

Noora Hakulinen

**STEREOTYYPPIINEN NÖRTTI VAI
URHEILUSANKARI?**
E-urheilijoista käytetyt kehykset Ilta-Sanomissa

Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta

Kandidaatin tutkielma

Toukokuu 2022

TIIVISTELMÄ

Noora Hakulinen: Stereotyyppinen nörtti vai urheilusankari? E-urheilijoista käytetyt kehukset
Ilta-Sanomissa
Kandidaatintutkielma
Tampereen yliopisto
Viestinnän monitieteinen tutkinto-ohjelma
Huhtikuu 2022

Tämän tutkielman tavoitteena on selvittää, miten e-urheilijat kehystetään Ilta-Sanomien e-sports-osastolla. Pelaajat esitetään usein mediassa ja populaarikulttuurissa stereotyyppisinä nörtteinä, jotka ovat epäsosiaalisia ja epäviehättäviä. Toisaalta tietyissä piireissä ammattimaisia pelaajia eli e-urheilijoita arvostetaan paljon, eikä pelaajista maalattu stereotyyppinen kuva sovi yhtälöön.

E-urheilijat ovat kiinnostava tutkimuskohde, sillä elektronisella urheilulla ei ole vielä vakiintunutta asemaa yhteiskunnassa urheiluna. Toisaalta ammattimaiselle tasolle edennyt pelaaminen kerää paljon huomiota osakseen, ja e-urheilun asemasta väitellään jatkuvasti.

Tutkielman teoreettinen osuus hyödyntää sekä pelaajien mediarepresentaatioista tehtyä tutkimusta että urheilujournalismin tutkimusta. E-urheilussa urheilusankaruuden ja stereotyyppisen pelaajanörтин käsitteet ottavat yhteen. Harrastelijapelaajia koskeva tutkimus paljastaa, että pelaajat nähdään usein negatiivisten linssien läpi. Toisaalta taas urheilujournalismille on tyyppillistä nostaa yksittäisiä urheilutähtiä ja heidän suorituksiaan esiin sekä suhtautua kriiikkittömästi oman maan kansallissankareihin.

Analyysin aineisto koostuu Ilta-Sanomien esports-osaston vuonna 2021 julkaistuista jutuista. Satunnaisotokseen päätyi 45 juttua, jotka analysoitiin laadullisen kehysanalyysin menetelmällä.

Analyysi nosti esiin neljä pääkehystä, joita olivat menestys, kohun kohde, raha ja pelinappula. Menestyskehyksessä e-urheilijat esitettiin menestyvinä sankareina. Kohun kohteena olevat e-urheilijat taas nähtiin ongelmien yksittäistapauksina. Rahakehys esitti e-urheilijat rikkaina ja paljon voittorahoja tienaavina. Pelinappulakehys teki e-urheilijoista tiimipelaajia, jotka toimivat taktisina osina joukkueessa. E-urheilijat nähtiin enimmäkseen urheilijoina, eikä harrastelijapelaajiin kohdistuneita stereotyyppioita ollut juurikaan löydettävissä aineistosta.

Avainsanat: e-urheilujournalismi, elektroninen urheilu, kehysanalyysi, e-urheilijat, urheilujournalismi.

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin Originality Check -ohjelmalla.

SISÄLLYSLUETTELO

1	JOHDANTO	1
2	URHEILUJOURNALISMI JA PELAAMINEN TUTKIMUSALUEINA.....	3
	2.1 Elektroninen urheilu ja e-urheilijat	3
	2.2 Ennakkoluuloja pelaajista.....	4
	2.3 Urheilujournalismi on kesy vahtikoira	5
	2.4 Mediaurheilun muovaamat urheilusankarit.....	6
	2.5 Tutkimuskysymykset	6
3	AINEISTO JA MENETELMÄT	8
	3.1 Kehysanalyysi kysyy: "Mitä tässä on meneillään?"	8
	3.2 Aineistona Ilta-Sanomien esports-osasto.....	9
	3.3 Kehysanalyysin soveltaminen tutkielmassa	10
4	ANALYYSI JA TULOKSET.....	12
	4.1 Tulokset: neljä pääkehystä.....	12
	4.1.1 Menestyskehys	12
	4.1.2 Kohun kohde -kehys	14
	4.1.3 Rahakehys.....	15
	4.1.4 Pelinappulakehys.....	15
	4.2 Tutkimuskysymyksiin vastaaminen	16
5	POHDINTA JA PÄÄTELMÄT	18
	LÄHTEET	20
	AINEISTOLUETTELO	23

1 JOHDANTO

Vuoden 2018 linnan juhlissa toimittaja kysyi kahdelta Suomen menestyneimmältä e-urheilijalta, kuluuko heillä paljon energiajuomia. *Elektronisen urheilun* eli e-urheilun piireissä tapauksesta heräsi keskustelua ja muun muassa Ilta-Sanomat uutisoi asiasta. Osa mietti Twitterissä, kysyttäisiinkö esimerkiksi jääkiekkoilijalta, paljonko tällä menee vuodessa nuuskaa. Lisäksi toimittaja pojitteli kaksikkoa. (IS 2018.)

Vaikka tapauksesta onkin jo muutama vuosi aikaa, uskoisin joidenkin stereotyyppien yhä elävän e-urheilijoita koskevissa uutisteksteissä. Voiko e-urheilijakin olla sporttisankari, vai jäävätkö tittelit jalkapallokentille ja jääkiekkokaukaloihin? Millaista journalismia elektronisesta urheilusta eli e-urheilusta ylipäätään tehdään, ja millaisen kuvan jutut antavat e-urheilijoista?

Pelaajabarometrin 2020 mukaan 2,6 prosenttia suomalaisista kilpapelaa aktiivisesti ja 9,6 prosenttia katsoo aktiivisesti stream-lähetyksiä tai -tallenteita kilpapelamisesta. Vaikka luvut eivät ole suuria, kilpapelamisen eli elektronisen urheilun (e-urheilu) suosio on kasvussa. (Kinnunen ym. 2020, 60–62.) Kasvavan suosion myötä voi edelleen olettaa, että e-urheilua koskevaa journalismiakin on tarvittu lisää.

E-urheilujournalismin kenttä on kohtalaisen nuori ja vähän tutkittu. E-urheilusta tehtyä journalismia ei varsinkaan ole tutkittu Suomessa, vaikka e-urheilu alkaa jo ohittaa katsojaluvuissa joitakin perinteisempiä urheilulajeja. Esimerkiksi Yle Areenassa näytetty Counter-Strike-ottelu vuonna 2019 keräsi yli 240 000 katsojaa, mikä ohitti monien MM-hiihtolähetyksen katsojalukuja Areenassa (Kemppi 2019). Lisäksi e-urheilussa liikkuu suuria rahoja, joista miljoonia on päätynyt myös Suomeen. Maailman eniten e-urheilusta tienanneiden top 10 -listalta löytyy kolme suomalaista, jotka ovat tienanneet Dota 2 -pelin turnauksista miljoonia.

Lisäksi e-urheilu on tutkimuskohteena siitä mielenkiintoinen, ettei sillä ole vielä vakiintunutta asemaa uutisoinnin kohteena läheskään kaikissa medioissa. Lisäksi e-urheilusta käydään yhä kiistelyä siitä, onko se ”oikeaa urheilua”. Tässä tutkielmassa e-

urheilujournalismi nähdään kuitenkin urheilujournalismin lajina. Eri lehden uutisoivat eri tavoin ja erilaisella volyyymilla e-urheilusta riippuen siitä, millaisena e-urheilun asema koetaan kyseisessä. Esimerkiksi Helsingin Sanomat julkaisi vuonna 2021 alle kymmenen e-urheilua koskevaa juttua, mutta Ilta-Sanomien jutut lasketaan sadoissa lehteen perustetun oman esports-osaston ansiosta.

Tutkielman tarkoituksena on selvittää, miten e-urheilijoista kirjoitetaan uutismediassa. Jutuista tutkitaan esimerkiksi sitä, millaisia piirteitä pelaajiin liitetään ja miksi heidät on ylipäättään nostettu uutisoinnin kohteeksi. Tutkimuksen aineisto on kerätty Ilta-Sanomien e-sports-osaston jutuista vuodelta 2021. Ilta-Sanomat valittiin juuri siksi, että aineistoa on paljon ja lehdelle on perustettu oma e-urheiluun keskittyvä osastonsa, joten se on kenties yksi eniten e-urheiluun panostavista valtakunnallisista lehdistä.

Tutkimustehtävä on rajattu juuri e-urheilijoihin eikä koko e-urheiluun, jotta tehtävä ei olisi liian laaja. Lisäksi kiinnostus on nimenomaan kilpailullisessa pelaamisessa eikä kaikessa pelaamisessa, sillä harrastelijapelaajat ja e-urheilijat eivät ole suoraan samoja asioita. Näkisin kuitenkin e-urheilijoiden ja harrastelijapelaajien löytyvän saman kattotermin 'videopelaajat' alta. Lisäksi uutisten ja muiden journalististen juttujen kärki on usein ihmisissä. Tämä johtuu esimerkiksi urheilujournalismin kontekstissa Seppo Pänkäläisen (1998) mukaan siitä, että kulttuurimme tapana on korostaa yksilöitä. Olen kiinnostunut nimenomaan henkilöistä enkä ilmiöstä kokonaisuudessaan, sillä usein kokonaisuus on osiensa summa; se, miten e-urheilijoista puhutaan, vaikuttaa koko e-urheilukentän näkemiseen.

Seuraavaksi tarkastelen pelaajista esillä olevia ennakkoluuloja sekä urheilujournalismia kritiikittömänä journalismin kenttänä, joka nostaa lähinnä oman maansa tähdet esiin. Tämän jälkeen kerron kehysanalyysistä tutkimusmenetelmänä ja kuvailen tutkittavaa aineistoa. Siitä tutkielmani etenee analyysiin ja lopuksi päätelmiin.

2 URHEILUJOURNALISMI JA PELAAMINEN TUTKIMUSALUEINA

E-urheilujournalismia tutkiessa voidaan hyödyntää toisaalta pelaamista koskevaa tutkimusta sekä urheilujournalismia koskevaa tutkimusta. Tässä tutkielmassa pelaajia koskevat mediarepresentaatiot ja kehystämisen tavat liittyvät olennaisesti tutkimusaiheeseen, sillä e-urheilijat voidaan nähdä pelaajien alaryhmänä. Urheilujournalismin tutkimus taas antaa tavan tutkia e-urheilujournalismia, joka voidaan nähdä urheilujournalismin alalajina.

2.1 Elektroninen urheilu ja e-urheilijat

Suomen elektronisen urheilun liitto määrittelee elektronisen urheilun tietotekniikkaa hyödyntäväksi kilpaurheiluksi (SEUL 2019). Michael Wagner (2006) on lisäksi tarkentanut, että e-urheilu käsitetään usein ammattilaisten pelaamiseksi. Edelleen tarkennusta tähän tuo Freemanin ja Wohnin tutkimus e-urheilun erilaisista määritelmistä. Siinä toiminta nähdään tietokonevälitteisenä kilpailullisena aktiviteettina, joka vetoaa katsojiin. Jos kilpailussa ei ole selkeää tavoitetta tai tavoitteen eteen ei kilpailla, sitä ei tutkimuksen teettämässä kyselyssä nähty e-urheiluna. Lisäksi vastaajat kuvailivat e-urheilua käyttämällä perinteisen urheilun termejä. (Freeman ym. 2017, 1606.) Tämä viittaa siihen, että e-urheilua voidaan pitää perinteisen urheilun lajina ainakin jollakin mittapuulla, vaikka se ei täyttäisi usein puhuttaneita urheilun fyysisiä vaatimuksia.

Edellä mainittujen seikkojen pohjalta tässä tutkielmassa elektronisella urheilijalla eli e-urheilijalla tarkoitetaan henkilöä, joka pelaa ammatikseen kilpatasolla. Vaihtoehtoinen termi e-urheilijalle voisi olla myös esimerkiksi kilpapelaja, mutta käytän selkeyden vuoksi vain e-urheilija-termiä. Lisäksi termi liittyy e-urheilijan läheisemmin urheiluun, ja tulosteni perusteella tämä tulkinta on lähempänä uutisten välittämää totuutta.

2.2 Ennakkoluuloja pelaajista

Omaa aihettani e-urheilijoiden näkökulmasta ei ole tutkittu, mutta erilaisten ihmisryhmien representaatiota ja kehyksiä mediassa on tutkittu aiemmin paljonkin. Myös e-urheilijoiden kattotermiksi käsitettäviä videopelaajia koskevia, median luomia stereotyyppioita on tutkittu jonkin verran. Näistä tutkimuksista saan hyvää pohjaa ennakkoluulojen tutkimiseen ja puhetapojen luokitteluun. Esimerkiksi Bergstromin, Fisherin ja Jensonin (2016) tutkimuksessa todetaan seuraavaa massiivisten monen pelaajan verkkopelien eli MMOG-pelaajien mediarepresentaatioista Hayesiin nojautuen:

“Videopelaajat herättävät stereotyyppisen kuvan (valkoisesta) miespuolisesta teinistä, joka on todennäköisesti ylipainoinen ja sosiaalisesti kiusallinen tai eristynyt. Tämä näkemys ‘tyypillisestä’ videopelaajasta on pysynyt kohtalaisen muuttumattomana populaarikulttuurissa huolimatta siitä, ettei sillä ole juurikaan tekemistä todellisuuden kanssa (Hayes, 2008).” (Bergstrom, Fisher ja Jenson 2016, 234.)

Tutkimuksessaan he pyrkivät selvittämään, miten MMOG-pelaajat suhtautuvat näihin stereotyyppioihin. Tuloksena oli, että pelaajat eivät pitäneet itseään stereotyyppioiden mukaisena, ja kokivat olettamukset jopa loukkaaviksi sekä toivat kyselyissä selvästi esiin omaavansa “tasapainoisen elämän”. (Bergstrom, Fisher ja Jenson 2016.)

Yhtä lailla Kowert, Griffiths ja Oldmeadowin (2012) tutkimuksessa todetaan videopelaajien aiheuttavan assosiaatioita negatiivisiin piirteisiin. Sekä pelaajiksi että ei-pelaajiksi itseään kutsuvat totesivat kyselyssä yleisen stereotyyppian olevan se, että pelaajat ovat epäsuosittuja, epäviehättäviä, alistuvia ja sosiaalisesti epäpäteviä. Tämä stereotyyppinen kuva pelaajista muodostuu nimenomaan median kautta. (Kowert, Griffiths ja Oldmeadow 2012.)

Lisäksi muun muassa Erin Maclean (2016) on tutkinut peliuutisten kehystämistä ja erityisesti mies- ja naispelaajien representaatioita mediassa. Tuloksena oli, että mediarepresentaatiot ovat usein todellisuudesta irrallaan ja ovat hyvin kapeita malleja. Maclean esittelee kolme kielikuvaa, joilla kuvata uutisista löytyviä pelaajatyypppejä. Eitodelliset naispelaajat kuvaavat ryhmää, jossa naisia ei ajatella pelaajina ollenkaan.

Naiset uhreina ja sortajina kuvaa taas uutistekstejä, joissa naiset esitettiin joko miesten dominoiman pelikentän uhreina, mutta toisaalta taas tärkeilevinä ja uhkaavina miespelaajia ja pelimaailmaa kohtaan. Kolmas ulottuvuus olivat toksiset miespelaajat, jotka ovat aggressiivisia, seksistisiä ja antisosiaalisia. (Maclean 2016.)

Näiden tutkimusten perusteella näyttää siltä, että ainakin pelaajista käyty keskustelu mediassa sekä uutisten tarjoamat kuvaukset eivät ole aina paikkansa pitäviä tai tarpeeksi laajasti huomioonottavia. Pelaajia kehystetään ikävään sävyyn, sillä heihin liitetään paljon negatiivisia pidettyjä piirteitä. Yltävätkö samat kehykset myös kilpapelamisen puolelle?

2.3 Urheilujournalismi on kesy vahtikoira

Urheilujournalismin tutkimus liittyy olennaisesti tutkimusaiheeseen, sillä kilpailullisen e-urheilun voi nähdä kilpaurheilun lajina ja e-urheilujournalismin urheilujournalismin alalajina. Tutkiakseni omaa aihettani kehysanalyysin avulla minun on otettava huomioon tekstin lajityyppi. Urheilujournalismin on ajateltu olevan esimerkiksi journalismin "leluosastoa" (Rowe 2007). Yhtä lailla Rowe (2017) toteaa urheilujournalismin painottuvan liikaa ulkopuolisiin tietolähteisiin, eikä niinkään tutkivaan otteeseen.

Samoin Antti Laineen ja Riikka Turtiaisen (2018) tutkimuksessa todetaan urheilujournalismin olevan kesy vallan vahtikoira. Se ei ole kriittisesti tutkivaa, vaan alistuu kaupallisille intresseille (emt.). Urheilujournalismi ei toimi heidän mielestään uskottavasti "neljäntenä valtiomahtina" kontaktien menettämisen pelossa. Tietenkin esimerkiksi sääntörikkeistä kuten dopingista uutisoidaan, mutta suuremman kokonaisuuden tarkastelun sijaan media syyllistääkin vain yksittäisen antisankarin. (Laine ja Turtiainen 2018, 283.)

Kari Koljonen (2000) toteaaakin gradussaan urheilujournalismin sijoittuvan jonnekin viihteen ja journalismin välimaastoon. Urheilujournalismi toteuttaa uutisellisia tehtäviä sekä käyttää uutisellista esitystapaa, mutta tosiasioita ja mielipiteitä ei erotella niin tarkasti ja jutut ovat tunnevaltaisia sekä kaavamaisia. Eniten urheilu-uutisointia hallitsee

tulosurheilu, jossa kiinnitetään huomiota suorituksiin. (Koljonen 2000, 4–6.) Lisäksi Pänkäläisen (1998, 48) mukaan *urheilujournalismi on kaikkialla kilpa- ja huippu-urheilupainotteista sekä maskuliinista*. Lisäksi maan kulttuuri määrittää sen, mitä lajeja pidetään tärkeimpinä (emt.). Suosittuuteen vaikuttanee myös se, miten maa pärjää tietyissä lajeissa. Esimerkiksi Suomessa jääkiekko on hyvin suosittu laji, ja suomalaiset myös menestyvät siinä.

2.4 Mediaurheilun muovaamat urheilusankarit

Urheilujournalismia on myös moitittu kaavamaiseksi ja kritiikittömäksi, jossa suomalaisten puolelle asetetaan kyseenalaistamatta. Urheilijoista on tullut arkielämän sankareita, jota korostaa kulttuurillemme tyypillinen tapa korostaa yksilöitä. (Pänkäläinen 1998). Samoin Pänkäläinen (emt., 46–47) toteaa, että Suomessa urheilujournalismin tavoitteena on tyypillisesti vahvistaa suomalaista itsetuntoa. Hän nostaa esimerkiksi formulakuljettaja Mika Häkkisen menestyksen, johon ainoa oikea suhtautumistapa oli olla Häkkisen kannattaja ja toivoa tämän maailmanmestaruutta (emt.).

Yksilöä korostava kulttuuri sekä nationalistinen ja kritiikitön oman maan kannatus ei suinkaan ole vain suomalainen piirre, vaan tyypillistä urheilujournalismille muutenkin. Massamedia tekee voittajista ja ennätystenrikkokista kansallissankareita, joiden ihmeelliset suoritukset päihittävät kaikki tieteen ja taiteen saavutukset (Heinilä 1998, 126). Heinilä myös toteaa, että urheilusankaruuden ilmiö on massamedian aikaansaannos (emt.). Raymond Boylen (2012) mukaan urheilujulkikkeen syntyyn vaikuttaakin nälkäinen mediaympäristö. Urheilukulttuuri on yhä keskeisempää viihdeteollisuudelle, joka muovaa populaarikulttuuria. Menestyvät urheilijat ovat julkisuuden henkilöitä, joista saadaan luotua kaikenlaista kotimaista että ulkomaista sisältöä eri julkaisukanaviin. (Boyle 2012, 94.)

2.5 Tutkimuskysymykset

Urheilujournalismin sankarikeskeisyys ja ihannoitujen urheilijoiden mielikuvat ovat kovasti ristiriidassa videopelaajien stereotyyppioita koskevan tutkimuksen kanssa.

Toisaalta tutkielmani kohteena olevat e-urheilijat edustavat molempia maailmoja – kumpi voittaa?

Tutkimuksen tavoitteena on selvittää, millaisia kehyksiä e-urheilijoista puhuttaessa käytetään mediassa, tarkemmin Ilta-Sanomien esports-osastolla. Lisäksi alakysymys pyrkii selvittämään, näkykö kehyksissä aiemman tutkimuksen toteamia stereotyyppioita, joita harrastelijapelaajista on mediassa runsaasti liikkeellä. Tavoitteena on eritellä erilaisia luokkia, miten e-urheilijoista puhutaan. Analyysin tekeminen vaatii muun muassa sanavalintojen, näkökulmien ja taustaoletusten tutkimista.

Tutkimuskysymykset ovat:

1. Millaisia kehyksiä e-urheilijoista uutisoitaessa käytetään Ilta-Sanomissa?
2. Näkykö kehyksissä harrastelijapelaajiin tyypillisesti kohdistetut stereotyyppiat?

Tutkielman tarkoituksena on yllä olevien tutkimuskohteiden ja niiden havaintojen perusteella myös pohtia, pitäisikö puhetapoja ja käytettyjä kehyksiä e-urheilijoista muuttaa. Lisäksi tahdon pikaisesti pohtia, ovatko kehykset ongelmallisia. Lopussa vielä esitän, millaisia mahdollisuuksia aiheesta olisi jatkotutkimukselle.

3 AINEISTO JA MENETELMÄT

Tutkielman aineisto koostuu Ilta-Sanomien esports-osaston tuottamista artikkeleista, joissa käsitellään edes jollain tasolla e-urheilijoita. Aineisto on satunnaisotos.

Aineistoa käydään läpi laadullisesti kehysanalyysin menetelmällä. Luvussa 3.1 avataan kehysanalyysin menetelmää. Luvussa 3.2 perustellaan aineiston valintaa ja tapaa, jolla aineisto koottiin sekä kerrotaan, millaista aineisto on. Sen jälkeen käsitellään, kuinka kehysanalyysia tässä tutkielmassa sovelletaan ja miten lopputuloksiin pyritään päätymään.

3.1 Kehysanalyysi kysyy: ”Mitä tässä on meneillään?”

Tutkimus toteutetaan kehysanalyysin menetelmällä, joten kehyksen käsite on keskeinen tutkimustehtävän kannalta. *Kehyksen* eli ‘framen’ käsitteen luojana pidetään Erving Goffmania (1974), jonka lähtökohtana oli “tilannemääritelmän” käsite. Sosiaalisessa tilanteessa on siis vastattava kysymykseen: mitä tässä on meneillään? (Karvonen 2000, 79). Goffman kertoo teoksessaan (1974, 10–11) kehyksen olevan sana, joka viittaa tilanteen tunnistettaviin peruselementteihin. Nämä elementit rakentavat sitä, miten määrittelemme tietyn tilanteen (emt.).

Karvonen (2000, 78) esittää tekstissään yksinkertaistetummin kehyksen käsitteen ideana olevan se, että yksittäinen asia saa merkityksen kokonaisuuden kautta. Esimerkiksi luentosalissa puhuva henkilö mielletään helposti työtehtävissä olevaksi opettajaksi, mutta vaikkapa juoksulenkillä törmättäessä hänet ymmärretään yksityishenkilöksi. Kyse ei ole kuitenkaan vain siitä, missä henkilö nähdään, vaan siitä, millaisen tulkintakehyksen läpi häntä katsellaan.

Konstruktionistisesta näkökulmasta journalisti ja niin ikään jutun lukijat ovat näiden kehysten kautta luomassa ja muuttamassa sosiaalista todellisuutta. (Van Gorp 2007, 73). Journalistit joutuvat myös tekemään työssään paljon rutiininomaistakin valikointia ja kehystämistä (Karvonen 2000, 81). Seppänen ja Väliaverron (2012) kuvailevatkin kehystämisen olevan valintojen ja muokkausten prosessi, joilla mediaesitys tuotetaan.

Kehysten voidaan ajatella tuovan myös kontekstia (emt.). Siksi kehysanalyysin avulla on hyvä lähteä selvittämään, kuinka esimerkiksi journalistiset jutut on kehystetty ja millaista todellisuutta ne rakentavat.

Kehysanalyysi sopii hyvin tämän tutkielman menetelmäksi, sillä tarkoituksena on nimenomaan tutkia e-urheilijoista käytettyjä kehyksiä Ilta-Sanomien tuottamassa journalismissa. Kehykset ovat uutisissa tapa esittää asia tietyllä tavalla. Niitä luetaan automaattisesti oman kulttuurin kontekstissa, joten niitä ei välttämättä edes huomata.

3.2 Aineistona Ilta-Sanomien esports-osasto

Tutkimusaineisto koostuu Ilta-Sanomien e-urheilua käsittelevistä jutuista, joissa e-urheilijoista puhutaan edes hieman. Ilta-Sanomien esports-osasto perustettiin vuonna 2015 (Sanoman lehdistötiedote 2018), joten lehti on kenties pisimmällä e-urheilu-uutisoinnissa verrattuna muihin suuriin valtakunnallisiin uutismedioihin. Esimerkiksi Helsingin Sanomat uutisoi e-urheilusta vain kymmenisen kertaa koko vuoden 2021 aikana. Yle seurasi Counter-Strike: Global Offensive -pelin kilpailuja Areenassa ja e-urheiluaiheisia juttuja löytyy vuoden ajalta noin 60 kappaletta.

Rajasin tutkimusaineiston keräämisen vain verkkouutisiin, sillä fyysisten lehtien saatavuus olisi huonompi ja niiden tarjoama aineisto voisi olla hyvin niukkaa. Ilta-Sanomien verkkosivujen hakutyökalun avulla etsittiin kaikki vuonna 2021 julkaistut jutut, jotka oli merkitty hakusanalla "esports". Kaikkien esports-osaston juttujen joukosta otettiin mukaan vain ne jutut, joissa käsitellään e-urheilua nimenomaan ammattitasolla, ja joissa puhutaan pelaajista, eikä esimerkiksi e-urheiluseuroista, harrastelijapelaamisesta tai peleistä ylipäätään.

Tutkimusaineistoa kerättiin tarkasteluun koko vuoden ajalta, sillä yhden kuukauden tarkastelujaksolla jutut voisivat olla liian yksipuolisia, sillä erilaisia peliturnauksia järjestetään pitkin vuotta. Vuoden ajalta saadaan parempi edustus eri pelejä ja eri e-urheilijoita. Valitsin juuri vuoden 2021, jotta kehysanalyysin tulokset olisivat mahdollisimman tuoreita ja paikkansapitäviä myös nykyään.

Juttuja kertyi yllä mainituin kriteerein 450 kappaletta. Koska tämän aineiston läpikäyminen laadullisen kehysanalyysin menetelmällä olisi liian työlästä, analysoitavaksi otettiin joka kymmenes juttu. Siten kasaan saatiin 45 lehtijuttua. Jutuista lähes kaikki ovat uutisia, mutta mukana on myös yksi kommentti ja yksi pidempi henkilökuva.

Aineistossa on kokonaisuudessaan edustettuna kymmenen eri peliä. Selvä enemmistö jutuista käsittelee ensimmäisen persoonan ammuntopeli Counter-Strikea (CS), ja nimenomaan pelin Global Offensive -nimistä versiota (CS:GO). Tämän jälkeen suosituimmat uutisaiheet olivat Valorant ja Dota 2, joista kummastakin on noin seitsemän juttua. Lopuista peleistä on aineistossa vain yksittäisiä juttuja.

Vaikka jutut edustavat eri pelejä, eri pelien e-urheilijoita ei luokitella tutkielmassa erillisiksi ryhmiksi analyysia varten. Ensinnäkin aineisto olisi sellaiseen liian niukka, sillä yksittäisistä jutuista ei ole perusteltua vetää johtopäätöksiä. Lisäksi e-urheilijat voidaan kuitenkin nähdä samankaltaisena joukkona huolimatta siitä, missä pelissä he kilpailevat. Uutisointi myös vaikuttaa olevan samankaltaista riippumatta lajista.

3.3 Kehysanalyysin soveltaminen tutkielmassa

E-urheilijoista käytettyjä puhetapoja pyritään erittelemään kehysanalyysin avulla. Tekstiltä on siis kysyttävä Goffmanin (1974, 8) mukaan: mitä tässä tapahtuu? Kehykset ilmentyvät Robert Entmanin (1993) mukaan keskeisten sanojen, fraasien, stereotyyppisten kuvien ja tietolähteiden kautta. Sovellan Entmanin esittelemää määritelmää tutkiessani kehyksiä. Jutuista pyritään erottamaan e-urheilijoista käytetyt kehykset esimerkiksi sen mukaan, millaisia sanavalintoja ja fraaseja teksteissä esiintyy.

Analyysin avulla olisi tarkoitus löytää joukko kehyksiä, joita e-urheilijoita kuvattaessa käytetään. Juttuja ei lajitella tiettyihin kategorioihin, sillä yhdessä jutussa e-urheilijoita voidaan kehystää useammalla eri tavalla. Tarkoituksena on myös lopuksi peilata löydettyjä kehyksiä aikaisemman tutkimuksen löytämiin stereotypioihin pelaajista ja tutkia, löytyykö näitä stereotypioita myös e-urheilujournalismin puolelta.

Aineistosta analysoidaan vain tekstimateriaali, eli otsikot, kuvatekstit ja leipätekstit. Lisäksi juttuihin on usein upotettu esimerkiksi twiittejä, joita tarkastelen lähinnä niiden tarkoituksellisuuden mukaan, eli mitä lisäarvoa ne esimerkiksi tuovat jutuissa esitetyistä pelaajista. Analyysissa ei oteta kantaa kuviin, jotta voidaan keskittyä tarkastelemaan vain käytettyä kieltä.

4 ANALYYSI JA TULOKSET

Tässä luvussa esitellään aineiston analyysin tulokset, eli löytyneet kehykset. Jokainen kehys esitellään omassa alaluvussa ja ne perustellaan aineistosta vedetyin johtopäätöksin ja sitaatein.

Alaluvussa 4.2 vastataan tutkimuskysymyksiin analyysin tulosten valossa ja vedetään tuloksia yhteen. Tavoitteena on myös peilata tuloksia aiempaan tutkimukseen.

4.1 Tulokset: neljä pääkehystä

Jutut tuottavat käyttämillään sanavalinnoilla ja fraaseilla kehyksen, jonka sisällä e-urheilijat esitetään. E-urheilijoista muodostuvaan käsitykseen vaikuttavat siis kaikki jutun piirteet, eivät vain kohdat, joissa suoraan kuvaillaan vain heitä, sillä he toimivat laajemmassa jutun kontekstissa ja ovat rinnastettavissa muuhun sisältöön. Jutuista löytyi neljä e-urheilijoista käytettyä pääkehystä:

1. Menestys
2. Kohun kohde
3. Raha
4. Pelinappula

Kehykset ovat aineistosta itse tulkittuja ja nimettyjä. Jutut luettiin tarkasti läpi ja niiden esittämät kehykset taulukoitiin. Pääkehyksissä on esitettynä ne kehykset, joille löytyi useammasta jutusta tukea. Seuraavissa alaluvuissa kerrotaan kehyksistä tarkemmin ja perustellaan niiden muodostumista. Yksi juttu saattoi pitää sisällään useampia kehyksiä, sillä eri asemassa olevat e-urheilijat saatettiin mainita erilaisin kontekstein samassa jutussa.

4.1.1 Menestyskehys

Tässä kehyksessä e-urheilijat esitettiin menestyjinä, jotka voittavat turnauksia joukkueidensa kanssa, tekevät hurjia pelisuorituksia ja ovat ihailtavia. Erityisesti kehyksessä korostuivat suomalaiset pelaajat, sillä jutuissa nousivat esiin lähinnä oman

kansan suoritukset ja heidän turnausmenestyksensä. Suomalaisen e-urheilijoiden joukkueovereista, jotka usein olivat ulkomaalaisia, ei välttämättä ollut lainkaan mainintaa. Joukkueisiin viitattiin myös tyypillisesti suomalaispelaajan joukkueena.

”Suomalaistähden Topias ”Topson” Taavitsaisen ja OG-joukkueen unelma kolmannesta peräkkäisestä Dota 2 -pelin maailmanmestaruudesta sai lisää tuulta alleen myöhään keskiviikkona.” (IS 13.10.2021)

Esimerkiksi tässä sitaatissa suomalainen Dota 2 -pelaaja Topias Taavitsainen on ainoa voitokkaan joukkueensa jäsen, joka jutussa mainitaan, vaikka hän ei ole edes tanskalaissyntyisen OG-joukkueen kapteeni. Ainoana suomalaisena hän kuitenkin saa sankarinviihtä kannettavakseen.

Pänkäläisen (1998, 46–47) mukaan urheilujournalismin tavoitteena onkin vahvistaa kansallista itsetuntoa, eli suomalaisessa urheilujournalismissa toivotaan tietysti suomalaisten menestystä. Tämä toive tulee hyvin suorasti esiin myös erään jutun tekstissä: ”Counter-Strikessa ei nähty toivottua suomalaismenestystä --” (IS 18.10.2021).

Kuitenkin muutamissa tapauksissa myös ulkomaiset tähdet nostettiin jalustalle, jos he olivat tehneet jotain poikkeuksellista, kuten erikoisen hienon suorituksen pelissä. Lisäksi suomalaisten kohtaamia tappioita selitettiin usein vastapuolen poikkeuksellisen hyvillä pelaajilla.

”Venäläinen Counter-Strike-pelaaja Dzhami ”Jame” Ali teki maanantaina harvinaisen tempun ottelussa MOUZ-joukkuetta vastaan, kun hän voitti 1vs5-tilanteen.” (IS 2.11.2021)

Pelaajiin viitataan myös teksteissä usein ”tähtinä”, ”ammattilaisina” ja välillä jopa ”legendoina”. Jo e-urheilijoista käytetyt sanat kertovat siis menestyskehystä, joka vahvasti dominoi useissa e-urheilua koskevissa jutuissa. Jutut myös koskevat usein nimenomaan tuloksia ja erityisesti voittoja, joten aiheet itsessään kehystävät e-urheilijoiden olevan menestyneitä. Koljonen (2000) on myös huomannut gradussaan, että perinteisemmällekin urheilu-uutisoinnille tuloskeskeisyys on tyypillistä.

Lisäksi e-urheilua koskevissa jutuissa hävinneistä joukkueista ja yksittäisistä pelaajista ei juurikaan puhuta, elleivät he ole suomalaisia, joiden kilpamenestystä on tärkeää seurata. Tämä vahvistaa kuvaa menestyvistä ja voitokkaista pelaajista.

4.1.2 Kohun kohde -kehys

Kohujutuissa e-urheilijat ovat joko itse kohun aiheuttajia tai sellaisen uhreja. Jutuissa esimerkiksi puhutaan dopingista, pelaajan kohtaamasta vääryydestä tai e-urheilijan tekemistä rikoksista. Näissä tapauksissa e-urheilijan joukkueeseen viitataan aina jollain tavalla, vaikka joukkue tai organisaatio ei varsinaisesti olisi mitenkään tekemisissä tapauksen kanssa.

”Yhdysvaltalainen Johnson kuoli takaa-ajoa seuranneessa pidätystilanteessa, kun hän surmasi itsensä. Johnsonia jahdattiin epäiltynä parikymppisen naisen murhan yrityksestä. -- Hän edusti eUnited-joukkuetta, joka on yksi Pohjois-Amerikan nimekkäimmistä organisaatioista. EUnited ei ole kommentoinut entiseen pelaajaansa liittyvää tapausta.” (IS 31.8.2021)

Toisaalta kaikissa kohutapauksissa joukkueen mainintaa lukuun ottamatta erilaisista ongelmatilanteista kärsivien pelaajien ahdinko ei tunnu olevan osa jotain suurempaa ongelmaa, vaan nimenomaan yksittäisen e-urheilijan tilanne. Laine ja Turtiainen (2018, 283) toteavatkin: ”-- suuremman kokonaisuuden tarkastelun sijaan media syyllistääkin vain yksittäisen antisankarin.”

Esimerkiksi uutisessa Call of Duty -pelaajan Seth ”Scump” Abnerin mielenterveysongelmista (IS 23.6.2021) ei paneuduta kauhean syvälle miettimään, kuinka e-urheilumaailmaa voisi esimerkiksi muuttaa, jotta sen tuomat paineet eivät aiheuttaisi ongelmia. Sen sijaan jutussa keskitytään vain tämän yhden pelitähden avautumiseen Twitterissä ongelmistaan.

”Abnerin mukaan julkisuuden valokeilan mukanaan tuoma fanien jatkuva pilkka vie häneltä voimat ja vaikuttaa jo hänen mielenterveyteensä.” (IS 23.6.2021)

Utinen kehystää Abnerin kilpapelimaailman uhriksi. Ongelma on kuitenkin yksilön psykologinen ongelma eikä esimerkiksi e-urheilumaailman rakenteellinen epäkohta.

Juttu on luultavasti tehty vain siksi, että kyseessä on kuuluisa pelaaja, jonka tviiteistä saa helposti näkyvän uutisen aikaan. Kriittisyys alaa kohtaan tuodaan esille vain muiden sitaattien kautta, mutta jutussa ei juuri päädytä pohtimaan asiaa pidemmälle. Uutisoinnin tapa vahvistaa Laineen ja Turtiaisen esittelemää näkemystä urheilujournalismin olevan kesy vahtikoira (2018, 299). Toisaalta uutistyyppi on muutenkin iltapäivälehdille tyypillinen, joten tapauksen ei voida ajatella olevan vain urheilujournalismin piirre.

4.1.3 Rahakehys

E-urheilijoiden tienaamista voittorahoista kirjoitetaan jutuissa paljon. Muutamien juttujen kärkikin on turnausten voittopotit tai voittajan ansaitsemat rahat, ja esimerkiksi yksi jutuista on otsikoitu seuraavasti: ”Kilpapelaja voitti yhdellä ottelulla 85 000 euroa” (IS 16.9.2021). Lisäksi rahasta on mainintoja muutamia kertoja esimerkiksi pelaajasiirroista puhuttaessa. Jutuissa lajia ja siten myös e-urheilijoita kehystetään siis rahan kautta. Esimerkiksi jutussa, jossa kerrotaan Counter Striken tulevan liigan lohkoista, mainitaan vielä lopussa:

”Palkintorahaa turnauksessa jaetaan yhteensä noin 637 000 euroa. Lisäksi joukkueet tienaavat jokaisesta lohkovaiheen voitosta 4250 euron bonuksen.” (IS 9.8.2021)

Turnausten kokoa ja merkittävyyttä perustellaan siis osin palkintorahojen kautta. Tämä ei tunnu olevan niin tyypillistä perinteisemmän urheilun uutisoinnille. Ainakaan Ilta-Sanomien urheilujuttuja selatessa otsikot eivät tunnu liittyvän suhteellisesti yhtä usein voittorahoihin kuin e-urheilujuttujen kohdalla. Kehys voikin antaa syytä ajatella e-urheilijan olevan ahne, ja tavoittelevan voittoa vain rahan, eikä kilpailun nimekkyyden, siitä saatavan kunnian tai oman intohimon vuoksi.

4.1.4 Pelinappulakehys

Vaikka jutuissa toisaalta painottuu vahvasti yksilöihin keskittyvä menestyksen kehys, e-urheilijat esitetään useissa jutuissa vahvasti myös osana joukkueita taktisesta näkökulmasta. Osassa aineiston jutuista kirjoitetaan joukkueiden rakentamisesta ja pohditaan eri pelaajien lopettamista tai vaihtamista toiseen joukkueeseen. Esimerkiksi

jutussa Tyson ”TenZ” Ngon siirtymisestä Sentinels-joukkueeseen mietitään, siirtyikö pelaaja uuteen joukkueeseensa liian halvalla.

”Mathews perusteli kommenttiaan todeten Ngon olevan maailman paras Valorant-pelaaja, aktiivinen sisällöntuottaja ja erittäin suosittu muutenkin.”
(IS 3.6.2021)

Vaikka jutun aiheena ei olisi joukkueiden rakentaminen tai pelaajasiirrot, e-urheilijat ovat jokaisessa jutussa liitetty myös osaksi tiettyä joukkuetta. Pelinappulana oleminen liittyy myös tiiviisti menestyksen kehukseen, sillä joukkueet nousevat usein esiin tärkeiden yksilöidensä kautta, jotka ovat vaikkapa taanneet menestyksen hyvällä pelauksella tai olleet parhaita pelaajia turnauksessa.

4.2 Tutkimuskysymyksiin vastaaminen

Tutkimustehtävänä oli eritellä, millaisin kehysin e-urheilijoista kirjoitetaan. Aineistosta löydettiin neljä voimakkaimmin kantavaa kehystä, joita olivat menestys, kohun kohde, raha ja pelinappula. Kehykset toistuivat useissa jutuissa eivätkä suinkaan ole toisistaan irrallisia, vaan linkittyvät osin vahvasti yhteen. Lisäksi yhdessä jutussa saattoi ilmetä useampia tapoja kehystä tiettyjä e-urheilijoita.

Näistä kehyksistä yleisimmät olivat menestys ja pelinappula. Pelaajia ei varsinaisesti kuvailta muuten kuin sankareina ja tähtinä, jotka voittavat tai ovat lähellä voittoa tärkeitä turnauksia. Myös suomalaisuus tuli esiin menestyskehyksessä erityisen paljon. Tulosten perusteella voisi sanoa, että kehykset ovat kohtalaisen yksipuolisia ja toistuvia. E-urheilijoista kerrottiin myös hyvin suorituskeskeisesti, sillä jutut olivat vahvasti tulosuutisointiin painottuneita. Myös Koljonen (2000, 4-6) on maininnut tulosurheilun hallitsevan urheilu-uutisointia. Valtaosassa aineiston jutuista mainittiin pelaajista lähinnä tulosten kannalta oleelliset asiat, joten esimerkiksi heidän persoonansa ei juuri tekstistä paljastunut. Tämän aineiston pohjalta tehdyn kehysanalyysin perusteella Ilta-Sanomien e-urheilujuttujen antama kokonaiskuva e-urheilijasta on rikas, taitava ja menestynyt mies.

Alakysymyksen tavoitteena oli tutkia, löytyykö aineistosta samantyyppistä stereotyyppisyyttä, jota harrastelijapelaajista on löydetty aiemmissa tutkimuksissa. Ainoa selvä stereotypia oli maskuliinisuus, sillä aineiston kaikissa jutuissa esiintyy vain miespuolisia e-urheilijoita ja kaikki jutut on kirjoittanut miestoimittaja. E-urheilun ala on hyvin miesvaltainen, mutta korostettu maskuliinisuus on myös tyypillistä urheiluuutisoinnille: sekä tekijät että urheilijat ovat tyypillisesti miehiä (Pänkäläinen 1998, 48). Mieheyden stereotypia liittyy myös pelaajiin, sillä tavallisesti pelaajien ajatellaan olevan nimenomaan (valkoisia) miehiä (ks. esim. Bergstrom, Fisher ja Jenson 2016).

Macleainin (2016) representaatiotutkimuksen mukaan miespelaajat ovat mediassa esitetty aggressiivisina, seksistisinä ja antisosiaalisina. Näistä piirteistä mitään ei ollut löydettävissä aineiston e-urheilu-uutisista. Pikemminkin tilanne oli päinvastainen, sillä vahva joukkueiden painottaminen vahvisti ajatusta sosiaalisista tiimipelaajista. Vaikka e-urheilijoiden pelaamat pelit olisivat väkivaltaisia, heistä ei välity aggressiivista kuvaa.

Lukuun ottamatta maskuliinisuutta e-urheilijat erotetaan kuitenkin harrastelijatasosta selkeästi ja heistä uutisoidaan hyvin urheilu-uutisoinnille tyypilliseen kriittömään ja tuloskeskeiseen tapaan. Vaikka e-urheilijat voidaan mieltää pelaajaryhmän toiseksi puoleksi amatööripelaajien ohella, heistä käytetyt kehykset eroavat huomattavasti pelaajia koskevista stereotyyppisistä löydöksistä, joita ovat esimerkiksi epäsosiaalisuus tai toksisuus (Macleain 2016; Bergstrom, Fisher ja Jenson 2016). Vastauksena alakysymykseen voidaan siis todeta lyhyesti, ettei pelaajia koskeva negatiivissävytteinen kuvailutapa ulotu ainakaan Ilta-Sanomien esports-osaston e-urheilijoita koskeviin juttuihin. E-urheilijat ovat jutuissa urheilusankareita, eivät stereotyyppisiä nörttejä.

5 POHDINTA JA PÄÄTELMÄT

Tässä tutkielmassa tarkasteltiin e-urheilijoista käytettyjä kehyksiä Ilta-Sanomien esports-osaston jutuissa vuonna 2021. Aineistosta löydettiin neljä erilaista pääkehystä, joita ovat menestys, kohun kohde, raha ja pelinappula.

Kehykset limittyvät osin yhteen ja esiintyvät jutuissa ristiin. Erityisen kiinnostavaa on yksilökeskeisen menestyskehysten ja joukkuekeskeisen pelinappulakehysten suhde. Jutuissa e-urheilijat esitetään toisaalta menestyvinä yksilöinä, jotka ovat itse saavuttaneet asemansa ja tekevät upeita pelisuorituksia. Toisaalta yksilöt liitetään aina osaksi tiimiä. Jutuissa mainitut e-urheilijat liitetään aina osaksi joukkueita, käsittelemällä juttu joukkueen tai pelaajan menestystä, rikoksia tai yksittäistä hienoa suoritusta.

Kehykset olivat pääasiassa myönteisesti e-urheilijoihin suhtautuvia. Välillä liian kritiikitön kehystystapa tuntui myös ongelmalliselta, sillä esimerkiksi kohun kohde -kehysten kohdalla ongelmatilanteet liitettiin aina yksilöihin, eikä kritiikkiä juuri kohdistettu organisaatioihin, joukkueisiin tai itse alaan. Myös rahakehysten voidaan ajatella olevan ongelmallinen tapa perustella lajin tärkeyttä. E-urheilu pyritään tuomaan suuremmalle yleisölle kiinnostavaksi mainitsemalla otsikoissa suuria rahasummia, joka toisaalta vähentää itse suoritusten arvokkuutta. E-urheilijoiden saatetaan ajatella olevan rahakehysten vuoksi ahneita pelaajia, joilla ei ole varsinaista intohimoa lajiin.

Aineiston e-urheilujournalismissa on paljon piirteitä perinteisestä urheilujournalismista. Esimerkiksi nationalistinen ja kritiikitön suhtautuminen urheiluun on tyypillistä urheilujournalismille (ks. esim. Pänkäläinen 1998; Rowe 2017; Laine ja Turtiainen 2018). Myös tämän tutkielman aineisto suhtautui kohtalaisen kritiikittömästi e-urheiluun, vaikka joissakin jutuissa käsiteltiin pelaajatähtien ongelmia. Lisäksi suomalaiset olivat selvästi keskiössä, eikä ulkomaalaisten joukkueetovereiden nimiä välttämättä mainittu jutussa lainkaan, vaikka jutussa olisi käsitelty koko joukkueen menestystä.

Käytännössä jutut voidaan nähdä suoraan urheilu-uutisina, eivätkä ne kyseenalaista e-urheilun asemaa urheiluna. Implisiittisesti juttujen kirjoitustavan kautta välittyy siis

kuva, että e-urheilu on urheilua siinä missä jalkapallo tai jääkiekkokin. E-urheilujournalismi erottuu kuitenkin jonkin verran urheilu-uutisista rahakehyksen vuoksi, joka tuntuu olevan yleisempi piirre e-urheilujutuissa.

Aineistoon satunnaisotoksella päätyneet 45 juttua ovat vain murto-osa Ilta-Sanomien julkaisemista esports-uutisista vuoden 2021 ajalta, joten otoksesta ei todennäköisesti voida vetää täysin todellisuutta vastaavaa kuvaa. Lisäksi jutuista valtaosan, 89 prosenttia, on kirjoittanut sama kirjoittaja, joka luultavasti vaikuttaa esimerkiksi juttujen puhetapaan aiheesta.

Aiheessa on paljon tilaa jatkotutkimukselle, sillä e-urheilujournalismia ei ole tutkittu käytännössä lainkaan Suomessa ja vain vähän maailmalla. Pelaajia ylipäänsä on tutkittu jonkin verran, mutta tässäkin tutkielmassa on todettu, etteivät e-urheilijat sovi täysin samaan pelaajamuottiin. Pelaajia koskevat stereotyyppiset representaatiot eivät tunnu juurikaan ulottuvan ainakaan Ilta-Sanomien uutisointiin. Sen sijaan e-urheilijoita tulisi tarkastella enemmän urheilun näkökulmasta. Tutkimusta tarvittaisiin lisää esimerkiksi eri lehtien suhtautumisesta e-urheiluun.

LÄHTEET

- Bergstrom, Kelly, Stephanie Fisher ja Jennifer Jenson. 2016. "Disavowing 'That Guy': Identity construction and massively multiplayer online game players." *Convergence* 22 (3). 223–249.
- Boyle, Raymond. 2012. "Reflections on communication and sport: On journalism and digital culture." *Communication & Sport* 1 (1–2). 88–99.
<https://doi.org/10.1177/2167479512467978>.
- Entman, Robert. 1993. "Framing: Toward Clarification of a Fractured Paradigm." *Journal of Communication* 43 (4). 51–58.
- Freeman, Guo ja Donghee Yvette Wohn. 2017. "Esports as an emerging research context at CHI: Diverse perspectives on definitions." Teoksessa *Proceedings of the 2017 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*. Association for Computing Machinery, New York, 1601–1608.
- Goffman, Erving. 1974. *Frame analysis: An essay on the organization of experience*. Northeastern University Press.
- Heath, Jerome. 2021. "The top 10 highest price pools in esports." Dot Esports, 29.12.2021. <https://dotesports.com/general/news/biggest-prize-pools-esports-14605>
- Iltä-Sanomat. 2018. "Ylen lähetyksessä miljonäärimaailmanmestareille esitetty kysymys pöyristytti katsojia: "Meinaatteko kysyä Pärmäkoskelta meneekö astmalääkkeitä?"." 6.12.2018. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000005924008.html>
- Karvonen, Erkki. 2000. "Tulkintakehys (frame) ja kehystäminen." *Media & viestintä* 23 (2). 78–84.
- Kemppi, Janiko. 2019. "Ylen hurjat CS-katsojaluvut: sadat tuhannet suomalaiset seurasivat ENCE:n finaalia." Iltalehti, 4.3.2019.
<https://www.iltalehti.fi/pelitjaesports/a/88bbb8be-ae79-4adc-b36e-fc73f44c069a>
- Kinnunen, Jani, Kirsi Taskinen ja Frans Mäyrä. 2020. "Pelaajabarometri 2020." Tampere: Tampereen yliopisto.

- Koljonen, Kari. 2000. "Asiamiesten selostuksista ammattilaisten analyysihin: Helsingin sanomien urheilujournalismi vuosina 1973–1998." Tampere: Tampereen yliopisto.
- Kowert, Rachel, Mark Griffiths ja Julian Oldmeadow. 2012. "Geek or Chic? Emerging Stereotypes of Online Gamers." *Bulletin of Science, Technology & Society* 32 (6). 471–79. <https://doi.org/10.1177/0270467612469078>.
- Laine, Antti, ja Riikka Turtiainen. 2018. "Urheilujournalismi vallan vahtikoirana? Tapauskohtaisessa tarkastelussa huippu-urheilun muutostyötä käsittelevä uutisointi suomalaisissa sanomalehdissä". *Media & Viestintä* 41 (4). 280–301.
- Macleon, Erin. 2016. "Girls, Guys and Games: How News Media Perpetuate Stereotypes of Male and Female Gamers." *Press Start* 3 (1). 17–45.
- Pänkäläinen, Seppo. 1998. "Lyhyt johdatus suomalaiseen urheilujournalismiin ja sen tutkimuksen historiaan." Teoksessa *Urheilu, historia ja julkisuus. Suomen urheiluhistoriallisen seuran vuosikirja 1998*, toimittanut Anssi Halmesvirta ja Heikki Roiko-Jokela, 45–54. Jyväskylä: Atena.
- Rowe, David. 2007. "Sports Journalism: Still the 'toy Department' of the News Media?" *Journalism (London, England)* 8 (4). 385–405.
- Rowe, David. 2017. "Sports journalism and the FIFA scandal: Personalization, co-optation, and investigation." *Communication & Sport* 5 (5). 515–533.
- Sanoma. 2018. "Kiinnostus kilpapelaaamista kohtaan kasvaa – Ilta-Sanomien esports-sivusto on viisinkertaistanut suosionsa." 19.10.2018. <https://www.sanoma.fi/news/2018/news-imported-from-wp/kiinnostus-kilpapelaaamista-kohtaan-kasvaa--ilta-sanomien-esports-sivusto-on-viisinkertaistanut-suosionsa/>
- Seppänen, Janne ja Esa Väliaverronen. 2012. *Mediayhteiskunta*. Tampere: Vastapaino.
- SEUL. 2021. "Mitä on e-urheilu?" Viimeksi muokattu 5.8.2021. <https://seul.fi/mita-on-e-urheilu/>
- SEUL. Päiväämätön. "Kilpailut ja turnaukset". *E-urheilun opas vanhemmille*. Haettu 6.3.2022. <https://vanhemmille.seul.fi/e-urheilu-suomessa/kilpailut-ja-turnaukset/>

Wagner, Michael. 2006. "On the Scientific Relevance of eSports." *Teoksessa Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development, Las Vegas, 2006*, 437–442.

AINEISTOLUETTELO

- Hurmas, Johannes. 3.1.2021. "Jesse Linjala, 29, sanoi tyttöystävälleen ratkaisevat sanat – vuotta myöhemmin hän oli tiellä menestykseen." *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000007706735.html>
- Hartikainen, Nico. 15.1.2021. "IS:n tiedot: Elias Olkkonen sivuun ENCE:n CS-joukkueesta – miettii pelin vaihtamista." *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000007741349.html>
- Hartikainen, Nico. 21.1.2021. "ENCE kommentoi lopulta joulukuun tapahtumia: "Hänen syyllistämisenä yksin on väärin." *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000007755113.html>
- Hartikainen, Nico. 31.1.2021. "Kommentti: 14-vuotiaana tehty "virhe" maksoi Elias Olkkoselle satoja tuhansia euroja ja unelman." *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000007774099.html>
- Hartikainen, Nico. 8.2.2021. "Maailman ykkösnimi oli viikonlopun floppi – myös Aleks Virolaisen ja OG:n vaikeudet jatkuivat." *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000007789731.html>
- Hartikainen, Nico. 15.2.2021. "CS-legendat jätti FaZe-faneille hyvästit tyylillä – joukkue vahvasti odotetun paluunmuuttajan." *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000007804645.html>
- Hartikainen, Nico. 21.2.2021. "Selostaja listasi neljä suurinta CS:GO-pelaajaa – supertähdet eivät mahtuneet listalle." *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000007812864.html>
- Hartikainen, Nico. 25.2.2021. "Nyt se on varmaa! Kohunimi Elias Olkkosen, 19, ura jatkuu maailman huippujoukkueessa." *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000007826892.html>
- Hartikainen, Nico. 8.3.2021. "Jättiyllätyksiä karsinnoissa – Valorant-jätit jäivät rannalle." *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000007847349.html>

Hartikainen, Nico. 16.3.2021. "CS-huippujoukkueelta yllättävä ratkaisu – luopuu lisäpelaajasta sääntömuutoksen takia." *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000007863974.html>

Hartikainen, Nico. 25.3.2021. "Video: Suomalaisen CS-pelaajan uhkarohkea tempu neljää vihollista vastaan päätyi täyteen nöyryytykseen." *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000007881808.html>

Hartikainen, Nico. 7.4.2021. "Kilpapelaja sopi väitteet hyväksikäytöstä oikeussalin ulkopuolella – fanit odottavat paluuta." *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000007904374.html>

Hartikainen, Nico. 12.4.2021. "MM-sankari palaa kolmannen kerran pelikentille – nouseeko OG taas tuhkista mestariksi?" *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000007915023.html>

Hartikainen, Nico. 19.4.2021. "Kaksi suomalaista jatkuu Valorant-karsinnasta – katso videolta Nikita Sirmitevin jäätävä suoritus." *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000007927806.html>

Hartikainen, Nico. 27.4.2021. "Yksikätinen 15-vuotias pelaaja voitti maailmanmestarin." *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000007943653.html>

Hartikainen, Nico. 3.5.2021. "Video: CS-pelaaja sössi nolosti takuubarman paikan – ruotsalaislegenda purskahti nauruun." *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000007955700.html>

Hartikainen, Nico. 12.5.2021. "Ennätyksellinen 32,9 miljoonan euron peliturnaus elokuussa Ruotsiin – jatkuuko suomalaisten mestaruusputki?" *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000007972622.html>

Hartikainen, Nico. 19.5.2021. "CS-kohu-uusinnan jälkipyykistä tuli täysi kaaos – supertähti ei voittoaan juuri juhlinut." *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000007986400.html>

Hartikainen, Nico. 28.5.2021. "Suomen Valorant-tähdet voittivat kuolemanpelinsä Islannissa – vain toinen voi päästä finaaliin." *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000008008480.html>

- Hartikainen, Nico. 3.6.2021. "20-vuotias Tyson myytiin miljoonalla – menikö supertähti pilkkahintaan?" *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022.
<https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000008021287.html>
- Partanen, Tatu. 15.6.2021. "Yli viisi miljoonaa euroa voittanut pelitähti lopettaa uransa 21-vuotiaana." *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022.
<https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000008056145.html>
- Partanen, Tatu. 23.6.2021. "Pelitähti avautui unelmatyönsä karuista varjopuolista – mielenterveys koetuksella." *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022.
<https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000008077611.html>
- Hartikainen, Nico ja Tatu Partanen. 7.7.2021. "Kevään takaisku pisti Topias Taavitsaisen miettimään – tuleva MM-koitos voi olla viimeinen." *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000008106759.html>
- Hartikainen, Nico. 15.7.2021. "Aleksi "allu" Jalli palaa pelikentille – jatkuuko ura ulkomailla?" *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022.
<https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000008126751.html>
- Hartikainen, Nico. 21.7.2021. "Joona Laineen joukkue on maailman paras World of Warcraftissa – voitto varmistui 176 yrityksen jälkeen!" *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000008140161.html>
- Partanen, Tatu. 2.8.2021. "Elias Olkkonen johti joukkueensa voittoon elintärkeässä karsinnassa – Nikita Sirmiteviä ei nähdä huipputurnauksessa." *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000008165445.html>
- Partanen, Tatu. 9.8.2021. "Tältä näyttävät Counter-Striken huippuliigan lohkot – ENCE sai nimekkäitä vastustajia." *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022.
<https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000008181176.html>
- Hartikainen, Nico. 17.8.2021. "Yllätysnimi palaa HAVUn CS-tiimiin – "Helpompaa ilman paineita"." *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022.
<https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000008197268.html>
- Hartikainen, Nico. 23.8.2021. "Aleksi Virolaisen joukkue liekeissä – maailman kolmonen kaatui leikitellen." *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022.
<https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000008210167.html>

Hartikainen, Nico. 31.8.2021. "Entinen kilpapelaja kuoli 24-vuotiaana poliisin takaa-ajon jälkeen – epäillään nuoren naisen murhan yrityksestä." *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000008228680.html>

Hartikainen, Nico. 7.9.2021. "Trollit iskivät Fortnite-miljoonaturnaukseen – tähtinimi selvisi säikähdyksellä, teineille jättipotti." *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000008244168.html>

Hartikainen, Nico. 11.9.2021. "Aleksi Virolaisen liigakausi päättyi välieriin – Ranskan supertähti oli liikaa OG:lle." *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000008258033.html>

Hartikainen, Nico. 16.9.2021. "Kilpapelaja voitti yhdellä ottelulla 85 000 euroa." *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000008267866.html>

Hartikainen, Nico. 24.9.2021. "Ruotsalainen major-voittaja lopettaa – paukutti 87 kartan voittoputken." *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000008285740.html>

Hartikainen, Nico. 1.10.2021. "OG kaatoi ENCE:n neljän jatkoajan trillerissä – Jesse Linjala kantoi FunPlus Phoenixin tärkeään voittoon." *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000008302027.html>

Hartikainen, Nico. 5.10.2021. "Video: Mikä laukaus! CS-supertähden nappisuoritus vei hänet harvinaiseen kerhoon." *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000008309207.html>

Hartikainen, Nico. 11.10.2021. "ENCE:n hurja turnaus päättyi kakkossijaan – sai silti hopeaakin paremman palkinnon." *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000008323898.html>

Hartikainen, Nico. 13.10.2021. "Topias Taavitsaiselta unelmapeli – OG:lle ensimmäinen pakkovoitto." *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000008331839.html>

Hartikainen, Nico. 18.10.2021. "Suomen pelitähdillä superviikonloppu: Kolme kovaa suoritusta, yksi kitkerä pettymys." *Ilta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000008340606.html>

- Hartikainen, Nico. 25.10.2021. "Otto Kaipiaisen kuiva kausi päättyi – komea voitto huippunimien kustannuksella." *Iltta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022.
<https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000008357165.html>
- Hartikainen, Nico. 2.11.2021. "Video: CS-tähti harvinaiseen kerhoon – jäätävä suoritus 15 sekunnissa majoreilla." *Iltta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022.
<https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000008376022.html>
- Hartikainen, Nico. 10.11.2021. "Yli 200 000 euroa pelaamalla – Lasse Urpalainen e-sportsin tulokuningas." <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000008393952.html>
- Hartikainen, Nico. 22.11.2021. "CS-supertähti pöyristyi kiitosvideosta: "Tuntuu kuin he todella vihaisivat minua." *Iltta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022.
<https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000008422173.html>
- Hartikainen, Nico. 10.12.2021. "Lasse Uronen, 28, on ensimmäinen Urheilukouluun valittu kilpapelaja." *Iltta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022.
<https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000008460801.html>
- Hartikainen, Nico. 21.12.2021. "CS-tähden skinistä maksettiin 20-kertainen hinta." *Iltta-Sanomat*. Haettu 26.4.2022. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000008486504.html>