

Katsaus

Pelijumalia ja kuolevaisia – Katsaus suomalaiseen kilpapelaamiseen ja kilpapelaajiin

MARJAANA KOJO
marjaana.kojo@uta.fi
Tampereen yliopisto

Tiivistelmä

Katsaus käsittelee kilpailullista tietokonepelaamista Suomessa. Aineistona ovat viisi kilpapelaajan haastattelua ja yksi peliorganisaation johdossa olevan henkilön haastattelu, alan nettisivustot sekä havainnot kahdessa pelitapahtumassa. Haastatellut kilpapelaajat aloittivat pelaamisen alle kouluikäisinä ja kilpailun teini-iässä. Haastatellut harjoittelivat pelaamalla mahdollisimman paljon peliä, jossa he kilpailivat. Pelaajat harjoittelivat harjoitusvastustajien ja oman joukkueen jäsenten kanssa. He katsoivat ja analysoivat omia sekä muiden pelejä. Kaikki myös keskustelivat pelaamisesta muiden tasollaan olevien pelaajien kanssa. Pelaajat valmensivat toisiaan. Kilpapeliskenen fanikulttuuri tapahtuu lähinnä internetissä keskustelupalstoilla ja nettilähetyksiä seuraamalla.

Avainsanat: kilpapelaaminen, elektroninen urheilu, pelaajatutkimus, fanikulttuuri, peliura

Game gods and mortals – A review of Finnish competitive gaming and competitive gamers

Abstract

This review discusses competitive gaming of computer games in Finland. Data consist of five interviews of competitive gamers and an interview of person, who is in a leading position in game organisation, web-pages that discuss competitive gaming and observation in two lan-parties. Interviewees began to play before they started school and competitive gaming when they were teenagers. Gamers practiced playing as much as they could game in which they competed. Gamers practiced with sparring partners and their team members. They also watched and analysed their own and other players matches. All of them also discussed gaming with other gamers at their level. Gamers coached each other. Finnish fan culture in competitive gaming happens mainly in internet in discussion forums and watching webcasts.

Key words: competitive gaming, electronic sports, player research, fan culture, game career

Johdanto

Sitä netissäki aina vitsaillaan, et jos tälläset häviää, ni ne oli vaan suopeita kuolevaisia kohtaan. Semmosina pelijumalina pidetään. (Pelaaja 4)

Kilpapelaamisella tarkoitetaan digitaalista, eli tietokone-, konsoli- ja mobiilipelaamista, tavoitteellisena harrastuksena tai kilpailutoimintana (esimerkiksi Suomen elektronisen urheilun liitto Ry; Wagner 2006). Kilpapelaaminen on Suomessa suhteellisen uusi ilmiö, joka on yleistynyt 2000-luvulla. Pelaajien paremmuusjärjestyksestä taistellaan erilaisissa turnauksissa ja liigoissa. Pelejä ja tuloksia voi seurata internetin kautta nettilähetyksinä ja ranking-listoilla. Tämä on synnyttänyt

fanikulttuuria, jossa harrastajat eli ”tavalliset kuolevaiset” ihailevat huippupelaajia eli ”pelijumalia”. (Timperi 2011a, 33–34, 60–62; Juutilainen 2010; Jin & Chee 2008.)

Vaikka kilpapelaaaminen on yleistynyt vasta tällä vuosituohannella, ovat tietokoneharrastajat kilpailleet jossain muodossa kiinnostuksensa parissa sen alusta asti (Saarikoski & Suominen 2009; Taylor 2012, 3–9). Digitaalisissa peleissä järjestettävien kilpailujen ja kilpapelaaamisen historiasta Suomessa ei kuitenkaan ole saatavilla tutkimusta tai kirjallisuutta. Internetistä löytyvien tietojen mukaan vuonna 2001 *Counter-Strike*-pelissä järjestettiin Suomen mestaruuskilpailut ja World Cyber Games’sa eli maailman parhaiden konsoli- ja tietokonepelaajien turnauksessa oli suomalainen edustus (Peliplaneetta, World Cyber Games). Vuonna 2010 perustettiin Suomen elektronisen urheilun liitto, SEUL ry, edistämään digitaalisten pelien harraste- ja kilpailutoimintaa (SEUL ry). Kuitenkin jo ennen yhdistyksen perustamista kilpapelaaamisen kentällä toimi useita eri pelaajien muodostamia joukkueita¹, peliorganisaatioita, peliseuroja ja peliturnausten järjestäjiä. Viime aikoina kilpapelaaaminen on kasvattanut suosiotaan ja tullut näkyvämmäksi myös valtamediassa, ehkä erilaisten tapahtumien ja suomalaisten pelaajien menestyksen myötä (vrt. Juutilainen 2010; Yle 2011).

Kilpapelaaamista ei ole tutkittu Suomessa omaa työtäni (Kojo 2012) ja kilpapelaaamisen ekosysteemiä käsittelevää diplomityötä lukuun ottamatta (Timperi 2011a). 2010-luvun taitteessa kilpapelaaaminen ainoastaan mainitaan lyhyesti muutamissa lähteissä (Kangas 2009; Kinnunen 2010; Luhtala ym. 2011; Pasanen 2010; Timperi 2011b; Tossavainen 2008). Tämän katsauksen tarkoituksena on kuvata kilpapelaaamista Suomessa ja selvittää kilpaa pelaavien nuorten miesten peliuraa, harjoittelua ja kilpapelaaamisen fanikulttuuria. Aineistona ovat viiden kilpapelaaajan ja yhden peliorganisaation johtajan haastattelut, aiheen ympärille rakentuneet suomalaiset nettisivustot sekä havainnot kahdesta pelitapahtumasta Helsingissä.

Kilpapelaaamisen määrittelyä ja käytänteitä

Suhteellisen tuoreena ilmiönä kilpapelaaamista on määritelty vain muutamissa tutkimusartikkeleissa ja sen sisällöstä sekä käsitteestä on erilaisia mielipiteitä ja näkökulmia. Kilpapelaaamista kutsutaan Suomessa myös elektroniseksi urheiluksi. Englanninkielisinä termeinä käytetään seuraavia: *cybersports*, *electronic sports*,

e-sports, *professional gaming* ja *competitive gaming*. (Jonasson & Thiborg 2010; Timperi 2011a; Wagner 2006.)

Suomen elektronisen urheilun liitto määrittelee elektroniseksi urheilijaksi keneksi tahansa, joka käyttää tietoteknistä pelilaitetta pelatakseen yksin itsensä kehittämiseksi tai toisen henkilön kanssa lähiverkossa tai Internetin yli. Määritelmän mukaan toisen pelaajan mukaan tuominen osaksi peliä tekee pelaamisesta kilpaurheilua. (SEUL ry.) Wagner (2006) määrittelee kilpapelaaamisen urheilun osa-alueeksi, jossa ihmiset kehittävät ja harjoittavat henkisiä sekä fyysisiä kykyjään informaatio- ja kommunikaatioteknologian hallinnassa. Määritelmään sisältyy sekä yksilöiden että joukkueiden välinen kilpailu. Hutchins (2008) taas katsoo, että kilpapelaaaminen ja kilpapelaaajat ylittävät vanhat raja-aidat median, urheilun, tietoverkkojen ja tietokonepelien välillä. Kilpapelaaamista ei tulisi määritellä näiden osa-alueidensa kautta, vaan se on aivan uusi sosiaalisuuden muoto.

Taylorin (2012) näkemyksen mukaan tietokonepelaaminen on kehittymässä vapaa-ajan viettotavasta niin sanotuksi vakavaksi pelaamiseksi ja urheiluksi. Pelaaminen ammattimaistuu ja siitä tulee joillekin palkkatyötä. Tämä ilmenee kilpailullisena pelaamisena ja ammattipelaamisena. Taylor käyttää näiden yläkäsitteenä termiä elektroninen urheilu (e-sports). Taylor näkee elektronisen urheilun olevan yhdistelmä teknologiaa, fyysisyyttä ja ihmisen toimintaa. Hänen mukaansa kilpapelaaaminen ei ole ainoa urheilun muoto, jossa hyödynnetään teknologiaa. Useissa urheilulajeissa teknologialla on erityinen merkitys suorituksessa. Näitä ovat esimerkiksi autourheilu ja pyöräily. Taylorin mukaan fyysisyys on myös tärkeä osa tietokonepelaamista, kuten muutakin urheilua. Pelaajat esimerkiksi lämmittelevät lihaksiaan ennen pelejä, ja hyvillä peliasennoilla sekä omaan vartaloon sopivilla pelivälineillä on suuri merkitys kilpailuissa. Kaiken kaikkiaan Taylor katsoo elektronisen urheilun kentän olevan kasvamassa ja ammattimaistumassa. Samalla elektronisen urheilun kenttää tukevat taloudelliset, lainopilliset ja institutionaaliset rakenteet kasvavat ja kehittyvät. (Emt. 37–47, 239–240.)

Myös Jonasson & Thiborg (2010) pohtivat kilpapelaaamisen suhdetta perinteiseen urheiluun. He esittävät kolme skenaariota, joita kohden kilpapelaaaminen saattaa kehittyä. Heidän mukaansa kilpapelaaaminen on tällä hetkellä useissa maissa lähinnä perinteisen urheilun vastakulttuuria ja se voi pysyä sellaisena jatkosakin. Joissain maissa tietokonepelien pelaaminen kilpailullisesti on kuitenkin tullut osaksi valtakulttuuria. Heidän mukaansa kilpapelaaaminen saattaa jatkossa tulla

yhdeksi tunnustetuksi urheilun osa-alueeksi. Kolmantena, tutkijoiden mukaan erittäin spekulatiivisena skenaariona on, että kilpapelaamisesta tulisikin tulevaisuudessa urheilun vallitseva muoto. He perustelevat tätä skenaariota ihmisten elinympäristön ja työelämän muuttumisella. Arkielämässä tarvitaan yhä vähemmän fyysistä ponnistelua, mutta sitäkin enemmän älyllisiä suorituksia ja tietotekniikan käyttöä. (Emt.)

Kilpapelaamisessa pelataan lähinnä neljää eri *peligenreä* eli pelityyppiä. *FPS (first-person-shooter)* -peleissä eli ensimmäisen persoonan ampumispeleissä, pelimaailma esitetään pelaajan näkökulmasta. *RTS (real-time-strategy)* -peleissä eli reaaliaikaisissa strategiapeleissä pelaaja hallitsee kokonaista armeijaa tai yksikköä. Tavoitteena on yleensä kerätä ympäristöstä resursseja, vallata itselleen alueita, rakentaa tukikohtia ja tuhota vastustajan joukot. Näkymä peliin on ylhäältä päin, jolloin pelaaja voi havainnoida koko pelikentän tapahtumia. Taistelupeleissä tavoitteena on voittaa kaksinkamppailussa esimerkiksi itämaisten taistelulajien tapaan taistellen. Lisäksi kilpailullisesti pelataan urheilupelejä eli urheilulajeja kuten jääkiekkoa ja jalkapalloa simuloivia pelejä. Tavoitteena on menestyä niin kuin oikeasakin lajissa esimerkiksi tekemällä enemmän maaleja kuin vastustajia. (Jonasson ym. 2010.)

Kilpailullisesti pelattavat pelit voivat olla yksinpelejä tai moninpelejä, joissa usean pelaajan joukkueet kilpailevat keskenään. Joukkueet ja yksinpelien pelaajat voivat kuulua pelaajien kilpailutoimintaa tukevaan organisaatioon, joita kutsutaan toisinaan myös joukkueiksi. Peliorganisaatio saattaa maksaa pelaajille palkkaa, huolehtia kilpailuihin osallistumiseen liittyvistä käytännön asioista, hankkia sponsoreita ja tukea pelaajan harjoittelua. (Timperi 2011a, 64–65.)

Kilpapelaaminen tapahtuu käytännössä joko Internetin välityksellä pidetyissä otteluissa ja turnauksissa tai peliturnauksissa, joihin pelaajat saapuvat fyysisesti paikalle. Joukkueiden ja yksittäisten pelaajien sijoitusta seurataan Internetissä sijaitsevassa ladder -systemissä eli eräänlaisella ranking-listalla. Voittaja kipuaa *ladderia* ylöspäin ja häviöjä putoaa alaspäin. Peliturnauksissa pelataan turnauksen sisäisiä otteluita, joissa on omat palkintonsa. Peliturnauksissa voidaan järjestää myös peliliigojen loppuotteluita tai karsintoja joihinkin ulkomaalaisiin turnauksiin. (Janz & Martens 2005; Jonasson ym. 2010; Swalwell 2006; Timperi 2011a, 47–51.)

Suomessa on tällä hetkellä peliturnauksia ja nettiliigaa järjestävän Peliliigan mukaan jo noin kaksi sataa puoliammattilaista kilpapelaajaa. Muutama suomalainen myös elättää itsensä pelaamalla ammattilaisena ulkomaalaisissa peliorganisaatioissa ja osallistumalla kilpailuihin ympäri maailmaa. Suomessa virallisia kilpailuja järjestetään noin parikymmentä vuodessa, ja palkintosummat vaihtelevat kympeistä tuhansiin euroihin. (Juutilainen 2010.)

Haastatteluja ja havainnointia kilpapelientällä

Haastattelin katsausta varten viittä 21–26-vuotiasta kilpapelaajaa ja yhtä peliorganisaation johtajaa. Haastateltavat olivat miehiä. Haastatellut kilpapelaajat pelaavat tai ovat pelanneet tietokonepelejä tavoitteenaan edetä *ladderilla* tai menestyä peliturnauksissa. Kilpapelaajan määritelmä on häilyvä, koska osa peleistä perustuu pelaajien väliseen kilpailuun (esim. Starcraft 2, Beginners guide). Haastatellut valikoituivat mukaan sillä perusteella, että he määrittelivät itse itsensä kilpapelaajiksi. Haastatellut olivat pääasiassa osallistuneet peliturnauksiin Suomessa tai pelanneet turnauksia Internetissä. Yksi haastateltavista oli osallistunut peliturnauksiin ulkomailla ja saanut pelaamisesta palkkaa. Neljä pelasi yksin pelattavia pelejä ja yksi pelasi usean pelaajan joukkueessa.

Tein haastattelut vuoden 2011 kevään ja kesän aikana ². Rekrytoin haastateltavat mukaan tutkimukseen kolmella eri tapaa. Sain kahden haastateltavan yhteystiedot tietokonekulttuuria edistävän yhdistyksen kautta. Esitin haastattelukutsuja henkilökohtaisesti kahdessa lan-tapahtumassa Helsingissä. Tapahtumat olivat *Solid Pirates*, joka oli nelipäiväinen 300 tietokonepaikan tapahtuma Helsingin Medialukiossa ja *Assembly Summer 2011*, Suomen suurin tietokoneharrastajien festivaali, jossa oli tuhansia osallistujia. Lisäksi etsin peliorganisaatioiden www-sivujen kautta yhteystietoja ja otin haastateltaviin yhteyttä sähköpostilla. Tein haastattelut pelitapahtumissa ja niiden ulkopuolella työhuoneellani sekä kahviloissa. Yksi haastattelu oli kahden pelaajan yhteishaastattelu ja muut olivat yksilöhaastatteluja. Haastateltavat saivat suhteellisen vapaasti kertoa omasta pelaamisestaan ja kilpapelaamisesta yleensä. Haastattelut olivat kestoltaan 40 minuutista puoleentoista tuntiin.

Tekstissä ei sitaattien yhteydessä paljasteta henkilöiden ikää, pelaamaa peliä tai heidän edustamaansa peliorganisaatioita. Haastateltavasta ilmoitetaan, onko hän peliorganisaation johdossa työskentelevä vai pelaaja ja pelaajien kohdalla haastateltavan numero. Tämä johtuu siitä, että heidät voisi suomalaisten kilpapelaajien ja peliorganisaatioiden määrän ja haastatteluissa esiintyneiden seikkojen perusteella tunnistaa helposti.

Kilpapelaajien peliuria Suomessa

Haastatellut kilpapelaajat aloittivat tietokone- ja konsolipelien pelaamisen 2–7-vuotiaana sisarusten ja kavereiden kanssa. Harrastuksen aloittamisen mahdollisti kotiin hankittu pelikonsoli tai tietokone. Verkossa päästiin pelaamaan vähän myöhemmin yhteyksien paran-

tuessa. Tässä vaiheessa haastatellut pelasivat huvikseen ilman tavoitteita.

Pelaaminen alkoi niinkin nuorena iässä kuin kaksikolme. Et mun sisko ja veli sai Nintendo kasibittisen ja sitte, ku osas jotain tehdä käsilläkin, ni siit se pelaaminen vaan lähti. (Pelaaja 2)

Haastateltujen kohdalla tavoitteellinen ja kilpailullinen pelaaminen alkoi teini-ikäisenä. He osallistuivat lan-tapahtumiin sekä Internetissä pelattaviin peliturnauksiin osana pelijoukkuetta ja osa yksin. Alussa joukkueet muodostettiin lähinnä olemassa olevan kaveripiirin pohjalta. Osa pelaajista halusi kuitenkin panostaa pelaamiseen enemmän kuin joukkueensa, tai kaikki pelaajat eivät yltäneet taidoiltaan samanlaiseen suoritukseen. Tällöin joukkueista jouduttiin eroamaan tai vaihtamaan menestyvämpiin joukkueisiin. Uudet pelaajat rekrytoitiin joukkueisiin henkilökohtaisella kutsulla tai vastaamalla netissä olevaan pelaajien hakuilmoitukseen.

Ja joskus... seitsemäs kaheksaluokkalaisten ikäisenä, ni tavallaan enemmän kuuli tällästä kilpapelipelaamisjutusta, että on turnauksii, jota järjestetään. Mä en eka välttämät tienny mistään rahast, mut sillee vaan, että pelataan turnauksissa kunniasta. (...) Me perustettiin oma joukkue, mentiin netissä pidettäviin turnauksiin mukaan ja pelailtiin ja tultii paremmiks. Ja samalla se koko kulttuuri kehitty maailmanlaajusteki. (Pelaaja 5)

Pelaaminen muuttui iän ja menestyksen myötä vakavammaksi harrastukseksi tai joillekin jopa sivutoimiseksi ammatiksi palkkatuloineen ja palkintorahoineen. Osalle itsen tai joukkueen menestyminen toi mukanaan mahdollisuuden liittyä osaksi peliorganisaatiota. Yksi haastatelluista kertoi saaneensa jo yläasteella pientä palkkaa pelaamisestaan ja voitaneensa myöhemmin kohtalaisia rahapalkintoja. Muille pelaaminen oli lähinnä vakavasti otettava harrastus, josta saattoi saada pieniä palkintoja. Tavoitteena oli kuitenkin menestyä *ladderilla* tai peliturnauksissa ja kehittyä pelaajana.

Me oltiin EU-ladderin yhdeksänsiä. Joskin silloin ku me päästiin siihen, ni mut potkittiin joukkueesta, koska olin liian huono. (Pelaaja 1)

Sitte 2007 me voitettiin yhes toises strategiapelissä euroopan mestaruus, silloin se oli 6000 euroa se pääpalkinto. Ja meit oli neljä henkeä siinä joukkueessa. Ja se oli ehkä ainakin omalta osalta kilpapelituran huipentuma. (Pelaaja 5)

Peliorganisaation johdossa olevan haastatellun mukaan pelaajat aloittavat kilpailullisen pelaamisen yleensä 16-vuotiaana. Toisen asteen opintojen ohella on mahdollista keskittyä pelaamiseen. Armeija yleensä katkaisee pelituran joksikin aikaa ja osalla lopettaa sen kokonaan. Osa jatkaa pelaamista kolmannen asteen opintojen ohella. Muutamat jatkavat kilpapelipelaamista työn ohella, mutta he ovat vähemmistössä. Kilpapelipelaajat ovatkin Suomessa pääosin eri-ikäisiä opiskelijoita. Peliorganisaation johdossa olevan mukaan pelaaja on uransa huipulla noin 18–20-vuotiaana. Usean pelaajan joukkueet koostuvat kuitenkin useimmiten eri-ikäisistä pelaajista.

No aika monet on opiskelijoita. Pelataan ennen armeijaa, sit käydään opiskelemaan ja sitten mennään duuniin ja lopetetaan se pelaaminen. Se on, vois sanoa tyypillinen Pelaaja mikä on melkein aina. (Peliorganisaation johdossa)

Osa haastatelluista oli jo vähentänyt tavoitteellista pelaamista, harjoitusmääriä ja kilpailuihin osallistumista. He olivat kuitenkin sitä mieltä, että pelaaminen ja pelikulttuurinen seuraaminen tulisivat olemaan jatkossa osa elämää. Yksi haastateltava esimerkiksi kertoi, että tulevaisuudessa hän saattaa matkustella "kisaturistina" ulkomaisissa peliturnauksissa.

Se on nyt vähän laantunu viime vuosina, että enemmän tullu tämmöseks divaritason pelaajaks. Semmonen kaveri, joka harrastaa, vaikka verrataan vaik jääkiekkoon niin ykkösdivariPelaaja joka pelaa paljon jääkiekkoo, mut kuitenkin on muut ammatit ja muut. On vaan harrastus tai semmonen mitä tekee vieläki tosissaan, ehkä samanlainen itellä suhde kilpapelipelaamiseen nytte. (Pelaaja 5)

Suomalaisen kilpapelipelaajan peliura alkaa lapsuudessa aloitetusta peliharrastuksesta ja muuttuu tavoitteelliseksi pelaamiseksi teini-ikässä. Koska Suomessa pelaamisesta saadut palkkiot ja palkinnot ovat niin pieniä, pelaajilla ei ole mahdollisuutta keskittyä ainoastaan

pelaamiseen ja kilpailuun. Peliuralla eteneminen vaatii jatkuvaa harjoittelua, jota on vaikea jatkaa työuran ohella.

Kilpapelaaajien harjoittelu ja sen tukeminen

Haastatellut pelasivat pääasiassa yhtä peliä, jossa he kilpailivat. Pelaamisen tarkoituksena oli kehittyä pelaajana juuri tiettyssä pelissä ja saavuttaa turnauksissa voittoja. Haastatellut saattoivat silloin tällöin pelata myös muita pelejä. Tämä erotettiin kuitenkin tavoitteellisesta pelaamisesta viihteeksi.

Mä oon (pelannu /MK) seittemän vuotta. Ja käytännössä oikeestaan kahta peliä. (...) Että pelaan yhtä peliä kerrallaan ja sit vaihdan toiseen. Totta kai mä kokeilen kaikennäköstä. Mulla on pleikkariki, jolla mä pelaan sitten huvin vuoks. (Pelaaja 3)

Haastatellut olivat nuoria aikuisia ja heillä oli velvoitteita töiden ja opintojen sekä puolisoitensa suhteen. Pelaamista oli mahdollisuus harrastaa vapaa-ajalla näiden velvollisuuksien jälkeen. Siihen panostettu aika vaihteli kulloisestakin elämäntilanteesta riippuen. Yksi kertoi pelanneensa viimeisen vuoden kuluessa keskimäärin noin tunnin tai kaksi päivässä. Toinen kertoi pelaavansa välillä kahdeksan tuntia päivässä.

Kilpapelaaajat harjoittelivat tai valmistautuivat peleihin hyvin monin tavoin. He katselivat aiempia pelejään ja analysoivat niitä. Pelaajat seurasivat myös muiden, esimerkiksi kuuluisien huippupelaajien otteluita netin kautta ja ottivat niistä oppia. Joku yritti pelata ajallisesti mahdollisimman paljon. Monet kehittivät ja harjoittelivat tuttuun harjoitusvastustajien kanssa uusia strategioita. Kaikki myös keskustelivat pelaamisesta muiden kanssa kasvotusten ja Internetissä. Haastateltu joukkuepelaaja vaihteli pelipaikkoja joukkueen muiden jäsenien kanssa oppiakseen kuinka muut joukkueen pelaajat ajattelivat ja toimivat. (Ks. myös Timperi 2011a, 65–66.)

Me pelataan sillain, että me vaihdellaan... Meil on tiettyil kaikki, on tietyt positiot. Yks pelaa, no mä en nyt todellakaan jalkapallo... jääkiekosta tiedä, mut yks pelaa puolustavaa, puolustavii pelaajia. Yks on hyökkääjiä. (...) No just nimenomaan sillai, et vaihdellaan niit paikkoja. Elikkä pelataan

vähän eri paikkoja välillä, että opitaan ajatteleen silleen miten sitä toista paikkaa pelataan. (...) Niissä voit tulla paremmin synergioi, eli paremmin vastaan siinä toisessa, toisen kanssa. (Pelaaja 3)

Timperi (2011a) kirjoittaa kansainvälistä kilpapelaaamista käsittelevässä tutkimuksessaan joukkueiden ja pelaajien valmentajista (emt, 20, 44, 65). Haastattelemani kilpapelaaajat kuitenkin kertovat, että valmentajat ovat harvinaisia suomalaisilla pelaajilla ja joukkueilla. Joissain tapauksissa kokeneemmat pelaajat saattavat opastaa vähemmän pelanneita. Suomessa pelaajat harjoittelevat ja jakavat vinkkejä keskenään sekä opettavat toisiaan. Rambusch ja kumppanit (2007) totesivat myös ruotsalaisessa tapaustutkimuksessaan, että pelaajat ovat vastavuoroisessa suhteessa toisiinsa. Pelaajat ovat samanaikaisesti oppilaita ja opettajia toisilleen.

Meillä on semmonen oma privaattikanava, jossa mekin kaksi ollaan, semmonen privaattikanava, jossa on joku kolmekymmentä ehkä vähän tämmösiä parhaimpia näistä viidestä sadasta (tietyn pelin pelaajasta/MK). Ja sit sinne yleensä aina kutsutaan, jos huomataan, et joku on menestynyt hyvin ja näyttää semmoselta tosissaan pelin ottavalta. Se on vähän semmonen, että siellä voidaan keskustella vähän kehittyneemmällä tasolla siitä pelistä. Siellä kaikki tuntuu ymmärtävän kaikkee tämmöstä pelin kikkoja vähän enemmän. (Pelaaja 4)

Vaikka jotkut peliorganisaatiot tarjoavat valmennusta pelaajilleen, Suomessa niiden roolina on pääasiassa mahdollistaa kilpapelaaajan keskittyminen pelaamiseen (vrt. Timperi 2011a, 44). Peliorganisaation johdossa oleva haastateltava kertoi, että peliorganisaatiot hoitavat pelaajien harjoitteluun ja kilpailuihin osallistumiseen liittyviä käytännön asioita. Ne hankkivat pelaajille pelivälineitä, sponsoreita ja hoitavat peliturnauksien ilmoittautumisia, matkajärjestelyjä sekä kuluja. Vastineeksi peliorganisaatio ottaa prosenttiosuuden pelaajan voittamista rahapalkinnoista. Haastateltavien mukaan tällä hetkellä Suomessa ei ole peliorganisaatioita, jotka maksaisivat pelaajille palkkaa.

Joo no meillä on, että kymmenen prosenttia kotimaan turnauksista ja kaksikymmentä prosenttia ulkomaisista. Ja sit me kustannetaan niille lennot, hotellimajoitus, osallistumismaksut ja joissaki tapauksissa maksetaan

päivärahaa, et ne saa ostaa ruokaa ja jos bensaa tarvii ja tämmöstä.
(Peliorganisaation johdossa)

Haastateltujen kilpapelaaajien harjoittelua voisi kutsua puoliammattimaiseksi. Sponsorirahojen ja palkintorahojen ollessa pieniä pelaajien ei ole mahdollista keskittyä vain pelaamiseen. Haastatellut kuitenkin toivoivat, että tulevaisuudessa, kilpapelaaamisen yleistyessä ja saadessa medianäkyvyyttä, toiminta voisi tulla ammattimaisemmaksi.

Fanikulttuuri

Kilpapelaaamiseen kuului pelaamisen ohella peliskenen³ tapahtumien tiivis seuraaminen erilaisten nettisivustojen ja lehtien kautta. Haastatellut seurasivat pelaamiseen keskittyneitä nettisivustoja lähes päivittäin. Lisäksi he katselivat muiden pelejä nettilähetyksinä. (Ks. myös Jin 2010, 66–67.) Kolme haastatelluista oli myös itse osallistunut pelitapahtumien järjestämiseen ja toteuttamiseen.

Pelit-lehti esimerkiksi on yks ja sitte Setti ja Geimingi. Sieltä mä luen yleensä uutiset ja tälle. Nytteki ennen ku mä lähin tänne, ni mä kattelin StarCraft kakkosen maailmanmestaruuskisoja. (...) Mä aika paljon kattelen näitä just pelejä suoraan. Clanbasessa mä kattelen mitä Suomi yleensä vaa pärjää, et en mä muuten siellä hirveesti pyöri. (Pelaaja 2)

Suomalaisten kilpapelaaajien ja peliharrastajien kohdalla ei voi puhua samanlaisesta fanikulttuurista kuin Aasiassa. Esimerkiksi Etelä-Koreassa, joka on kilpapelaaamisen johtava maa tällä hetkellä, verkkopelien pelaaminen on suosittu harrastus ja maassa on vireä kilpapelaaamisen kulttuuri. Etelä-Koreassa on satoja ammattilaispelaajia, joista huiput ansaitsevat suuria summia ja ovat ihailtuja julkisuuden henkilöitä. Peliturnaukset ovat isoja tapahtumia, jotka televisoidaan. (Jin & Chee 2008; Timperi 2011a, 44–46.) Myös haastatellut seurasivat menestyneitä eteläkorealaisia pelaajia, joita yksi haastateltava kutsui pelijumaliksi. Haastatellut totesivat, ettei suomalainen fanikulttuuri yllä aasialaiselle tasolle. Suomessa menestyneiden pelaajien ihailu ja kannustaminen tapahtuu lähinnä Internetin pelisivustoilla.

Mä olin jopa ihan suunnitellu, että mä oisin pyytäny nimmarin tältä korealaiselta, joka oli täällä. Mä olin viel, mä olin kattonu Youtubesta, olin harjotellu, että miten sanotaan kiitos koreaksi. Ihan kyl niitä pidetään samalla lailla idoleina, ku jotain urheilutähtiä. Tai Teemu Selänteeltä joku menee kysymään nimmaria, ni mä meen kysymään NaDalta. (Pelaaja 4)

Lopuksi

Tavoitteenani tässä katsauksessa oli selvittää suomalaisen kilpapelaaajan peliuraa, harjoittelua sekä suomalaista kilpapelaaamisen fanikulttuuria. Kilpapelaaajat aloittavat pelaamisen ennen kouluikää ja aloittavat kilpailun teini-iässä. Uran huippukohta ajoittuu ikävuosiin 18–20. Peliura tehdään pääosin opintojen, joskus myös palkkatyön ohessa. Haastatellut harjoittelivat pelaamalla mahdollisimman paljon omaa peliään. Lisäksi he katsoivat ja analysoivat omia sekä muiden pelejä. Pelaajilla oli harjoitusvastustajia, joiden kanssa oli mahdollista kokeilla uusia tekniikoita. Joukkuepelaajat vaihtelivat pelipaikkoja toistensa kanssa. Kaikki myös keskustelivat pelaamisesta muiden tasolla olevien pelaajien kanssa. Pelaajat lähinnä valmensivat toisiaan, eikä heillä ollut muita valmentajia. Haastateltavien mukaan suomalainen fanikulttuuri tapahtuu lähinnä Internetin kautta keskustelupalstoilla ja pelilähetyksiä seuraamalla.

Katsaukseni nosti esille useita jatkotutkimusaiheita. Kilpapelaaamisen tutkimuksen kenttä on Suomessa ja maailmalla lähes koskematon. Jo suomalaisten kilpapelaaajien määrästä voidaan esittää vain karkeita arvioita (Juutilainen 2010). Suomalaisen kilpapelaaamisen ekosysteemi ja sen toimijat tulisi selvittää, tämä mahdollistaisi ekosysteemien kansainvälisen vertailun (vrt. Timperi 2011a). Suomalainen kilpapelaaaminen ja sen kehitys kaipaa myös omaa historiikkiaan. Jatkotutkimuksen ohella tärkeää olisi määritellä ja pohtia digitaalisten pelien harrastus- ja kilpailutoiminnasta käytettyjä käsitteitä. Olen itse käyttänyt termiä kilpapelaaaminen, jota Suomessa on aiemmin käyttänyt myös Timperi (2011a, 2011b). Lajin harrastajat sekä esimerkiksi elektronisen urheilun liitto käyttävät rinnakkaisina käsitteinä sekä kilpapelaaamista että elektronista urheilua (SEUL Ry). Tutkimuksen toivottavasti jatkuessa tästä eteenpäin käsitteiden selkeys ja määrittely olisi tarpeellista.

Viitteet

1 Joukkue voi viitata joukkuepelin pelaamiseksi muodostettuun pelaajien ryhmään tai pelaajien kilpailutoimintaa tukevaan organisaatioon (Timperi 2011a, 64). Tässä artikkelissa käytetään joukkuetta viittamaan pelaajien ryhmään ja peliorganisaatiota viittamaan pelaajien kilpailutoimintaa tukevaan organisaatioon.

2 Aineisto on kerätty WORK-Preca tutkimushankkeessa, joka on osa Suomen Akatemian WORK, Työn ja hyvinvoinnin tulevaisuus -tutkimusohjelmaa.

3 Peliskenellä tarkoitetaan pelien ympärille rakentuneita yhteisöjä, organisaatioita ja tapahtumia sekä pelien harrastajia. Skenellä voidaan viitata yksittäisen pelin-, jonkun maan tai globaaliin skeneeseen (Rambusch ym. 2007; Timperi 2011a, 19).

Lähteet

KIRJALLISUUS

Hutchins, Brett (2008). Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games. *New Media & Society* 10: 6, 851–869.

Jansz, Jeroen & Marten, Lonneke (2005). Gaming at a LAN event: the social context of playing video games. *New media & society* 7: 3, 333–355.

Jin, Dal Young (2010). *Korea's Online Gaming Empire*. Cambridge: MIT Press.

Jin, Dal Yong & Chee, Florence (2008). Age of New Media Empires: A Critical Interpretation of the Korean Online Game Industry. *Games and Culture* 3: 1, 38–58.

Jonasson, Kalle & Thiborg, Jesper (2010). Electronic sport and its impact on future sport. *Sport in Society*, 13: 2, 287–299.

Juutilainen, Ville (2010). *Kilpapelaaaminen kasvattaa suosiotaan Suomessa*. Viitattu 3.8.2011. <http://www.mtv3.fi/uutiset/kotimaa.shtml/2010/09/1194455/kilpapelaaaminen-kasvattaa-suosiotaan-suomessa>

Kallio, Kirsi Pauliina, Kirsiikka Kaipainen & Frans Mäyrä (2007). *Gaming nation? Piloting the international study of games cultures in Finland*. Tampereen yliopisto, Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 14. Viitattu 1.8.2011. <http://tampub.uta.fi/tup/978-951-44-7141-4.pdf>

Kangas, Sonja (2009). Arvon muodostuminen sosiaalisessa pelikulttuurissa. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto, 57–66.

Kinnunen, Jani (2010). Leikkisä raha peleissä. Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.): *Pelitutkimuksen vuosikirja 2010*. Tampere: Tampereen yliopisto, 42–57.

Kojo, Marjaana (2012). Lanitusta, ladderia ja lifetystä – kilpapelaaaminen nuorten alakulttuurina. Teoksessa Mikko Salasuo, Janne Poikolainen & Pauli Komonen (toim.): *Katukulttuuri. Nuorisoesiintymiä 2000-luvun Suomessa*. Helsinki: Nuorisotutkimusseura/ Nuorisotutkimusverkosto, 60–78.

Luhtala Kaisa & Inka Silvennoinen & Teresa Taskinen (2011). *Nuoret pelissä. Tietoa kasvattajille lasten ja nuorten digitaalisesta pelaamisesta ja rahapelaamisesta*. Helsinki: Terveiden ja hyvinvoinnin laitos.

Pasanen, Hannes (2010). ”Mut eihän nörtit dokaa!” Verkko ja pelaaminen nuorten ehkäisevässä päihdetyössä. Teoksessa Merja Kylmäkoski, Sanna Pylkkänen & Reijo Viitanen (toim.): *Yhteisöllisiä näkökulmia nuorten ehkäisevään päihdetyöhön*. Humanistinen ammattikorkeakoulu, 178–188.

Rambusch, Jana & Peter Jakobsson & Daniel Pargman (2007). Exploring e-sports: A Case Study of Gameplay in Counter-strike. Situated Play, *Proceedings of DiGRA 2007 Conference*.

Saarikoski, Petri & Jaakko Suominen (2009). Computer hobbyists and the gaming industry in Finland. *IEEE Annals of the History of Computing*, 3: 31, 20–33.

Swalwell, Melanie (2006). *Multi-player computer gaming: “Better than playing (PC games) with yourself. Reconstruction. An Interdisciplinary Cultural Studies Community* 6:1. Viitattu 15.6.2011. <http://reconstruction.eserver.org/o61/swalwell.shtml>

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

Timperi, Janus (2011a). *Kilpapelaaamisen ekosysteemi ja sen vaikutus pelaajien kilpailumotivaatioon*. Diplomityö. Aalto-yliopisto.

Timperi, Janus (2011b). 2000-luvun gladiaattorit pelimaailman kansallissankarit. *Tiedosta-lehti* 2/2000. Viitattu 16.8.2012. http://www.tieke.fi/julkaisut/tiedosta-lehti/?ARTICLE_NUM=41297&SINGLE_EMBED=12811

Tossavainen, Tommi (2008). *Nuoret, pelit ja netti. Kirja lasten ja nuorten netinkäytöstä, pelaamisesta ja verkkoyhteisöllisyydestä*. Viitattu 30.8.2012. <http://www.nettiguru.fi/kirja.pdf>

Wagner, M. (2006). On the scientific relevance of eSports. *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development*. Las Vegas: CSREA Press, 437–440.

INTERNET-SIVUSTOT

Peliplaneetta. Viitattu 1.5.2012. <http://www.peliplaneetta.net/artikkelit/111/>

SEUL Ry, Viitattu 1.5.2012. <http://seul.fi/>

StarCraft 2, *Beginners guide*. Viitattu 9.8.2011. <http://eu.battle.net/sc2/en/game/guide/whats-sc2#battle-net>

YLE (2011). *Ammattimainen tietokonepelaaminen yleisty Suomessa*. Viitattu 3.4.2012. http://yle.fi/uutiset/tiede_ja_tekniikka/2011/08/ammattimainen_tietokonepelaaminen_yleisty_suomessa_2767432.html

World Cyber Games. Viitattu 30.4.2012. http://www.wcg.com/renew/history/countries/countries_search.asp?i_natno=18&wis_code=N4No2