

E-urheilun historia ja kehitys sekä asema perinteisen urheilun rinnalla

TURUN YLIOPISTO
Tietotekniikan laitos
LuK-tutkielma
Tietojenkäsittelytiede
Kesäkuu 2024
Jori Pyrhönen

TURUN YLIOPISTO
Tietotekniikan laitos

JORI PYRHÖNEN: E-urheilun historia ja kehitys sekä asema perinteisen urheilun rinnalla

LuK-tutkielma, 31 s.
Tietojenkäsittelytiede
Kesäkuu 2024

E-urheilu on kehittynyt ammattimaisemmaksi ja liiketoiminnaltaan suuremmaksi ilmiöksi, mikä on myös lisännyt sen näkyvyyttä ja suosiota seuraajien muodossa. Tässä tutkielmassa tutustutaan tietokonepeliturnausten historiaan ja kehitykseen Olsen (2015) ja Scholz (2019) tekemien tutkimusten pohjalta. Lisäksi tutkitaan e-urheilun kasvun mahdollistaneita tekijöitä perustuen Jin (2010) kirjaan Korea's Online Gaming Empire, sillä nykymuotoinen e-urheilumalli on pääosin lähtöisin Etelä-Koreasta. Perustuen Jenny ym. (2016) tutkimukseen tutkielmassa tutkitaan e-urheilun asemaa verraten sitä perinteiseen urheiluun. Lopuksi tarkastellaan muutamia e-urheilun suosituimpia pelejä eri genreistä ja niiden voittotekijöiden yhtenäisyyttä.

E-urheilun ja urheilun vertailun tuloksista selviää, että e-urheilu ei täytä asetettuja urheilun määritelmiä ja suurin este ei mahdollisesti koskaan tulekaan täytetyksi ellei e-urheilu muutu perustavanlaatuisesti. Kiinnostavan jatkotutkimuksen mahdollisuus voisi olla tutkia miten tietyt urheilulajit ovat vakiintuneita vaikka ne eivät myöskään täytä luotuja urheilun määritelmiä. E-urheilun pelien voittotekijöiden selvityksestä ilmenee niiden monimuotoisuus ja toisaalta yhteisten tekijöiden vähäisyys.

Asiasanat: tietokonepelit, elektroninen urheilu, perinteinen urheilu, Counter-Strike

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Historia ja kehitys	3
2.1	Ensimmäisiä tietokonepelikilpailuja	3
2.2	Modernin e-urheilun synty: Etelä-Korea ja StarCraft	5
3	E-urheilu ja perinteinen urheilu	9
3.1	Perinteisen urheilun määritelmä	9
3.2	Urheilun määritelmään sopivat e-urheilun ominaisuudet	11
3.3	Urheilun määritelmään sopimattomat e-urheilun ominaisuudet	11
3.4	Yhteenveto	12
4	Katsaus suosittuihin e-urheilun peleihin	14
4.1	Starcraft 2	14
4.2	Counter-Strike 2	19
4.3	League of Legends	22
4.4	Yhteenveto	28
5	Yhteenveto	30
	Lähdeluettelo	32

Kuvat

4.1	<i>StarCraft 2</i> : Alkutilanne	15
4.2	<i>StarCraft 2</i> : Tutka ja sodan sumu	17
4.3	<i>Counter-Strike 2</i> : Tutka	20
4.4	<i>Counter-Strike 2</i> : Ostoruutu	21
4.5	<i>League of Legends</i> : Kartan alueet	23
4.6	<i>League of Legends</i> : Rakennukset	24
4.7	<i>League of Legends</i> : Eteneminen päärakennukselle	25
4.8	<i>League of Legends</i> : Vartiototeemit	26
4.9	<i>League of Legends</i> : Joukkueenmuodostusvaihe	27

Taulukot

4.1	Katsauksen pelien tärkeimmät voittotekijät	29
-----	--	----

1 Johdanto

E-urheilu, eli elektroninen urheilu, mitä englanninkielisessä kirjallisuudessa kutsutaan termillä ”eSports” ja mistä voitaisiin kuvailevammin puhua kilpapelina, on videopeleissä tapahtuvaa kilpailua. Kilpailu tapahtuu monilla eri alustoilla mutta tähän tutkielmaan on rajattu ainoastaan PC-alustalla tapahtuvaa e-urheilua. Joissain tapauksissa e-urheilulla tarkoitetaan kilpailua videopeleissä sekä amatööri- että ammattilaisella (Hamari & Sjöblom, 2017). Tässä tutkielmassa käsitellään kilpapeliamista kuitenkin pääsääntöisesti ammattipelaamisen kehityksessä.

Tutkielmassa esitetään kaksi tutkimuskysymystä:

1. TK1: Soveltuuko e-urheilu perinteisen urheilun määritelmän muottiin?

Pohdintaa esitetään ensimmäisen tutkimuskysymyksen tulosten perusteella myös siitä mikä on mahdollinen merkitys e-urheilun urheiluksi määrittelyllä.

2. TK2: Mitkä ovat e-urheilupelien yhteisiä voittotuloksen muodostavia tekijöitä?

Tutkielma on e-urheilun historiaa, kehitystä ja asemaa selvittävä ja kuvaava kirjallisuuskatsaus, jonka aineisto löytyi Google Scholarin avulla alunperin "eSports" hakusanalla. Myöhemmin löytyneen aineiston perusteella hakusana muokkaantui muotoihin "eSports and traditional sports" ja "eSports and South-Korea". Toisessa luvussa tarkastellaan ensimmäisiä järjestettyjä videopelikelpailuja, joissa oli myös palkintoja. Lisäksi käydään läpi sekä videopelien että niissä järjestettyjen kilpailujen ja turnausten kehitystä. Myöhemmin huomioidaan myös Internetin kehityksen

vaikutusta mahdollisuuteen esittää e-urheilulähetystä laajemmalle yleisölle. Viimeisimpänä tehdään katselmus modernin e-urheilun syntyyn Etelä-Koreassa. Kolmannessa luvussa pohditaan perinteisen urheilun ja e-urheilun yhtäläisyyksiä ja eroja. Ensin luodaan määritelmä urheilulle, minkä jälkeen käydään kohta kohdalta läpi miltä osin e-urheilu soveltuu ja ei sovellu määritelmään. Seuraavaksi pohditaan e-urheilun asemaa yleisesti ja siinä tapahtuneita kehitysaskelia. Lopuksi käydään läpi muutamien urheilulajien sopivuutta käytettyyn urheilun määritelmään ja urheilutatuksen merkitystä e-urheilulle. Neljännessä luvussa tutkitaan kolmea oman lajityyppinsä suosituimpiin lukeutuvaa e-urheilun peliä. Valikoituneista peleistä käydään läpi pelin kulkua ja voiton kannalta tärkeimpiä vaikuttavia tekijöitä. Lopuksi käydään läpi yhteisiä voittotekijöitä. Viidennessä luvussa käydään läpi tutkimuksen aiheet ja tutkimuskysymysten vastaukset.

2 Historia ja kehitys

Tässä luvussa käsitellään e-urheilun ensimmäisten turnausten historiaa (Olsen, 2015) ja (Scholz, 2019) tekemien tutkimusten pohjalta. Vuonna 1972 järjestettiin ensimmäinen tunnettu videopelikelipailu Stanfordin yliopiston tekoälylaboratoriossa *Spacewar!* -pelissä. Kilpailu käytiin kolmessa eri pelimuodossa: kahden pelaajan vastakkaiset ottelut, kahden hengen joukkueiden vastakkaiset ottelut ja viiden hengen kaikki vastaan kaikki -ottelut. *Rolling Stone* -aikakauslehden sponsoroimassa turnauksessa voittajat saivat palkinnoksi vuoden tilauksen lehteä. Jotkut pitävät tätä turnausta ensimmäisenä e-urheilun kilpailuna yksinkertaisesti palkitseminen takia (Olsen, 2015, s. 35). Vaikka kilpailu ei ollut lainkaan nykyisten e-urheiluturnausten kaltainen ja sen status ensimmäisenä e-urheiluturnauksena on selkeästi kyseenalainen, sitä voidaan silti pitää vähintäänkin jonkinlaisena merkkipaaluna e-urheilun kehityksen aloittajana.

2.1 Ensimmäisiä tietokonepelikelipailuja

Ensimmäinen laajamittaisempi e-urheilukilpailun turnaus oli Atarin järjestämä ”*The National Space Invaders Championship*”. Vuonna 1980 järjestetty turnaus järjestettiin osana Atarin tulevan *Space Invaders*in mainoskampanjaa. Turnauksessa kilpaili yli 10 000 osallistujaa viidessä eri kaupungissa ja sen merkitys e-urheilun kasvulle oli merkittävä uusien turnauksien järjestämisen inspiroijana. Atari järjesti vuonna 1981 edellisen vuoden turnauksen innoittamana ”*World Championships*”

-turnauksen. Turnauksen odotetun 3 000 - 10 000 osallistujan sijaan osallistujia oli kuitenkin vain 174. Turnauksen järjestelyt oli myös hallinnoitu huonosti: sääntöjä ei ollut selkeästi määritelty ja lopulta voittajat eivät koskaan saaneet palkintorahojaan. Turnauksen epäonnistuminen oli selkeä osoitus siitä, että tuottavaa ja kestäväää liiketoimintamallia pelihalleissa pelattaville arcade-tyyppisille peleille ei ollut olemassa. 1980-luvulla järjestettiin muitakin turnauksia, jotka olivat kuitenkin verrattain pieniä. Tämä ruohonjuuritason kehitys oli kuitenkin tärkeää kuten (Scholz, 2019, s. 21) mainitsee: "Pelihalliaikakausi mahdollisti vaadittavan kulttuurillisen ja ekonominen pohjatyön tulevaisuuden e-urheilun kehittymistä varten".

Nintendo järjesti 1990-luvun alussa "*The Nintendo World Championships*" -turnauksen, jossa kilpailtiin Nintendon peleissä. Turnauksen huomattava palkintopotin mahdollisti Nintendon liiketoimintamalli, joka painottui tuottavuuden sijaan markkinointiin. 1990-luvulla kotitietokoneet tulivat suuren yleisön ulottuville kotuullistuneiden hintojen vuoksi. Tietokoneiden lisäksi myös konsolit kuten Playstation ja Game Boy menestyivät ja kasvattivat videopelimarkkinoita yleisesti. Myös e-urheilu koki 1990-luvulla kasvua muutamien tärkeiksi ja ikonisiksi muodostuneiden monipelattavien pelien julkaisun sekä niiden pelaamisen mahdollistaneiden Internet- ja lähiverkkoteknologioiden (engl. local area network, LAN) kehittymisen myötä. Tämä kehitys johti vuosikymmenen lopulla monen suuren turnausorganisaation syntyyn. Osa näistä organisaatioista kuten ESL (*The Electronic Sports League*) ja MLG (*Major League Gaming*) toimivat aktiivisesti vielä nytkin yli 20. vuoden jälkeen. Turnausorganisaatioiden toiminnan mahdollistivat ulkopuoliset sponsorit kuten Intel ja AMD, jotka olivat kiinnostuneita rahoittamaan turnauksia markkinoidakseen videopelisiin tarvittavia nopeita prosessoreita. Sponsoreiden liiketoimintamalli perustui Nintendon "*The Nintendo World Championships*" -turnauksen tavoin markkinointiin. E-urheilun liiketoimintamalli ei kuitenkaan vielääkään ollut tuottava ja organisaatioiden mahdollisesti saamat tuotot menivät pääosin uusien turnausten

järjestämiseen. E-urheilulla oli myös ongelma suuren katsojayleisön saavuttamisessa. Vaikka Internet-teknologia oli vienyt e-urheilua eteenpäin kaistanleveydet eivät olleet vielä riittävät pelien videolähetykseen. Joissain tapauksissa turnausten otteluita pystyi seuraamaan peliin sisäänrakennettujen ominaisuuksien avulla. Turnausten katsojakunta koostui omistautuneista videopeliharrastajista sillä e-urheilun seuraaminen tällä tavalla ei ollut riittävän yksinkertaista saavuttaakseen suurta yleisöä. Tämän takia tuottavan liiketoimintamallin kehittäminen oli myös vaikeaa.

2.2 Modernin e-urheilun synty: Etelä-Korea ja StarCraft

Etelä-Koreaa pidetään laajalti nykymuotoisen järjestelmällisen e-urheilun syntypaikkana. E-urheilun ensimmäinen liiga perustettiin vuonna 1998 kun StarCraft¹ saavutti massiivisen suosion Etelä-Koreassa. Sittemmin useita kymmeniä verkkopeliliigoja on perustettu Etelä-Koreassa. Osa suurimmista yrityksistä, esimerkiksi Samsung, ja jotkin muut telekommunikaatio- ja mediakorporaatiot ryhtyivät sijoittamaan e-urheiluun ja olivat alan kaupallisten mahdollisuuksien vuoksi liittyneet mukaan e-urheilun liigatoimintaan. Etelä-Korea toimi isäntämaana Soulessa 2001 järjestetyille ensimmäiselle, e-urheilun olympialaisinakin tunnetulle, *World Cyber Games* (WCG) -turnaukselle. Vuonna 2006 maailmanlaajuisten verkkopelimarkkinoiden arvoksi arvioitiin 4,95 miljardia yhdysvaltain dollaria, mistä Etelä-Korean osuus oli 49 % ja siten Etelä-Korea olikin maailman johtava verkkopelimarkkina-alue. E-urheilun nopea kasvu voidaan liittää suurelta osin median ja tarkemmin televisiolähetyksen läsnäoloon. Täysin pelikilpailuille omistautuneiden kahden kaapelitelevisiokanavan, viiden Internet-protokollatelevision (*engl. Internet Protocol Television*, IPTV) ja kahden nettisivuston myötä Etelä-Koreassa ammattilaispelaaajista

¹StarCraft-pelin kotisivu: <https://starcraft.blizzard.com/en-gb/>

tuli usein julkisuuden hekilöitä, joilla oli suuret yhtiösponsorit ja laaja fanikunta. Toisin kuin muualla maailmassa Etelä-Koreassa taitavia videopelien pelaajia pidetäänkin korkeassa arvossa.

Seuraava katsaus Etelä-Koreassa tapahtuneista e-urheilun mahtimaaksi vieneistä kehitysaskelista pohjautuu (Jin, 2010) kirjaan *Korea's Online Gaming Empire*. Vuonna 1995 Etelä-Koreassa astui voimaan *Framework Act on Information* -laki. Tarkoituksena oli asettaa strategia *Korean Information Infrastructure* (KII) -projektille, jonka tavoite oli rakentaa Etelä-Koreaan laajakaistaverkko, joka kattaisi 80 % talouksista ja jonka vähittäisnopeus olisi 20 Mbps. Vuoden 1997 finanssikriisi kiihdytti nopean Internet verkon rakennuspyrkimyksiä. Kriisin jälkeisessä taloustilanteessa Etelä-Koreassa nähtiin tarve muuttaa teollisuusjakaumaansa raskaasta teollisuudesta ja kemian teollisuudesta IT-lähtöisen teollisuuden suuntaan tietokoneiden ja telekommunikaation pohjalta. Vuosien 1998 ja 2002 välillä Etelä-Korean hallitus investoi 11 miljardia yhdysvaltain dollaria laajakaistapalveluihin. Hallitus sääti myös monia muita linjauksia, jotka tukivat laajakaistapalveluiden kasvua. Kova kilpailu laajakaistamarkkinoilla vauhditti osaltaan laajakaistaverkkojen koko maanlaajuista saatavuutta sekä laski laajakaistayhteyksien hintoja.

Vaikka hallitus ja kilpailevat telekommunikaatioyritykset olivat laajakaistapalveluiden kasvun mahdollistavia tekijöitä infrastruktuurisesta näkökulmasta, tapahtuneen kaltainen kasvu vaati kuitenkin myös kuluttajien kiinnostusta ja nopeaa teknologian omaksumista. Tärkeitä tekijöitä teknologian käyttöönottoon ja kuluttajien kiinnostukseen oli Internetissä tapahtuva osakekauppa sekä Etelä-Korean vastine Internet kahviloille: PC-huone (*engl. PC bang*). Nettiosakekaupasta tuli vuoden 1997 finanssikriisin jälkeen tärkeä sosiaalinen ilmiö Etelä-Koreassa ja yksityisten sijoittajien määrä oli karkeasti kolminkertaistunut vuoteen 2002 mennessä. Etelä-Korean PC-huoneet ovat auki 24 tuntia vuorokaudessa ja ne olivat finanssikriisin jälkeen ensimmäinen paikka, joissa sijoittajat tekivät kauppaa ennen kuin laajakaistoja alet-

tiin enenevässä määrin hankkimaan koteihin. PC-huoneita oli Etelä-Koreassa vuonna 1997 noin 100. Vuonna 1998 niiden lukumäärä oli noin 3000 ja vuonna 2001 yli 23 000. Tämän työn kannalta kuitenkin erittäin oleellinen sosiaalinen tekijä on Internetin välityksellä pelattavat verkkopelit, joiden suosioonkin toisaalta vaikuttivat PC-huoneiden määrän räjähdysmäinen kasvu. Vuoden 2003 Kesäkuussa 47 % Etelä-Korean laajakaistan käyttäjistä sanoi käyttävänsä laajakaistayhteyttä pääosin nettipeleihin.

Joulukuussa 1997 PC-huoneketjut perustivat Etelä-Koreassa ensimmäisen e-urheilun liigan: *Korea Pro Gamers League* (KPGL). Kolme e-urheilun liigaa, mukaanlukien edellämainittu *Korea Pro Gamers League*, sai virallisen verkkopelikilpailun tunnustuksen Etelä-Korean hallitukselta sen alkaessa tukea e-urheilun kasvua vuonna 2000.

Koreassa toimi vuonna 2009 12 e-urheilun ammattilaisjoukkuetta, jotka olivat pääosin suurten korporaatioiden, telekommunikaatio- ja mediayritysten omistuksessa. Mukana olevien yritysten tekemät sijoitukset olivat olleet onnistuneita sekä liikevaihdollisesti että yrityskuvan kohentamisen suhteen. Reaaliaikainen strategiapeli *StarCraft* oli yhteydessä PC-huoneiden kasvussa ja tärkeässä roolissa järjestelmällisen e-urheilun synnyssä. *StarCraftia* kehitti Etelä-Korealaisen LG Electronics -yhtiön jaos LG Soft urakoitsijana pelin luoja Blizzard Entertainmentille. Johtajatasen työntekijä LG Softilta perusti HanbitSoft start-up yrityksen, joka erikoistui videopelien jakelijana. Ensimmäisenä HanbitSoft jakoi ilmaisia *StarCraft* -pelejä PC-huoneisiin, joissa peli sai tärkeää näkyvyyttä ja laajan pelaajakunnan rakentaen omalta osaltaan tulevaa e-urheilukulttuuria. Vuonna 2010 noin 70 % Etelä-Korean e-urheilun ammattilaispelaajista oli *StarCraftin* pelaajia. Voidaan sanoa, että *StarCraftin* asema tärkeimpänä pelinä järjestelmällisen e-urheilun perustuksien luoja on kiistaton vaikka sittemmin julkaistut e-urheilupelit ovatkin syrjäyttäneet sen pelatuimpien e-urheilupelien kärkipaikalta. Vuoden 1997 finanssikriisi, laajakaistatek-

nologian ja PC-huoneiden nousu ja *StarCraftin* suosio ovat olleet avaintekijöinä luomassa verkkopeliteitteellisuutta osaksi Etelä-Korean yhteiskuntaa ja kulttuuria. Nämä Etelä-Korean panostukset laajakaistoihin ja e-urheiluun ja niiden myötä kehittynyt kulttuuri ovat olleet maailmanlaajuisesti suunnannäyttäjinä e-urheilun kehityksessä. Yksi merkki Etelä-Korean dominanssista *StarCraftissa* on pelipiireissä käytetty termi, *engl. foreigner* eli ulkomaalainen, joka viittaa mihin tahansa muuhun kansallisuuteen kuin Etelä-Koreaan.

3 E-urheilu ja perinteinen urheilu

E-urheilun kokonaisuuden ymmärtäminen on vaikeaa sillä se on verrattain uusi ilmiö ja useampien eri asioiden yhteenliittymä, mitkä yhdessä tekevät sen määrittämisestä ja kategorisoinnista erittäin vaikeaa. E-urheilussa yhdistyy paitsi kulttuuri ja teknologia myös kulttuuri ja urheilu sekä kulttuuri ja liiketoiminta. (Jenny ym., 2016) Perinteisellä urheilulla on huomattavasti pidempi historia ja sen asema on kiistaton, mistä kertoo myös se, että e-urheilua verrataan siihen.

3.1 Perinteisen urheilun määritelmä

Jenny ym. (2016) yhdistää tutkimuksessaan urheilusosiologian ja urheilufilosofian tutkimuksien määritelmät urheilusta. Hän luo uuden määritelmän urheilulle seitsemän ominaisuuden avulla. Seuraavaksi hän arvioi miltä osin e-urheilu soveltuu määritelmän sisälle ja mitkä ominaisuudet eivät täyty. Jenny ym. (2016) luoma urheilun määritelmä:

1. urheilun tulee sisältää leikkiä, joka on määritelty vapaaehtoiseksi ja sisäisesti motivoituksi.
2. urheilun tulee olla järjestäytyntä eli sääntöjen rajaamaa.
3. urheilun tulee sisältää kilpailua, jossa lopputulema on voittaja ja häviöjä.
4. urheilun lopputuloksen tulee muodostua taidosta, ei sattumasta.

5. urheilun tulee sisältää fyysisiä taitoja sekä taidokasta ja strategista kehonkäyttöä.
6. urheilulla tulee olla laaja seuraajakunta
7. urheilun tulee olla saavuttanut institutionaalisen vakauden, jossa sosiaalisilla instituutioilla on säännöt, jotka ohjaavat sitä ja vahvistavat sen asemaa tärkeänä sosiaalisena praktiikkana.

Fyysisten taitojen osalta määritellään ensin, että esimerkiksi shakissa, jossa siirretään pelinappuloita fyysisellä liikkeellä ruudusta toiseen, ei kuitenkaan liikkeen suoritustavalla ole väliä lopputuloksen kannalta. Toisin sanoen liikkeen taidokkaalla suorittamisella ei ole samalla tavalla merkitystä kuin esimerkiksi jalkapallon potkun tai koripallon heiton liikkeessä, missä pienikin ero muuttaa pallon lentorataa, jolloin suorituksen laadun taso muuttuu. Toisaalta todetaan myös, että e-urheilussa liikkeen suoritustapa kuitenkin vaikuttaa samalla tavalla laatuun samoin kuin jalkapallossa tai koripallossa. Sen takia fyysisiä liikkeitä käsitellään vielä tarkemmin jakamalla ne kahteen eri kategoriaan: hieno- ja karkeamotorisiin (*engl. fine motor, gross motor*) liikkeisiin. Tämän jaottelun seurauksena päädytään siihen, että hienomotoriset liikkeet ovat selvästi osa e-urheilua mutta e-urheilu nykyisessä muodossaan ei sisällä karkeamotorisia liikkeitä. Jenny ym. (2016, s. 10) toteaa: ”jotta aktiviteettia voidaan kutsua urheiluksi, siinä tulee esiintyä kehittyneiden fyysisten taitojen ja kykyjen käyttöä karkeamotorisen aktiviteetin kontekstissa.” Useat urheilulajit, joihin liittyy hienomotorisia liikkeitä sisältävät kuitenkin pääasiallisesti karkeamotorisia liikkeitä. Tällä perusteella Jenny ym. (2016) arvelee, että suuri yleisö ei välttämättä hyväksy e-urheilua ”oikeaksi urheiluksi”. Tutkimuksessa mainitaan, että kaikkiaan 56:sta urheilulajista, jotka kuuluvat kesä- ja talviolympialaisten lajeihin, ammunta ja jousiammunta ovat ainoat, jotka eivät sisällä suuria määriä karkeamotorisia liikkeitä

3.2 Urheilun määritelmään sopivat e-urheilun ominaisuudet

Tutkimuksen Jenny ym. (2016) lopputuloksena on, että e-urheilu selvästi sisältää viisi perinteisen urheilun määrittelyistä seitsemästä ominaisuudesta. Nämä viisi ovat *leikki, järjestäytyneisyys, kilpailu, taito* ja *laaja seuraajakunta*. E-urheilun osanottajat pelaavat vapaaehtoisesti ja lähtökohtaisesti nauttien tekemisestään, joten e-urheilun voidaan sanoa sisältävän urheilun määritelmistä **leikin**. E-urheilun turnauksissa, joko yksilöt tai joukkueet kilpailevat useita otteluita tai kierroksia vastakkain, tietyssä pelissä, jossa pelin sisäiset säännöt määrittävät mahdolliset liikkeet ja turnauksen säännöt määrittelevät peli- ja palvelinasetukset. Nämä luovat e-urheiluun **järjestäytyneisyyden**

Kilpailun tulee sisältää voittaja ja häviäjä, mitkä e-urheilun otteluissa on yksinkertaisena lopputuloksena. E-urheilun kilpailut vaativat nopeita refleksejä, fyysistä näppäryyttä sekä silmien ja käsien välistä koordinaatioita. Vaaditaan myös strategista ja taktista tietotaitoa ja ymmärrystä pelitilanteista. E-urheilu vaatii siis **taitoa** monella eri tasolla. E-urheilulla on erittäin **laaja seuraajakunta**. Sitä seurataan Internetin välityksellä mutta isoimpia turnauksia järjestetään myös suurilla areenoilla ja stadioneilla joihin mahtuu jopa kymmeniä tuhansia katsojia. Myös videopelimyynnin markkinoilla liikkuu kymmenien miljardien dollarien liikevaihdot.

3.3 Urheilun määritelmään sopimattomat e-urheilun ominaisuudet

Ominaisuuksista Jenny ym. (2016) *fyysiset taidot* ja *institutionaalinen tasapaino* ovat niitä, joiden perusteella e-urheilun luokittelu urheiluksi on vähintäänkin kiistanalaista.

Institutionaalisen tasapainon osalta e-urheilun ongelmakohdiksi muodostuvat useammatkin seikat. Tasapainon todistaminen vaatii pitkää historiaa, jonka aikana säännöt muodostuvat ja standardoituvat, pelin oppimisprosessi formalisoituu, ammattitaito ja asiantuntemus kehittyvät, sekä valmentajat, kouluttajat, tuomarit ja lajiliitot tulevat lajin tueksi. E-urheilun lyhyen historian takia tätä tasapainoa ei voida vielä todeta. Lisäksi koska e-urheilu vielä suhteellisen uusi kenttä sen räjähdyksmäisen kasvun myötä useita eri organisaatioita on muodostunut järjestämään turnauksia ja kamppailemaan e-urheilun kilpailurakenteen kontrollista. Useampien organisaatioiden läsnäolo taistelee e-urheilun institutionaalistumista vastaan kuten myös immateriaali- ja tekijänoikeuksien kysymykset pelinkehittäjien ja lajiliittojen välillä.

Ongelma **fyysisten taitojen** osalta muodostuu nimenomaan karkeamotoristen liikkeiden puutteesta. Tämä ongelma onkin e-urheilun nykymuodossa hyvin perustavanlaatuinen, sillä hyvin harvat pelit sisältävät minkäänlaista karkeamotorista liikettä. Jenny ym. (2016) mainitseekin, että e-urheilu ei välttämättä näyttäydy suuren yleisön silmissä oikeana urheiluna, ennen kuin se sisältää liikkeeseen perustuvia videopelejä (*engl. motion-based video games*, MBVGs), jotka mallintavat kehon karkeamotorisia liikkeitä pelin ohjauksessa. E-urheilun täytyisi siis muuttua radikaalisti ennen kuin se tältä osin voisi täyttää asetetut määritelmät.

3.4 Yhteenveto

Jenny ym. (2016) mainitsi e-urheilua järjestämään muodostuneiden kilpailevien tahojen mahdollisen uhan institutionaalisen tasapainon suhteen. Sitten institutionaalisisessa tasapainossa on kuitenkin tapahtunut edistystä. Yhdysvaltojen korkeakoulujen e-urheiluliitto *The National Association of Collegiate Esports* (NACE) on hallintoelin, joka on syntynyt vuonna 2016 tuomaan e-urheilua osaksi korkeakouluurheilun repertuaaria Yhdysvalloissa. NACE:n johtokuntaan kuuluu nykyään muun

muassa Yhdysvaltojen korkeakoulujen urheiluliiton (*The National Association of Intercollegiate Athletics*, NAIA) toimitusjohtaja, Jim Carr. Jenny ym. (2016) mainitsi nimenomaan NAIA:n esimerkkinä lajiliitoista, jotka ovat tuoneet vakautta alaisuudessaan toimiville lajeille. Yhteys perinteisen urheilun vakiintuneeseen hallintoeliimeen on ehdottomasti vakautta lisäävä tekijä.

Jenny ym. (2016) esittelemän urheilun määritelmän perusteella e-urheilun pelaaja ei voitaisi hyväksyä perinteisten urheilulajien joukkoon. Toisaalta kuten aiemmin mainittiin perinteisissäkin urheilulajeissa on nähtävissä poikkeuksia nimenomaan määritelmän vahvimmin e-urheilua vastustavan urheilun määritelmän, eli fyysisten taitojen suhteen. Myös Witkowski (2010, s. 53–56) mainitsee perinteisiin urheilulajeihin hyväksytyt tarkkuuslajit ammunnan ja jousiammunnan, mitkä sisältävät tarkkuudella suoritettavia ja erittäin pienen marginaalin liikkeitä mutta eivät kuitenkaan sisällä suurta määrää karkeamotorisia liikkeitä. Jostain syystä siis perinteisen urheilun kirjossakin on mukana lajeja, jotka eivät täytä fyysisen taidon määritelmää. Ammunnan ja jousiammunnan tarkastelu urheilun määritelmiä vasten sekä vertailu e-urheilun ja näiden lajien keskinäisestä karkeamotoristen liikkeiden vaatimuksista olisi mahdollisesti kiinnostava jatkotutkimuskohde e-urheilun potentiaalisen urheilustatuksen suhteen.

E-urheilu toimii itsenäisenä kokonaisuutena jo nykyisessä muodossaan ja ei siksi ole toimintansa jatkuvuuden kannalta riippuvainen urheilustatuksesta. Urheilustatus lisäisi kuitenkin e-urheilun legitimiteettiä ja auttaisi sen kasvua ja integraatiota osaksi yhteiskuntaa.

4 Katsaus suosittuihin e-urheilun peleihin

Tässä luvussa käsitellään kolmea e-urheilun peliä. Pelit ovat valikoituneet eri genreistä, jotta saataisiin kattava läpileikkaus erilaisten pelien ominaisuuksista. Tarkasteltavat pelit ovat yksiä omien genrejensä suosituimmista ja sen perusteella valikoituneet tutkielmaan. Kustakin pelistä käydään läpi yleisiä asioita pelin kulusta ja lisäksi voiton kannalta tärkeitä pelaamisessa huomioitavia tekijöitä. Valitut pelit ovat *StarCraft 2* (SC2), *Counter-Strike 2* (CS2) ja *League of Legends* (LoL).

4.1 Starcraft 2

StarCraft 2 on isometrisestä kuvakulmasta pelattava reaaliaikainen strategiapeli (*Real-time strategy*, RTS). Lähtökohta on, että pelaajaa taistelee keskenään rajatulla alueella keräten resursseja tavoitteena eliminoida vastustaja. Pelin kaksi resurssia, mineraalit ja kaasu, merkittynä numeroilla 3 ja 4 kuvassa 4.1, mahdollistavat tuotantorakennusten perustamisen, teknologian kehittämisen sekä taistelevien yksiköiden hankkimisen.

Voiton edellytys on periaatteessa jokaisen vihollisen tuotantorakennuksen tuhoaminen mutta käytännössä lähes aina pelit päättyvät luovutukseen, varsinkin korkeimmalla tasolla. Pelattavana on kolme rotua, joilla on käytettävissään erilaiset tuotantorakennukset ja yksiköt. Jokaisella rodulla on kuitenkin päärakennus ja työläi-



Kuva 4.1: *StarCraft 2*: Alkutilanne

syksikkö, joiden päätarkoitus on sama rodusta riippumatta. Päärakennuksen tärkein tehtävä on tuottaa työläisyksiköitä ja työläisyksiköiden tärkeimmät tehtävät ovat resurssien kerääminen ja tuotantorakennusten perustaminen. Pelissä on useampia eri pelimuotoja mutta tämän työn kannalta tärkeä on e-urheilukilpailuissa käytettävä standardi, mikä on kahden pelaajan vastakkain käymä ottelu. Tässä pelimuodossa pelaajan alkutilanne on aina sama: yksi päärakennus ja kaksitoista työläisyksikköä merkittynä numeroilla 1 ja 2 kuvassa 4.1.

Jokaisessa tässä työssä käsitellyistä e-urheilun peleistä tärkeä tekijä on mekaniikka. Mekaniikalla tarkoitetaan pelin hallintaa, esimerkiksi näppäimistöllä ja hiirellä, annettavien komentojen avulla. Mekaanisesti taitava pelaaja on sekä tarkka että nopea. Muihin tässä työssä käsiteltyihin peleihin verrattuna SC2:n tapauksessa mekaniikka on erityisen haastavaa koska hallittavia asioita on jatkuvasti enemmän pelin edetessä. Yksiköille voi antaa joitain automatisoituja komentoja mutta tarkempaa ohjailua varten tarvitaan manuaalista hallinnointia. Pelin hallinnointi voidaan jakaa kahteen osa-alueeseen: mikro ja makro. Mikro, joka tulee lyhennettynä englannin-

kielen sanasta *engl. micromanagement*, viittaa nimenomaan edellämainittuun yksiköiden ohjailuun. Makrolla viitataan sekä tuotantorakennusten perustamisen että yksiköiden tuotannon hallinnointiin. Lisäksi makro käsittää myös resurssien saatavuuden hallinnointia, mikä tarkoittaa käytännössä päärakennusten perustamista uusien resurssikeskittymien läheisyyteen. Monen asian samanaikainen hallinointi (*engl. multitasking*) on erittäin tärkeä kyky korkean tason otteluissa, mikä tekee SC2:sta siltä osin katsauksen haastavimman pelin.

Kuten pelin genrestäkin voi päätellä strategia on yksi merkittävä menestyskijä. Alkupeliä varten on usein valmisteltu erittäin tarkkaan hiottuja yksityiskohteisesti eteneviä strategioita, joista puhutaan rakennusjärjestyksenä (*engl. build order*). Rakennusjärjestyksen tarkoitus on löytää optimaalinen järjestys edetä tiettyyn kriittiseen pisteeseen, jolloin käynnistetään ajastettu hyökkäys (*engl. timing attack*). Myöhäisempään peliin kehitetyt strategiat ovat löyhempiä suunnitelmia sillä pelitapahtumat muuttavat järkevää etenemissuuntaa siinä määrin ettei ole mielekäästä yrittää pysyä tiukassa rakennusjärjestyksessä loppuun asti.

Häirintä (*engl. harrass*) on osa-alue, jonka päätarkoitus ei ole suoraan voittaa peliä vaan aiheuttaa vahinkoja, joilla saavutetaan etulyöntiasema myöhempää peliä varten. Etenkin alkupelissä häirintä kohdistuu usein työläisyksikköjen eliminointiin resurssien keräämisen horjuttamiseksi. Jos vastustajan häirintä onnistuu liian hyvin saattaa jopa olla kannattavaa hylätä oma pelistrategia ja käynnistää hyökkäys mahdollisimman nopeasti pidemmän pelin ekonomisten näkymien huonontuessa.

Myöhemmässä pelissä häirintä saattaa kohdistua myös tärkeiden tuotantorakennusten eliminointiin. Pelin edetessä armeijan yhteydessä on usein joitakin korkeamman teknologian yksiköitä, joilla on tärkeä rooli osana armeijaa. Loppupelin massiivisempien taisteluiden yhteydessä menetettyjä yksiköitä on tarve täydentää mahdollisimman nopeasti. Strategisen tuotantorakennuksen eliminoituessa aukeaa mahdollisuus painostaa vastustajaa taisteluun ilman kykyä täydentää tärkeitä yksiköitään

ja siten saavuttaa suuri etu. Toisinaan häirintä muodostuu pelkästään hyökkäyksen uhasta. Joukkojen liikuttaminen uhkaamaan hyökkäystä vaatii vastustajalta reagoimista ja oman armeijansa jatkuvaa siirtämistä uhkaa estämään.



Kuva 4.2: *StarCraft 2*: Tutka ja sodan sumu

SC2:n kenttää peittää saman genren peleistä tuttu tapahtumat piilottava sodan sumu (*engl. fog of war*) kuvassa 4.2. Pelialueella tapahtuvat asiat näkyvät ainoastaan kun pelaajalla on jokin oma yksikkö tai rakennus lähistöllä. Yksiköt ja rakennukset paljastavat ympäriltään eri suuruisen alueen, joka näkyy tutkassa vaaleampana ja on merkittynä numerolla 1 kuvassa 4.2. Kerran tutkitut alueet jäävät näkymään hieman tummempina alueina tutkaan sellaisina kuin ne on viimeksi nähty, mitkä ovat merkittynä kuvassa 4.2 numerolla 2. Kaikkein tummimpina tutkassa näkyvät kuvassa 4.2 numerolla 3 merkityt alueet, joita ei ole vielä kertaakaan tutkitu. Informaatiolla vastustajan liikkeistä ja strategiasta on suuri merkitys ja siksi sen aktiivinen kerääminen (*engl. scouting*) on tärkeä menestystekijä. Oman isometrisen pelinäkömän lisäksi pelaaja näkee tutkaa muistuttavan pienemmän kuvan pelialueesta kokonaisuudessaan (*engl. minimap*), joka näkyy kuvassa 4.2. Kaikki mitä pelaaja näkee yksiköillään näkyy myös tutkassa ja siten tietoisuus kartasta (*engl. map*

awereness), mikä tarkoittaa käytännössä tutkan jatkuvaa silmäilyä, antaa pelaajalle elintärkeää aikaa reagoida vastustajan liikkeisiin.

Aikaisemmin mainittu informaation kerääminen nousee tärkeään rooliin nimenomaan vastustajan suunnitelman selvittämisessä. Vastapuolena nousee esiin oman suunnitelman piilottelu vastustajalta tai jopa vastustajan harhaanjohtaminen, mitkä ovat tärkeitä vastaliikkeitä. Omaa suunnitelmaa halutaan yleisesti pitää piilossa, jotta vastustaja olisi epätietoinen tulevasta ja joutuisi siten käyttämään resurssejaan enemmän joko varautumalla moniin eri vaihtoehtoihin tai pyrkimällä keräämään informaatiota. Vastustajaa voidaan johtaa harhaan esimerkiksi aloittamalla jonkin tuotantorakennuksen perustaminen vastustajan tiedustelijan nähdessä tukikohtaan ja keskeyttämällä sodan sumun peiton turvin sen rakentaminen myöhemmin. Näin mahdollisesti saadaan pienellä investoinnilla vastustaja varautumaan väärään asiaan.

Tiettyjen rakennusjärjestysten tuntemus myös on erittäin tärkeä merkitys myös tiedon keräämisen valossa. Jo vähäisistäkin tiedoista vastustajan tukikohdan tilassa pystyy päättelämällä eliminoimaan tiettyjä strategioita, joita vastustaja ei ainakaan ole käyttämässä. Esimerkiksi perustettujen päärakennusten määrästä ja päärakennusten ympärillä olevien kerääjien määrästä kokenut pelaaja voi nähdä minkä verran resursseja vastustaja on käyttänyt resurssien keräämisensä tehostamiseksi. Tällöin on mahdollista joko osata odottaa hyökkäystä tai olla luottavainen, että vastustajan hyökkäävien joukkojen määrä ei ole uhkaava.

Osa strategioista on korkeamman riskin (*engl. all-in*) strategioita, joiden onnistuminen perustuu suurelta osin yllätysmomenttiin, mitä aikaisemmin strategia paljastuu vastustajalle sitä todennäköisemmin se epäonnistuu. Näiden strategioiden yhteinen tekijä on niiden binäärisyys; pääsääntöisesti onnistuessaan ne voittavat ja epäonnistuessaan häviävät pelin. Muissa strategioissa alkupelin jälkeen voidaan jat-

kaa peliä kilpailukykyisestä asemasta vaikka ajastettu hyökkäys ei olisi tuottanut välitöntä voittoa tai edes erityistä etua.

Yksi merkityksellinen metapelin elementti on vastustajien pelitapojen ja strategioiden tutkiminen. Pelaajilla on eri vahvuuksia ja heikkouksia, joiden tunteminen ja hyödyntäminen turnausmuotoisissa kilpailuissa voi tuoda jopa selkeää etua mutta vähintäänkin luottamusta otteluun. Eri pelaajat suosivat eri strategioita ja siten tieto tietyn vastustajan usein käyttämästä strategiasta voi helpottaa arvioimaan pelin kulkua.

4.2 Counter-Strike 2

Counter-Strike 2 on ensimmäisen persoonan ammuntopeli (*engl. first person shooter, FPS*) ja poikkeaaakin siten kuvakulmansa lisäksi myös useamman muun pelimekaniikan puolesta katsauksen kahdesta muusta pelistä. Samoin kuin LoL:ssa myös CS2:ssa jokainen pelaaja hallinnoi vain yhtä hahmoa mutta kahdesta muusta pelistä eroten CS2:ssa tekoäly ei ohjaile mitään. CS2:ssa on kaksi viiden hengen joukkuetta, terroristit (*engl. terrorists*) ja terroristien vastaiset joukot (*engl. counter-terrorists*), jotka taistelevat vastakkain. CS2:n edeltäjä, *Counter-Strike (CS)*, on alunperin *Half-Life* nimiseen peliin tehty modifikaatio (*engl. mod*) eli pelaaja- tai fanikunnan jatkokehittäminen pelimuoto olemassa olevan pelin ohjelmakoodin päälle. Pelissä on alunperin ollut kenttiä, joissa oli erilaisia tavoitteita mutta e-urheilussa niistä pelataan vain yhtä tyyppiä.

E-urheilun pelimuodossa terroristijoukkueen tavoite on saada pommi asennettua toiselle kahdesta määritetystä alueesta ja varmistaa sen räjähdys. Vastaterroristien tavoite on estää pommin asetus tai sen epäonnistuessa saada asetettu pommi pu-rettua ennen sen räjähdystä. Turnauksissa pelataan paras kolmesta kartasta, joissa kussakin on paras 24:stä kierroksesta. Ensin pelataan 12 kierrosta, minkä jälkeen joukkueet vaihtavat puolia. Kun kumpi tahansa joukkue saavuttaa 13. kierrosvoiton

kartta päättyy. Vaihtoehtoisesti tasapelitilanteessa pelataan kuusi lisäkierrosta, joista kolmen jälkeen joukkueet vaihtavat puolia. Kierros päättyy mikäli 115 sekunnin kierrosajastin päättyy ja pommia ei ole asennettu tähän mennessä. Mikäli pommin asennus on suoritettu, kierrosajastin poistuu käytöstä ja pommin ajastin tai pommin purku on kierroksen päättymisen merkitsevä tekijä. Kierros päättyy myös mikäli kumpi tahansa joukkue eliminoituu kokonaisuudessaan ennen pommin asennusta. Mikäli pelaaja eliminoituu kierroksen aikana hän pääsee uudestaan mukaan vasta seuraavan kierroksen alkuun.



Kuva 4.3: *Counter-Strike 2*: Tutka

Niin kuin muissa katsauksen peleissä, CS2:ssakin on käyttöliittymässä (*engl. user interface* UI) omat pelaajat ja kartan alueita näyttävä pieni tutka, joka näkyy kuvassa 4.3 vasemmalla ylhäällä. Eroavaisuutena CS2:ssa on kuitenkin pelin nopeatempoisuus vastustajan kohtaamisen yhteydessä. Siinä missä SC2:ssa ja LoL:ssa ollaan vastustajapelaajan kanssa tekemisissä useassa eri vaiheessa ottelua pidempiä aikoja, CS2:ssa kohtaamiset ovat usein hyvin nopeasti ohi. Tästä syystä sekä pelikentälle luotavan staattisen näkyvyyden puutteen vuoksi tutkan merkitys on verrattain vähäinen CS2:n kohdalla ja käytännössä näkyvyys on ainoastaan oman hahmon ensim-

mäisen persoonan näkymä. Tutkan hyöty on kuitenkin oman joukkueen liikkeiden ja asemoitumisen näkemisessä ilman jatkuvaa aktiivista kommunikaatiota.

Pelaajat kykenevät etenemään kahdella eri tavalla: kävelemällä tai juoksemalla. Juoksu on nopeampaa mutta äänestä kun taas kävely on hitaampaa mutta ei pidä ääntä lainkaan. Tämän vuoksi äänien kuuntelu ja niiden hallinnointi oman liikkumisen avulla on tärkeä elementti. Myös kierrosajalla ja pommin ajastimella sekä omalla sijoittumisella on äänien suhteen tärkeä vaikutus. Jos on päästävä kauempana olevaan kohteeseen mutta aika on vähissä on mahdollisesti käytettävä juoksemista, joka paljastaa sijainnin ja antaa informaation suhteen etulyöntiaseman vastustajalle. Myös tapahtumien ennakointi auttaa, sillä se mahdollistaa oikeaan paikkaan sijoittumisen jo etukäteen.



Kuva 4.4: *Counter-Strike 2*: Ostoruutu

Terroristijoukkueella on tarve tehdä ensimmäinen liike, sillä ajan loppuun kuluminen merkitsee muussa tapauksessa häviötä. Tavoite on päästä toiselle kahdesta pommitusalueesta, joita vastaterroristit yrittävät suojella. Vastaterroristit joutuvat varautumaan kahden alueen suojaamiseen, mikä antaa toisaalta edun mahdollisuutena hyökätä koko joukkueella yhdelle alueelle. Tällöin vastaterroristit pyrkivät

siirtymään hyökätylle alueelle. Tässä tapauksessa avautuu myös mahdollisuus harhautukseen, jolla saada vastaterroristit liikkeelle ja päästä hyökkäämään tyhjälle alueelle.

Pelissä tehdään varusteiden ostoa aina kierroksen alussa, kuvassa 4.4 ostoruutu. Jokaiselta kierrokselta ansaitsee lisää rahaa eri määriä riippuen kierroksen lopputuloksesta ja esimerkiksi kierroksella tapahtuneista eliminoinneista tai pommin asenuksesta. Rahamäärien käsittely tuo oman taktisen elementin. Joillain joukkueesta saattaa olla enemmän rahaa kuin toisilla, jolloin voidaan ostaa varusteita joukkueen muille jäsenille. Toisaalta jos koko joukkueen varat ovat vähissä saatetaan pitää kierros, jolla ei tehdä lähes mitään ostoja, jotta seuraava kierros olisi varusteiden puolesta vahvempi. Toisin sanoen otetaan yksi melko varmasti hävitty kierros, jotta päästäisiin pelaamaan seuraavalla kierroksella täydellä vahvuudella.

CS2 on pelillisesti yksinkertaisempi kuin katsauksen kaksi muuta peliä tekoälyn ohjaamien yksiköiden ja rakennusten puutteen takia. Pelaajat itse tekevät jokaisen voittoa edistävän asian. Virhemarginaalit ovat todella pienet, sillä pelaajien hahmot ovat hyvin hauraita verrattuna katsauksen muihin peleihin, joissa taistelu saattaa liikkua edestakaisin pidemmän aikaa. Yhteenottojen lyhyiden takia voiton kannalta erittäin tärkeä elementti on kommunikaatio joukkueen kesken. Koordinaatio joukkueen suorittamien harhautusten ja hyökkäysten ajoituksessa synkronoidaan kommunikaatiolla. Hyökkäyksen onnistuminen tai epäonnistuminen saatetaan mitata muutamissa sekunneissa ja siitä riippuu usein kierroksen voitto.

4.3 League of Legends

LoL on engl. *Multiplayer online battle arena* (MOBA) -genren peli. Alunperin *Warcraft III: Reigns of Chaos* -peliin luotiin uusi modifikaatio nimeltään *Defence of the Ancients* (DotA), joka oli niin suosittu, että se synnytti kokonaan uuden MOBA -genren. Tämä genre on pelinkulun puolesta katsauksen monimutkaisin ja siksi

sen pelin kulkua käydään tässä kappaleessa läpi hieman muita pelejä enemmän. LoL on muutamilta osiltaan SC2:n kanssa samankaltainen: kuvakulma on isometrinen, molemmissa on sodan sumu sekä pieni tutka pelialueesta kuvassa 4.5. SC2:sta poiketen LoLin e-urheiluottelut pelataan viiden hengen joukkueissa. Lisäksi jokainen pelaaja hallinnoi vain yhtä hahmoa (*engl. champion*) useiden eri yksiköiden sijaan. Sodan sumu on LoLissa yhteinen joukkueen kesken eli jokainen pelaaja näkee oman joukkueensa jäsenten näkemät alueet. Pelissä on useampia pelimuotoja mutta e-urheilussa pelataan niistä vain yhtä pääpelimuotoa (*Summoner's rift*).



Kuva 4.5: *League of Legends*: Kartan alueet

Pääpelimuodossa molemmilla joukkueilla on pelialueen vastakkaisissa nurkissa oma tukikohtansa, jonka kuvassa 4.5 numerolla 1 merkityn päärakennuksen (*Nexus*) tuhoaminen on voittoedellytys. Kuvassa 4.5 on numerolla 2 merkitty tukikohdistä lähtevät kolme eri polkua (*engl. lane*), jotka kulkevat läpi pelialueen: suoraan keskellä kulkeva polku (*engl. mid lane*) ja pelialueen molemmilla sivuilla kulkevat polut (*engl. side lanes: top lane, bottom lane*). Kuvassa 4.5 numerolla 3 merkitty pelialueen toiseen suuntaan halkaiseva joki (*engl. river*) alkaa sivupolulta jatkuen toiselle sivupolulle asti katketen matkalla keskipolun kohdalla. Joki jakaa pelialueen kummankin joukkueen omaksi puoliskoksi. Kuvassa 4.5 numerolla 4 on merkitty

polkujen välissä oleva viidakko (*engl. jungle*), jossa on puolueettomia hirviöitä, jotka ovat aggressiivisia kummankin joukkueen pelaajia kohtaan.

Kunkin joukkueen päärakennus synnyttää tietyin väliajoin joukkueen puolesta taistelevia tietokoneen ohjaamia joukkoja (*engl. minion*), jotka hyökkäävät vihollisjoukkojen ja -pelaajien kimppuun. Päärakennuksen takana pelialueen nurkassa kummallakin joukkueella on kuvassa 4.6 numerolla 1 merkitty lähde (*engl. fountain*).



Kuva 4.6: *League of Legends*: Rakennukset

Joukkueet syntyvät lähteeltä pelin alussa ja pelin aikana pelaajat pystyvät palaamaan sinne takaisinkutsun (*engl. recall*) avulla. Kummallakin joukkueella on päärakennuksen lisäksi torneja (*engl. turret*), ja estäjiä (*engl. inhibitor*), jotka ovat kuvassa 4.6 merkitty numerolla 2 ja 3. Päärakennuksen vieressä on kaksi voimakkaampaa tornia (*engl. Nexus turret*), tukikohdan ulkoreunalla on jokaisen polun lähtökohdalla yksi torni ja jokaisella polulla on kaksi tornia, ulompi ja sisempi. Tornit ampuvat vihollisjoukkoja ja -pelaajia automaattisesti niiden tullessa kantaman etäisyydelle samoin kuin joukotkin. Kummallakin joukkueella on tukikohdassaan kolme estäjää; yksi jokaisen polun lähtöpisteessä olevan tornin takana. Estäjä syntyy tuhoutumi-

sensa jälkeen uudelleen viiden minuutin kuluttua ja on pelin ainoa rakennus, joka ei tuhoudu lopullisesti. Estäjän tuhoaminen vahvistaa omia joukkoaltoja.



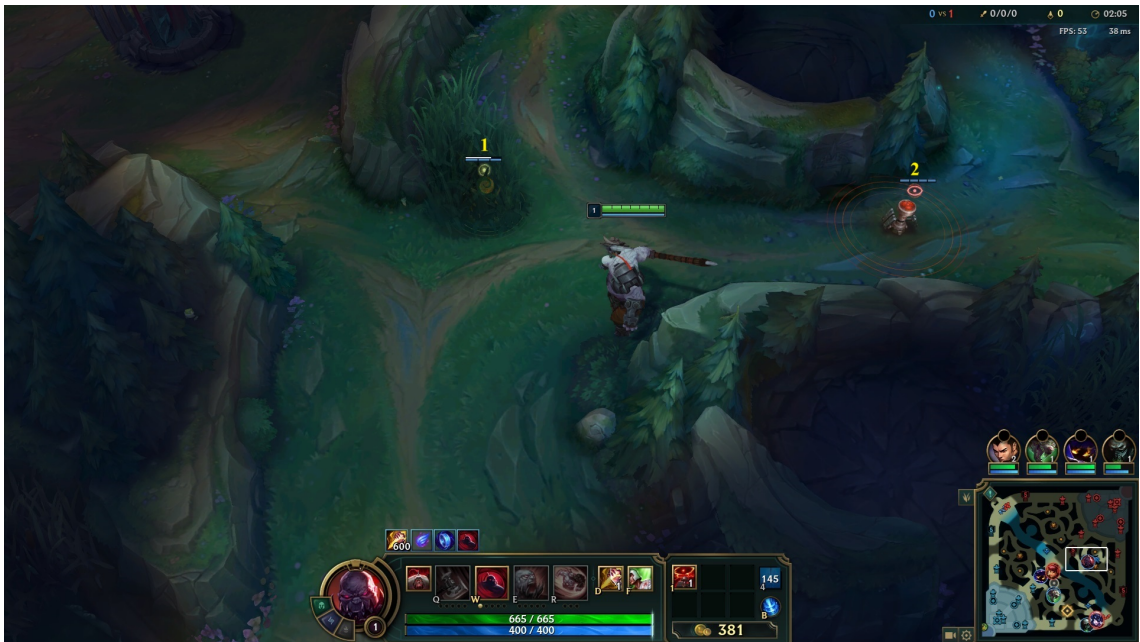
Kuva 4.7: *League of Legends*: Eteneminen päärakennukselle

Rakennuksia voi tuhota ainoastaan järjestyksessä kartan keskikohdasta pääarakennusta kohti kuten kuvassa 4.7 esitetty. Ensimmäisenä numeroilla 1 ja 2 merkityt polulla olevat tornit. Seuraavaksi numeroilla 3 ja 4 merkityt estäjä ja estäjän torni ja viimeisenä numerolla 5 merkityt päärakennuksen tornit ennen numerolla 6 merkittyä pääarakennusta. Jokaista rakennusta ei kuitenkaan tarvitse tuhota, ainoastaan reitti yhtä polkua pitkin pääarakennukselle asti.

Jokaisen pelaajan hahmo kartuttaa kokemusta (*engl. experience*) pelin aikana noustakseen korkeammille tasoille (*engl. level*). Hahmot keräävät lisäksi rahaa eliminoimalla vastustajajoukkueen joukkoja, hahmoja ja rakennuksia sekä viidakossa olevia puolueettomia hirviöitä. Rahalla ostetaan sekä varusteita, jotka vahvistavat hahmojen kykyjä että kerran käytettäviä kulutustavaroita. Rahaa voi käyttää ainoastaan lähteellä. Nämä hahmonkehityksen ominaisuudet muistuttavat hieman toimintaroolipelejä (*engl. action role-playing game, ARPG*) tai massiivisia monin-

peliverkkoroolipelejä (*engl. massively multiplayer online role-playing game*) ja erottavat LoL:ia suuresti katsauksen muista peleistä ja jopa niiden genreistä yleisesti.

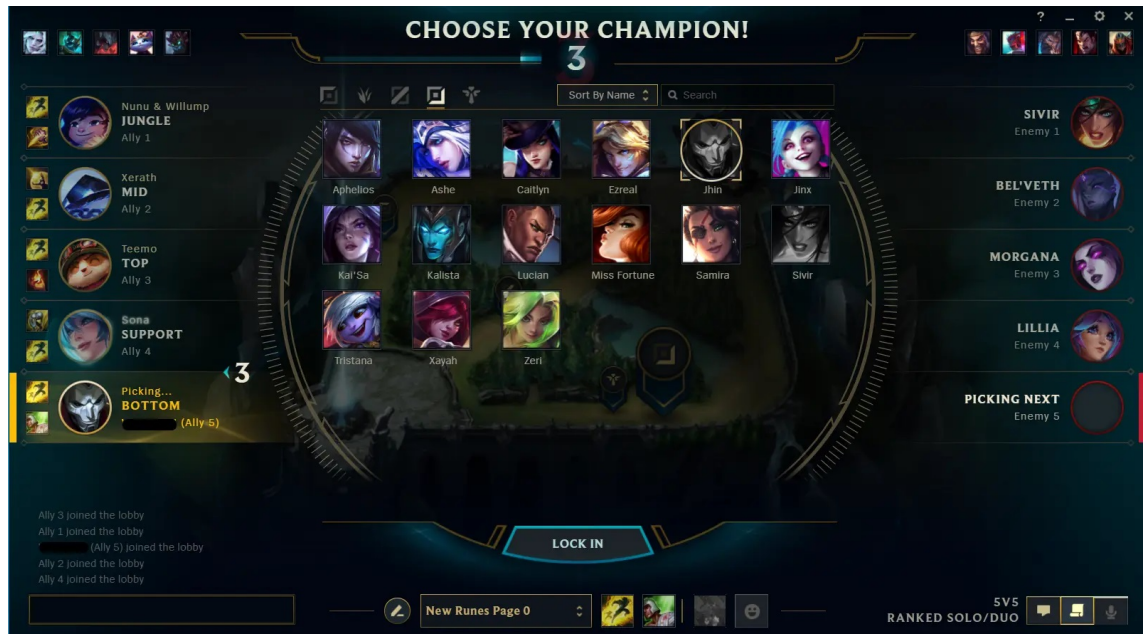
Näkyvyyden luominen kartalle on yksi menestyksen avaintekijä. Näkyvyyden luomiseen on pelissä käytettävissä erilaisia vartiototeemeja (*engl. Ward*), joita voi jättää valitsemalleen alueelle kartalla, missä ne tuottavat näkyvyyttä asettajajoukkueelle. Vaikka vartiototeemeista on monia eri tavoilla saatavia ja hieman erilaisia variantteja, ne voidaan jaotella karkeasti kahteen luokkaan: näkymättömät vartiototeemit (*engl. Stealth Ward*) ja näkyvät vartiototeemit (*engl. Control Ward*), jotka ovat kuvassa 4.8 merkittynä numeroilla 1 ja 2.



Kuva 4.8: *League of Legends*: Vartiototeemit

Näkymättömät vartiototeemit tuottavat näkyvyyttä mutta säilyvät kartalla vain tietyn ajan. Näkyvät vartiototeemit näkyvät vastustajille, ne paljastavat vastustajan vartiototeemit ja kaiken muun näkymättömän, ne eivät häviä ajan myötä. Jokaisella hahmolla voi olla kerrallaan vain kolme kartalle asetettua vartiototeemia aktiivisena, jolloin näkyvyyden luomiseen ja estämiseen tulee strateginen elementti.

Strategia on tärkeä osa-alue LoL:ssäkin ja suuri osa siitä tapahtuu jo ennen varsinaisen pelin alkua. Ennen pelin alkua käydään kuvassa 4.9 näkyvä joukkueenmuodostusvaihe (*engl. draft*), jossa joukkueet valitsevat vuorollaan hahmoja.



Kuva 4.9: *League of Legends*: Joukkueenmuodostusvaihe

Hahmojen valinnan lisäksi joukkueenmuodostusvaiheessa tehdään kieltoja (*engl. ban*), joilla voidaan poistaa hahmoja valintalistasta. Pelissä on yli 140 pelattavaa hahmoa, joilla on erilaisia kykyjä käytettävissään ja niiden välillä olevia synergioita hyödyntämällä voidaan mahdollistaa erilaisia strategioita.

Joukkueenmuodostusvaiheessa on siis mahdollista valita hahmoja maksimoiden niiden välisiä synergioita tai esimerkiksi oman joukkueen valitsemaa pelityyliä tukevaksi kokonaisuudeksi. Sen lisäksi kielloilla voidaan poistaa joitain oman joukkueen hahmoa vastaan vahvoja hahmoja pelistä. Voidaan sanoa, että erittäin suuri osa pelistrategiasta lukitaan jo joukkueenmuodostusvaiheessa, sillä hahmojen ominaisuudet määrittävät millä tavalla peliä kannattaa pelata.

E-urheilun tapauksessa joukkueenmuodostusvaiheella on kuitenkin myös tärkeä metapelin elementti. Korkean profiilin huippujoukkueita seurataan tarkasti, joten

niiden pelityylit ja pelaajien suosimat hahmot tunnetaan. Huippujoukkueiden välisissä peleissä joukkueenmuodostusvaiheessa kieltoja käytetään esimerkiksi tietyn pelaajan suosimien hahmojen poissulkemiseksi, jotta saataisiin tämä epämurkavuusalueelle. Kieltoja käytetään myös vastustajajoukkueen suosimalle strategialle tärkeän hahmon poissulkemiseen.

Muista tämän katsauksen peleistä poikkeavasti LoLissa pelaajien tarvitsee kyetä pelaamaan erittäin korkealla tasolla useampia eri hahmoja nimenomaan joukkueenmuodostusvaiheen takia. Eri hahmon pelaaminen voi käytännössä tarkoittaa hyvin erilaisen pelityylin opettelua. Yhden hahmon osaamiseen ei missään nimessä voi luottaa, sillä vastustajajoukkue saattaa joko valita hahmon itselleen tai käyttää kiellon sen valinnan estämiseksi. Mitä useampaa hahmoa pystyy pelaamaan sitä joustavammin pystyy kompensoimaan joukkueenmuodostusvaiheessa. Hahmon pelaaminen korkeimman tason ammattilaisotteluissa vaatii kuitenkin erittäin suuren määrän harjoittelua ja siten myös paljon aikaa. Tämän vuoksi on haastavaa löytää tasapaino yhden hahmon hallinnan pelaamiensa hahmojen määrän harjoittelun väliltä.

4.4 Yhteenveto

Katsauksen pelit olivat valittu eri genreistä tarkoituksena saada jokseenkin kattava läpileikkaus tärkeistä voittotekijöistä. Tuloksena taulukossa 4.1 näkyvistä voittotekijöistä yhteisiä pelien välille muodostui varsin vähän. Silti yhteisetkin tekijät, mekaniikka ja strategia, näyttäytyvät peleissä varsin erilaisilla tavoilla ja siitä johtuen ne ovatkin kuvattuna hyvin yleisellä tasolla. *CS2* on myös tekoäly-yksiköiden ja rakennusten puutteen takia yksinkertaisemmin pelattava peli. *LoL*:issa on ennen varsinaista peliä joukkueenmuodostusvaihe, jolle ei ole mitään vastinetta katsauksen muissa peleissä. *SC2* on katsauksen ainoa peli, jossa ei ole joukkuetta ja sen pelaaminen on hyvin intensiivistä sillä pelaaja ohjaa armeijoita ja tuotantoa samanaikai-

sesti yksin. Voidaan todeta, että e-urheilun pelit sisältävät monimuotoisesti pelillisiä elementtejä.

Taulukko 4.1: Katsauksen pelien tärkeimmät voittotekijät

Pelit			
Voittotekijät	<i>StarCraft 2</i>	<i>Counter-Strike 2</i>	<i>League of Legends</i>
Mekaniikka	x	x	x
Kommunikaatio		x	x
Strategia	x	x	x
Joukkueenmuodostus			x
Tietoisuus kartasta	x		x
Aktiivinen tiedustelu	x	x	
Näkyvyyden luominen/- poistaminen			x
<i>Multitasking</i>	x		
Äänien kuuntelu		x	
Harhautus	x	x	

5 Yhteenveto

Tässä tutkielmassa tehtiin katsaus e-urheilun syntyyn ensimmäisistä palkintoja sisältäneistä kilpailuista lähtien ja sen kehitysvaiheista aina nykymuotoiseen järjestytyneeseen e-urheiluun asti. Sen lisäksi tarkasteltiin e-urheilun asemaa perinteisen urheilun rinnalla. Lopuksi käytiin läpi kolme suosittua e-urheilun peliä tutkien niissä voittoon tarvittavia ominaisuuksia, joita verrattiin toisiinsa. Tutkielmassa haettiin vastauksia kahteen tutkimuskysymykseen.

Ensimmäinen tutkimuskysymys oli: Soveltuuko e-urheilu perinteisen urheilun määritelmän muottiin? E-urheilun ja perinteisen urheilun vertailua varten käytettiin listaa ominaisuuksista, joilla määriteltiin urheilu. E-urheilu täytti suurimman osan listatuista ominaisuuksista. Kahden ominaisuuden osalta vaatimukset eivät kuitenkaan varauksetta täytyneet. Institutionaalisen tasapainon vakiintuneisuus oli yksi ongelma, sillä e-urheilun ilmiön tuoreuden takia, siltä puuttuu asemaa vankentava pitkä historia sekä hallinnoiva lajiliitto. Ongelmalliseksi todettiin myös mahdolliset immateriaali- ja tekijänoikeuskysymyksen pelinkehittäjän ja potentiaalisen lajiliiton välillä.

Yhdysvaltojen kansallinen korkeakoulujen urheiluliitto on alkanut tekemään tiivistä yhteistyötä Yhdysvaltojen korkeakoulujen e-urheiluliiton kanssa. NAIA:n puheenjohtaja Jim Carr toimii myös NACE:n hallituksessa. Kuten Jenny ym. (2016) mainitsi, e-urheilua ei luultavasti oikeudellisesti hyväksytä yliopistourheilun piiriin ennen kuin hallinto tulee toisen Yhdysvaltojen kansallisen korkeakoulujen urheilu-

liiton (*The National Collegiate Athletic Association*, NCAA) ja/tai NAIA:n kautta. Tämä kehitysaskel on siis luonut e-urheilun institutionaaliselle tasapainolle hieman lisää vakautta.

Toiseksi ongelmakohtaksi mainittiin fyysinen aktiviteetti. E-urheilusta todettiin puuttuvan nimenomaan suurten lihasryhmien määrittelemä fyysinen aktiviteetti. Tämä osoittautui perustavanlaatuisesti ongelmaksi nykymuotoisessa e-urheilussa. Pelien ohjaus tapahtuu yksinkertaisesti laitteistolla, jonka käyttö ei vaadi suurten lihasryhmien aktivointia. Lopuksi pohdittiin myös tutkimuskysymyksessä mainitun urheilustatuksen merkitystä e-urheilulle. Todettiin, että e-urheilu on kasvanut ja menestynyt jo ilman urheilustatusta mutta sen saavuttamisesta voisi olla apua legitimitetin kasvattamisen kannalta.

Toinen tutkimuskysymys oli: Mitkä ovat e-urheilupelien yhteisiä voittotuloksen muodostavia tekijöitä? Tarkasteltavia e-urheilun pelejä valikoitui kolme, jokainen oman genrensä suosituimpia. Tarkasteltavista e-urheilun peleistä löytyi useampia voittotekijöitä mutta ne sisälsivät hyvin vähän yhtäläisyyksiä. Tällä perusteella pääteltiin, että e-urheilun kentästä saatiin laaja läpileikkaus mutta e-urheilupelit monipuolisesti kehitettyjä.

E-urheilun vertailu urheilun määritelmään toi esiin kaksi esimerkkiä perinteisen urheilun lajeista, jotka eivät myöskään täyttäneet urheilun määritelmää fyysisen aktiviteetin osalta. Mahdollinen kiinnostava jatkotutkimuksen kohde olisikin näiden lajien tarkempi analysointi urheilun määritelmää vasten. Lisäksi lajeja voisi vertailla e-urheiluun pohtien niiden eroja ja yhtäläisyyksiä.

Lähdeluettelo

- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research, 27*(2), 211–232. <https://doi.org/10.1108/intr-04-2016-0085>
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2016). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”. *Quest, 69*(1), 1–18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- Jin, D. Y. (2010). *Korea’s Online Gaming Empire*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262014762.001.0001>
- Olsen, A. H. (2015). The Evolution of eSports: An Analysis of its origin and a look at its prospective future growth as enhanced by Information Technology Management tools. <https://doi.org/10.48550/ARXIV.1509.08795>
- Scholz, T. M. (2019). *eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-11199-1>
- Witkowski, E. (2010). Probing the sportiness of eSports. Teoksessa J. Christophers & T. Scholz (Toim.), *ESports yearbook 2009* (2. painos, s. 53–56). Books on Demand GmbH.