



URHEILUN ILMASTON- MUUTOS

SANAT JUUSO KOKKONEN / KUVAT EA SPORTS

E-urheilu on jopa lähempänä urheilun ydintä kuin urheilu itse. Siksi se kiinnostaa yhä kasvavaa määrää ihmisiä – ja siksi urheiluväen kannattaa olla erittäin huolissaan.

Maailman urheilu on ollut nyt pääosin pysähdyksissä, mutta yksi kilpailemisen muoto, e-urheilu, ei ole joutunut laittamaan lappua luukulle. Nyt arvioidaankin, että koronakriisi voi olla e-urheilun näyteikkuna suurelle kansalle, mutta se on näkemys senä suppea.

E-urheilu tekee nimittäin tuloaan joka tapauksessa. Tekisi normaalisinkin maailmantilanteessa.

Se vetää puoleensa yhä enemmän nuoria sukupolvia. Puhutaan Z-sukupolvesta, diginatiiveista, jotka ovat eläneet elämäänsä sosiaalisen median, internetin ja digipelien maailmassa. Sukupolvesta, joka on lapsesta saakka tottunut täyttämään pienetkin odotukset bussipysäkillä ja kiusalliset sosiaaliset kanssakäymistilanteet sukulaisten luona sulkeutumaan älypuhelimien rinnakkaistodellisuuteen.

Perinteisen urheilun väki onkin nyt muutosten äärellä, olennaisten kysymysten edessä, sillä uusien sukupolvien maailmankuva on rakentunut täysin erilaisista palasista kuin edellisten.

Ketkä täyttävät hiihtokatsomot vielä 30 vuoden päästä? Ketkä sitä ja ketkä tätä...?

Ihmisiällä on kautta historian ollut tarve erilaisille kisailuille, leikeille ja peleille. Niillä on esimerkiksi mitelty fyysisessä voimassa, vietetty vapaa-aikaa ja paettu arkielämää.

Kun tästä alkukantaisesta kisailusta on tullut yhä ammattimaisempaa ja tasokkaampaa, sen ympärille on kerääntynyt ihmisiä seuraamaan, spekulimaan ja kulluttamaan. On syntynyt huippu-urheilu ja sen bisnes.

Teknologisen vallankumouksen myötä olemme täysin uudenlaisten kisailujen, pelien ja leikkien maailmassa. Digitaalinen pelaaminen tietokoneella, pelikonsolilla tai älypuhelimella on yksi maailman suosituimmista harrastuksista.

Sen ympärille on syntynyt yhteisöjä ja nuorisokulttuurin muotoja.

Kilpapelaaaminen eli e-urheilu on kilpailullista digipelaamista, tavallisimmin tietokoneella tai pelikonsolilla. Myös tämä kisailu on muuttanut vuosien saatossa yhä ammattimaisemmaksi, jolloin ovat syntyneet markkinat lajin seuraamiselle.

Pelaajien palkintosummat pyörivät huipputur-
nauksissa jopa miljoonissa.

Miljoonat ja taas miljoonat ihmiset siis seuraa-
vat, kun muut pelaavat näitä tietokone- tai konsoli-
pelejä ja kilpailevat niissä paremmuudesta. Aivan ku-
ten moni seuraa, kun miehet tai naiset hiihtävät kil-
paa ladulla.

Logiikka perinteisen urheilun ja e-urheilun seu-
raamisen takana on hyvin paljon sama, vaikka eten-
kin perinteisen urheilun puolelta niiden väliin luo-
daan keinotekoista vastakkainasettelua.

E-urheilu on jo kivunnut Suomessa nuorten
miesten keskuudessa seuratuimmaksi lajiksi. Siis
ohi jopa jääkiekon. Ja tämä on vasta alkuosittoa.

Kysymykset e-urheilun kiihtyvän nousun ympä-
rillä perinteisen urheilun näkökulmasta ovat niin
kansallisia kuin globaalejakin. Suomessa perinteisen
urheilu pienenä ja hauraana markkinana on eri-
tyisen haavoittuvaisessa asemassa.

Urheilemisen, kisailun ja pelien ydin on itsen-
sä toteuttamisessa. Urheilemalla ihminen
voi oppia, kehittyä, osoittaa osaamista, koe-
kea jännitystä ja draamaa sekä kuulua ryhmään.

Ihmisellä on itsemääräämisteorian mukaan kol-
me psykologista perustarvetta: autonomia, pätevyys
ja yhteenkuuluvuus. Aiemmat sukupolvet täyttivät
näitä tarpeita urheilemalla, pelaamalla ja leikki-
mällä ulkona, koska ei ollut juuri muuta.

Samaistumme siihen, mitä itse teemme. On
luonnollista, että jos vapaa-aikamme koostuu pallon
potkimisesta, koska koemme sen kiehtovaksi tavak-
si viettää aikaa, meitä kiehtoo myös sen seuraami-
nen katsojan asemassa.

On lumaavaa seurata taitavien jalkapallopelaajien
ja -joukkueiden pelaamista. On antoisaa yrittää op-
pia huippujen teknikoista ja ratkaisuista. Sitten ote-
taan pallo kainaloon ja mennään lähikentälle yrittä-
mään samaa.

Sama logiikka pätee e-urheilussa, vaikka vanhem-
mat sukupolvet usein kovaan ääneen ihmettelevät,
mitä järkee on katsoa, kun muut pelaavat tietoko-
neella. Samalla tuolta vanhemman sukupolven edus-
tajalta voisi kysyä, mitä järkee on katsoa, kun miehet
lykkivät peräkanaa ladulla toista tuntia ja ratkaisevat
voittajan loppusuoralla.

Jos vapaa-aika koostuu videopelin pelaamisesta,
harrastaja haluaa yleensä myös oppia huippu-
pelaajien otteista ja strategisista ratkaisuista sekä lu-
motua heidän taidokkaasta pelaamisestaan. Taus-
talla on perinteisen urheilun tapaan myös esimer-
kiksi halu kuulua johonkin yhteisöön ja kokea jänni-
tystä ja draamaa.

E-urheilun kohdalla oppiminen on tehty vielä ää-

rimmäisen helpoksi. Yhdeltä ruudulta seurattua-
si pelilähetystä avaat toisen ja yrität omaksua oppi-
maasi omassa toiminnassasi. Se on konkreettista.

Miksi e-urheilun nousu on uhka perinteisel-
le urheilulle? Kyse ei ole siitä, että 50 vuotta
hiihtoa töllöttänyt urheilun kuluttaja vaihtaisi
tuosta vain hiihdon Counter Strikeen. Ne suku-
polvet, jotka ovat jo aikoinaan kiinnittyneet perinteiseen
urheiluun, pysyvät siinä, mutta uusien, nuo-
rempien sukupolvien tarinat ovat muodostuneet eri-
laisista asioista.

Uhka ei varsinaisesti ole itse e-urheilu, vaan se,
että perinteinen urheilu ei onnistu myymään itseään
uusille sukupolville. Jos he kiinnittyvät lapsuudessa
ja nuoruudessa digitaalisiin ympäristöihin ja niistä
kumpuaviin yhteisöihin, hiihtoladut ja -katsomot
tyhjenevät sitä mukaa, kun vanhemmat sukupolvet
niiltä poistuvat.

Perinteinen urheilu on vuosikymmenten saatossa
saavuttanut asemansa ikään kuin puoli-ilmaiseksi,
koska se on ollut luonnollinen ja paikoin ainoa
tapa ihmisille viettää aikaa ja toteuttaa itseään.
Huippu-urheilu on sitten voinut mahtaila, kärehtää
dopingista, korruptoitua ja toimia vaikka kuinka
epäeettisesti, mutta ihmiset ovat aina palanneet sen
hellään huomaan.

Nyt perinteinen urheilu on siinä tilanteessa, et-
tä mitään ei tulekaan enää ilmaiseksi. Uusilla suku-
polvilla on kasvavassa määrin muitakin kiinnostuk-
sen kohteita.

Kun perinteiset urheilun ja kilpailun tavat muo-
dostuivat niistä resursseista ja välineistä, joita oli saatavilla,
ja kun hiljalleen ne ovat kehittyneet nykymuotoonsa,
digitaaliset pelit on varta vasten rakennettu
koukuttamaan ja tarraamaan pelaaja kiinni. Ihmisen
käyttäytymisestä ja aivojen toiminnasta tiedetään yhä
enemmän, ja peliteollisuus käyttää sitä hyväkseen.

Urheilun kannalta on huolestuttavaa se, että nämä
digitaaliset ympäristöt ovat monin paikoin kookut-
tavampia ja kiehtovampia kuin perinteiset tekemisen
muodot. Ne iskevät taitavasti ihmisen psykologisten
perustarpeiden ytimeen.

Pelien virtuaalimaailmassa aika lentää kuin siivillä
eikä lopetakaan malttaisi.

Ne ovat visuaalisesti houkuttelevia. Ne ovat sisäl-
löllään mukaansatempaavia ja progressiivisia. Ne pitävät
pelaajansa dopamiinitasot jatkuvasti ylläällä
pienillä onnistumisilla ja palkinnoilla. Ne ovat kil-
pailullisia ja yhteisöllisiä. Kaiken kukkuraksi elä-
myksiä voi saavuttaa kotisohvalta eivätkä liikunnalliset
kyvyt määrää onnistumisia.

Kyllä siinä on perinteisillä urheilemisen muo-
doilla ahtaat paikat.

E-urheilu on monella tapaa täyttämässä sitä
aukkoa, jonka perinteinen urheilu on omassa
suuruudenhulluudessaan luonut. Huippu-ur-
heilusta välittyi korruptoituneen, rahanahneen se-
tämiesten koneiston leima. Se on pönöttynyttä, kak-
sinaismoralistista touhua, joka rypee milloin missä-
kin kohussa.

Ei ihme, jos uusien sukupolvien on siihen vaikea
samaistua.

Viihteellistynyt huippu-urheilu on yhä enemmän
kadonnut uusien sukupolvien arjesta. Se on jotenkin
niin isoa ja etäällä. Se on niin teknistynyt, moni-
mutkaistunut, ammattimaistunut ja etääntynyt
ruohonjuuritasosta, että siihen voi olla vaikea enää
kiinnittyä. Se on abstraktia.

Ennen kaikkea se on vanhempien sukupolvien
juttu.

Ristiriita on, että mitä enemmän urheilua on tar-
jolla eri kanavissa, sitä kauempana se on nuorista
sukupolvista. Perinteiset huippu-urheilun lajit ovat
hautautuneet maksukanavien ja kalliiden suoratois-
topalveluiden taakse.

Vaikka 15-vuotias maailmankuvaansa ja tarinaan-
sa rakentava nuorukainen olisikin innokas jalkapal-
lon pelaaja ja seuraaja ja saattaisi kiinnittyä lajin ma-
ilmaan, eihän hän edes näe Lionel Messin, Erling
Braut Hålandin tai muiden lajin huippujen pelaavan
ellei osta 30 euroa kuukaudessa maksavaa kanava-
kettia rahalla ja luottokortilla, joita hänellä ei ole.

Kun ollaan siinä rajalla, mihin tämä 15-vuotias
kiinnittyy ja mistä hänen tarinansa koostuvat – jää-
kö se pallon potkiminen vain hauskaksi lapsuuden
harrastukseksi vai tuleeko siitä osa elämää – voi pie-
nillä yksittäisillä tekijöillä olla ratkaiseva merkitys.

E-urheilun lähtöksiä löytyy niistä kanavista, joita
nuoret seuraavat, kuten Twitch ja Youtube. Niihin
ei tarvita luottokorttia, älypuhelin riittää.

Näissä e-urheilun seuraamisen kanavissa on li-
säksi taitavasti integroitu sosiaalinen aspekti osaksi
katsoiskokemusta. Seuraajat voivat pelilähtöyksen
yhteydessä viestiä muiden seuraajien kanssa, speku-
loida ja keskustella. Siitähän urheilun seuraamisessa
on paljon kyse. Haluamme kuulla toisten näke-
myksiä ja vertailla niitä omiin.

Perinteisen urheilun lähtökset sen sijaan noja-
vat edelleen siihen, että katsoja on passiivinen toi-
mija vastaanottimien äärellä.

Urheiluseuratoiminnan merkitys lasten ja
nuorten, etenkin lasten, liikuttajana on paisu-
nut Suomessa kuin pullataikina. Seuratoimin-
taa ohjaavat kasvun ja markkinalogiikan periaatteet
siinä missä muutakin yhteiskuntaa: toimintaan halu-
taan mukaan yhä enemmän maksavia "asiakkaita".

E-urheilua löytyy kanavista, joita nuoret seu- raavat. Ei tarvita luottokorttia, äly- puhelin riittää.

Samalla olemme huomaamatta ikään kuin iskot-
taneet tuleville sukupolville ajatuksen, että liikunta
ja urheilu ovat jotain, jota tehdään ohjattuna, organi-
soidussa ympäristössä. Että jalkapalloa voisi harras-
taa ainoastaan niin, että vanhemmat maksavat kal-
liita toimintamaksuja ja leipovat mokkapaloja – vai-
ka jalkapalloa voisi harrastaa niin, että otetaan maa-
purit mukaan ja mennään lähikentälle pelaamaan.

Paitsi, että se lähikenttä on varattu lähes koko
ajan seuratoiminnalle. Mitä enemmän urheilun olo-
suhderakentamiseen on satsattu euroja, sitä kauem-
pana ne olosuhteet ovat niistä lapsista ja nuorista,
jotka eivät ole seuratoiminnan piirissä.

Pelikonsolilla ei ole varauksia tai treenaikoja.
Sen maailmaan voi heittäytyä spontaanisti juuri sil-
loin, kun siltä tuntuu.

Urheilemisestä on tullut jotenkin hirveän vaikeaa
ja valvallaista, vaikka ei se oikeasti sitä ole.

Urheileminenkin on joskus kummunnut nuori-
son spontaanisuudesta, korttelien ja pihapiirien ko-
koontumisista.

Edesmennyt Turun yliopiston sosiologian dosentti
ja filosofian tohtori Rafael Helanko tutki 1950-luvul-
la turkulaisia poikasakkeja. Hänen mukaansa urheilu
syntyi spontaanisti poikasakkeiden sosiaalisessa syste-
missä ja urheilu oli olennainen osa niitä systeemejä.

"Urheilun yhä uudistuva voima pulppuaa terveinä
ja rikkaana tuhansista lähteistä, poikasakeista", He-
lanko kirjoitti.

Voidaan ajatella, että näitä poikasakkeja on yhä, ei
tosin kentillä pelaamassa vaan näytötpäätteiden ää-
rellä mittelemissä paremmuudesta digitaalisten pe-
lien maailmassa. Sieltä pulppuaa e-urheilun voima.

Urheiluseuratoiminnan drop out -ilmiö on puhut-
tanut vuosia Suomessa. Murrosikään tultuaan nuoret
jäävät seuratoiminnasta pois, kun urheilusta ei ole
sittenkään muodostunut riittävän kiinnostavaa elä-
mäntylystä valintaa.

Vaikka seuroissa tehdään pääsääntöisesti hyvää
liikunta- ja urheilukasvatustyötä, drop out -ilmiö
paljastaa karusti sen, että ne todelliset mielenkiin-