	35
7.3.	Pelaamisen de-motivaatio	38
8.	E-urheilijuus ja sen vaatimukset	40
8.1.	E-urheilijan psyykkisiä ominaisuuksia	41
8.2.	Matka e-urheilijaksi	44
8.3.	E-urheilijan haasteita	47
9.	Yhteenveto	53
	Lähteet	56

1. Johdanto

Videopelien pelaamisesta on tullut yksi maailman suosituimmista ajanvietteistä lasten ja nuorten lisäksi nyt myös aikuisten keskuudessa. Keskimääräinen pelaaja oli iältään vuonna 2017 jo 35-vuotias ja noin kahdessa kolmesta kodista oli jonkinlainen väline, jolla pelataan [ESA, 2017]. Pelaamisesta on kuitenkin lisäksi viime vuosina tullut myös mahdollinen ammatti kilpailun tason, yleisen kiinnostuksen ja palkintojen noustessa [Faust *et al.*, 2013; Griffiths, 2017] ja tätä ammatillista kilpapelamista kutsutaan usein elektroniseksi urheiluksi tai lyhyemmin e-urheiluksi. E-urheilusta on tämän lisäksi nopealla tahdilla tullut oleellinen osa videopelaamisen kulttuuria ja monissa yhteisöissä kilpapelaminen onkin tärkein osa pelikokemusta [Bányai *et al.*, 2018]. Maailmassa on myös nykyään jo tuhansia ihmisiä, joiden ammatillinen identiteetti on olla e-urheilija. Erilaisia e-urheilun lajeja ovat esimerkiksi FPS (First Person Shooter), RTS (Real-Time Strategy), MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) ja BR (Battle Royale). Turnauksissa jaettavat miljoonapalkinnot ja e-urheilua sekä muita videopelien suoratoistolähetystyksiä päivittäin seuraavat miljoonat ihmiset nostavat lajin valtamediassakin saamaa huomiota vuosittain valtavasti. Myös kolmesta suomalaisesta kilpapelajaajasta on vuosina 2017 ja 2018 tullut pelaamalla multimiljonäärejä [E-sports earnings, 2018a]. He olivat lokakuuhun 2018 mennessä maailmanlaajuisesti e-urheilulla eniten tienanneiden listalla sijoilla 5, 6 ja 14. Silti e-urheilun kansallinen kehitys ja tukeminen Suomessa on lähtenyt hitaasti käyntiin ja esimerkiksi isoimpien turnausten kokonaispalkinnot ovat usein vain sadasosan maailmanluokan turnauksiin verrattuna.

Kilpapelaamisen merkityksen kasvaessa jatkuvasti katsoja- ja pelaajamäärien noustessa on tärkeää seurata erityisesti sille suurimman osan elämästään antavien ihmisten eli e-urheilijoiden selviytymistä tässä vaativassa toimintakentässä. Nämä usein vasta teini-ikäiset ja joskus sitäkin nuoremmat ihmiset käyttävät usein suurimman osan päivästä tullakseen lajinsa parhaiksi, mutta samaan aikaan esimerkiksi järjestötoiminta, valmennus ja pelaajien sopimukset ovat perinteiseen urheiluun verrattuna vielä kehittymättömiä. On myös luonnollista, että vain hyvin pieni osuus yrittäjistä pääsee koskaan saavuttamaan haaveensa maailman huipulla pelaamisesta, joten aihetta tutkiessa on syytä ottaa huomioon myös unelmassaan epäonnistuvat pelaajat ja heidän kohtalonsa.

Tutkielmassa pyrin olemassa olevaa kirjallisuutta ja tieteellisiä tutkimuksia kartoittamalla vastaamaan seuraavaan kysymykseen: mitä vaatimuksia e-urheilun huipulla pelaamiseen ja selviytymiseen liittyy? Kysymyksen suhteen olen kiinnostunut erityisesti pelaajan psyykeen ja varsinkin pelimotivaatioon liittyvistä tekijöistä. Aloitan aiheen tutkimisen käsittelemällä ensin e-urheilun kehitystä sen määritelmästä lähtien. Teen katsauksen e-urheilun lyhyeen historiaan ja tärkeisiin piirteisiin sekä siihen, kuinka teknologian ja talouden kehitys näkyvät myös kilpapelaamisessa. Päästäkseni tutkimaan kilpapelaamisen motivationaalisia puolia ja pelaajien asemaa tutkin seuraavaksi pelaamisen psykologian sekä ihmisen motivaation perusteita. Lopulta esiteltyäni näitä tutkimuskysymyksen kannalta oleellisia aiheita pääsen tutkimaan e-urheilijaksi kehittymistä, kilpapelaamiseen liittyviä haasteita sekä huipputason pelaajalta vaadittavia psyykkisiä ominaisuuksia.

2. E-urheilun käsite ja määritelmä

Tämän tutkielman tarkoitus ei ole varsinaisesti suoraan vertailla perinteistä urheilua ja e-urheilua keskenään. Käytetyillä vertauksilla halutaan pikemminkin korostaa e-urheilun kasvua vakavasti otettavaksi kansainväliseksi kilpailuksi sekä kiinnittää huomiota joihinkin yhteneväisiin tekijöihin ja niiden kehitykseen urheilun ja e-urheilun välillä. Kilpapelaamisen akateeminen tutkiminen on kuitenkin edelleen vasta alussa ja siksi e-urheilun käsitteen perusteellisempi tutkiminen ja analysointi on vielä tässä vaiheessa oleellista.

2.1. E-urheilu käsitteenä

E-urheilun käsite on nimensä mukaisesti suorassa yhteydessä sanaan 'urheilu' ja termistä kiistellään eri piireissä edelleen. Monet konservatiivisemmat ihmiset ja erityisesti perinteisen urheilun kannattajat näkevät sanan 'urheilu' viittaavan vanhempiin käsityksiin urheilusta, tarkemmin fyysiseen liikuntaan ja kehon silmännähtävään liikkeeseen [Hargreaves, 2004], jollaista pelaamisen taas ei välttämättä koeta olevan [Hamari ja Sjöblom, 2016]. Usein termillä e-urheilu kuitenkin tarkoitetaan yksinkertaisesti "ammattimaista videopelien kilpapelaamista", joka on edelleen melko kapeakatseinen kuvaus kyseiselle termille [Wagner, 2006]. Wagner [2006] ja monet muut tutkijat [Hemphill, 2005; Adamus, 2012; Taylor, 2012] ovatkin verranneet e-urheilua teoreettisesti suoraan urheiluun ja sen eri merkityksiin. Tämä vahvistaa pikkuhiljaa yleistyvää käsitystä siitä, että e-urheilulla on runsaasti samankaltaisuuksia perinteisten urheilulajien kanssa. Lisäksi termiä vastustavien kritiikistä huolimatta todellisuudessa myös e-urheilijan vartalolla ja fyysisillä toiminnoilla on olennainen osa e-urheilussa [Taylor, 2012; Witkowski, 2012a]. Taylorin [2012] mukaan e-urheilun terminä ei silti varsinaisesti ole tarkoitus liittyä atleettisuuteen, vaan 'urheilu' viittaa vakavaan kilpailulliseen tavoitteluun ja toisaalta 'e-' etuliitteenä viestii selkeästi, että kyseessä on jotain muuta kuin pelkkää perinteistä fyysistä liikettä.

Terminä e-urheilu (englannin kielen sanasta eSports) tulee 90-luvun loppupuolelta. Yksi ensimmäisistä luotettavista lähteistä, jossa eSports-termiä on käytetty, on vuoden 1999 Eurogamer-sivuston lehdistötiedotteessa. Siinä kerrotaan Online Gamers Associationin eli OGA:n julkaisusta, jossa "e-urheilua" verrattiin perinteiseen urheiluun [Eurogamer, 1999]. Samoihin aikoihin keskustelua herätti Iso-Britanniassa tehty epäonnistunut yritys saada videopelien kilpapelaaamiselle Englannin urheiluneuvostolta tunnustus, jonka mukaan e-urheilu olisi virallisesti urheilua [Wagner, 2006].

E-urheilun käsitteelle on tämän jälkeen 2000-luvun kuluessa tarjottu useita erilaisia tarkentavia määritelmiä, joilla on ollut enemmän tai vähemmän yhtäläisyyksiä suhteessa toisiinsa. Seuraavaksi esitellään niistä joitakin ja lopuksi kootaan yhteen määritelmä e-urheilulle sen hyväksyttävistä piirteistä.

2.2. E-urheilun määritelmä

Suurin e-urheilun määritelmään liittyvä väittelyn aihe on lajiin liittyvä fyysisyys tai pikemminkin sen puuttuminen, sillä Guttmannin [2004] kriteereiden mukaan fyysinen suoritus ja pelaajan vartalon taitava ja strateginen käyttö on oleellista urheilun käsitteen kannalta. Monissa urheiluksi yleisesti hyväksytyissä lajeissa (esimerkiksi darts) käytetään kuitenkin e-urheilun tavoin vain osaa urheilijan vartalosta, joten tämän ei pitäisi yksin voida estää laskemasta e-urheilua todelliseksi urheiluksi [Jenny *et al.*, 2016].

Hemphill [2005] kuvaa e-urheilua (joka tuolloin usein tunnettiin vielä englanniksi sanalla 'cybersport') "urheilun vaihtoehtoisina ulottuvuuksina, joissa urheilijat ovat laajentuneet elektroniseen muotoon digitaalisissa urheilumaailmoissa". Kuten missä tahansa urheilussa, niin myös e-urheilussa pelaajan on omaksuttava ja automatisoitava monia motorisia toimintoja ja taitoja voidakseen toteuttaa erilaisia taktiikoita ja strategioita. Hän myös korostaa vertailussaan, että pelaajan kädessä peliohjain ikään kuin häipyä taustalle samalla, kun pelaaja uppoutuu pelimaailmaan. Taylor [2012] jatkaa, että juuri unohtaessaan oman vartalonsa rajat ja ollessaan immersoituneena (tai ns. "zonessa") pelaaja on täydellisimmin läsnä vartalossaan. Tällöin vartalon aistit

ovat herkkinä ja pelaaja on saumattomassa vuorovaikutuksessa pelin kanssa käyttämiensä pelivälineiden kautta.

Doveyn ja Kennedyn [2006] mukaan "pelaaminen laittaa meidät erilaisiin vuorovaikutussuhteisiin materiaalien objektien kanssa, joita täytyy käsitellä taitavasti ja asianmukaisesti, jotta peli voi toimia – pelaaminen on taktiilinen ja kinesteettinen kokemus." Samalla tavoin kuin pallon heittäminen tai potkiminen jalkapallon korkeimmalla tasolla, niin myös korkean tason kilpailullinen videopelaaminen vaatii liikkeiden syvää sisäistämistä, kehon tasapainoa, automatisointia ja tuhansia toistoja [Taylor, 2012; Witkowski, 2012b]. Nämä yhdistettynä strategiseen osaamiseen ja peliin liittyvään tietotaitoon erottavat ammattilaisen tavallisesta pelaajasta eikä jälkimmäisellä olekaan käytännössä mitään mahdollisuuksia pärjätä ammattimaista e-urheilijaa vastaan, aivan samoin kuin perinteisessä urheilussa.

Tiedemannin [2004] mukaan "urheilu on kulttuurinen toimintakenttä, jossa ihmiset vapaaehtoisesti ja tietoisesti kehittävät kykyjään ja parantavat saavutuksiaan toisten ihmisten kanssa taidokkaan liikkeen parissa sekä vertaavat itseään toisiin itse asetettujen tai yhdessä hyväksytyjen sääntöjen puitteissa vahingoittamatta toisia tarkoituksellisesti." Tämä kuvaus sopii jo sellaisenaan melko hyvin e-urheiluunkin, mutta Wagnerin [2006] mielestä viittaus "taidokkaaseen liikkumiseen" voidaan poistaa, sillä vaikka fraasi antaakin selityksen perinteiselle ajattelutavalle urheilusta, se ei varsinaisesti lisää kuvauksen merkityksellistä arvoa.

Yllä oleva kuvaus tarvitsee Wagnerin [2006] mukaan kuitenkin vielä hieman tarkennusta, kun sitä käytetään e-urheilun kaltaiseen osa-alueeseen. Tarkennus voidaan tehdä määrittämällä ne kulttuurisesti tärkeät kyvyt, joita e-urheilussa harjoitetaan. Ensinnäkin on oletettava, että urheiluun kuuluvien osa-alueiden hyväksyttävyyttä kehittää ajan myötä samalla, kun yhteiskunnan arvomaailma muuttuu esimerkiksi teknologisen kehityksen myötä. Viimeisen kahden vuosikymmenen aikana informaatioteknologia on tehnyt valtavaa kasvua osana ihmisten jokapäiväistä elämää ja kulttuuria. Siinä, missä teollisella aikakaudella fyysinen kunto oli tärkeää ja ihannoitua, ihailaan nykyään videopelaamiseen ja siinä menestymiseen liittyviä taitoja. Täten varsinkin korkean suoritusmotivaation omaavat pelikulttuuriin osallistujat tuntevat tarvetta

demonstroida osaamistaan onnistumalla kilpailussa, johon videopeliturnaukset tarjoavat loistavan alustan.

Wagner [2006] jatkaa, että e-urheilun esiin tuleminen voidaan tulkita loogisena ja peruuttamattomana seurauksena teollisen yhteiskunnan siirtymisestä informaatioaikaan. Pelaajat harjoittelevat ja vertaavat informaation, teknisen taidon ja kommunikaation kompetenssejaan verkossa multimodaalisessa ympäristössä, jolloin saavutaan Wagnerin lopulliseen määritelmään: "E-urheilu on urheilun osa-alue, jossa ihmiset kehittävät ja harjoittavat psyykkisiä ja fyysisiä kykyjään informaatio- ja kommunikaatioteknologioiden parissa."

Ma *et al.* [2013] keskittyi e-urheilun kuvaamiseen erottamalla e-urheilijat huvikseen pelaavista todeten, että e-urheilija on ammattilainen, joka pelaa työkseen motivoituen erityisesti kilpailusta hauskuuden, viihdyttämisen tai rentoutumisen sijaan. E-urheilun rinnastamista työntekoon on kuitenkin myös vastustettu. Cailloisin [2001] mukaan kilpapelaisella voi olla yksilölle sekä yhteisölle haitallisia vaikutuksia, kun sitä tehdään työksi. Tällöin pelaamisesta häviää vapauden aspekti.

Videopelien pelaaminen kilpailullisesti ei varsinaisesti kuitenkaan aina määrittele eroa työn tai vapaa-ajan aktiviteetin välillä. E-urheilu on yksinkertaisesti samalla sekä vakavaa että nautinnollista vapaa-ajan toimintaa, jonka ohessa osasta siihen osallistuvista tulee alaa ammatikseen tekeviä [Martončík, 2015; Seo, 2016]. Tämän kehityksen myötä tulevaisuudessa tarvitaan tutkimusta kuitenkin myös siitä, kuinka alaikäisten suhtautuminen videopelien pelaamiseen muuttuu. Nämä nuoret näkevät mahdollisuutensa pelata videopelejä ammatikseen lapsesta saakka pelkän hauskanpidon sijaan nyt ensimmäistä kertaa, kun he kasvavat tässä uudenlaisessa maailmassa, jossa heidän syntymästään asti on ollut sekä mahdollista että houkuttelevaa ansaita elantonsa pelaamalla.

Muita e-urheilulle ominaisia piirteitä ovat, että sitä voi harjoittaa lähiverkon (LAN) tai internetin välityksellä, tapahtumilla on sponsoreita, suuria palkintosummia, kommentaattoreita, isoja näyttöjä ja valtavia katsojamääriä niin verkossa kuin livenäkin [Bányai *et al.*, 2018]. Jenny *et al.* [2016] huomauttavat kuitenkin, että e-urheilu tarvitsee myös keskitettyjä sääntöjä, jotta sitä voidaan

aidosti pitää urheiluna eikä vain lapsekkaana ajanvietteenä. E-urheilun sisältämien erilaisten lajityyppien (esim. MOBA, FPS) takia e-urheilun on kuitenkin vaikea saavuttaa institutionaalista vakautta. Maailmanlaajuiset e-urheiluorganisaatiot kuten IeSF (International e-Sports Federation) ajavat ja tukevat e-urheilun tunnistamista virallisena ammattimaisena urheiluna ja lisäksi toimivat institutionaalisen pohjana lajin vakaudelle ja säätelylle [Bányai *et al.*, 2018].

Bányai *et al.* [2018] toteavat, että e-urheilun voi Guttmanin [2004] ja Suitsin [2007] tunnusmerkkien mukaan laskea urheiluksi, sillä se sisältää pelaamista/leikkiä (engl. "play") eli vapaaehtoista sisäisesti motivoitunutta aktiviteettia, lisäksi sen tapahtumat ovat organisoituja ja niissä on selkeät säännöt. E-urheiluun liittyy niin ikään urheilun tavoin taidokas kilpailu, jossa selviää voittaja ja häviöjä. E-urheilulla on perinteisen urheilun tavoin vielä lisäksi valtavat katsoja- ja kannattajamäärät, mutta perinteisten medioiden sijaan katsominen tapahtuu Twitchin ja Youtuben kaltaisilla interaktiivisilla alustoilla.

Taulukko 1. Täyttääkö e-urheilu perinteisen urheilun kriteerit?	
Kriteeri, joka urheilun on täytettävä:	Sopiiko e-urheilu?
1. Sisältää leikkiä (vapaaehtoista, sisäisesti motivoitunutta toimintaa)	Kyllä
2. On organisoitua (säännöin hallittua)	Kyllä
3. Sisältää kilpailua (voittaja vs. häviöjä)	Kyllä
4. Menestyminen taidosta kiinni (ei tuurista)	Kyllä
5. Sisältää fyysistä, taitavaa ja strategista vartalon käyttöä	Kiistelty
6. On laajalti seurattua ja harrastettua (ei vain paikallista)	Kyllä
7. On saavuttanut institutionaalisen tasapainon	Kiistelty

Taulukko 1. E-urheilun sopivuus osaksi urheilua Guttmannin ja Suitsin kriteerien mukaan [Jenny *et al.*, 2016].

Kaiken edellä mainitun huomioon ottaen e-urheilun tulevaisuus ja asema osana urheilua on vieläkin ymmärrettävästi epäselvä. Erilaisten kuvausten yhteenvedona määritelmästä on kuitenkin turvallista sanoa, että e-urheilu on ainakin niin sanottua vaihtoehtoista urheilua ja erityinen tapa käyttää videopelejä sekä osallistua pelaamiseen [Adamus, 2012]. Kaikkiin jo esiteltyihin määritelmiin sopiva ja siksi tämänkin tutkielman kannalta käytännönläheisin kuvaus e-urheilusta lienee kuitenkin Whalenin [2013] "sateenvarjotermi, jota käytetään organisoiduista ja yhteisesti hyväksytyistä videopelikelipailuista, (yleensä videopeliturnauksista)". Yleisesti hyväksytyyn määritelmän puutteesta huolimatta on epätodennäköistä, että e-urheilun nimeä enää muutetaan, sillä termiä on käytetty nyt jo kauan niin tieteellisissä kirjoituksissa, mediassa kuin sitä seuraavien ihmisten arkikielessäkin. Myös suurinta kiistelyä aiheuttavat aiheet eli fyysisuus ja institutionaalinen vakaus ovat jo nykyisellään e-urheilussa sen verran hyvin katettuja, että sitä voidaan näiltäkin osin hyvällä syyllä kutsua urheiluksi. Vaikka vastaväitteitä termille tuleekin riittämään varmasti vielä kauan, on siinä läsnä vielä erottajana tuo pieni etuliite 'e-'. Täten tässäkin tutkielmassa käytän e-urheilua laajasti terminä esimerkiksi pelkän kilpapelaamisen sijaan.

2.3. E-urheilun luonne

E-urheilun kilpailullinen luonne juontaa juurensa korkean tason taituruuden ja huippusuoritusten tavoitteluun [Engerman ja Hein, 2017]. E-urheilun seuraajia ja ammattilaisten faneja vetää puoleensa mahdollisuus pelata idoleitaan vastaan, oppia heiltä ja mahdollisuus tulla aikanaan heitä paremmaksi, mikä taas tekee matkan aloittelijasta ammattilaiseksi autenttisemmaksi ja merkityksellisemmäksi. Videopeliyhteisöillä onkin osallistava maine ja verrattuna perinteiseen urheiluun e-urheilulla on tapana vähentää kilpailijoiden ja katsojien välistä välimatkaa rohkaisemalla kaikkia osapuolia ottamaan osaa kehittyvään alustansa [Hein ja Engerman, 2016]. Entisestään digitalisoituvassa maailmassa tällainen toimintamalli kasvaa helposti. Ammattilaiset voivat kasvavien pelaajamäärien ansiosta harjoitella toisiaan vastaan mihin tahansa vuorokaudenaikaan verkon kautta. Lisäksi sosiaalisen median alustat ja

erilaisten palveluiden reaaliaikaiset kommunikointikanavat tuovat yhteisöä luonnollisesti yhteen tavalla, johon perinteiset urheilulajit ja media eivät kykene.

Sosiaalisissa suoratoistopalveluissa pelaajista itsestään tulee interaktiivista sisältöä: viihdyttäjiä, opettajia, yhteisön johtajia – osallistavan mediakulttuurin ikoneita [Squire, 2011]. Lisäksi verkossa näytettävien suurten turnausten lähetykset hämärtävät rajoja kilpailuun osallistuvien ja katsojien välillä [Cheung ja Huang, 2011] kannustaen sekä uusia että vanhoja pelaajia ottamaan osaa tähän kehittyvään digitaaliseen yhteisöön [Hein ja Engerman, 2016]. E-urheilun kulttuurin reaaliaikaisuus ja osallistavuus mahdollistavat nopean tiedon ja taidon levittämisen sekä karttumisen kaikille osallistujille. Tämä myös erottaa e-urheilun muista perinteisistä mediankäyttötavoista ja harrastuksista, sillä e-urheilulähetykset eivät ole persoonattomia samalla tavalla kuin television urheilulähetykset tai staattisia, kuten Youtuben videot [Hein ja Engerman, 2016]. Tällä tavalla e-urheilu on mullistamassa yhdessä tuottamista ja tiedon sekä viihteen jakamista.

E-urheiluyhteisö on kasvaneesta suosioistaan huolimatta pysynyt nöyränä ja vastaanottavaisena. Vaikka kilpailun taso ja palkintosummat kasvavat jatkuvasti, ei Engermanin ja Heinin [2017] mukaan raha ole pelaajille pääasia. Ihmiset pelaavat intohimosta, rakkaudesta sekä jännityksestä peliä ja kilpailua kohtaan. Myös mahdollisuus olla vuorovaikutuksessa toisten pelaajien kanssa ja luoda siteitä on tärkeää. Engerman ja Hein [2017] korostavat vielä, ettei e-urheilussa ole mitenkään epätavallista, että pelin ammattilaiset henkilökohtaisesti toivottavat vielä opettelevia pelaajia tervetulleiksi pelin pariin ja opastavat heitä internetin keskustelupalstoilla. Täten osallistavuus ei ole vain tärkeä osa e-urheilun kulttuuria vaan myös yksi tärkeimmistä syistä sen suosion kasvun kannalta.

Edeltävää havainnollistaa parhaiten omakohtainen empiirinen esimerkki e-urheilun osallistavasta luonteesta ja siihen liittyvistä mahdollisuuksista. Sain itse sattumalta Dota 2 -peliä pelatessa eräänä yönä samaan tiimiin yhden maailman parhaista pelaajista, Amer "Miracle-" Al-Barkawin, joka on sittemmin tiiminsä kanssa voittanut rahallisesti siihen asti maailman suurimman turnauksen, The International 7:n, ja on maailman kolmanneksi eniten e-urheilulla rahaa tienannut pelaaja koskaan [E-sports earnings, 2018a]. Kokemus oli yhtä aikaa

opettava sekä huumaava. Pääsin juttelemaan ja pelaamaan yksittäisen pelin voitosta maailman taidokkaimpiin ja nerokkaimpiin kuuluvan ammattilaisen kanssa. Myöhemmin huomasin, että pelistä oli tehty myös Youtube-video, jota oli katsottu lokakuuhun 2018 mennessä yli 11 tuhatta kertaa [Miracle-, 2016]. Jälkikäteen jäin miettimään, kuinka ainutlaatuinen koko tapahtuma oli ja miten sen oli käytännössä mahdollista tapahtua ainoastaan e-urheilun maailmassa. Kontrastiksi mietin, voisiko vaikkapa yksikään suomalainen jalkapalloa harrastava poika realistisesti kuvitella, että Lionel Messi astuisi hämyisenä syysiltana samalle kentälle pallotelemaan hänen kanssaan? Ei voisi.

3. E-urheilun historia

Videopelaajien välinen kilpailu juontaa juurensa vuosikymmenten taakse. Jo 1970-luvulla Stanfordin Artificial Intelligence –laboratoriossa alan parhaat tietojenkäsittelijät mittelivät toisiaan vastaan PDP-10-koneella pelaten Spacewar-nimistä peliä ankarasti tuntien ajan [Brand, 1972]. Näin onkin selvää, että alusta asti videopelaajia on kiinnostanut pelata nimenomaan toisiaan vastaan eikä ainoastaan tietokonetta päihittäen. Taylor [2012] huomauttaa kuitenkin, että tuohon aikaan maantieteelliset rajat estivät muodostamasta kovempaa ja laajempaa kilpailua. Pienten kaupunkien parhaat pelaajat eivät voineet verrata itseään ja Arcade-halleissa tekemiään huippusuorituksia toisten kaupunkien pelaajiin millään tavalla. Modernissa e-urheilussa keskinäinen vertailu on helppoa ja maantieteelliset rajat ylittyvät automaattisesti päivittyvien universaalien sijoituslistojen avulla. Näin kilpailu kiristyy luonnollisella tavalla ja tuo siihen osallistuvat taidokkaimmat pelaajat maailmanlaajuiseen valokeilaan.

Vaikka tässä aikaisessa vaiheessa 70-90-luvuilla e-urheilusta ei vielä edes puhuttu ja nykyhetkeen mennessä on tapahtunut paljon sellaista, joka on tehnyt e-urheilusta nykyisen valtavan kokonaisuuden, on ymmärrettävä näiden sen lyhyen historian alussa vahvasti kenttää muokanneiden tapahtumien merkitys voidaksemme ymmärtää myös nykytilannetta. E-urheilun ilmestymistä osaksi nuorison kulttuuria kuvataan usein yhtäaikaisena maailmanlaajuisena ilmiönä, mutta todellisuudessa e-urheilun kulttuuri on muodostunut kahdessa erillisessä lokerossa: idässä ja lännessä.

3.1. E-urheilun kehitys Aasiassa

Aasialainen e-urheilukulttuuri lähti liikkeelle Etelä-Koreasta [Wagner, 2006]. Tärkeät rakenteelliset seikat, kuten suotuisat hallinnolliset menettelytavat, kilpailullinen markkinarakenne, informaatio- ja kommunikaatioteknologioiden nopea kasvu, nopeat internetyhteydet, peliteollisuuden monikansallistuminen ja globalisaatio sekä ihmisten hyväksyvä asenne pelejä ja teknologiaa kohtaan ovat

toimineet tärkeinä taustavaikuttajina pelaamisen suosion kasvussa Koreassa [Schiesel, 2006; Jin, 2010]. Wagnerin [2016] mukaan jo 90-luvun puoliväliin mennessä Koreassa oli vahva infrastruktuuri maanlaajuisille laajakaistoille ja tähän infrastruktuuriin kaivattiin sisältöä, jota saatiin erityisesti verkkopeleistä. Korealainen kilpapelikulttuuri rakentui erityisesti massiivisten monen pelaajan verkkopelien (MMORPG) sekä reaaliaikaisten strategiapelien (RTS) ympärille ja 90-luvun loppupuolelta asti korealaista e-urheilukulttuuria onkin dominoinut peliyhtiö Blizzardin monen pelaajan reaaliaikastrategiapeli Starcraft. Peli on sekä mekaanisesti että strategisesti hyvin hektinen ja haastava, Starcraft-turnauksissa on kautta aikain jaettu myös neljänneksi eniten palkintorahaa eli yhteensä noin 27 miljoonaa dollaria [E-sports earnings, 2018b]. Chee [2006] toteaa, että jo vuoteen 2006 mennessä jopa 54% korealaisista pelasi online-pelejä säännöllisesti. Taustalla on erityisesti edullisten ja suosittujen 24/7-pelikahtiloiden laaja tarjonta. Pelaamisesta tuli korealaisille elämäntapa ja keino olla osana yhteisöä ja samalla se alkoi ympäröidä muuta elämää, esimerkiksi rahankäyttöä ja ruokailua. Pelikahtiloita käyttää Etelä-Koreassa päivittäin jopa miljoona pelaajaa [Schiesel, 2007].

Korean hyvät laajakaistayhteydet suosivat pelaamisen ohella myös uusien televisioasemien syntyä, jotka alkoivat televisioda videopelitapahtumia. Tuloksena oli pelikulttuuri, jossa pelaajille alkoi syntyä kannatusta ja seuraajia jopa kulttisuosioon asti [Wagner, 2006]. Etelä-Koreassa yksittäisillä pelaajilla onkin jo kauan ollut länsimaisten ammattilaisurheilijoiden kannattajamääriin verrattavia suuria fanijoukkoja, jopa 700 000 fania yhdellä pelaajalla, joka on Koreassa enemmän kuin esimerkiksi suosituilla näyttelijöillä tai laulajilla. E-urheilun katsojaluvut ovat myös Koreassa suurempia kuin suosituimmilla urheilulajeilla yhteensä [Schiesel, 2007]. Jin [2010] kuitenkin huomauttaa, että valtaosa ammattilais- ja semiammattilais- pelaajista elää huomattavasti rankempaa arkea saaden kansallista keskitasoa huonompaa palkkaa tehden silti 14-16 -tuntista työpäivää vuosien ajan. Etelä-Korean valtavirtakulttuuriin yltäneestä e-urheilun tarinasta on silti haettu inspiraatiota maailmanlaajuisesti [Taylor, 2012]. Vaikka kaikki korealaiseen pelikulttuuriin liittyvät ilmiöt eivät päisisikään länsimaissa, on vahvoja yhteyksiäkin siitä huolimatta olemassa.

3.2. E-urheilun kehitys lännessä

70- ja 80-luvulla huippusuosion saavuttaneiden Arcade-hallien jälkeen pelialan valtasivat lännessä ensiksi kotona pelattavat konsolit, jolloin pelaajien välisen kilpailun pystyi tuomaan pelisaleista kotiin ystävien keskelä, mutta e-urheilun kannalta seuraava todella keskeinen muutos tuli PC-puolella, kun legendaariset FPS-pelit Doom (1993) ja Quake (1996) ilmestyivät ja alkoivat nostaa suosiotaan [Wagner, 2006; Taylor, 2012]. Kyseisissä reaaliaikaisissa ampumapeleissä miteltiin toisia pelaajia vastaan paitsi lähiverkossa niin ensimmäistä kertaa myös verkon välityksellä. "Laneja" eli lähiverkkotapahtumia, joihin ihmiset kokoontuivat pelaamaan samassa tilassa omilla koneillaan, alettiin järjestää enemmän ja yhä suurempina (esimerkiksi Quakecon vuodesta 1996), ja niihin kokoontui ajan kuluessa myös pelaajia ympäri maailmaa [Taylor, 2012].

Samoihin aikoihin onlinepelaajien muodostamat tiimit tai "klaanit" alkoivat kilpailla toisiaan vastaan verkossa. Vuoteen 1997 mennessä verkkoon oli jo muodostunut monia erilaisia videopeliliigoja, joiden konseptit ottivat oppia oikeista urheiluliigoista. Jo ennen vuosituhannen vaihdetta e-urheilun potentiaalia katsojien houkuttelijana alettiin huomata [Wagner, 2006]. Vuonna 1999 pelialan yritys Valve julkaisi Counter-Striken, joka oli modifikaatio saman tekijän menestyselistä Half-Life. Pelin suosio ohitti pian Quaken kilpapelaaamisessa [Wagner, 2006] ja Counter-Strike onkin jatko-osineen lähes kaksi vuosikymmentä myöhemmin yhä läntisen maailman e-urheilun tärkeimpiä pelejä. Valve taas on nykyään pelialan johtavia yrityksiä ja valtavan suosittu pelialusta Steamin perustaja. Counter-Strike ja toinen Valven kehittämä peli Dota 2 ovat kokonaispalkintorahoiltaan maailman kaksi suurinta e-urheilulajia [E-sports earnings, 2018b].

Vaikka idän ja lännen kilpapelikulttuureja toisiaan lähemmäksi tuovia tapahtumia ja turnauksia järjestetään vuosittain paljon, pysyvät ne silti yhä monilla tavoin erillään ja kehittyvät omiin suuntiinsa, mikä on toisaalta tuttua monista perinteisistäkin urheilulajeista. Vaikuttaa esimerkiksi siltä, että Euroopassa ja Amerikassa pelataan enemmän tiimipelejä siinä, missä Aasiassa pelataan yksilötaitoa vaativia pelejä [Wagner, 2006]. Koreasta on kuitenkin otettu oppia monella muulla tavalla. Yksittäisillä pelaajilla on esimerkiksi länsimaissakin nykyään jo vahvoja kannattajakuntia ja sponsorien takaamat organisaatiot ovat ottaneet hoiviinsa ammattilaispelaajista koostuvia tiimejä. Lisäksi suoratoistokanavien lähetykset ovat arkipäivää nykyään myös lännessä.

4. E-urheilun taloudellinen kehitys ja vaikutus yhteiskunnassa

Pelaamisen suosion ja kilpailullisten peliturnausten kasvu yhtä aikaa sekä idässä että lännessä ovat toimineet luonnollisina kiihdyttiminä e-urheilun taloudellisessa kasvussa ja tätä myötä pelaamisen saamassa ulkoisessa huomiossa. Rahamäärien ja huomion kasvaessa e-urheilun ovat huomioineet yhteiskunnassa monet tahot verottajasta oppilaitoksiin ja valtamediasta perinteisiin urheilujoukkueisiin.

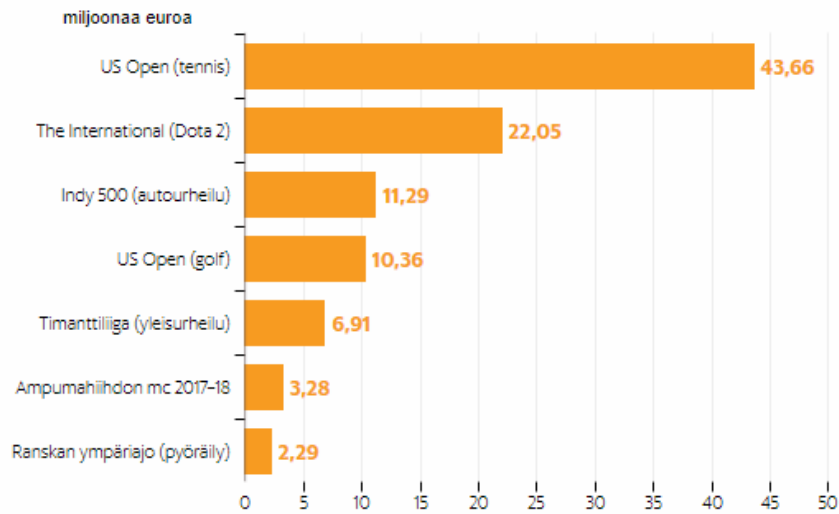
4.1. E-urheilun taloudellinen kehitys

Videopeliteollisuus on tullut 2000-luvun kuluessa maailman suurimmaksi kuluttajien viihdeteollisuudeksi ohittaen elokuva- ja musiikkiteollisuuden [Engerman ja Hein, 2017] ja vuonna 2017 videopelit tuottivat maailmanlaajuisesti jo yli 121 miljardia dollaria [Newzoo, 2018]. Samalla e-urheilu on kasvanut: vuonna 2017 maailmanlaajuisen e-urheilun liikevaihto oli vajaa 700 miljoonaa dollaria [Newzoo, 2017] ja sen odotetaan yltävän miljardiin vuoteen 2019 mennessä [Riddell, 2016]. Brändien investointien odotetaan niin ikään jopa tuplaantuvan vuoteen 2020 mennessä [Newzoo, 2017].

E-urheilua ympäröivät samanlaiset tekijät ja ilmiöt kuin perinteistäkin urheilua: televisoidut lähetykset ammattilaisten selostamina, studiokommentaattorit ja analysoijat purkamassa pelien ennakkoasetelmia ja jälkitunnelmia, läsnäolo sosiaalisissa medioissa, vankka fanikulttuuri sekä suuret rahamäärät. Pelaajat saavat palkkaa edustamiltaan organisaatioilta, sponsorituloja mainostamisesta, voittorahoja turnauksista sekä suoraa tukea faneilta [Taylor, 2012; Engerman ja Hein, 2017; Bányai *et al.*, 2018]. Rahasummat ovat tänä päivänä jo samanlaisia tai suurempia kuin monessa perinteisessä urheilulajissa [Laine, 2018].

Urheilutapahtumien palkintorahoja 2018

Mukana tapahtuman kokonaispalkintopotti



Kuva 1. Dota 2 –pelin turnauksen palkintopotti suhteessa perinteisten urheilulajien turnauksiin [Laine, 2018].

E-urheilun suosion kasvu on tapahtunut lyhyessä ajassa ja räjähdysmäisesti. Vielä vuonna 2007 maailmanlaajuisesti turnauksia järjestettiin ainoastaan 469 ja suurin turnauksissa jaettu palkintopotti oli yhteensä noin miljoonan suuruinen, mutta vain vuosikymmentä myöhemmin vuonna 2017 turnauksia järjestettiin jo lähes kymmenkertainen määrä ja vuoden suurimman turnauksen The International 7:n kokonaispalkintopotti ylitti 24 miljoonaa dollaria, josta noin 10 miljoonaa dollaria meni viiden hengen voittajajoukkueelle Team Liquidille [E-sports earnings, 2017]. Voittajajoukkueessa pelasi myös suomalainen Lasse "MATUMBAMAN" Urpalainen, josta tuli Suomen ensimmäinen yli miljoonan pelaamalla ansainnut e-urheilija. Samalla kalenterivuoden aikana jaetun palkintorahan kokonaissumma turnauksissa on noussut vuoden 2007 7,1 miljoonasta dollarista kymmenessä vuodessa yli 113 miljoonaan dollariin.

E-urheilun ja muiden videopelilähetysten katsojamäärät ovat niin ikään kasvaneet eksponentiaalisesti. Vuonna 2012 länsimaiden suosituimman suoratoistopalvelun Twitch.tv:n lähetyksiä katsottiin kuukausittain 100 miljoonaa tuntia, mutta vain viisi vuotta myöhemmin vastaava lukema ylsi lähes kuuteen miljardiin tuntiin [Twitch, 2013; Twitch, 2017]. Palvelussa katsoo

erilaisia videopelien suoratoistolähetyksiä yli 15 miljoonaa uniikkia käyttäjää päivittäin ja on arvioitu, että e-urheilulla oli vuonna 2017 maailmanlaajuisesti 385 miljoonaa seuraajaa [Newzoo, 2017].

Battle Royale –peligenreen kuuluvan uuden menestyspelin Fortniten kehittäjä Epic Games ilmoitti vuonna 2018 rahoittavansa pelin turnausten palkintopotteja kaudella 2018-2019 peräti sadalla miljoonalla dollarilla [Fortnite Team, 2018]. Ottaen huomioon e-urheilun muun taloudellisen kehityksen tämä tarkoittanee käytännössä sitä, että turnausten vuosittaiset kokonaispalkintopotit tulevat ainakin kaksinkertaistumaan vuodesta 2017 vuoden 2019 loppuun mennessä.

Palkintorahojen kasvaessa myös Suomen verohallinto on ymmärrettävästi kiinnostunut ottamaan kantaa e-urheiluun. Keskusverolautakunta onkin tehnyt päätöksen, jonka perusteella ammattimaista e-urheilijaa voidaan kohdella perinteisen urheilijan tavoin verotuksen suhteen [Tivi, 2017]. Tämä on samalla merkittävä askel e-urheilun aseman vakauttamisessa sekä terminologisesti että taloudellisesti.

4.2. E-urheilun vaikutus yhteiskunnassa

Taloudellisen kasvun myötä e-urheilun tullessa ammattimaisemmaksi oppilaitoksetkin ovat hiljaksen alkaneet liittyä peliyhteisöön [Jenny *et al.*, 2016]. Jo lukiotasolta lähtien e-urheilussa menestyviä oppilaita tuetaan menestymään sekä opinnoissa että pelaamisessa. Yksi tällainen taho on High School Star League, joka suurten videopelitahojen tukemana (esimerkiksi suoratoistopalvelu Twitch ja videopelijätti Blizzard) jakaa jopa 35 tuhannen dollarin stipendejä lahjakkaille pelaaja-opiskelijoille [Engerman ja Hein, 2017]. HSL painottaa opinnoissa menestymistä ja varmistaa kaikkien pelaajien olevan oppilaitoksissa kirjoilla ja matkalla kohti valmistumista. Chicagon Robert Morris -yliopistosta tuli vuonna 2014 ensimmäinen korkeakoulu Yhdysvalloissa, joka tarjosi stipendiä e-urheilusta [Jenny *et al.*, 2016]. Saman vuoden loppuun mennessä myös Pikevillen yliopisto alkoi tarjota stipendiä ja lisäksi yliopistojen välisissä liigoissa oli Kanadassa ja USA:ssa yli 500 aktiivista joukkuetta. Myös monet suomalaiset oppilaitokset ovat alkaneet sittemmin tarjota e-urheiluun nojautuvia opiskelukokonaisuuksia [SEUL, 2018].

Perinteiset urheiluseurat ovat alkaneet laajentaa toimintaansa e-urheiluun sekä Suomessa että maailmanlaajuisesti. Suomessa esimerkiksi Sotkamon Jymy otti alleen CS:GO-joukkue Vitaliksen [Pesäpalloliitto, 2017] ja maailmalla ranskalainen jalkapallojoukko PSG otti alleen kiinalaisen Dota 2 -joukkueen LGD:n [Liquipedia, 2018]. Lisäksi e-urheilun tuomisesta osaksi Pariisiin 2024 olympialaisia on keskusteltu [BBC Sport, 2018] ja esimerkiksi vuoden 2022 Aasian kisoissa e-urheilu tulee olemaan mitalilajina [BBC News, 2017]. Dota 2 -kilpapelaja ja vuoden 2018 epäviralliseen maailmanmestarijoukkueeseen kuulunut Jesse "JerAx" Vainikka kuitenkin kertoo haastattelussa, että e-urheilulla on oma toimiva ekosysteeminsä eikä sillä ole tarvetta päästä olympialaisiin [Hartikainen, 2018]. E-urheilun suosion ja talouden kasvaessa kaiken aikaa voikin olla, että olympialaiset hyötyisivät mahdollisesta yhteistyöstä pian e-urheilua enemmän.

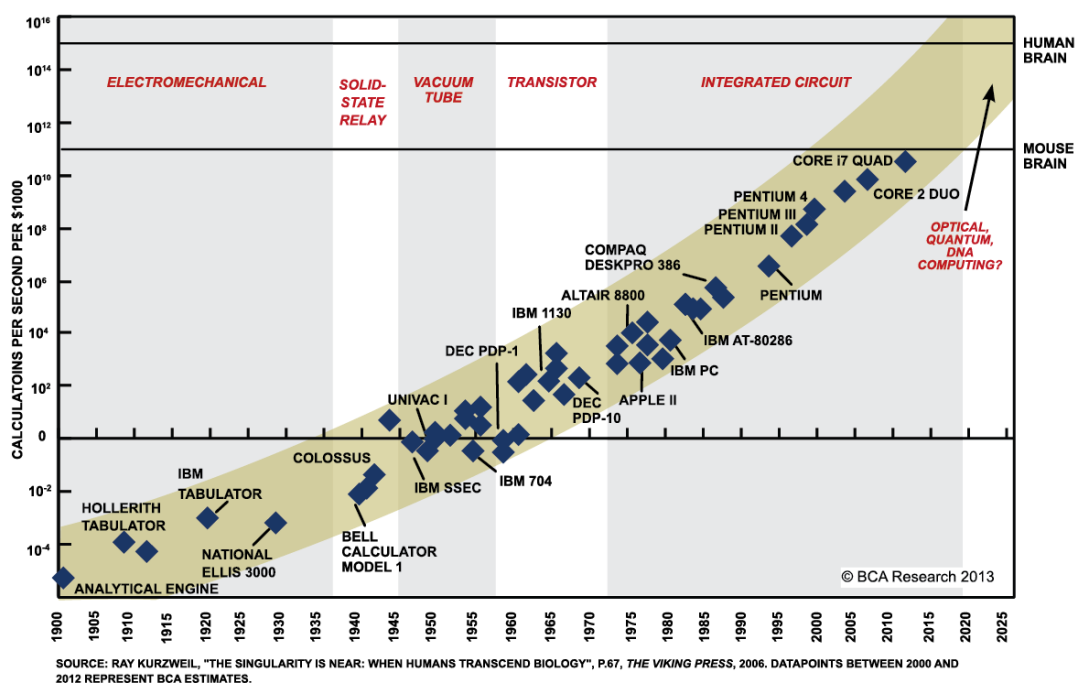
Valtamediakin ovat koettaneet 2000-luvun edetessä ottaa e-urheilua haltuun vaihtelevin tuloksin [Taylor, 2012]. Amerikkalainen kaapeli- ja satelliitti-TV-yhtiö ESPN näytti esimerkiksi osia Dota 2 The International 5 -turnauksesta ja korosti turnauksen palkintopotin suuruutta perinteisiin urheiluturnauksiin Wimbledonin ja Golfin Masterseihin nähden [Fulton, 2015]. Valtamedioiden esittämänä e-urheilussa painotetaan usein sen taloudellisia аспекteja samalla, kun aiheeseen perehtymättömät esittelijät keskustelevat lajista kaikille ymmärrettävällä tavalla. Aito kiinnostuneisuus on toki tervetullutta ja luo siltaa e-urheilun ja siitä etukäteen mitään tietämättömien ihmisten välille, mutta lajia jo valmiiksi tuntevat eivät näistä lähetyksistä toistaiseksi juuri hyödy.

Taylorin [2012] mukaan yksi e-urheilun ongelmista valtaväestön suhteen on, että sillä on yhä negatiivissävytteinen ”nörtin” leima mukanaan. Edelleen pelitapahtumien sponsoreina ovat pääosin teknologia-alan yritykset kuten Intel tai Asus ja esimerkiksi Toyotan tai Coca-Colan kaltaiset yritykset sponsoroivat perinteisiä urheilulajeja ja -joukkueita. Ajan edetessä videopelaamista on kuitenkin alettu hyväksyä valtaväestön ajanvietteeksi eikä niitä nähdä enää pelkästään ”friikkien” harrastuksena, kun Counter-Striken ja Dota 2:n kaltaiset pelit vakiinnuttavat pelaamisen merkitystä vakavana ja monimutkaisena sosiaalisena aktiviteettina, joka vaatii sekä shakin strategista ajattelua että kamppailulajien salamannopeita refleksejä [Hein ja Engerman, 2016].

E-urheilun asema osana yhteiskuntaa on lajin kasvusta huolimatta ollut vielä toistaiseksi epävakaa. Vaikka suuret yhteiskunnalliset tahot kuten verohallinto ja valtamedia ovatkin havainneet e-urheilun olemassaolon, on kyseinen ulkopuolinen huomio usein ennakkoasentein virittynyttä. Vaikka myös oppilaitokset sekä perinteiset urheilujoukkueet ovat rahallisen kannattavuuden myötä alkaneet ottaa e-urheilua omakseen, on kehitys ollut tähän asti hidasta. Jotta suuria edistysaskeleita e-urheilun yhteiskunnallisen aseman edistämiseksi tapahtuisi, tarvitsee valtaväestön mielipiteiden videopelejä ja pelaamista kohtaan kehittyä edelleen suotuisammaksi. Tämä tapahtunee ennen pitkää luonnollisesti, kun aktiivisesti pelaavien keskimääräinen ikä nousee tulevaisuudessa.

5. Teknologian kehitys ja merkitys e-urheilussa

Intelin perustajiin kuuluvan Gordon Mooren mukaan nimetyn Mooren lain mukaisesti “transistorien määrä halvasti toteutettavissa mikropiireissä tuplaantuu noin kahden vuoden välein” [Moore, 1965; Moore, 1975]. Tämä ennuste on nykyaikaan asti ohjannut tietotekniikan kehitystä [Theis ja Wong, 2017] ja teknologiasta vähemminkin tietävä pystyy malliin perustuvan kuvaajan avulla ymmärtämään prosessorien suorituskyvyn valtavan kasvun (ks. kuva 2). Näytönohjaimet ovat kasvaneet rinnalla samaa tahtia [Chen, 2009] ja niiden perässä ovat tulleet myös videopelit ja pelivälineet. E-urheilun kasvavan vaatavuuden tutkimisessa tulevaisuudessa tuleekin ottaa huomioon teknisen kehityksen mukana tulleet mahdollisuudet pelien monimutkaistumiseen niin graafisesti kuin sisällöllisestikin. Lisäksi erilaisia pelivälineitä on saatavilla lukemattomia ja myös niillä on vaikutusta e-urheilussa pärjäämiseen.



Kuva 2. Mooren lakiin perustuva kuvaaja prosessorien laskukykyyn kehityksestä suhteessa niiden valmistushintaan 1900-luvun alusta 2025-luvulle (ennuste).

Tietokoneilla on monenlaista vaikutusta e-urheilussa. Toisaalta turnauspaikoilla koneiden on oltava tehokkaita, sillä puutteellinen tietokone voi huonontaa ja jopa estää pelin pelaamisen tarvittavalla tasolla. Toisaalta koneiden on oltava keskenään samanlaisia, jotta yksi kilpailija ei saisi etua toiseen nähden. Tekniikan kehityksen myötä videopelitkin ovat samalla kehittyneet näyttäväiksi kokonaisuuksiksi, jotka vaativat turnauskoneilta huippusuorituskykyä.

Taylor [2009] korostaa peliympäristön ja -välineiden vaikutusta korkean tason kilpapelamisessa. Siinä, missä mäkihypyssä tai uinnissa yritetään parantaa suoritusta esimerkiksi asu- ja materiaalivalinnoilla, vaikuttavat videopelamisessä asiat kuten peliohjaimen muoto ja tekniset ominaisuudet, pelituolin laatu, johtojen pituus tai jopa pelaajien istumajärjestys. Samalla tavoin kuin perinteisessä urheilussa urheilijat pelaavat omilla mailoillaan ja vaatteillaan, niin myös e-urheilussa pelaajat käyttävät omia hiiriä, hiirimattoja ja näppäimistöjä turnausjärjestäjien tarjoamien laitteiden sijaan [Taylor, 2012]. Suuria turnauspelejä on jouduttu siirtämään jopa tunneilla, kun turnauksen järjestäjät ovat hävittäneet pelaajien pelivälineitä [Team Spirit, 2016]. Taylor [2012] jatkaa, että esimerkiksi hiiren muoto, liikutusherkkyys ja painotus sekä näppäimistön nappuloiden sijainti, välimatka toisistaan ja painallusherkkyys ovat kaikki suorituksen kannalta tärkeitä ominaisuuksia. Jopa hiirimaton koolla ja pintamateriaalilla on merkitystä. E-urheilijat myös markkinoivat sponsoreidensa tai omalla nimellään merkittyjä varusteita, joissa on usein ainutlaatuisia ominaisuuksia edellä mainituissa kategorioissa.

Taylorin [2012] mukaan myös äänellä ja äänentoistovälineillä on paljon merkitystä, siksi pelaajien kuulokkeisiin kiinnitetään tarkkaa huomiota. Toisaalta pelaajan on kuultava muiden tiimin jäsenten puhe, mutta lisäksi pelistä tulevan äänenlaadun ja -voimakkuuden on oltava sopivia ja kuulokkeiden tarpeeksi ulkopuolista meteliä eristävät. Turnauksissa näkeekin parhaimmillaan ratkaisuja, joissa pelaajilla roikkuu yhdet kuulokkeet kaulassa, näitä käytetään ainoastaan mikrofonetilinenä. Toiset kuulokkeet (tai joissain tapauksissa kuulosuojaimet) ovat korvilla ja ovat vastuussa ulkoisen metelin vaimentamisesta. Kolmannet in-ear -nappikuulokkeet menevät vielä edellisten alle, jotta kuullaan pelin äänet ja tiimin kommunikointi (ks. kuva 3).



Kuva 3. Ludwig “zai” Wählbergin äänentoistovälineet turnauksessa 2014.

Vuoteen 2018 mennessä maailman suurimman e-urheiluturnauksen The International 8:n [E-sports earnings, 2018c] voittajajoukkueeseen kuulunut Jesse “JerAx” Vainikka kyseenalaistaa Iltä-Sanomien [GGWP, 2018] podcastissa antamassaan haastattelussa sen, että organisaatioita sponsoroivat yritykset esimerkiksi pakottavat sponsoroimansa joukkueet käyttämään näppäimistöjään ja hiiriään huolimatta siitä, haluavatko pelaajat niitä käyttää. Vainikka ehdottaakin, että pelaajilla tulisi enemmän olla heille henkilökohtaisesti räätälöityjä henkilökohtaisia pelivälineitä. Näin tehdään esimerkiksi jääkiekossa maalivahtien kanssa, tällöin vain liimataan varusteiden päälle sponsorien tarrat.

Taylor [2012] jatkaa vielä, että monet ammattipelaajat ovat valittaneet yleisesti eri turnausten järjestelyistä. Yleensä suuremmilla turnauksilla asiat ovat vähän paremmin hallussa, mutta varsinkin pienemmillä ongelmia esiintyy tuoleista ja pöydistä lähtien. Pelaajat voivat esimerkiksi joutua pelaamaan jalat vasten pöydän jalkoja tai liian kaukana muista tiimin jäsenistä. Kehnot pelikoneet taas voivat aiheuttaa viivettä, jolla voi olla pelin voiton kannalta ratkaiseva merkitys. Muitakin pieniä uniikkeja erikoisuuksia ilmenee jokaisessa turnauksessa. Witkowski vertaa näitä Taylorin kanssa 2011 käymässään keskustelussa perinteisen urheilun kotikenttätuetun [Taylor, 2012], yllätyksiä tulee lopulta aina ja kaikilla pienillä asioilla on merkitystä. Taylor [2012] sanoo lopuksi, että kaikesta huolimatta pelaajat ovat hyvin taitavia sopeutumaan erilaisiin olosuhteisiin sekä tosimaailman että digitaalisen maailman puolella.

Taulukko 2. Teknologian merkitys e-urheilussa	
Teknologia	Merkitys e-urheilussa
1. Suorituskyky (proessori, näytönohjain, näyttöpaneeli)	Tasapuolisuus, pelien monimutkaisuus
2. Peliympäristö (tuoli, pöytä, sijainti, melu)	Keskittyminen, fyysinen kuormitus
3. Pelivälineet (hiiri, näppäimistö, hiirimatto, peliohjain)	Nopeus, lihasmuisti
4. Kommunikointivälineet (mikrofoni, kuulokkeet, kuulosuojat)	Tiimipelaaminen, keskittyminen

Taulukko 2. Teknologian merkitys e-urheilussa tiivistettynä.

6. Ihmisen motivaatio

Jotta pääsen tutkimaan pelaamisen psykologiaa ja tarkemmin siihen liittyvää motivaatiota, on ensin käsiteltävä teorioita ihmisen motivaatiosta. Koska erilaisia motivaatioteorioita ja niiden muunnelmia on olemassa lukemattomia eikä yksikään ole kaiken kattava, on pelaamisen motivaatiota tässä tutkielmassa syytä käsitellä useamman elektronisen pelaamisen viitekehykseen sopivan motivaatioteorian näkökulmasta. Esittelen seuraavaksi ensin lyhyesti ihmisen motivaation peruskäsitteitä ja erilaisia suosittuja perinteisiä motivaatioteorioita, ilmiöitä ja tarkentavia esimerkkejä, jotka sopivat pelaamisen psykologiaan. Myöhemmissä luvuissa kartoitetaan näiden motivaatioteorioiden pohjalta tehtyä tutkimusta pelaamisen motivaatiosta.

6.1. Peruskäsitteitä

Ihmisen toiminnalle on aina olemassa jokin taustalla oleva syy eli motiivi. Motiivi on psyykinen toimintaa ohjaava voima, joka auttaa ihmistä suuntautumaan kohti tiettyä päämäärää. Sana motiivi tulee latinan kielen verbistä 'movere', joka tarkoittaa liikkumista. Sisäisesti motiivi tunnetaan haluna, tarpeena, yllykkeenä ja vireyttä ylläpitävänä päämääräsuuntautuneena voimana [Vilkko-Riihelä, 1999]. Motiivi voi olla välitön syy tehdä jotakin, kuten vaikkapa halu syödä pussillinen karkkia väliaikaisen hyvinolontunteen saavuttamiseksi. Toisaalta motiivi voi olla myös pitkäaikainen kaukaisen tavoitteen saavuttamista ohjaava tekijä. Tällainen voi olla esimerkiksi eläkepäiviä varten pitkään suunniteltu muutto aurinkoiseen maahan tai tietyn opiskelupaikan tavoitteleminen. Tunteet ovat vahvasti yhteydessä motiiveihin, sillä motiivien syntyyn ja toteutumiseen voi liittyä tunteita ilosta pelkoon ja vihaan.

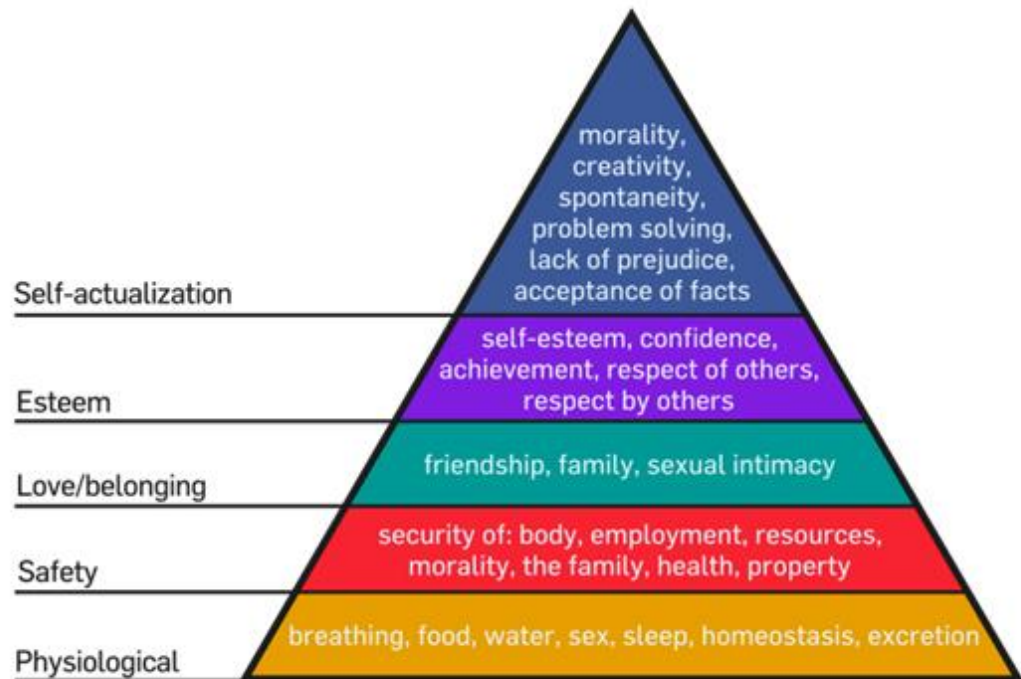
Motivaatio on eri motiiveista koostuva kokonaistila ja sen voi jakaa sisäisiin ja ulkoisiin tekijöihin. Sisäsyntyinen motivaatio tarkoittaa sitä, että ihminen toteuttaa motivaatiota pelkästä omasta sisäisestä toteuttamisen ilosta. Ulkoisessa motivaatiossa tekemisen syy on seurausta ympäristön lupaamasta palkkiosta [Vilkko-Riihelä, 1999]. Yksinkertainen esimerkki on työn tekeminen. Suuri osa

ihmisistä tulee työpaikalleen joka päivä ulkoisen motiivin (raha) takia. Joillakin ihmisillä työnteon tärkein motiivi on kuitenkin sisäinen palo ja kiinnostus työhön. Tällaiset ulkoiset ja sisäiset motiivit toimivat monesti yhtä aikaa päällekkäin ja molempia voi olla useita. Ihminen ei yleensä edes tiedosta kaikkia motiivejaan, jotka vaikuttavat päätöksiin toiminnan taustalla [Maslow, 1943].

Deprivaatio eli vajaatila kuvaa sitä, kauanko tietty motiivi on ollut täyttämättä ja miten se ilmenee vajaatilan jälkeen. Sen avulla pystyy siis arvioimaan motiivien voimakkuutta. Tämä on erityisen mielenkiintoista juuri pelaamisen kannalta, kun uutisiin on ajoittain ilmestynyt tarinoita useita vuorokausia peräkkäin pelanneista nuorista, jotka ovat pelatessaan kuolleet ruoan- ja unenpuutteeseen [Spencer, 2007]. Näiden motiivien pitäisi fysiologisina perustarpeina olla esimerkiksi perinteisen Maslowin [1954] tarvehierarkian mukaan ihmisen tärkeimpiä elämää ylläpitäviä motiiveja.

6.2. Maslowin tarvehierarkia

Motivaatioteorioista tunnetuin on Abraham Maslowin artikkelissa [1943] esittämä ja myöhemmin kirjassa täydennetty [Maslow, 1954] teoria tarvehierarkiasta. Maslow oli motivaatiotutkimuksen uranuurtaja ja tarvehierarkia on yhä erittäin yleinen lähde käsiteltäessä ihmisen motivaatiota. Sen mukaan on olemassa viisi inhimillistä tarpeiden tasoa ja teorian tärkein ajatus on, että tarpeista perustavanlaatuisemmat on täytettävä ensin, jotta voidaan toimia hierarkian korkeammilla tasoilla. Hierarkiaa kuvataan usein pyramidilla, jossa alimpana ovat perustarpeet ja ylimpänä korkeimman tason tarpeet. Tasot ovat järjestyksessä perustavanlaatuisimmasta korkeimpaan seuraavat: fysiologiset tarpeet, turvallisuuden tarpeet, liittymisen tarpeet, arvostuksen tarpeet ja itsensä toteuttamisen tarpeet. Nämä tasot on edelleen jaettu kullekin tasolle kuuluviin alakäsitteisiin (ks. kuva 4). Monet myöhemmät motivaatioteoriat pohjautuvat joiltain osin Maslowin tarvehierarkiaan. Tässä tutkielmassa teoriaan viitataan myöhemmin puhuttaessa esimerkiksi e-urheilijan psyykkisistä ominaisuuksista ja kilpapelamiseen liittyvistä haasteista.



Kuva 4. Maslowin [1954] tarvehierarkian tasot ja niihin kuuluvia alakäsitteitä.

6.3. Attribuutioteoria

Toinen motivaatiota hyvin kattava teoria on attribuutioteoria, jonka nimessä sana attribuutio tarkoittaa syyn selitystä. Kognitiivisen sosiaalipsykologian uranuurtajan Fritz Heiderin [1958] mukaan ihminen on ns. naiivi analysoija, joka selittää toimintaansa sekä sisäisillä että ulkoisilla syillä. Heiderin tärkeimmät ajatukset olivat juuri tämä jako käyttäytymisen sisäisiin ja ulkoisiin syihin ja se, että etsimme erilaisia selityksiä syille riippuen siitä, selitämmekö muiden ihmisten tai ryhmien toimintaa vai selitämmekö omaa käyttäytymistämme. Esimerkiksi epäonnistuessaan turnauksessa kilpapelajaan on tavallista ajatella "Minulla kävi huono tuuri" (ulkoinen tekijä) ja tiimikaverin epäonnistuessa on tavallista ajatella "Hän epäonnistui, koska on huono pelaaja" (sisäinen tekijä). Kelley [1967] toi attribuutioteoriaan mukaan kovarianssimallin, jonka mukaan on olemassa kolme erityistä tietolähdettä (konsensus, erottuvuus ja johdonmukaisuus), joiden perusteella attribuutio yksilön käyttäytymisestä tehdään. Niiden avulla tulkitaan, onko attribuutio tilanteesta, henkilöstä

itsestään vai ärsykkeestä/kohteesta johtuva. Jos e-urheilija esimerkiksi onnistuu pelaamaan jatkuvasti korkealla tasolla ja päihittämään vastustajansa, ajatellaan tämän johtuvan siitä, että pelaaja on hyvä (henkilöstä johtuva syy). Jos kyseinen urheilija taas on epätasainen suorittaja ja onnistuu päihittämään vastustajansa, saatetaan ajatella, että turnaus oli tasoltaan heikko (tilanteesta johtuva syy).

Weiner [1992] täydentää, että henkilön attribuutioilla siitä, miksi he onnistuivat tai epäonnistuivat tietyssä tehtävässä, on tulevaisuudessa suuresti vaikutusta henkilön suunnitelmiin ja yrittämiseen (ts. motivaatioon) saman aiheen parissa. Weinerin mallissa tutkitaan kolmea ominaisuutta yksilön ajattelussa, jotka vaikuttavat näiden attribuutioiden muodostumiseen. Nämä ovat sijainti, pysyvyys ja kontrolloitavuus. Lisäksi kaikkien kolmen ominaisuuden suhteen tutkitaan, ajatteleeko henkilö niiden olevan sisäisiä vai ulkoisia. Sijainnilla tarkoitetaan sitä, ajatteleeko henkilö syyn olevan itsessään vai ympäristössään. Pysyvyydellä tarkoitetaan, ajatteleeko henkilö syyn olevan tilapäinen vai pysyvä. Kontrolloitavuudella puolestaan tarkoitetaan, ajatteleeko henkilö pystyvänsä itse vaikuttamaan tilanteeseen vai ei. Yhteenvetona attribuutioteoria on kaiken kaikkiaan ihmisen ja pelaamisen motivaatiota hyvin selittävä ja kattava teoria. Tässä tutkielmassa attribuutioteoriaa sivutaan myöhemmin puhuttaessa pelaamisessa epäonnistumisesta ja kilpapelajan psyykkisistä ominaisuuksista.

6.4. Itsemääräytymisteoria

Itsemääräytymisteoria on ihmisen motivaation kehysteoria, jonka keskeisiä käsitteitä ovat kompetenssi, autonomia ja yhteenkuuluvuus [Deci ja Ryan, 1985; 2000]. Nämä käsitteet ovat ihmisen synnynnäisiä tarpeita, jotka täytyy kulttuurista riippumatta täyttää pitkäaikaisen psyykkisen hyvinvoinnin ylläpitämiseksi. Näistä kompetenssi on ihmisen tarve pystyä vaikuttamaan ympäristöönsä ja saavuttaa siinä itselle tärkeitä tuloksia. Autonomia viittaa vapaaseen tahtoon ja organismin tarpeeseen olla itse vastuussa kokemisesta ja käyttäytymisestään sekä kykyyn olla yhtäläinen oman minäkuvansa kanssa. Yhteenkuuluvuus tarkoittaa tarvetta olla yhteydessä muihin rakastamisen ja välittämisen kautta. Itsemääräytymisteorian alateoriat jakavat myös käsitteitä

edelleen sisäisen ja ulkoisen motivaation mukaan. Itsemääräytymisteoriaan viitataan tässä tutkielmassa myöhemmin puhuttaessa pelaamisen motivaatiosta ja vaikutuksista hyvinvointiin sekä e-urheilijan psyykkisiä ominaisuuksia käsiteltäessä.

6.5. Käyttötarkoitusteoria

Käyttötarkoitusteoria pyrkii selittämään median käyttäjän tarpeiden tyydyttämistä sekä motiiveja median käytölle käyttäjän itsensä näkökulmasta [Katz *et al.*, 1973]. Toisin sanoen teoria pitää ihmisiä aktiivisina (vs. passiivisina) median kuluttajina ja tutkii sitä, miten ja miksi ihmiset käyttävät mediaa. Teoria juontaa juurensa Maslowin tarvehierarkiasta [1954] ja Rosengrenin [1974] mukaan käyttötarkoitusteoria pyrkii vastaamaan kolmeen korkeimpaan tasoon Maslowin tarvehierarkiasta eli liittymisen, arvostuksen ja itsensä toteuttamisen tarpeisiin. Käyttötarkoitusteoriaa käsitellään tässä tutkielmassa pelaamisen motivaatiotekijöistä puhuttaessa ja lisäksi muiden edeltävien teorioiden tavoin e-urheilijan psyykkisiä ominaisuuksia ja vaatimuksia käsiteltäessä.

6.6. Yhteenveto motivaatioteorioista

Edellä esitellyt motivaatioteoriat valikoituivat tutkielmaa varten kahdesta syystä. Ensinnäkin teoriat kattavat pätevästi ihmisen motivaatiota yleisellä tasolla ja sopivat myös pelaamisen viitekehukseen. Tämän lisäksi useita mainituista teorioista on käytetty teoriapohjana tutkielmassa myöhemmin esiteltävissä tutkimuksissa pelaamisen motivaatiosta, jonka vuoksi ne oli tärkeää esitellä lyhyesti ja kootusti tässä luvussa.

7. Pelaamisen motivaatio

Videopelien psykologiset vaikutukset ovat nousseet suosituksi keskustelunaiheeksi pelaamisen suosion kasvaessa valtaväestön keskuudessa 2000-luvulla. Erityistä huomiota ovat saaneet väkivaltaa sisältävien pelien mahdolliset vaikutukset tosielämässä tapahtuneisiin hirmutekoihin, kuten pahoinpitelyihin ja murhiin, jopa Norjan joukkomurhasta uutisoitaessa mainittiin murhaajan pelaamistausta [Ilta-Sanomat, 2012]. Vaikka monissa tutkimuksissa onkin todettu, että pelejä ei voi missään tapauksessa varsinkaan yksinään syyttää ihmisten mielipuolisesta käyttäytymisestä tosielämässä [Kurtner ja Olson, 2008], on yleinen mieliala pelejä kohtaan asiaan perehtymättömien keskuudessa yhä varautunut. Tutkimuksissa keskitytäänkin usein pelaamisen negatiivisiin vaikutuksiin [Demetrovics *et al.*, 2011], esimerkiksi liialliseen pelaamiseen [Griffiths, 2017] tai liikunnan puutteeseen ja tätä seuraavaan väittelyyn siitä, voiko e-urheilua kutsua urheiluksi [van Hilvoorde, 2016]. Vastareaktionä tähän ilmiöön on tutkittu myös elektronisen pelaamisen positiivisia vaikutuksia, joita on todettu olevan runsaasti. Hyvät pelit esimerkiksi motivoivat sinnikkyuteen ja oppimiseen [Gee, 2003] sekä opettavat tuntemaan ihmisen vaikutusta ympäristöönsä ja käsittelemään tunteita [Jones, 2002].

Tämän suuren myllerryksen keskellä pelitutkimus on lisääntynyt, mutta melko epätasaisesti ja paikoittain ennakkoluuloisesti. Omassa analyysissäni pyrin poikkeamaan valtamediassa esillä olleista aiheista sekä asenteista ja tutkin niitä syitä, jotka motivoivat ihmisiä pelaamaan erityisesti kilpailumielessä. Kiinnostukseni aiheeseen pohjautuu intohimooni sekä ihmismieltä että elektronista kilpapelaamista kohtaan. Nykyään on myös aiempaa realistisempaa jo lapsena unelmoida ammattilaispelaajan urasta elektronisessa urheilussa, mikä tuo täysin uudenlaisen kulman pelaamisen motivaatioon ja hyvän syyn sen tutkimiseen.

7.1. Yleistä pelaamisen motivaatiosta

Elektronisen pelaamisen motivaatiota on tutkittu 2000-luvulla monien tutkijoiden toimesta useiden eri motivaatioteorioiden ja genrejen näkökulmasta. Pelaamisen syiden tutkiminen on yhteiskunnallisestikin tärkeää pelaamiseen liittyvän taloudellisen ja ajankäytöllisen kasvun sekä pelaajien mielenterveyden vuoksi. Media ja vaikutuksille alttiit tutkijat niputtavat pelaajat joskus mahdollisimman yksinkertaisiin käsitteellisiin lokeroihin varsinkin ongelmatilanteissa. Vaikka tämä joskus helpottaakin maallikoille ymmärrettävien yleistysten tekemistä psykologisista ilmiöistä kuten esimerkiksi aggressiosta ja addiktiosta, ajaudutaan samalla usein luomaan kausaliteetteja paikkoihin, joissa niitä ei välttämättä ole olemassa. Samalla jätetään lopulta huomiotta se tärkeä asia, että ihmiset pelaavat pelejä eri syistä, ja täten saman pelin pelaamisella voi olla kahdelle eri pelaajalle aivan eri syyt ja myös seuraukset [Yee, 2006]. Tutkimusasetelmien ja -kohteiden selvistä eroista huolimatta joitakin yhteisiä motivaatiotekijöitä on kuitenkin löytnyt.

Jotta voisi kunnolla ymmärtää e-urheilua ja siihen liittyviä psykologisia elementtejä, on videopelaamiseen liittyvien motivaatiotekijöiden tutkiminen ja tunteminen tärkeää. Erityisen tärkeäksi e-urheilun parissa tämän tekee se, että videopelaamisen tullessa pelkästä intohimoisesta harrastuksesta vakavasti otettavaksi ammatiksi ja uraksi, josta on kiinni yksityishenkilön elanto, voi tekemisen motivaatio muuttua samalla täysin [Griffiths, 2017].

Kaikille videopelien pelaajille näyttäisi olevan samanaikaisesti joitakin yhteisiä ja monia erottavia motiiveja tietyn pelin pelaamiseen. Pelit eivät täytä mitään tiettyä käytännöllistä inhimillistä tarvetta aivoissamme, joten pelaamisen motivaation ydin on pelikokemuksessa. Pelaamisen nautinto voi syntyä monistakin hyvin erilaisista tekijöistä, kuten esimerkiksi lyhytaikaisista sisäisistä kokemuksista vauhdin ja värien huumassa; kognitiivisesta jännityksestä, kun pelaaja onnistuu ylittämään pelin luomat esteet ja voittamaan haasteet (ja/tai haastajat); yhteenkuuluvuuden tunteesta, jota pelaaja saa kokea pelatessaan toisten pelaajien kanssa ja heitä vastaan; ihmetyksen ja löytämisen ilosta, kun pelaaja alkaa oppia ja tajuta paikkaansa osana suurempaa mittakaavaa [Sellers, 2006].

Vaikka pelejä ajatellaankin Sellersin [2006] mukaan monesti vain erilaisten pulmien ratkomisina ja tavoitteiden saavuttamisena, on niissä ehdottomasti lopulta läsnä myös tunteet. Täten pelien suunnittelussakin otetaan huomioon kaikkien haluttujen tunteiden herättäminen pelaajassa käyttäen saatavilla olevia pelimekaniikkoja ja dynamiikkaa.

7.2. Teorioita pelaamisen motivaatiosta

Bartle [1996] jakaa tutkimuksensa pohjalta moninpelien pelaajat motivaatioidensa perusteella kahdella akselilla (vuorovaikutus vs. vaikutus ja maailma vs. pelaajat) neljään ryhmään: tappajat, saavuttajat, tutkijat ja seurustelijat. Näistä tappajat haluavat toimia toisia pelaajia kohtaan, seurustelijat haluavat vuorovaikuttaa toisten pelaajien kanssa, tutkijat haluavat vuorovaikuttaa pelimaailman kanssa ja saavuttajat haluavat toimia pelimaailmaa kohtaan. Kritiikkiä [Yee, 2004; 2006] osakseen saaneen Bartlen mallin pohjalta tehty testi [Test of Gamer Psychology, 2014] on sivuston laskurin mukaan tehty lähes 850 000 kertaa (tarkastettu 2014, testi poistettu vuonna 2018).

Yee [2004; 2006] kritisoi Bartlen mallia siitä, että sen pelaajatyypit ovat itsenäisiä ja pelaaja voisi täten kuulua kerrallaan vain yhteen ryhmään, joka samalla peittää alleen muut pelaamisen motiivit. Yeen [2006] omassa tutkimuksessa pelaajat vastasivat viiden pisteen asteikolla 40 kysymykseen, jotka laadittiin aiempien kyselyiden sekä Bartlen pelaajatyypien perusteella. Kyselytutkimukseen osallistui 3000 online-pelaajaa. Tutkimuksessa löytyi pääkomponenttianalyysillä kymmenen (ominaisarvo >1) motivaatiokomponenttia, jotka edelleen jaettiin kolmeen (ominaisarvo >1) pääkomponenttiin (taulukko 3). Nämä pääkomponentit ovat saavutukset, sosiaalisuus ja immersio. Saavutuksiin kuuluvat alakomponentit edistyminen, mekaniikka ja kilpailu. Sosiaalisuuden alakomponentit ovat seurustelu, suhteet ja tiimityöskentely. Immersion alakomponentteihin kuuluvat löytäminen, roolipelaaminen, kustomointi ja eskapismi. Ihminen voi samanaikaisesti motivoitua useammasta komponentista.

Taulukko 3. Yee: pelaamisen motivaatiokomponentit		
Saavutukset	Sosiaalisuus	Immersio
Edistyminen	Seurustelu	Löytäminen
Mekaniikka	Suhteet	Roolipelaaminen
Kilpailu	Tiimityöskentely	Kustomointi
		Eskapismi

Taulukko 3. Yeen [2006] tutkimuksessa löydetyt pelaamisen motivaatiotekijät.

Myöhemmissä tutkimuksissa on muutenkin laajennettu Bartlen alkuperäistä suppeaa kaksiakselista jakoa. Klugin ja Shellin [2006] mukaan pelaajat voidaan jakaa usealla eri tavalla ryhmiin. Näistä merkittävimmät on listattu taulukossa 4.

Taulukko 4. Klugin ja Shellin pelaajatyypit ja niihin liittyvät motivaatiot	
Pelaajatyypit	Pelaamisen motivaattori on halu...
Kilpailija (competitor)	olla parempi kuin muut pelaajat
Tutkimusmatkailija (explorer)	kokea pelin rajat ja löytää asioita, joista muut eivät vielä tiedä
Keräilijä (collector)	löytää mahdollisimman paljon erilaista harvinaista kerättävää
Saavuttaja (achiever)	saavuttaa mahdollisimman hyvän sijoitus tai suurin määrä mestaruuksia pitkällä aikavälillä
Leikinlaskija (joker)	pelata hovin vuoksi ja nauttia sosiaalisista puolista
Johtaja/ohjaaja (director)	johtaa, olla vastuussa ja järjestää pelitapahtumaa
Tarinankertoja (storyteller)	luoda tai elää vaihtoehtoisessa maailmassa, rakentaa siitä tarinaa ja kertoa näitä tarinoita
Esiintyjä (performer)	esiintyä ja laittaa pystyyn kunnan show
Käsityöläinen (craftsman)	rakentaa asioita ja ratkoa erilaisia pulmia

Taulukko 4. Klugin ja Shellin [2006] pelaajatyypit.

Suurin osa pelaajista kuuluu Klugin ja Shellin [2006] mukaan kahteen tai useampaan yllä olevista pääryhmistä ja niiden tärkeysjärjestys riippuu osaksi pelattavasta pelistäkin. Sama ihminen voi toisinaan haluta ratkoa pulmia Tetrixissä ja toisinaan johtaa kiltaansa kohti massiivisia taisteluita World of Warcraftissa, jolloin päällimmäiset motiivit pelata peliä muuttuvat rajusti. Peleihin myös lisätään usein elementtejä, jotka houkuttelevat pelistä muuten kiinnostumattomia pelaajatyyppejä. Monissa peleissä on esimerkiksi puhtaasti kosmeettisia esineitä, joilla houkutellessaan keräilijöiden kiinnostusta. Yksinkertaisiinkin peleihin kuten Tetrixeseen voi lisätä vaikkapa online-pistetaulukon, jonka avulla kilpailijat ja saavuttajat saadaan kiinnostumaan pelistä paremmin.

Ryan *et al.* [2006] tutkivat pelaamisen motivaatiota ja lyhytaikaisia vaikutuksia hyvinvointiin itsemääräytymisteoriaan pohjautuvan menetelmän avulla. He toteavat, että vaikka empiiristä tutkimustietoa on vielä vähän, vaikuttaisi siltä, että kasvava osanotto videopelien virtuaalisiin ympäristöihin tarkoittaa videopelien olevan hyvin motivoivia. Sekä pelinautinto että halu pelata uudestaan pohjautuivat testeissä vahvasti itsemääräytymisteorian mukaisten psykologisten tarpeiden saavuttamiseen. Autonomian ja kompetenssin tunteiden todetaan olevan alkuperäisen hypoteesin mukaan hyvin vahvasti suhteessa tyytyväisyyteen yksinpeleissä ja näiden lisäksi yhteenkuuluvuus on odotetusti tärkeää moninpeleissä. Kuitenkin Klug ja Schell [2006] toteavat, että kompetenssiin ja autonomiaan vahvasti liittyvä kontrollin tarve ei ole pelaajalle oleellista, vaan tärkeää on illuusio kontrollista. Pelien luonteesta johtuen pelaaja ei yleensä pystykään olemaan täysin kontrollissa kaikesta, joten kompetenssin ja autonomian tarpeiden täyttyminen pohjautuu peleissä osaksi täten nimenomaan illuusioon. Ryanin *et al.* [2006] tulosten mukaan myös intuitiivinen ohjaus parantaa pelinautintoa ja valintojen tekemistä helpottamalla pelaajien kokemusta kompetenssista ja joissakin tapauksissa myös autonomiasta.

Sherry *et al.* [2006] löysivät käyttötarkoitusteoriaan perustuvassa tutkimuksessaan motivaatiotekijöiden kaavoja opiskelijoissa, jotka pelasivat videopelejä. Löydettyihin käsitteisiin kuuluivat kiihottuminen, haasteet, kilpailu, fantasia, sosiaalinen kanssakäyminen sekä ajatusten uudelleenohjaus. Greenberg *et al.* [2010] jatkavat, että myös pelaajan sukupuolella sekä iällä oli merkitystä motivaatioon, nuorille opiskelijoille tärkeitä olivat haasteet ja kilpailu, kun vanhemmille tärkeää oli haasteiden lisäksi sosiaalinen kanssakäynti, kiihotus ja ajatusten kääntäminen arkiaskareista. Sukupuoli taas vaikutti motivaation vahvuuteen, pelaamisen kestoon ja genremieltymyksiin.

Demetrovics *et al.* [2011] kehittivät "The Motivation of Online Games Questionnaire" -kyselyn, jonka avulla he tutkivat verkkopelaamisen motivaatioita. Tulosten perusteella löydettyjä motivaatiomalleja olivat eskapismi, taidon kehittäminen, ajanviete, fantasia, ongelmienhallinta, sosiaalisuus ja kilpaileminen. Kilpailullisuus on tutkimuksissa toistuva ja e-urheilun kannalta mielenkiintoinen motivoija. Itsensä ammattimaiseksi e-urheilijaksi identifioivan yksilön voikin olettaa kokevan muita todennäköisemmin korkeampaa kilpailemisen tarvetta, mutta empiiristä dataa aiheesta on vielä melko vähän [Bányai *et al.*, 2018].

7.3. Pelaamisen de-motivaatio

Pelaamisen motivaatio ei ole itsestäänselvyys pelaajan eikä pelintekijän kannalta. Päivittäin jokainen pelaaja valitsee pelattavan pelinsä kaikkien saavutettavissaan olevien pelien joukosta ja tavallisesti pelaaja voi pelata vain yhtä peliä kerrallaan. Maslowin [1954] tarvehierarkiaan nojautuen voi ajatella, että pelit täyttävät hierarkiassa ylöspäin liikkuessa pelaajalle suurenevan määrän tarpeita. Silti on mielenkiintoista, kuinka peleillä on kyky upottaa pelaaja sisäänsä ja ohittaa hierarkian tärkeimmätkin tarpeet jopa niin, että pelatessa on kuoltu unenpuutteeseen. Voiko pelillä siis olla olemassa oma niin vahva asemansa tarvehierarkiassa, että sen täyttäminen korvaa pelaajan mielessä pahimmassa tapauksessa kokonaan fyysisen maailman tarpeet? Tavallisesti kaikilla ihmisillä ja täten myös pelaajilla hierarkian perustavimmat tarpeet muodostavat deprivaaation eli ns. puutostilan, joka täytyy ensin täyttää, muuten pelaamiseen ei voi ylipäättään motivoitua. Esimerkiksi nälkä, omaisen äkillinen sairastuminen tai palautusaikataulun takarajaa lähestyvän pro gradu -tutkielman kirjoittaminen voivat olla asioita, jotka edeltävät hierarkiassa motivaatiota videopelaamiseen.

Pelatesa voittaminen on kivaa ja häviäminen ei. Vaikka toteamus kuulostaa jokseenkin itsestään selvältä, ei se pidä sellaisenaan paikkaansa. Juulin [2009] tutkimus epäonnistumisesta pelaamisessa osoittaa, että pelaajat eivät halua päästä liian helpolla. Tutkimuksessa käytettiin viitekehyyksenä attribuutioteoriaa tulkitsemaan ihmisten selityksiä epäonnistumisten syille. Tuloksista käy ilmi tunnettu ilmiö, jota kutsutaan oman edun vääristymäksi. Sen mukaisesti pelaajat raportoivat onnistumisen herkemmin omaksi ansiokseen ja epäonnistumisen ulkoisella syyllä (esimerkiksi "Peli oli liian vaikea.") Pelaajat eivät tästä huolimatta suosineet enemmän peliä, jossa eivät tunne olevansa vastuussa epäonnistumisestaan. Vaikka sisäinen voittamisen halu olisi kova, ei voittamisesta aiheutuva mielihyvä siis toteudu ilman sopivaa haastetta. Tämä tukee aiempia tuloksia. Lee [2000] käyttää Banduran [1977] minäpystyvyyden käsitettä, jolla tarkoitetaan vakaumusta siitä, että yksilö pystyy toimimaan haluttujen lopputulosten toteuttamiseksi. Leen mukaan pelin täytyy tarjota pelaajalle mahdollisuuksia ylläpitää minäpystyvyyden tunnetta, jotta motivaatio pelaamiseen sen osalta säilyy. Kun peli on liian helppo ja pelitilanteiden hallinta liian ennalta arvattavaa, katoavat viihtymisen kannalta oleelliset asiat kuten jännitys ja uteliaisuus pelaamisesta [Friedman, 1995]. Huomiot ovat merkittäviä myös e-urheilun kannalta, sillä e-urheilussa kilpailun luonne on sellainen, että huipulle asti löytyy joukkueita, jotka ovat toisiaan parempia. Täten minäpystyvyyden tunteen täyttymättä jääminen on lähtökohtaisesti huonommille pelaajille ja joukkueille potentiaalinen motivaation kokonaan pois vievä tekijä. Toisaalta riittävän hyvin pärjääville pelaajille ja joukkueille kova kilpailu on motivaatiota lisäävä tekijä aina lajin parhaimmiston saakka.

8. E-urheilijuus ja sen vaatimukset

Vuonna 2011 eurooppalainen Natus Vincere voitti The International 1 –turnauksen vieden mukanaan ensimmäistä kertaa koskaan e-urheilussa miljoonaan dollariin yltäneen pääpalkinnon [E-sports earnings, 2011]. Syksyllä 2014 Amazonin raportoitiin ostavan suosituksen pelien suoratoistopalvelu Twitchin lähes miljardilla dollarilla [Welch, 2014]. Kilpapelamisesta ja sen seuraamisesta tuli suosittua nopeasti ja jo nyt on turvallista sanoa, että ammattilaispelaaminen ja pelaamisen seuraaminen ovat tulleet jäädäkseen. Valtavan kasvun keskiössä ovat erityisesti pelaajat. Turnausten kasvu, niihin osallistuminen, niissä pärjääminen, katsojien määrän kasvu ja sponsorien kiinnostus johtavat siihen, että pelaajista tulee menestyneiden urheilijoiden tapaan katsojille idoleita. Mahdollisesti hauskanpitona aloitettuun harrastukseen liittyy yhäkin suuri määrä tässäkin tutkielmassa esiteltyjä paineita ja sisäisiä sekä ulkoisia motivaatiotekijöitä. Tässä luvussa pyrin kartoittamaan sitä, millaisia vaikutuksia tutkielmassa esitellyillä e-urheilun osa-alueilla on pelaajan motivaatioon. Lisäksi tutkin sitä, millaisia psyykkisiä ominaisuuksia e-urheilijalta vaaditaan.

Bányai *et al.* [2018] tarkastelivat metatutkimuksessaan kahdeksaa e-urheiluun liittyvää aiempaa empiiristä tutkimusta selvittääkseen e-urheilun mielenkiintoisimpia aiheita psykologian kannalta sekä tutkiakseen yhteyksiä e-urheilun ja ammattimaisen sekä ongelmallisen uhkapelaamisen välillä. Edellä mainituista erityisesti ensimmäinen tarkastelun kohde on kiinnostava myös tämän tutkielman kannalta ja siksi tutkielmassa tarkastellaan valikoiden osaksi samoja tutkimuksia, jotka sisältävät e-urheilun motivaation kannalta kiinnostavaa tietoa. Vaikka Bányain ja muiden [2018] esittämä huoli uhkapelaamisen ja e-urheilun samankaltaisuuksista ja pelaajien psyyken ongelmista onkin ehdottomasti tutkimisen arvoista, ei tässä tutkielmassa erityisemmin oteta näihin kantaa. Kuten kyseisessä metatutkimuksessakin todetaan, empiiristä tutkimusdataa pelaamisen psykologiasta on edelleen saatavilla rajoitetusti. Se on kuitenkin varmaa, että e-urheilu ja siihen liittyvät psykologiset ilmiöt sekä niiden tutkiminen ovat relevantimpia kuin koskaan aiemmin.

8.1. E-urheilijan psyykkisiä ominaisuuksia

Minkälainen motivaatio voittajaksi ja ammattilaiseksi yhtäkkiä tulleella pelaajalla on täytynyt olla päästäkseen siihen pisteeseen? Maslowin hierarkiateorian mukaan ainakin fysiologisten ja turvallisuuden tarpeiden täytyy olla täytetty, jotta ihminen voisi edes täyttää pelaamiseen liittyviä motiivejaan, erityisesti korkeimman tason motiiveja eli itsensä toteuttamista. Myös keskitason liittymisen ja arvostuksen tarpeita voi toteuttaa pelaamisen kautta. Erityisesti Weinerin [1992] attribuutioteoriamallin perusteella pelaajan on parasta oman kehityksensä kannalta osata tunnistaa attribuutiot mahdollisimman hyvin, koska attribuutiot vaikuttavat tulevaisuudessa pelimotivaatioon. Positiivisia attribuutioita sijainnista, pysyvyydestä ja kontrollista ovat tappion edessä esimerkiksi "Olen taitava pelaaja, vaikka hävisin pelin.", "Hävisin, mutta voitan taas seuraavan pelin." ja "Pelasin hyvin häviöstä huolimatta." Negatiivisia vastaavia olisivat "Hävisin, koska tiimini pelasi huonosti.", "Hävisin pelin ja häviän todennäköisesti lisää.", "Vastustaja oli niin hyvä, etten koskaan voisi pärjätä." Itsemääräytymisteorian mukaan voittajan motivaatiolle on tärkeää kompetenssin ja autonomian tarpeiden tyydyttäminen ja moninpeleissä myös yhteenkuuluvuus. Tutkielmassa esitellyistä pelitutkimuksista Bartlen [1996] mallin tappajista, Yeen [2006] saavuttajista sekä Klugin ja Schellin [2006] kilpailijoista ja saavuttajista vaikuttaisi tulevan pelaajien välisessä kilpailussa motivaation perusteella voittajia. Lisäksi turnausten valtavat ulkoiset motiivit (raha ja maine) palkitsevat vastakkainasettelusta nauttivia sekä taistelusta selviäjiä, kun kaksi yksilöä tai joukkuetta taistelevat toisiaan vastaan eliminointiin asti. Tällöin edellä mainitut pelaajatyyppit korostuvat entisestään.

Vansteenkiste ja Deci [2003] totesivat, että korkea saavutusmotivaatio auttaa ihmistä kokeilemaan kilpailullisia aktiviteetteja ja että kompetenssin arviointi kilpailun kautta voi saada aikaan hyvin positiivisia vaikutuksia motivaatioon kaikissa yksilöissä olettaen, että saatu palaute on oikeanlaista. Useissa tutkimuksissa [Vorderer, 2000; Vorderer *et al.*, 2003; Sherry *et al.*, 2006] on todettu, että oleellisimpia motivaation lähteitä pelaamiselle ovat interaktiivisuus ja kilpailu, joista ensimmäisellä tarkoitetaan mahdollisuutta olla kanssakäynnissä muiden pelaajien kanssa kommunikoimalla ja tekemällä yhteistyötä verkkopelin maailmassa, ja jälkimmäisellä tarkoitetaan keinoa, jolla pelaajat voivat vertailla itseään toisiaan vastaan. Lisäksi Greenberg *et al.* [2010] jatkoivat, että kilpailullisuus on erityisen tärkeää teini-ikäisille ja että videopelit erottuvat muista mediankäyttötavoista juuri siksi, että ne tarjoavat mahdollisuuden kilpailuun. Kilpailuhakuisimpien teini-ikäisten onkin siis luonnollista tällä digitaalisella ajalla hakeutua e-urheilun pariin.

Weissin ja Schielen [2013] käyttötarkoitusteoriaan pohjautuvaan tutkimukseen tehtyyn kyselyyn osallistui 360 e-urheilijaa. Tutkimuksella kartoitettiin niitä kilpailullisia ja hedonistisia tarpeita, joita pelaamalla tyydytetään. Tutkimuksen löydökset osoittivat, että e-urheilu pystyy palvelemaan pelaajien tarpeiden täyttymistä. E-urheilijat tyydyttävät pelaamalla erityisesti kilpailemiseen, haasteisiin ja eskapismiin liittyviä tarpeitaan. Näistä eskapismi on hedonistinen tarve ja yleinen motivaatio kaikille videopelaajille ja tarkoittaa todellisuudenpakoa eli jokapäiväisten asioiden ajattelemisen välttelyä pelaamisen avulla. Liialla eskapismilla on yhteyttä ongelmalliseen videopelaamiseen [Yee 2006] ja esimerkiksi aiempaan masentuneisuuteen sekä mielialan vaihteluihin, joten sen voidaan nähdä olevan haitallista myös nouseville e-urheilijoille. Weiss ja Schiele [2013] jatkavat kuitenkin, että e-urheilussa eskapismi liittyy yleensä pikemminkin immersoitumiseen ja huippusaavutukseen tai ns. "zoneen" pyrkimisessä kuin todellisuudelta pakenemiseen. Kilpapelajat eivät yhdistäneet e-urheilua ja hauskanpitoa tutkimuksessa keskenään. Tämä voi johtua tutkimusasettelusta, mutta on silti jatkotutkimuksen arvoinen huomio, sillä hauskanpito on suuri sisäinen motivoija.

Lee ja Schoenstedt [2011] tekivät tutkimuksensa niin ikään Katzin ja muiden käyttötarkoitusteoriaan perustuvalla kyselyllä. Tutkimuksessa vertailtiin e-urheilun ja perinteisen urheilun kuluttamista tarkastelemalla pelaajien motivaatioita ja tarpeita. Kyselyyn osallistui 515 opiskelijaa ja urheilutapahtumiin osallistujaa. Neljäätoista aiemmin määritettyä [Lee *et al.*, 2012] motivationaalista kategorialaajaa seurattiin: sosiaalinen vuorovaikutus, fantasia, urheilulajiin samaistuminen, vaihtelu/hämäys, kilpailu, viihde, urheilutietouden käyttäminen, kiihottuminen, graafisuus/suunnittelu, ajanviette, kontrolli, taitojen kartuttaminen, pysyvyys ja vertaispaine. Tulosten mukaan sekä henkilökohtaiset että sosiaaliset elementit videopelaamisessa vaikuttivat kiinnostukseen e-urheilua kohtaan. Kilpapelaamista kohtaan vahvimmat motivaatiot olivat kilpailu, vertaispaine ja taitojen kartuttaminen. Kilpapelaajalle on siis tärkeämpää olla muita kilpailijoitaan parempi, taitavampi ja nopeampi. Pelaamisen todennäköisyyttä lisäsi lähipiirin kilpapelien käyttö. Taitojen kartuttamisella oli negatiivinen yhteys pelaamista kohtaan, mutta tämä saattoi johtua tutkimuksen asettelusta ja e-urheilun sekä perinteisen urheilun vertailemisesta.

E-urheilun katsojat jakavat joitakin samoja motivaatioita kilpapelaajien kanssa ja esimerkiksi pelin sisältämän tietouden opettelu sekä eskapismi ovat kategorioita, jotka motivoivat molempia [Hamari ja Sjöblom, 2017]. Käytännössä nämä motivoijat kuitenkin näkyvät vaikutuksiltaan erilaisina. Kilpailijalle tietouden opettelu on käytännönläheistä taitojen kartuttamista ja eskapismi huippusuorituksen pääsemistä, kun taas katsojalle opettelu on ymmärrettävästi teoreettisempaa ja eskapismi todellisuudenpakoa. Käytettäköön tässä vertailua, että e-urheilija "elää", kun katsoja taas "elää mukana".

Martončik [2015] vertaili e-urheilijoiden ja huvikseen pelaavien motivaation piirteitä sekä elämän tavoitteita. Tutkimukseen osallistui 108 e-urheilijaa ja 54 tavallista videopelaajaa. Tulosten mukaan elämän tavoitteissa voi olla eroa e-urheilijoiden ja amatöörien välillä sekä joukkuejohtajien ja joukkueisiin kuulumattomien välillä. Elämän tavoitteisiin kuuluvat kuusi kategorialaajaa ovat Pöhlmannin ja Brunsteinin [1997] mukaan läheisyys, yhteenkuuluvuus, altruismi, valta, saavuttaminen ja huomion ohjaaminen. Kategorioihin perustuvan GOALS-kyselyn mukaan selvisi, että yhteenkuuluvuus sekä

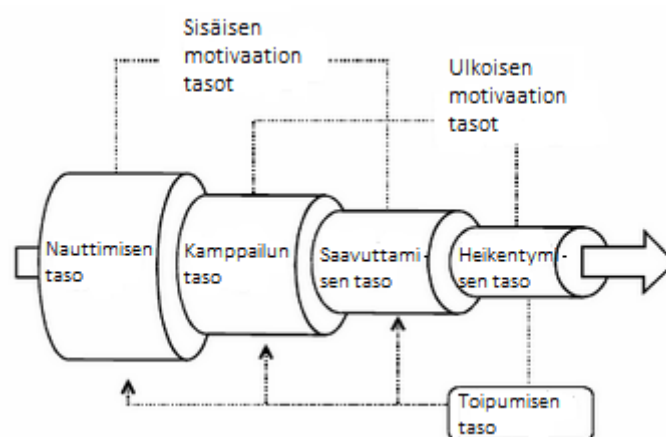
huomion ohjaaminen olivat motivaatioita, jotka erottivat e-urheilijat huvikseen pelaavista ihmisistä. E-urheilijoilla merkityksellisiä ihmissuhteita syntyy virtuaalimaailmoissa, verkkoyhteisöissä, joukkueen kesken ja LAN-turnauksissa kilpailemalla. Lisäksi joukkueiden johtajat tyydyttivät myös vallan tarvettaan verrattuna joukkueisiin kuulumattomiin pelaajiin. Johtajien ja joukkueiden jäsenien välillä merkittävää eroa vallan suhteen ei kuitenkaan löytynyt, joka voi Martončikin mukaan liittyä siihen, että joukkueen rivijäsenilläkin voi olla johtamiseen ja valtaan liittyviä haluja. Monissa kilpailullisissa peleissä joukkueiden sisällä onkin olemassa useita johtajia, tunnin mittaisen pelin aikana joukkueen päätöksentekoa voi ohjata esimerkiksi pelin alussa yksi ja pelin lopussa toinen jäsen, jolloin useamman henkilön vallan tarpeet voivat täyttyä riittävässä määrin.

8.2. Matka e-urheilijaksi

Kimin ja Thomasin [2015] mukaan e-urheilun ilmiötä ja käsitettä on tärkeää tutkia kokonaisvaltaisesti, joka tarkoittaa ammattipelaajien lisäksi myös sponsoreita, faneja ja heidän suhdettaan koko e-urheilun yhteisöön. Tutkimuksessaan he tarkastelivat tavallisen videopelaajan tietä e-urheilijaksi ja kehittivät tasomallin, joka selittää pelaajien motivationaalisia kuvioita, muuttuvia tavoitteita sekä oppimistyyliä sosiokulttuurisesta näkökulmasta pelaamisen ammattimaistuesssa. Holistisessa tutkimuksessa analysoitiin neljäätoista e-urheiluun eri tavoin liittyvän henkilön haastattelua. Näistä yhdeksän oli e-urheilijoita, kaksi valmentajia, kaksi joukkueenjohtajia ja yksi e-urheiluun erikoistunut psykologinen neuvonantaja. Analyysin perusteella tutkijat jakoivat pelaajan kehityksen viiteen tasoon, joissa suorittaminen ja motivationaaliset kuviot voivat erota. Aluksi nauttimisen tasolla pelaaja saa kohdata hauskoja haasteita ja kilpailua sekä onnistuessaan saa kehuja vertaisiltaan. Seuraavaksi kamppailun tasolla pelaajan taidot karttuvat ulkoisten tekijöiden kuten mentorin tai joukkueeseen liittymisen kautta, mutta sisäisen motivaation ylläpito ja pelaamisesta nauttiminen hankaloituu ja pelaaja joutuu kilpailemaan asemastaan toisia paikkaa havittelevia vastaan. Pelaajan kompetenssin kasvaessa pelaamisesta nauttiminen palaa saavutusten myötä kolmannella tasolla. Tällä tasolla e-urheilija toimii parhaimmillaan, nauttien

pelistä aivan kuin ennen ammattilaistumista, mutta uudella osaamisen tasolla ilman stressiä ja ahdistusta.

Valtaosa pelaajista ei kuitenkaan pysy Kimin ja Thomasin [2015] saavuttamisen tasolla, jolloin heistä ei ole enää pelaamaan huipulla. Tämä on e-urheilussa luonnollista, sillä huipulla oleva pelaaja tai joukkue on luonnollisesti kilpailijoiden tärkein päihitettävä ja analysoinnin kohde. Tällöin pelaaja menettää pelatessa aiemmin koetun tyydytyksen ja loiston, jolloin edetään neljänteen eli heikentymisen tasoon. Tästä tasosta takaisin pääsemiseksi pelaajan tulee päästä viimeiselle eli toipumisen tasolle, jolloin pelaamisen hyvät puolet alkavat näkyä jälleen. Tutkimuksen tuloksissa kiinnitettiin erityistä huomiota e-urheilijan koko uran ajan muuttuviin motivationaalisii tekijöihin ja siinä selvisi, että e-urheilijat käyttävät videopelejä hyvin eri tavalla kuin huvikseen satunnaisesti pelaavat ihmiset. Mitä korkeammalle tasolle pelaaja siirtyy asteikolla, sitä enemmän pelaaminen on työtä (ulkoiset motivoijat) vapaa-ajan sijaan (sisäiset motivoijat, ks. kuva 5). Huipulle päästäkseen ja varsinkin siellä pysyäkseen pelaajan on pakko harjoitella, olla ”työpaikalla” samaan aikaan muun tiimin kanssa, matkustaa ja sitoutua. Kun kaikki pelaajat eivät voi eheytyä ja palata huipulle heikentymisen tasolta, vaihtavat he usein uransa suuntaa esimerkiksi kommentaattoriksi tai valmentajaksi.



Kuva 5. Kimin ja Thomasin [2015] tasomalli kilpapelaajan kehityksestä.

Seo [2016] kuvaili ammattimaista e-urheilua "vakavaksi vapaa-ajan aktiviteetiksi". Tällä tarkoitetaan rennon vapaa-ajan viettämisen ja itseä hyödyttävän työn välimuotoa. Hyödyt voivat olla samanlaisia kuin amatööriurheiluun osallistumisessa, esimerkiksi minäkuvan ja sosiaalisten taitojen kehittyminen. Seon haastatteleminen kymmenen ammattilaispelaajan mukaan e-urheilijuuudessa houkuttelevimpia puolia olivat kilpailullisuus, itsensä kehittäminen sekä oikeudenmukaisuuden ja keskinäisen kunnioituksen tärkeys. Tämän lisäksi e-urheilijat olivat kuitenkin myös omistautuneita ammattilaisuuteen ja pyrkivät aina suoriutumaan parhaalla mahdollisella tavalla sekä parantamaan pelaamistaan jatkuvasti. Matkalla ammattilaisuuteen pelaaja saa tilaisuuksia itsetuntoa kohottaviin kokemuksiin, saavutuksiin sekä sosiaaliseen tunnustukseen. Vaikka e-urheilu on nimenomaan vakavaa tavoitteellista aktiviteettia, oli ammattilaisten mielestä pelaaminen silti hauskaa ja jo itsessään motivoivaa.

Tutkiessaan e-urheilijoiden tulemista kuluttajista ammattilaisiksi Seo [2016] esitteli kolme ammattilaiseksi tulemisen tasoa Campbellin [1968] sankarin matka-monomyyttiin verraten. Seon haastatteleminen e-urheilijoiden mukaan ensimmäisellä "seikkailun kutsu" -tasolla pelaaja pitää pelaamista rentona vapaa-ajan aktiviteettina, jolloin pelejä pelataan erityisesti hvin vuoksi ja tutustutaan sekä liitytään valtavirtapelaajayhteisöön. Tässä vaiheessa pelaajat tekevät kuitenkin jo havaintoja pelaamisen kilpailullisesta puolesta ja muodostavat ihmissuhteita muiden e-urheilun maailmassa viihtyvien kanssa.

Toisella "koettelemusten tien" tasolla pelaajat hyväksyvät kutsumuksensa ja alkavat henkilökohtaisen muutoksen matkassaan kohti e-urheilijaksi tulemista. Tässä vaiheessa pelaajan on opittava tietoja ja taitoja, jotka tulevat erottamaan hänet tavallisesta pelaajasta. He voivat esimerkiksi erikoistua valitsemaansa rooliin opettelemalla tiettyjä vaadittuja pelimekaniikkoja ja kartuttamalla tietouttaan pelistä samaan tapaan kuin vaikkapa jalkapallossa erottautuvat toisistaan hyökkääjät, keskikenttämiehet, topparit ja puolustajat. Pelaajan asenne ja motivaatio pelaamista kohtaan kehittyvät ja pelkkä hvin vuoksi pelaaminen vähenee, samalla myös aletaan ottaa osaa e-urheilun seuraamiseen, kilpailuun ja harjoitteluun entistä säännöllisemmin ja vakavammin.

Viimeisellä tasolla matkallaan onnistuvista pelaajista tulee "kahden maailman mestareita". He ovat e-urheilun ammattilaisia, joilla on myös e-urheilijan identiteetti. Jokapäiväisessä elämässään e-urheilija voi vahvistaa tätä uutta identiteettiään sekä pelissä että pelin ulkopuolella ja kehittää sitä haluamaansa suuntaan, esimerkiksi laajentaen sosiaalisia ympyröitään e-urheilun parissa. Tällöin "kahden maailman mestarille" avautuu mahdollisuuksia ryhtyä tulevaisuudessa vaikkapa turnausjärjestäjäksi, kommentaattoriksi tai muuksi yhteisön johtajaksi.

Seon [2016] kuvaus e-urheilijaksi tulemisesta jakaa monia samankaltaisuuksia Kimin ja Thomasin [2015] tasomallin kanssa. Varsinkin mallien kaksi ensimmäistä tasoa ovat keskenään hyvin samankaltaiset, mutta Seon mallissa tavoittelemisen päättyy huipulle, jonka jälkeen pelaajat niin sanotusti valitsevat seuraavat askeleensa, kun taas Kimin ja Thomasin mallissa otetaan kantaa huipulla pysymisen vaikeuteen ja episodisuuteen.

8.3. E-urheilijan haasteita

Brock [2017] puolusti Cailloisin [2001] kritiikkiä pelaamisen ja työn yhdistämisestä viitaten aiempaan motivaatio- ja pelimotivaatiotutkimukseen [Ryan ja Deci, 2000; Ryan *et al.*, 2006] todeten, että e-urheiluun ammattimaisesti suhtautuminen ja liika rationalisointi voi saada pelaajan jahtaamaan ulkoisia palkintoja sisäisten sijaan, joka voi johtaa negatiivisiin lopputuloksiin niin yhteisön kuin yksilönkin suhteen, esimerkiksi sopupeleihin tai erilaisiin psyykkisiin ongelmiin. Kuitenkin Taylor [2012] kritisoi tätä ajattelutapaa ja argumentoi, että niin huvikseen kuin ammatikseenkin pelejä pelaavat tunnistavat pelaamisen sekaisen luonteen ja sen, että pelaamisen ja työn merkitykset ovat subjektiivisia. Kim ja Thomas [2015] osoittivat myös tutkimuksessaan, että e-urheilijaksi tulemisen motivoijina voivat toimia samalla ja vuoron perään sekä ulkoiset että sisäiset palkinnot. Lisäksi ulkoisista motivoijista ainakin rahan vaikutus näyttäisi heikkenevän aivan e-urheilun huipulla, sillä menestyneet ammattilaispelaajat ovat raportoineet, että kun taloudellinen turvallisuus on taattu, eivät he enää välitä rahapalkinnoista [GGWP, 2018].

Himmelstein *et al.* [2017] löysivät monia mahdollisia esteitä e-urheilijan optimaaliselle suoritukselle haastatteleamalla viittä e-urheilijaa. Esteisiin kuuluivat urheilijan menneet onnistumiset ja epäonnistumiset, itsevarmuusongelmat, riittämättömät kyvyt käsitellä ahdistusta, ulkopuolinen häirintä, oma sekä joukkueen kehittymättömyys sekä vaikeudet pitää yksityiselämä ja pelaaminen erossa toisistaan. Onnistuakseen ylittämään nämä ongelmat kilpapelajaan tarvitsee olla omistautunut liikkumaan eteenpäin menneistä tapahtumista huolimatta; osata käsitellä mahdollisia häiriötekijöitä oikein; pyrkiä harjoittamaan ja lämmittelemään sekä mieltä että kehoa ja pitämään positiivinen, kehittymistä tavoitteleva asenne; omaksua huomattava määrä tietoa ja käyttää sitä nopeasti, strategisesti sekä viisaasti; pystyä erottamaan päivittäinen elämä pelistä. Myös sopeutuminen, harjoittelu, kommunikointi, luottamus ja analyttisyys ovat tärkeitä tekijöitä hyvälle suorittamiselle.

Kolmesti DotA 2 The International -finaaliin yltänyt ja ensimmäisen finaalin voittajajoukkueeseen kuulunut Clement "Puppey" Ivanov kertoi vuoden 2014 turnauksen top 6 -paikan selvittyä haastattelussa, että voittaminen vaikeutuu joka vuosi [TI4 Interview, 2014]. Hän totesi myös toisen varsinkin pelimotivaation aiheen kannalta tärkeän asian: ensimmäisen turnauksen voittaminen oli helpompaa, koska hänen pelaamansa DotA 2 -peli oli siihen aikaan kuukauden vanha ja voittaminen riippui hänen mukaansa tiimin omistautumisesta, siis sisäisestä motivaatiosta, peliä kohtaan. Hän mainitsi haastattelussa myös, että oli pelannut peliä kaiken kaikkiaan noin 50 tuntia ennen turnausta, kun esimerkiksi ennakkosuosikkina turnaukseen lähtenyt kiinalainen tiimi oli pelannut peliä sen ilmestymisen jälkeisen kuukauden ajan jopa 14 tuntia päivässä. Vaikka yksittäisen ihmisen kokemuksella on rajatusti tieteellistä merkittävyyttä, on kommentin sanoma silti tulenpalava syy tutkia e-urheilijoiden motivaatiota lisää. Ivanov on yksi vain neljästä kuuluisasta Dota 2 -pelaajasta, jotka ovat ottaneet osaa kaikkiin The International -turnauksiin kahdeksana vuonna peräkkäin [Ampoloquio, 2018]. Saavutuksesta kertoo jotain vielä sekin, että viimeisimmät viisi The International -turnausta olivat vuoden 2018 lokakuuhun mennessä kokonaispalkinnoiltaan koko e-urheilun suurimmat koskaan [E-sports earnings, 2018c].

Vuoden 2018 elokuussa The International 8 –peliturnauksen ja samalla yli 10 miljoonaa dollaria voitti joukkue nimeltä OG. Tähän joukkueeseen kuului kahden suomalaisen, Jesse “JerAx” Vainikan ja Topias “Topson” Taavitsaisen, lisäksi pitkän linjan Dota-pelaaja, ranskalainen Sebastien “Ceb/7ckingmad” Debs. Viikkoa ennen legendaarista voittoa antamassaan haastattelussa VP-eSportsille [Chiu, 2018] Debs kieltäytyi jakamasta peliymmärrystään liikaa, kertoen omin sanoin seuraavaa: “Vuosia sitten saatettiin pelata jonkin satunnaisen turnauksen finaalissa. Häviö, voitto, ei niin väliä. Tuolloin saatoin mennä meidät voittaneen joukkueen kapteenilta kysymään, miksi he pelasivat tietyillä tavoilla, joilla päihittivät meidät. Juteltiin peleistä, jaettiin ja opittiin yhdessä. Se oli parasta aikaa.” Debs sanoi samassa yhteydessä pelaamisen pienten hienouksien ja niiden jakamisen olevan hänen suurin motivaationsa lähde, mutta toteaa myös oppineensa myöhemmin kantapään kautta, että asioita ei enää nykyään voi jakaa joukkueen ulkopuolelle, sillä toisetkaan eivät sitä tee ja jakamalla annetaan vain vastustajille etua.

Samassa voittajajoukkueessa Debsin kanssa pelannut suomalainen Vainikka antoi elokuussa 2018 ennen turnauksen alkua haastattelun Ilta-Sanomien #GGWP –podcastissa [2018]. Vainikka kertoi menestymisen paineiden olleen suuret ennen läpimurtoa. Vaikka matkaliput turnauksiin ja rahat ruokaan juuri ja juuri saikin pelaamalla, aiheuttivat vahvat ulkoiset motivoijat silti ahdistusta. Vainikka onkin monen muun ammattipelaajan tapaan ollut kiinnostunut rahasta viimeksi silloin, kun sitä ei ollut tarpeeksi elämiseen, ja toteaa olevansa “hirveä ihminen”, jos rahasta tarvitsee huolestua. Kimin ja Thomasin [2015] tutkimuksen mukaan Vainikka on tällöin ollut kamppailun tasolla. Rahasta huolehdittaessa laskeudutaan esimerkiksi Maslowin [1954] tarvehierarkiassakin toiseksi alimmalle eli turvallisuuden tasolle. Pelaajan täytyy yhä olla sama kilpailija, saavuttaja ja huipulle pyrkijä, mutta se täytyy tehdä tällöin myös elannon takia. Vainikka raportoi kuitenkin, että tuohonkin aikaan raha oli silti kilpapelamisessa vain lisämotivaatio, ei pääasia. Hän nauttii suuresti menestyksen tuomasta vapaudesta, vaikkei rahaa erityisesti arvostakaan. Vapauden ansiosta voi tarvittaessa vaihtaa roolia, joukkuetta tai pitää lomaa. Vainikka otti kantaa myös siihen, että pelaamisen ja muun elämän pitäminen erillään, joka on Himmelstein *et al.* [2017] mukaan e-urheilijalle oleellinen kyky, on hankalaa: esimerkiksi sosiaalisissa tilanteissa on vaikeaa olla oma itsensä, kun

ajatus karkaa jatkuvasti pelaamisen puolelle. Tämä lieneekin yleinen ongelma, kun parhaat kilpapelaajat käyttävät valtaosan valveillaoloajastaan pelaamisen parissa.

Vainikka kommentoi samassa haastattelussa kulunutta hankalaa vuotta ja sanoi, että itseluottamus ja luottamus joukkueeseen sekä kapteeniin olivat koetuksella hankaluuksien takia. Himmelstein *et al.* [2017] kuvailivat edellä mainittujen seikkojen olevan tärkeitä onnistumisen kannalta. Täten ei olekaan ihme, että lopulta ongelmien jatkuessa joukkueen pitkäaikainen kapteeni ja yksi muu joukkueen viidestä jäsenestä vaihtoivat toiseen joukkueeseen. Vainikka kuitenkin kertoi vain paria kuukautta myöhemmin olevansa motivoitunut vuoden suurinta turnausta varten (jonka hän tiiminsä kanssa muutamaa viikkoa myöhemmin myös voitti). Luottamus ja usko omaan sekä tiimin tekemiseen oli siis palannut muutosten myötä. Hän kuvaili suuren yleisön edessä pelaamisen vaikuttavan pelaajiin eri tavalla, monelle paineet ovat haitaksi. Vainikka itsekin oli uransa alkuvaiheilla ottanut yleisön asettamat ulkoiset paineet negatiivisesti, mutta nykyään usein ylisuoriutuu yleisön edessä. Motivaation kannalta haastattelun mielenkiintoisin osuus tuli, kun Vainikka kertoi henkilökohtaisen motivaationsa olevansa turnauksen voittaminen, mutta ei voinut luvata sitä joukkueen puolesta, koska joukkueesta ”puuttuu sellainen motivoijakaveri, joka sanoo, että nyt mennään ja voitetaan tämä TI”. Voiton jälkeen Vainikka totesi, että joukkueen pelin parantuessa joka päivä myös motivaatio voittamiseen kasvoi [henkilökohtainen keskustelu, 2018] ja lisäsi, että jokainen päivä oli tärkeä uusi haaste ja että hauskaakin oli, mutta erityisesti päivä päivältä kehittyminen oli tärkeä motivoija.

Haastattelussa [GGWP, 2018] keskusteltiin vielä sopivasti jo ennen tulevaa voittoa Vainikan kanssa siitä, että vuoden suurimman turnauksen voittamisen jälkeen voittajalle voi jäädä tyhjä ”kaiken saavuttanut” olo, jolloin on pakko tehdä itselleen uusia tavoitteita ja löydettävä motivaatiota muualta, sillä muuten motivaation puute vaikuttaa helposti pelaamiseen tulevissa turnauksissa. Tässä mielessä häviäjän on helpompaa motivoida itseään jatkamaan, sillä häviäjällä on aina jotakin, mitä olisi voinut tehdä paremmin. Voiton jälkeen Vainikka lisäsi, että tyhjiys tulee yleensä vuoden suurimman turnauksen jälkeen voitosta huolimatta, sillä ”kausi on ohi” [henkilökohtainen keskustelu, 2018]. Kun elää elämää, jossa heräämisestä nukkumaan käymiseen saakka ajatellaan kuukausien ajan pelkästään pelaamista, tulee hänen mukaansa poikkeuksetta tyhjä olo kaavan katketessa. Voittamisen hän ei suoranaisesti kokenut vähentävän motivaatiota, mutta toisaalta ”karvaat tappiot jäävät tosi helposti mieleen ja voitot tuntuvat liiankin hyvältä”, joten jonkin verran motivationaalista vaikutusta noin suurella turnauksella voi jo itsessään olla. Lisäksi Vainikka totesi vielä, että ulkoiset paineet kasvavat kovasti maailman suurimman turnauksen voiton jälkeen: huomio, mielipiteet, haastattelut, fanien kommentit ja sosiaalisen median reaktiot ovat haastavia käsiteltäviä, kun pelaamisen taso voittamisen jälkeen lopulta ennen pitkää ailahtelee. Tämä tapahtuu lisäksi yhtä aikaa sen kanssa, kun pelaaja yrittää motivoida itseään seuraavaan kauteen ja miettii, minkä takia peliä nyt pelaa.

Olen tässä luvussa esitellyt ensiksi e-urheilijalta vaadittavia ominaisuuksia ja kilpapelajaajan kehitykseen liittyviä vaiheita. Lopulta käsitelin edellisiin aiheisiin kohdistuvia haasteita teoreettisesti, mutta lisäksi myös muutamien esimerkein aidoista huipulla kilpailevien pelaajien haasteista. Vaikka nämä ovatkin vain yksittäisiä esimerkkejä ja niillä on rajatusti tieteellistä näyttöarvoa, ovat ne samalla ainakin päteviä todisteita tarpeesta laajemmalle lisätutkimukselle ammattilaispelaajana toimimisesta ja selviämisestä. Nämä pelaajat tekevät usein 12-tuntisia työpäiviä ja jokainen heistä yrittää olla lajinsa paras. Onnistuessaankin he tekevät rankkaa työtä, vaikka katsojalle peli näyttääkin vaivattomalta. Jos heidän työnsä on rankkaa psyykkisesti, on se ennen pitkää rankkaa myös fyysisesti, kuten esimerkiksi Team Liquidin Dota 2 -joukkueen entinen valmentaja totesi pelilähetyksessä puhuessaan joukkueen pitämästä tauosta [Twitch, 2018].

Ivanovin, Debsin ja Vainikan haastatteluista käy ilmi erityisesti se, että kilpailu e-urheilussa on koventunut vain muutaman viime vuoden aikana huomattavasti ja jatkaa kovenemista koko ajan. Lisäksi haastatteluista näkyy myös se, että e-urheilijat, kuten kaikki ihmiset, ovat persooniltaan erilaisia ja täten myös motivaatio pelaamiseen sekä voittamiseen on jokaisella erilainen. Yksittäisillä pelaajilla voikin olla toisistaan hyvin poikkeavat motiivit pelaamiseen ja kilpailuun jopa yhden joukkueen sisällä. Sen lisäksi, että pelaajatyypit ja motivaatiot [Yee, 2006; Klug ja Schell, 2006] voivat erota joukkueen jäsenten välillä, voi myös yksilön kehitystaso e-urheilijan matkalla [Kim ja Thomas, 2015; Seo, 2016] erota tiimikavereista. Tämä korostaakin erityisesti e-urheilun huipulla ihmismielen ymmärtämisen ja psykologisen valmennuksen tarvetta.

9. Yhteenveto

Tutkielman tutkimuskysymykseen eli siihen, mitä vaatimuksia e-urheilun huipulla pelaamiseen ja selviytymiseen liittyy, on paljon vastauksia, jotka edelleen nostavat esiin lisää kysymyksiä. Ollakseen edes jokseenkin menestyvä pelaajan on oltava jo erittäin motivoitunut kilpailija ja saavuttaja. Ollakseen huipulla menestyvä e-urheilija pelaajan on edeltävän lisäksi nykyään tehtävä kilpapelaaamista työkseen ja esimerkiksi harjoiteltava jopa 12 tuntia päivässä, hallittava pelivälineensä ja -ympäristönsä saumattomasti sekä kestettävä valtavia ulkoisia paineita ja oman kehityksen vaiheikkuutta. E-urheilijan on myös kyettävä ylittämään kilpapelaaamiseen liittyvät haasteet menestyäkseen ja omistauduttava parantamaan omaa sekä joukkueen suorittamista kaiken aikaa. Menestyvän kilpapelaaajan tarvitsee vielä myös osata käsitellä median ja fanien huomiota, sponsorien ja organisaatioiden vaatimuksia sekä rahaa. Kattavaa tutkimusta siitä, kuinka e-urheilun huiput tässä käytännössä onnistuvat, ei olemassa olevaa kirjallisuutta kartoittaessa löytynyt. E-urheilun kasvaessa edelleen myös muita mielenkiintoisia tutkimuskysymyksiä tulevaisuuden varalle nousee esiin jatkuvasti.

Videopelien kilpailullisuuteen on suurten turnausten, ammattilaispelaajien sekä sponsorien myötä tullut runsaasti perinteistä urheilua muistuttavia kiinnostavia elementtejä. Tällöin mielenkiinnon kohteeksi nousee muun muassa se, tulisiko elektroniseen urheiluun ja kilpapelaaamiseen muutenkin suhtautua kuin perinteiseen urheiluun. Menestyvät shakinpelaajat huolehtivat esimerkiksi ravinnostaan huippu-urheilijoiden tavoin fyysisen suorituskyvyn ylläpitämiseksi. Mikä on tilanne e-urheilussa? Dota 2 -pelaajalegenda Clement "Puppey" Ivanov totesi haastattelussa [Starladder Interview, 2014] ravinnon olevan mielestään myös videopelaajien menestykselle tärkeää, mutta pelaajien yöaikaan painottuva aikataulu ja pelipaikoista puuttuvat ruoanvalmistusmahdollisuudet vaikeuttavat terveellistä syömistä. Kehittämisen varaa vaikuttaisi siis olevan yksinkertaisissakin asioissa pelaamisen huipulla, vaikka motivaatio tekemiseen ja voittamiseen olisikin jo kunnossa. Täten olisikin tärkeää tutkia e-urheilijan elämäntyylin ja ympäristön vaikutusta hyvinvointiin

ja pärjäämiseen huipulla, jotta kilpapelaamiseen liittyviin haasteisiin voitaisiin ehdottaa lopulta myös parannuksia.

E-urheilun aseman edistämiseksi ja e-urheilijaksi ryhtymistä helpottamaan tutkimuksissa on edelleen jatkettava myös e-urheilun ja perinteisen urheilun samankaltaisuuksien ja eroavaisuuksien tutkimista sekä arvioimista. Jos ja kun e-urheilu viimein pääsee siihen liittyvästä stigmasta eroon ja hyväksytään lopulta osaksi urheilun kenttää suosion kasvun edelleen jatkuessa, voidaan tulevaisuuden empiiristen tutkimuksien suunnittelussa käyttää jo olemassa olevia urheilupsykologian työkaluja ja malleja [Bányai *et al.*, 2018]. Tästä olisi huomattavaa hyötyä, sillä perinteisen urheilun psykologiaa on tutkittu huomattavasti enemmän ja kauemmin. Perinteiset urheilupsykologit toimivatkin jo usein myös e-urheilun parissa [Hartikainen, 2017]. E-urheilun status urheilun osa-alueena riippuu kuitenkin laajemmasta maailmanlaajuisesta tunnustuksesta sekä pienempien yhteisöjen sisällä tapahtuvasta asenteiden kehittämisestä. Kansainvälisen e-urheiluliiton IeSF:n jäseneksi liittyneitä valtioita oli 2018 mennessä 46 kappaletta [IeSF, 2018] ja hidas positiivinen kehitys statuksen paranemisen suhteen jatkuu.

Motivaation käsite on kategoriana ihmisen psyyken tavoin monisyinen ja vakiintumaton. Tässä tutkielmassa on kartoitettu pieni osa ihmisen motivaatiosta ja sitäkin pienempi osa pelaamisen sekä e-urheilun motivaatiosta jo tehtyjen tutkimusten perusteella. Kartoittamisprosessi on kuitenkin osoittanut ennen kaikkea yhden tärkeän tosiseikan: empiiristä tutkimusta ammattilaispelaajista ja heidän motivaatioistaan on tehty vielä varsin vähän, joten aihe on positiivisessa mielessä tutkijalle tuore ja avoin.

Perinteinen urheilu, ulkoinen ja sisäinen motivaatio, ammattilaiset, amatöörit, fanit, asiantuntijat, valmentajat, managerit, sponsorit, organisaatiot, kilpailu, turnaukset, häviäminen, voittaminen, stressi, hauskanpito, mielenterveys, ikä, ura, työ, raha, matkustaminen, teknologia, välineet, kulttuuri, institutionaalinen vakaus, pelaajien oikeudet, sopimukset, järjestötoiminta, säännöt, pelien/lajien väliset erot, fyysisyys, psyykkisyys, e-urheilun määritelmä. Tästä listasta voi valita melkeinpä minkä tahansa aiheen tieteellisesti tutkittavaksi e-urheilun viitekehyksessä ja siitä löytyisi varmasti valtavasti uutta jännittävää tietoa tämän tutkimustiedoltaan melko uuden alueen parissa. Itseäni kiinnostaisi tulevaisuudessa järjestää jatkotutkimusta erityisesti Kimin ja Thomasin [2015] heikentymisen ja toipumisen tasoista, sillä esimerkiksi Dota 2:n suurinta vuosittaista turnausta ei ole voittanut vielä yksikään pelaaja kahta kertaa. Kun jotkut pelin pelaajista ovat raportoineet turnauksen voitettuaan kokeneensa saavuttaneensa kaiken ja olotilansa niin sanotusti tyhjäksi [GGWP, 2018], on syytä tutkia, onko tällaisen suuren turnauksen voittamisella mahdollisesti aina motivaatiota heikentävää vaikutusta. Tätä varten voisi alustavasti järjestää kyselytutkimuksen kaikille neljällekymmenelle turnauksen voittaneelle e-urheilijalle. Jos vaikutusta näyttäisi olevan, olisi myös selvitettävä vaikutuksen suuruutta, kestoa ja erityisesti vielä sitä, voisiko motivaation heikkenemistä jotenkin estää pelaajien itsensä tai ympäröivän yhteisön toimesta esimerkiksi valmennusta kehittämällä.

Lähteet

[Adamus, 2012] Tanja Adamus, Playing computer games as electronic sport: In search of a theoretical framework for a new research field. In: J. Fromme & A. Unger (eds.), *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Games Studies*, Springer, 477-490.

[Ampoloquio, 2018] Ray Ian Ampoloquio, The Best Dota 2 Players: Pros Who Have Played at Every TI. *Esportsranks*, <https://esportsranks.com/the-best-dota-2-players-pros-who-have-played-at-every-ti/>.

[Bandura, 1977] Albert Bandura, Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*, 84, 2, 191-215.

[Bartle, 1996] Richard Bartle, *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs*. Muse Ltd, Colchester.

[Bányai *et al.*, 2018] Fanni Bányai, Mark D. Griffiths, Orsolya Király and Zsolt Demetrovics, The psychology of esports: A systematic literature review. *Journal of Gambling Studies*, 34, 1-15.

[BBC News, 2017] E-sports to become a medal event in 2022 Asian Games. *BBC*, <https://www.bbc.com/news/technology-39629099>.

[BBC Sport, 2018] Paris 2014 Olympics: Esports 'in talks' to be included as demonstration sport. *BBC*, <https://www.bbc.com/sport/olympics/43893891>.

[Brand, 1972] Stewart Brand, Spacewar: fanatic life and symbolic death among the computer bums. *Rolling Stone*, December 7.

[Brock, 2017] Tom Brock, Roger Caillois and e-sports: On the problems of treating play as work. *Games and Culture*, 12, 4, 321-339.

[Caillois, 2001] Roger Caillois, *Man, play and games*. University of Illinois Press, Chicago.

[Campbell, 1968] Joseph Campbell, *The Hero with a 1000 Faces*, 2nd ed., Princeton University Press, Princeton.

- [Chee, 2006] Florence Chee, The games we play online and offline: Making Wang-tta in Korea. *Popular Communication*, 4, 3, 225-239.
- [Chen, 2009] John Y. Chen, GPU technology trends and future requirements. *IEEE International Electron Devices Meeting (IEDM)*, Curran Associates, 1-6.
- [Cheung and Huang, 2011] Gifford Cheung and Jeff Huang, Starcraft from the stands: understanding the game spectator. *Conference on Human Factors in Computing Systems*, 763-772.
- [Chiu, 2018] Stephen Chiu, 7ckngMad TI8 Interview: "JerAx, notail and I, we're going to turn it into fire...into something great." *VPeSports*, <https://www.vpesports.com/dota2/7ckngmad-ti8-interview-jerax-notail-and-i-were-going-to-turn-it-into-fire-into-something-great/>.
- [Deci and Ryan, 1985] Edward L. Deci and Richard M. Ryan, *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Plenum Press, New York.
- [Deci and Ryan, 2000] Edward L. Deci and Richard M. Ryan, The 'What' and 'Why' of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11, 4, 227.
- [Demetrovics *et al.*, 2011] Zsolt Demetrovics, Róbert Urbán, Katalin Nagygyörgy, Judit Farkas, Dalma Zilahy, Barbara Mervó, Antónia Reindl, Csilla Agoston, Andrea Kertész and Eszter Harmath, Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOCQ). *Behavior Research Methods*, 43, 3, 814-825.
- [Dovey and Kennedy, 2006] Jon Dovey and Helen W. Kennedy, *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Open University Press, New York.
- [E-sports earnings, 2011] The International 2011: Dota 2 Championships Tournament results. <https://www.esportsearnings.com/tournaments/2316-the-international-2011>. Checked 10/2018.
- [E-sports earnings, 2017] The International 2017: Dota 2 Championships Tournament results. <https://www.esportsearnings.com/tournaments/24181-the-international-2017>. Checked 10/2018

[E-sports earnings, 2018a] Highest overall earnings.

<https://www.esportsearnings.com/players>. Checked 10/2018.

[E-sports earnings, 2018b] Top games awarding prize money.

<https://www.esportsearnings.com/games>. Checked 10/2018.

[E-sports earnings, 2018c] Largest overall prize pools in eSports.

<https://www.esportsearnings.com/tournaments>. Checked 10/2018.

[Engerman and Hein, 2017] Jason A. Engerman and Robert James Hein, eSports gaming and you. *Educational Technology*, 57, 2, 62-64.

[ESA, 2017] Entertainment Software Association, Essential facts about the computer and video game industry. http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/04/EF2017_FinalDigital.pdf.

[Eurogamer, 1999] Gestalt, The OGA: What the hell is it? Eurogamer,

http://www.eurogamer.net/article.php?article_id=105.

[Faust *et al.*, 2013] Kyle Faust, Joseph F. Meyer and Mark D. Griffiths,

Competitive and professional gaming: Discussing potential benefits of scientific study. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 3, 1, 67-77.

[Fortnite Team, 2018] Epic Games will provide \$100,000,000 for Fortnite eSports tournament prize pools in the first year of competitive play. Epic Games,

<https://www.epicgames.com/fortnite/en-US/news/epic-games-will-provide-100-000-000-for-fortnite-esports-tournament>.

[Friedman, 1995] Ted Friedman, Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality. In: Steven Jones, *CyberSociety: Computer-Mediated Communication and Community*. Sage Publications, 73-89.

[Fulton, 2015] Will Fulton, ESPN's coverage of The International 5 is befuddled, but not condescending. *Digital Trends*,

<https://www.digitaltrends.com/gaming/the-international-5-espn-coverage/>.

[Gee, 2003] James Gee, What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1, 1, 20.

- [Griffiths, 2017] Mark D. Griffiths, The psychosocial impact of professional gambling, professional video gaming and eSports. *Casino & Gaming International*, 28, 59-63.
- [Guttman, 2004] Allen Guttman, *From Ritual to Record: The Nature of Modern Sports*. Columbia University Press, New York.
- [Hamari and Sjöblom, 2017] Juho Hamari and Max Sjöblom, What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27, 2, 211-232.
- [Hargreaves, 2004] John Hargreaves, The autonomy of sport. In: A. Tomlinson (eds.), *The sports studies reader*. Routledge, New York.
- [Hartikainen, 2017] Nico Hartikainen, Mallista psykologiksi: Mia elää nyt unelmaansa – ja pitää MM-kultamitalistit ruodussa. *Iltä-Sanomat*, <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000005142864.html>.
- [Hartikainen, 2018] Nico Hartikainen, Maailmanmestari Jesse Vainikka sanoutuu irti urheilusta: “Lähtökohtaisesti on huono juttu...”. *Iltä-Sanomat*, <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000005832238.html>.
- [Heider, 1958] Fritz Heider, *The Psychology of Interpersonal Relations*. Taylor & Francis, London.
- [Hein and Engerman, 2016] Robert James Hein and Jason A. Engerman, Knowledge production in e-Sports culture, learning with and from the masters. In: K. Valentine and L. Jensen, *Examining the Evolution of Gaming and Its Impact on Social, Cultural and Political Perspectives*, IGI-Global, 238-257.
- [Hemphill, 2005] Dennis Hemphill, Cybersport. *Journal of the Philosophy of Sport*, 32, 2, 195-207.
- [Henkilökohtainen keskustelu, 2018] Henkilökohtainen keskustelu Jesse “JerAx” Vainikan kanssa pikaviestimen kautta. 19.10.2018.
- [van Hilvoorde, 2016] Ivo van Hilvoorde, Sport and play in a digital world. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10, 1, 1-4.
- [IeSF, 2018] International e-Sports Federation, Member nations. <http://www.ie-sf.org/about/#member-nations>. Checked 10/2018.

[Iltta-Sanomat, 2012] Näin paljon Breivik pelasi tietokoneella,
<http://www.iltasanomat.fi/ulkomaat/art-1288447927085.html>.

[Jenny *et al.*, 2016] Seth E. Jenny, R. Douglas Manning, Margaret C. Keiper and Tracy W. Olcrich, Virtual(ly) athletes: Where esports fit within the definition of “sport”. *Quest*, 69, 1, 1-18.

[Jin, 2010] Dal Yong Jin, *Korea's Online Gaming Empire*. MIT Press, Cambridge.

[Jones, 2002] Gerard Jones, *Killing Monsters: Why Children Need Fantasy, Super Heroes, and Make-Believe Violence*. Basic Books, New York.

[Juul, 2009] Jesper Juul, Fear of failing? The many meanings of difficulty in video games. In: B. Perron and M. J. P. Wolf (eds.), *The Video Game Theory Reader* 2. Routledge, New York, 237-252.

[Katz *et al.*, 1973] Elihu Katz, Jay G. Blumler and Michael Gurevitch, Uses and gratifications research. *The Public Opinion Quarterly*, 37, 4, 509-523.

[Kelley, 1967] Harold H. Kelley, Attribution theory in social psychology. *Nebraska Symposium on Motivation*, 15, 192-238.

[Kim and Thomas, 2015] Sahoan H. Kim and Michael K. Thomas, A stage theory model of professional video game players in South Korea: The socio-cultural dimensions of the development of expertise. *Asian Journal of Information Technology*, 14, 5, 176-186.

[Klug and Schell, 2006] G. Christopher Klug and Jesse Schell, Why people play games: An industry perspective, In: P. Vorderer and J. Bryant (eds.), *Playing Video Games: Motives, Responses and Consequences*. Routledge, 91-100.

[Kutner and Olson, 2008] Lawrence Kutner and Cheryl K. Olson, *Grand Theft Childhood: The Surprising Truth About Violent Video Games and What Parents Can Do*. Simon & Schuster, New York.

[Laine, 2018] Joonas Laine, Sponsorit siirtyvät rahoineen elektronisen urheilun pariin – ennusteet povaavat uuden lajin ohittavan katsojaluvuissa jalkapallon. *Helsingin Sanomat*, <https://www.hs.fi/urheilu/art-2000005829568.html?share=9f4e0b48bf7c05b7f318fae7d5cc51a7>.

- [Lee, 2000] Kwan Min Lee, MUD and self-efficacy. *Educational Media International*, 37, 3, 177-183.
- [Lee and Schoenstedt, 2011] Donghun Lee and Linda J. Schoenstedt, Comparison of eSports and traditional sports consumption motives. *The ICHPER-SD Journal of Research*, 6, 2, 39-44.
- [Lee *et al.*, 2012] Donghun Lee, Wookwang Cheon, Lawrence W. Judge, Hongbum Shin and Kyung-O Kim, Motives and marketingstimuli affecting eSports consumption: Cross cultural perspectives. *International Journal of Sports Management*, 13, 2, 203-223.
- [Liquipedia, 2018] PSG.LGD. https://liquipedia.net/dota2/LGD_Gaming. Checked 10/2018.
- [Ma *et al.*, 2013] Hu Ma, Yinbo Wu, Xinyu Wu, Research on essential difference of e-sport and online game. In: W. Du (eds.), *Informatics and Management Science V*, Springer, 615-621.
- [Martončík, 2015] Marcel Martončík, e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals? *Computers in Human Behavior*, 48, 208-211.
- [Maslow, 1943] Abraham H. Maslow, A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50, 4, 370-396.
- [Maslow, 1954] Abraham H. Maslow, *Motivation and Personality*. Harper, New York.
- [Miracle-, 2016] "Miracle- Dota 2 [Oracle] The Miracle- The Impossible", <https://www.youtube.com/watch?v=07Qt0jzHKQg>. Checked 10/2018.
- [Moore, 1965] George E. Moore, Cramming more components onto integrated circuits. *Electronics*, 38, 8, 1-14.
- [Moore, 1975] George E. Moore, Progress in digital integrated electronics. *Proc. Technical Digest International Electron Devices Meeting (IEDM)*, 21, 11-13.
- [Newzoo, 2017] Esports revenues will reach \$696 million this year and grow to \$1.5 billion by 2020 as brand investment doubles. Newzoo,

<https://newzoo.com/insights/articles/esports-revenues-will-reach-696-million-in-2017/>.

[Newzoo, 2018] 2017-2021 Global Games Market Per Segment. Newzoo, <https://newzoo.com/key-numbers/>. Checked 10/2018.

[Pesäpalloliitto, 2017] Sotkamon Jymy mukaan eSports-toimintaan – Vitalis SuperJymyn joukkueeksi.
<http://www.pesis.fi/pesapalloliitto/artikkeliarkisto/?x2172098=33038716>.

[Pöhlmann and Brunstein, 1997] Karin Pöhlmann and Joachim C. Brunstein, GOALS: A questionnaire for assessing life goals, *Diagnostica*, 43, 1, 63-79.

[Riddell, 2016] Don Riddell, ESports: Global revenue expected to smash \$1 billion by 2019. CNN, <https://edition.cnn.com/2016/05/29/sport/esports-revolution-revenue-audience-growth/index.html>.

[Rosengren, 1974] Karl E. Rosengren, Uses and gratifications: a paradigm outlined. In: J. G. Blumler & E. Katz (eds.), *The uses of mass communications: current perspectives on gratifications research*. Sage Publications, 269-286.

[Ryan and Deci, 2000] Richard M. Ryan and Edward L. Deci, Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25, 54-67.

[Ryan *et al.*, 2006] Richard M. Ryan, C. Scott Rigby and Andrew Przybylski, The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion*, 30, 4, 344-360.

[Schiesel, 2006] Seth Schiesel, The land of the video geek. *The NY Times*, October 8.

[Schiesel, 2007] Seth Schiesel, Geek heroes; South Korea has the world's biggest and most advanced video game culture, and the top players are treated like rock stars. *The Straits Times*, 23, January 7.

[Sellers, 2006] Michael Sellers, Designing the Experience of Interactive Play. In: P. and J. Bryant (eds.), *Playing Video Games: Motives, Responses and Consequences*. Routledge, 9-22.

[Seo, 2016] Yuri Seo, Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports. *Journal of Business Research*, 69, 1, 264-272.

[SEUL 2018] SEUL Koulutukset. <http://seul.fi/pelaajille/koulutukset/>. Checked 10/2018.

[Sherry *et al.*, 2006] John L. Sherry, Kristen Lucas, Bradley S. Greenberg and Kenneth A. Lachlan, Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. In: P. Vorderer & J. Bryant (eds.), *Playing video games: Motives, responses and consequences*. Lawrence Erlbaum Associates, 213-224.

[Spencer, 2007] Richard Spencer, Man dies after 7-day computer game session. *The Telegraph*, <http://www.telegraph.co.uk/news/worldnews/1544131/Man-dies-after-7-day-computer-game-session.html>.

[Squire, 2011] Kurt Squire, *Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age*. Teachers College Press, New York.

[Starladder Interview, 2014] "Interview with Na'Vi.Puppey by Sheever", <http://www.youtube.com/watch?v=z4RisIZKtcE>. Checked 10/2018.

[Suits, 2007] Bernard Suits, The elements of sport. *Ethics in Sport*, 2, 9-19.

[Taylor, 2009] Nicholas T. Taylor, *Power Play: Digital Gaming Goes Pro*. Ph. D. Dissertation, York University.

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

[Team Spirit, 2016] Tweet: "Game is delayed. The Shanghai Major's Staff has lost Ramzes666's keyboard..."

https://twitter.com/Team_Spirit/status/705007789333159936.

[Test of Gamer Psychology, 2014] Bartle Test of Gamer Psychology www.gamerdna.com/quizzes/bartle-test-of-gamer-psychology. Checked 10/2014.

[Theis and Wong, 2017] Thomas N. Theis and H.-S. Philip Wong, The end of Moore's law: A new beginning for information technology. *Computing in Science & Engineering*, 19, 2, 41-50.

[TI4 Interview, 2014] "TI4 Interview: Puppey and EternaLEnVy interviewed by Hot_Bid", http://www.youtube.com/watch?v=8bHh_1HXgTg. Checked 10/2018.

[Tiedemann, 2004] Claus Tiedemann, "Sport (and culture of physical motion) for historians, an approach to precise the central term(s)". *9th international CESH-Congress*, 1-8.

[Tivi, 2017] Verottaja myönsi: tietokonepelaaminen käy urheilusta. *Tivi*, https://www.tivi.fi/Kaikki_uutiset/verottaja-myonsi-tietokonepelaaminen-kay-urheilusta-6665364.

[Twitch, 2013] Twitch 2013 Retrospective. <https://www.twitch.tv/year/2013/>.

[Twitch, 2017] Twitch 2017 year in review. <https://www.twitch.tv/year/2017/factsheet.jpg>.

[Twitch, 2018] Heen on Liquid health issues. Twitch replay, <https://clips.twitch.tv/ArbitraryTenderMarrowKAPOW>. Checked 10/2018.

[Vansteenkiste and Deci, 2003] Maarten Vansteenkiste and Edward Deci, Competitively contingent rewards and intrinsic motivation: Can losers remain motivated? *Motivation and Emotion*, 27, 273-299.

[Vilkko-Riihelä, 1999] Anneli Vilkko-Riihelä, *Psykyke: Psykologian Käsikirja*. WSOY, Porvoo.

[Vorderer, 2000] Peter Vorderer, Interactive entertainment and beyond. In: D. Zillman & P. Vorderer (eds.), *Media entertainment: The psychology of its appeal*. Lawrence Erlbaum Associates, 21-36.

[Vorderer et al., 2003] Peter Vorderer, Tilo Hartmann and Cristoph Klimmt, Explaining the enjoyment of playing video games: The role of competition. *Proc. of the 2nd international conference on entertainment computing*, Pittsburgh, 1-9.

[Wagner, 2006] Michael G. Wagner, On the scientific relevance of eSports. *Proc. of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development*, ICOMP, June 26-29.

[Weiner, 1992] Bernard Weiner, *Human Motivation: Metaphors, Theories, and Research*. Sage Publications.

[Welch, 2014] Chris Welch, Amazon, not Google, is buying Twitch for \$970 million. *The Verge*, <http://www.theverge.com/2014/8/25/6066295/amazon-reportedly-buying-twitch-for-over-1-billion>.

[Whalen, 2013] Samuel J. Whalen, *Cyberathletes' lived experience of video game tournaments*. Ph. D. Dissertation, University of Tennessee.

[Witkowski, 2012a] Emma Witkowski, On the digital playing field: How we 'do sport' with networked computer games. *Games and Culture*, 7, 5, 349-374.

[Witkowski, 2012b] Emma Witkowski, *Inside the Huddle: The Sociology and Phenomenology of Team Play in Networked Computer Games*. Ph. D. Dissertation, IT University of Copenhagen, Denmark.

[Yee, 2004] Nick Yee, Unmasking the avatar: The demographics of MMO player motivations, in-game preferences, and attrition. *Gamasutra*, September 21, http://www.gamasutra.com/view/feature/130552/unmasking_the_avatar_the_.php.

[Yee, 2006] Nick Yee, Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*, 9, 6, 772-775.