

Suomenruotsalainen e-urheilu – mitä se on? Miten alueellinen ja globaali muovaa paikallista e-urheilukulttuuria

Katsaus

Matilda Ståhl

Tampereen yliopisto ja Åbo Akademi

Fredrik Rusk

Åbo Akademi

Tiivistelmä

E-urheilu on globaali ilmiö, mutta toisaalta yksittäiset e-urheilukulttuurit ja -ekosysteemit sijoittuvat aina tiettyyn viitekehykseen. Tässä tekstissä käsittelemme kuinka e-urheilua toteutetaan tietyssä ryhmässä: Suomen ruotsinkielisessä vähemmistössä. Ruotsi on toinen Suomen virallisista kielistä ja molemmat kirjoittajat kuuluvat ruotsinkieliseen kielivähemmistöön. Teksti pohjautuu ruotsinkieliseen, helmikuussa 2023 järjestettyyn verkkotapahtumaan, joka koostui 'verkkolaneista', keskusteluohjelmasta ja useista turnauksista. Aineisto koostuu tapahtumasta tehdyistä ruututallenteista, muistiinpanoistamme, sekä kahden tapahtumajärjestäjän haastattelusta. Työmme keskiössä on pohdinta siitä, kuinka e-urheilua toteutetaan ruotsinkielisessä kielivähemmistössä ja miltä 'suomenruotsalainen e-urheilu' voisi näyttää.

Avainsanat: e-urheilu, e-urheilukulttuuri, e-urheiluekosysteemi, kielivähemmistö

Abstract

Esports is a global phenomenon at the same time as esports cultures and ecosystems are situated in specific contexts. Here, we discuss how esports is done in a very particular group: the Swedish linguistic minority in Finland. Swedish is one of two official languages in Finland and is a linguistic minority both authors are part of. This discussion is based on an online event arranged in Swedish in February 2023, which included an 'online LAN-party', a live talk show and several tournaments. The material consists of screen recordings of part of the event, our fieldnotes and an interview with two of the event producers. The focus here is on discussing how esports is done within the Swedish speaking linguistic minority and what 'Swedish speaking esports in Finland' could look like.

Keywords: esports, esports culture, esports ecosystems, linguistic minority

Johdanto

E-urheilututkimuksessa e-urheilua kuvataan usein maailmanlaajuisena ilmiönä, joka vaikuttaa yhteiskunnan monille eri sektoreille (ks. esim. Taylor 2012; Zhouxiang 2022). Scholzin mukaan tärkein sidosryhmä e-urheilun ekosysteemissä on pelaajat (jotka ovat sekä kohdeyleisöä että asiakkaita), kun taas pelinkehittäjiä, ammattilaistiimejä ja -pelaajia ja turnausten järjestäjiä voidaan pitää välttämättöminä sidosryhminä. E-urheilussa ei kuitenkaan välttämättä ole kyse selkeästä ja johdonmukaisesta ekosysteemistä, koska se on organisoitunut monilla tavoin, esimerkiksi hallinnon ja sidosryhmien vaihdellessa kontekstin mukaan (Peng, Dickson, Scelles, Grix ja Brannagan, 2020; Witkowsksi, 2022). Esimerkiksi Taylor ja Stout (2020) kuvaavat, miten Pohjois-Amerikan yliopistotason e-urheilu esitetään kouluille STEM-aineiden joukossa urheilun sijaan. Witkowski (2022) pohtii erityyppisiä e-urheiluseuroja sen perusteella, miten ne on rakennettu ja minkälaisien haasteiden edessä ne ovat tulevaisuudessa. Hän nostaa esiin 4 erityyppistä seuramallia: *julkinen, teollinen, kilpaileva ja harrastuslähtöinen seura* (oma käännöksemme, alkuperäiskategoriat ovat “public, industry, substitute, and early adopter associations”, Witkowski 2022, 1). Kaupalliset voimat vaikuttavat eri tavoin erityyppisiin seuroihin, mutta niin teollisilla kuin vakautta horjuttavilla seuroilla on enemmänkin eksplisiittinen kaupallinen vaikutus toiminnassaan. Tämä eroaa julkisten ja harrastajapohjaisten seuramallien toiminnasta. Tässä tekstissä käsittelemässämme tapauksessa ei ole kyse ammattimaisista tiimeistä tai pelaajista, vaan kyse on amatöörien välisestä turnauksesta. Tässä työssä käsittelemämme tapausta voidaan pitää julkisen seuratoiminnan ja aktiivisen harrastajaseuratoiminnan yhdistelmänä. Palaamme tähän myöhemmin tässä tekstissä.

Tarkoituksemme on käsitellä sitä, miten e-urheilua harrastetaan juuri tietyn erityisryhmän keskuudessa: Suomessa asuvan ruotsinkielisen vähemmistön. Ruotsin kieli on Suomen toinen virallinen kieli ja tällä hetkellä Suomessa asuu noin 285 000 henkilöä, joiden äidinkielenä on ruotsi. Tämän tekstin kirjoittajat kuuluvat juuri tähän väestöryhmään. Tämän tekstin pohjana on pelien ja pelaamisen etnografinen tutkimus suomenruotsalaisessa kontekstissa, kyse on sekä online-että offline-pelaamisesta (ks. esim. Ståhl ja Rusk 2020; Rusk ja Ståhl 2022). Tekstimme materiaali käsittelee tiettyä yksittäistä tapausta eli helmikuussa vuonna 2023 järjestettyä online-pelitapahtumaa. Sen perusteella analysoimme ruotsinsuomalaisista e-urheilua sekä sitä, mitä voi pitää ominaisena juuri ‘suomenruotsalaiselle e-urheilulle’. Materiaali koostuu kyseisen online-tapahtuman eri vaiheissa tehdyistä näyttökuvakaappauksista, kentällä tekemiimme muistiinpanoihin sekä kahden tapahtuman taustalla vaikuttaneen henkilön kanssa tekemäämme haastatteluun. Yhteisön pienen koon takia emme nimeä tapahtumaa suojellaksemme osallistujien yksityisyyttä. Kaikki tutkimukseen osallistuneet henkilöt esitellään nimettömänä ja heihin viitataan rooliensa mukaan (esimerkiksi järjestäjä tai juontaja).

Tässä tekstissä käsitellään Discordissa järjestettyä online-tapahtumaa eli *online LAN-partya*. Kyse on suorasta talkshow’sta eli keskusteluohjelmasta, joka lähetetään suoratoistona YouTubeissa. Osan turnauksista voi striimata Twitchissä. Tapahtuman mahdollistavat paikalliset, kansalliset ja kansainväliset rahastot, joista useat ovat tehneet linjauksen suomenruotsalaisen kieliperinteen ja kulttuurin tukemisesta. Tapahtuman järjestäjänä toimii puoluepoliittisesti sitoutumaton yhdistys, joka järjestää suomenruotsalaisille nuorille monipuolisesti toimintaa, esimerkiksi erilaisia tapahtumia. Näiden toimijoiden lisäksi tapahtuman järjestäminen perustuu Turun seudulla, Pohjanmaalla sekä Ahvenanmaalla toimi-

vien ruohonjuuritason organisaatioiden väliseen yhteistyöhön. Tapahtuman järjestämisessä on ollut mukana yhteensä n. 10 henkilöä ja se sai alkunsa maanlaajuisena LAN-partyna, ns. "lajin CS:GO 2017 kuntakilpailuna" (järjestäjä 1, 24.3.2023). Sen tapahtumamuotoa jouduttiin kuitenkin muokkaamaan pandemian takia. Tapahtuman vetonaulana on CS:GO-turnaus (*Counter-Strike: Global Offensive*, Valve Corporation & Hidden Path Entertainment 2012), jonka järjestäjänä toimii suomenruotsalainen ruohonjuuritason yhdistys ja jonka juontajat puhuvat (suomen)ruotsia.

Ruotsinkielinen e-urheilu Suomessa

Järjestäjien kanssa käydyssä keskustelussa käy ilmi, että tapahtuma on tietoisesti suunnattu suomenruotsalaisille. Tämä näkyy tapahtuman markkinoinnissa ja siinä, että sen koko sisältö on toteutettu ruotsiksi. Järjestäjät ovat keskustelleet kieleen liittyvistä aspekteista, eivätkä he halua estää eri kielitaustaisia henkilöitä osallistumasta turnaukseen. Turnauksen aikana ruotsin kielen asema tulee harvoin keskustelun aiheeksi ja sitä pikemminkin pidetään itsestäänselvyytenä juuri tässä yhteydessä. Chatissa suurin osa kommentteista on esitetty ruotsiksi, mutta siellä on myös joitakin suomen- ja englanninkielisiä sanoja ja fraaseja, kuten "Mitä???" (chattikommentti, 4.2.2023) ja "Ill take you up on that" (SIC, chattikommentti, 4.2.2023). Tämä on yhdenmukaista niiden kielellisten taipumusten kanssa, joita esiintyi aikaisemman tutkimuksemme materiaalissa, kun teimme yhteistyötä suomenruotsalaisten pelaajien kanssa (Ks. esim. Rusk ja Ståhl 2022). Ajoittain käy kuitenkin ilmi tietoisuus siitä "pienestä piiristä", jossa turnaus järjestetään. Esimerkiksi yksi juontajista toteaa, että on "kiva, että meillä on paljon katsojia, 94 näiden tietojen mukaan" (juontaja 1, 4.2.2023). Kommentteista käy myös ilmi tietoisuus suomenruotsalaisiin liittyvistä stereotyypioista. Joku kommentoi esim. että "ei hyvää päivää, näkee

että pelaaja 1 on suomenruotsalainen, koska hän on noin purjeissa ("är ut o seglar", chattikommentti, 4.2.2023). Kyseinen henkilö tulkitsee tilanteen niin, että pelaaja ei ole täysin tietoinen tapahtumista ja tilannetta kuvatakseen käyttää sanontaa 'olla purjeissa'. Hän viittaa kommentillaan pelaajan ja itsensä suomenruotsalaiseen identiteettiin ja ennakkoluuloihin siitä, että suomenruotsalaiset ovat varakkaita ja heillä siksi on varaa omaan purjeveneeseen.

Suomessa pidettävän tapahtuman järjestämistä ja markkinoinnista yksinomaan ruotsiksi voi samalla kertaa pitää sekä torjuvana että osallistavana lähtökohtana (Friman, Ruotsalainen ja Ståhl 2023). Toisaalta kaikki informaatio on saatavilla vain ruotsiksi, jolloin voidaan kysyä, kuinka hyvin tapahtuman järjestelyissä on suomenkielisten nuorten lisäksi otettu huomioon esimerkiksi maahanmuuttajataustaiset nuoret. Toisaalta tapahtuma on ainoa laatuaan Suomessa, mikä tarkoittaa sitä, että se mahdollistaa suomenruotsalaisille oman kokoontumispaikan verkossa myös pelaamisen parissa. Yksi järjestäjistä huomauttaa, että suomenruotsalaisilla nuorilla, jotka "eivät oikein pärjää suomen kielellä, ei ole mitään omaa paikkaa", vaikka "hyvällä tuurilla on jotain paikallista toimintaa", johon osallistua (järjestäjä 2, 24.3.2023). Se, että suomenruotsalainen väestö on levittäytynyt suhteellisen suurelle alueelle Suomessa, johtaa siihen, että alueellisella toiminnalla on vaikutusta jokaisen pelaajan mahdollisuuteen olla mukana suomenruotsalaisessa peliyhteisössä. Samalla kun tapahtuman tarkoituksena on tarjota maamme kaikille suomenruotsalaisille mahdollisuus kokoontua pelaamaan yhdessä, tapahtumalla on myös vahva alueellinen leima. Tätä aihetta käsittelemme seuraavaksi.

Alueellinen e-urheilukulttuuri...

Tapahtumalle, erityisesti CS:GO-turnaukselle, olivat ominaisia myös alueelliset tunnusmerkit. Esimerkiksi monen joukkueen nimi viittasi johonkin tiettyyn paikkakuntaan. Yksi joukkue saa chatissa kannustavan kommentin, jossa ensin kannustetaan joukkueen paikkakuntaa ja sen perään on kirjoitettu joukkueen nimi. Kommenteissa näkyy myös merkkejä eri alueille kuuluvien murteiden ominaispiirteistä: ”mått vänt” (ts. ”måste vänta”, chattikommentti, 4.2.2023), ”is it va rädd” (ts. ”ids inte vara rädd”, chattikommentti, 4.2.2023) ja ”folk hinner inga vakna” (ts. ”folk hinner inte vakna”, chattikommentti, 4.2.2023). Niiden joukossa esiintyy usein myös hauskoja vitsejä ja kommentteja muista alueista, usein omasta lähialueesta. Tällöin on esim. kyse kyseenalaistuksista ”ehkä sinne ollaan vasta rakentamassa nettiyhteyksiä” (”kanske dom håller på att dra internet dit ännu”, chattikommentti, 4.2.2023), jotka koskevat jonkun joukkueen kotipaikkakuntaa. Yksi chattikeskusteluun osallistuvista osoittaa slangisanaston tuntemusta ja käyttää kommenteista termiä ”paikkakuntaan viittaava vitsi” (”ortenskämt”, chattikommentti, 4.2.2023). Myös striimin juontajat osallistuvat keskusteluun, esimerkiksi yksi juontaja kommentoi sisäpiirivitsiä, ”ne jutut on legendoja, jopa pohjanmaalaiset tietää niistä” (”de e legenda grejer, tillome folk från Pampas trakten känner till de”, juontaja 2, 4.2.2023), ja vitsailee tällöin toisesta maakunnasta kuin jossa itse asuu.

Järjestäjien kanssa tehdyssä haastattelussa käy myös ilmi, että he ovat pohtineet, järjestävätkö he alueellisen vai ’yleissuomenruotsalaisen’ tapahtuman. Tällä on merkitystä erityisesti tulevaisuudessa järjestettävän tapahtuman osalta. Yksi heistä esimerkiksi esittää kysymyksen ”Kun pandemia alkaa oikeasti olla ohi, pitäisikö nyt yrittää alkaa tukea paikallisia yhdistyksiä, jotta ne voivat ruveta järjestämään fyysisiä LAN-

partyja? Vai onko tämä uusi malli, jota tulee jatkaa myös tulevaisuudessa?” (järjestäjä 1, 24.3.2023). Hänen kollegansa on samaa mieltä siitä, että pandemia on vähentänyt konkreettisiin fyysisiin tapahtumiin liittyvää kiinnostusta. Hän toteaa myös, että joka toinen vuosi jossain tietyssä paikassa järjestettävä suuri onlinetapahtuma ei ole mikään itsetarkoitus. Sen merkitys perustuu pikemminkin siihen, että sillä voidaan tukea ruohonjuuritason toimintaa, jolloin se ”tulevaisuudessa toimii vetoapuna paikallisille tapahtumille ja toimijoille” (järjestäjä 2, 24.3.2023). E-urheilussa on tällöin kyse paikallisista verkostoista, niin teknologisesti kuin sosiaalisesti ja kulttuurisesti, jotka talkootyön pohjalta on rakennettu pelikulttuurin ympärille (Witkowski 2022). Niiden muotoutumiseen vaikuttavat kuitenkin myös globaalit tekijät, kuten esim. pandemia.

...ja siihen vaikuttavat globaalit tekijät

Tapahtuman järjestäjät toteavat e-urheilun olevan kasvava ilmiö, jossa koko ajan ”ilmenee uusia tarpeita (...) ja tapahtuma on syntynyt siltä pohjalta” (järjestäjä 2, 24.3.2023). He olivat esimerkiksi vuonna 2021 pakotettuja muovaamaan tapahtuman rakennetta LAN-partysta ”pandemian kanssa yhteensopivampaan online-versioon” (järjestäjä 1, 24.3.2023). Tapahtuman vetonaula, CS:GO-turnaus, osoittaa myös sen, että kielivähemmistöön liittyvä konteksti on samalla osa suurempaa e-urheilukontekstia. *Counter-Strike* on suosittu peli suomenruotsalaisessa yhteisössä sekä edelleen myös laajemmassa kansallisessa kontekstissa (Kinnunen, Tuomela ja Mäyrä 2022) ja *CS:GO* on yksi suurimmista globaaleista peleistä. Kun kysyimme tapahtumajärjestäjiltä kommentteja suomenruotsalaisesta e-urheilusta ovat he ehkä hieman ihmeissään, koska heidän mielestään pelaaminen ja e-urheilu on toimintaa, jossa englannin kielen ansiosta ”ei juuri tunnetta rajoja” (järjestäjä 2, 24.3.2023). Esimerkiksi niin juontajat kuin lähetyksiä seuraavat henkilöt käyttävät englannin kie-

len termiä 'bracket' keskustellessaan turnauksen sisällöstä, kuten esimerkiksi kommentissa: "kohtaamme heidät mielellämme, kun kyseessä on lower bracket XDD" (chattikommentti, 4.2.2023). Myös tässä kohtaa yhteisö on tietoinen käyttämästään kielestä: useat striimin seuraajista ymmärtävät, että jokin heidän mielestään tärkeämpi ottelu on teknisten ongelmien jälkeen vihdoinkin päässyt alkamaan. Useiden chatin "by stream" -kommenttien jälkeen joku henkilö kirjoittaa "byta striiiiiim" (chattikommentti, 4.2.2023), jota voi pitää tietoisuutena siitä, kuinka tavallinen englanninkielinen lainasana voitaisiin tavata ruotsiksi.

CS:GO-ottelustriimissä näkyvät selkeästi tapahtuman sponsoreina toimivien rahastojen ja instituutioiden logot. Juontajat päättävät siitä, mitä striimeissä näytetään. Niissä voi esim. näkyä yksi heistä selaamassa verkkosivua käydäkseen läpi turnauksen järjestelyitä. Globaalista näkökulmasta huomionarvoista on se, että lähetyksissä ei järjestävien tahojen alustojen (Twitch, Youtube ja Discord) lisäksi näytetä lainkaan muita kaupallisia toimijoita. Ainoana poikkeuksena on pussillinen kuvassa roikkuvia kanelipullia (Pågenin Gifflar), mikä pikemminkin vaikuttaa sisäpiirin vitsiltä kuin sponsoroidulta tuotesijoittelulta. Chatissa yksi henkilö kysyy: "Syötekö te kanelipullia tänään?" ("Äter ni nå gifflar idag?", chattikommentti, 4.2.2023), johon juontaja 1 vastaa "me syömme kanelipullia tänään, aivan oikein". Kun lähetyksessä esiintyy teknisiä ongelmia, eräs henkilö kirjoittaa "Nyt ehtii hakea vähän kanelipullia" (chattikommentti, 4.2.2023). Yhden joukkueen nimessä mainitaan kotimaisen puutavaraketjun nimi, mutta sekin vaikuttaa pikemminkin vitsiltä kuin tarkoitukselliselta sponsoroinnilta. Kaikilla joukkueen pelaajilla on oma pelaajatunnus, jonka alku tulee kyseisen ketjun nimestä. Pelaajatunnuksissa näkee kuitenkin eroja isojen ja pienten kirjainten kirjoitusasussa, aivan kuten pisteen, alaviivan tai väliviivan käytössä ja tämän lisäksi pelaajatunnuksessa kaup-

paketjun nimi on kirjoitettu väärin. Tällaista 'keksittyä' tuotesijoittelua ja sponsorointia voidaan pitää kommenttina, jolla halutaan ottaa kantaa e-urheilun kaupallistamiseen. Sitä voidaan kuitenkin myös tarkastella itseironisena kuittina suomenruotsalaiselle väestölle, jonka pieni koko estää sitä houkuttelemasta sponsoreita.

Kehittyvän suomenruotsalaisen e-urheilukulttuurin mahdollisuudet ja haasteet

Mukana tapahtumaa järjestämässä on useita eri toimijoita, ja siksi sitä voidaan pitää e-urheilutapahtumana, jossa näkyy sekä 'julkinen' että 'harrastuslähtöinen' kädenjälki (Witkowski 2022). Tämän vuoksi siihen voidaan yhdistää kaikki ne mahdollisuudet ja haasteet, jotka ovat ominaisia näille yhdistysmuodoille. Tässä viimeisessä osiossa pohdimme kyseessä olevan tapahtuman tulevaisuuden haasteita sekä sen näköpiirissä olevia mahdollisuuksia. Samalla käsittelemme myös suomenruotsalaista e-urheilukulttuuria aivan yleisellä tasolla.

Aikaisemmin on jo todettu, että kielellinen saavutettavuus on tärkeä keskustelunaihe, kun kyseessä on kielivähemmistölle suunnatusta tapahtumasta. Saavutettavuutta koskevat muut seikat eivät välttämättä kuitenkaan ole saaneet yhtä paljon huomiota. Yksi järjestäjistä totesi haastattelun aikana, että saavutettavuutta on käsitelty lähinnä silloin, kun on järjestetty fyysisiä tapahtumia "siitä ei ole keskusteltu nyt niin paljon, kun on järjestetty online-tapahtuma. Tämä onkin erittäin hyvä pointti, se pitäisi myös ottaa huomioon, emme ole ajatelleet sitä niin paljon tämän viimeisimmän tapahtuman järjestelyissä" (järjestäjä 1, 24.3.2023). Fyysisistä tapahtumista poiketen online-tapahtumien oletetaan mahdollistavan kaikkien osallistumisen riippumatta fyysisistä rajoitteista tai asuin- tai olinpaikasta. Tällöin pitäisi kuitenkin miettiä,

onko kaikilla nuorilla kotona käytössään sellaiset laitteet, joita LAN-tapahtumaan osallistuminen edellyttää? Demokraattista perustelua käytetään laajasti online-tapahtumien puolesta (ks. esim. Skiles ym. 2022) ja tästä pitäisi keskustella aivan yleisellä tasolla. Sama keskustelu pitäisi käydä myös suomenruotsalaisten e-urheilutoimijoiden kesken.

Paikallisten ruohonjuuritason seurojen osallistumisen myötä tapahtuma perustuu hyvin pitkälle vapaaehtoistoimintaan ja aktiivisiin seurahenkilöihin. Witkowski (2022) mainitsee, että haasteena on tällöin inklusio ja monimuotoisuus, koska seuran hallitus aina syntyy olemassa olevien verkostojen ja kontaktien pohjalta. Tämän vuoksi suurin osa seurojen hallitusjäsenistä on nuoria miehiä. Yksi tällaisten seurojen riskeistä on se, että kaikista aktiivisimmilla seurahenkilöillä voi olla vain vähän kokemusta muusta seuratoiminnasta ja parhaistakaan aikomuksista huolimatta poliitikot ja muut johtavissa asemissa olevat henkilöt eivät ota heitä vakavasti. Tällaisen toiminnan riskinä on usein myös miesvaltaisuus. Tässä tapauksessa kaikki turnauksen juontajat ovat meidän tulokintamme mukaan valkoihoisia cismiehiä. Keskusteluohjelmaan osallistuu 14 kuvassa näkyvää henkilöä (kaikki valkoihoisia), joista neljä on tietojemme mukaan naisia. Haluamme kuitenkin huomauttaa, että näemme tässä muutoksen vuoteen 2021 verrattuna, jolloin Ståhl osallistui keskusteluohjelmaan ja oli tuolloin toinen mukana olleista (valkoisia) cisnaisista. Tapahtumaa värittää rakenteellinen marginalisaatio, joka maailmanlaajuisesti rajoittaa mm. naisten, sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöjen sekä tummaihoisten osallistumista e-urheilutapahtumiin (Ks. esim. Witkowski 2022). On kuitenkin aiheellista myös pohtia, kuinka paljon pelaamisen asiantuntijoita tähän suhteellisen pieneen kieliryhmään kuuluu.

Witkowskiin käsittelemässä tanskalaisessa kontekstissa koetaan vaikeaksi tukea e-urheilua perinteisen seurarakenteen

tavoin (Witkowski 2022). Järjestäjien mielestä sama ilmiö näkyy myös suomenruotsalaisessa e-urheilussa. Yksi järjestäjistä toteaa, että ”seurojen toiminnasta vastaavat henkilöt eivät tunne pelimaailmaa, eivätkä he jotka pelaavat ole edes mietineet pelitoiminnan tausta-asioita” (järjestäjä 2, 24.3.2023). Pelitapahtumien järjestämisestä vastaavien henkilöiden roolina on tällöin toimia vetoapuna ja siltana pelimaailman ja sitä vain vähän tuntevien toimijoiden välillä. Keskusteluohjelman tarkoituksena on informoida vanhempia e-urheilusta, keskustella e-urheilukulttuurin sisällöstä ja ”kertoa siitä selkeällä ja arkisella tavalla ruotsiksi, jotta vanhemmat ymmärtävät paremmin, mitä lapset ja nuoret touhuavat” (järjestäjä 1, 24.3.2023). Vaikka yleishyödyllinen toiminta voidaan nähdä toissijaisena ja vähemmän tärkeänä toimintana kapitalistisessa e-urheilukulttuurissa, voi e-urheilulla kuitenkin julkisena toimintana olla paljon annettavaa: ”paikallistetut vaatimukset laadukkaaseen, jäsenettyyn, jatkuvaan, yhdenvertaiseen ja vastuulliseen e-urheiluosallistumiseen” (Witkowski 2022, 9–10).

Yhteenvedona voimme kokemustemme perusteella todeta, että suomenruotsalainen e-urheilu on samanlaisten haasteiden edessä kuin e-urheilukulttuuri maailmanlaajuisesti. Tämän lisäksi meillä on myös omaa toimintaympäristöämme koskevia haasteita. Esimerkiksi se, että monimuotoisuus vaatii aktiivista työtä globaalissa e-urheilussa, heijastuu myös pienemmässä suomenruotsalaisessa kontekstissa, jossa kielivähemmistö järjestää toimintaa kielivähemmistölle. Tämä tarjoaa kuitenkin myös mahdollisuuden luoda kestävämpää e-urheilukulttuuria, koska sponsoreilla tai tapahtumien järjestäjilläkään ei ole suoria taloudellisia tarkoitusperiä. Tapahtuman tarkoituksena on järjestäjätahojen mukaan pyrkiä Suomessa tarjoamaan mielekästä e-urheilutoimintaa ruotsiksi. Mikäli e-urheilu yleisesti, kuten osa väittää, on uuden vaiheen edessä, jolloin se yhä enenevässä määrin tunnustetaan

urheiluksi ja mielekkääksi vapaa-ajan harrastukseksi, olemme uusien haasteiden edessä: “jos emme tee asioita nyt oikein... olemme pulassa tulevaisuudessa” (Witkowskin 2022, 18 mukaan Callanan 2018).

Lähdeluettelo

Friman, Usva, Maria, Ruotsalainen ja Matilda Ståhl. 2023. “Communicating and Practicing Diversity, Equity, and Inclusion in Finnish Esports Organizations: Challenges and Opportunities.” *Journal of Electronic Gaming and Esports* 1 (1): 1–14. <https://doi.org/10.1123/jege.2022-0040>.

Kinnunen, Jani, Milla Tuomela, ja Frans Mäyrä. 2022. “Pelaa-jabarometri 2022: Kohti uutta normaalia”. 31. *TRIM Research Reports*. Tampere: Tampereen yliopisto. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-2732-3>

Peng, Qi, Geoff Dickson, Nicholas Scelles, Jonathan Grix, ja Paul Michael Brannagan. 2020. “Esports governance: Exploring stakeholder dynamics.” *Sustainability* 12 (19): 8270.

Rusk, Fredrik ja Matilda Ståhl. 2022. “Coordinating teamplay using named locations in a multilingual game environment - Playing esports in an educational context.” *Classroom Discourse*. DOI: 10.1080/19463014.2021.2024444.

Scholz, Tobias. 2020. “Deciphering the World of eSports.” *International Journal on Media Management* 22 (1): 1–12, DOI: 10.1080/14241277.2020.1757808.

Skiles, Matthew, Euijin Yang, Orad Reshef, Diego Robalino Muñoz, Diana Cintron, Mary Laura Lind, Alexander Rush, ym. 2022. “Conference Demographics and Footprint Changed by Virtual Platforms”. *Nature Sustainability* 5 (2): 149–56. <https://doi.org/10.1038/s41893-021-00823-2>.

Ståhl, Matilda ja Fredrik Rusk. 2020. “Player customisation,

competence and team discourse: exploring player identity (co)construction in Counter-Strike: Global Offensive.” *Game Studies* 20 (4). https://gamestudies.org/2004/articles/stahl_rusk

Taylor, T. L. 2012. *Raising the Stakes: E-sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/8624.001.0001>

Taylor, Nicholas ja Bryce Stout. 2020. “Gender and the two-tiered system of collegiate esports.” *Critical Studies in Media Communication* 37 (5): 451–465. <https://doi.org/10.1080/15295036.2020.1813901>.

Zhouxiang, Lu. 2022. *A History of Competitive Gaming*. New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003095859>

Valve Corporation & Hidden Path Entertainment. 2012. *Counter-Strike: Global Offensive*. Bellevue, Washington: Valve Corporation.

Witkowski, E. 2023. “Growing Pains in Esports Associationism: Four Modes of National Esports Associational Development.” *Games and Culture* 18 (2): 147–169. <https://doi.org/10.1177/15554120221084449>.