

# **E-urheilukoulutukset Suomessa**

Juhani Olavi Luoto  
Kandidaatintutkielma

Digitaalisen kulttuurin, maiseman ja kulttuuriperinnön tutkinto-ohjelma

Digitaalinen kulttuuri  
Humanistinen tiedekunta  
Turun yliopisto

4/2025

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu  
Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

Kandidaatintutkielma

**Tutkinto-ohjelma:** Digitaalisen kulttuurin, maiseman ja kulttuuriperinnön tutkinto-ohjelma

**Oppiaine:** Digitaalinen kulttuuri

**Tekijä:** Juhani Olavi Luoto

**Otsikko:** E-urheilukoulutukset Suomessa

**Sivumäärät:** 34 sivua + liitteet 1 sivu

**Päivämäärä:** 22.4.2025

Tässä kandidaatintutkielmassa käsittelen e-urheilukoulutuksia Suomessa e-urheilukoulutusta tarjoavien tahojen edustajien näkemysten kautta. Tutkimuksen tavoitteena oli selvittää, millaista e-urheilukoulutus on Suomessa, millaisia sisältöjä koulutus tarjoaa ja miten e-urheilukoulutukseen voi hakeutua Suomessa. Tutkielmassa peilataan e-urheilun ja e-urheilukoulutuksen historiaa nykyaikaan sekä tulevaisuuden mahdollisuuksiin.

Suoritin tutkimuksen laadullisin menetelmin ja tutkimus perustuu haastatteluihin, joissa e-urheilukoulutusta tarjoavien tahojen edustajat kertoivat näkemyksiään e-urheilukoulutusten nykytilasta sekä muutoksesta. Aineisto koostuu kahdesta teemahaastattelusta, jotka olivat pituuksiltaan 15–50 minuuttia. Käytin haastatteluista saatua aineistoa analyysiin litteroituna ja teemoittelin aineiston sisällönanalyysiä varten. Lisäksi hyödynsin tutkimuksessani kirjallisia lähteitä ja oppilaitosten verkkosivuja, jotka tarjosivat tietoa koulutuspoluista ja alan kehityksestä.

Tulokset osoittivat, että e-urheilukoulutukseen hakeutuminen edellyttää usein kilpailullista pelikokemusta, ja hakijoita arvioidaan muun muassa pelitaidon, joukkuekokemuksen ja strategisen ajattelun perusteella. Viime vuosina hakijamäärät ovat kasvaneet huomattavasti, mikä on lisännyt kilpailua opiskelupaikoista.

Tutkimuksen perusteella voidaan päätellä, että e-urheilukoulutus on vakiinnuttanut asemansa osana ammatillista ja toisen asteen koulutusta Suomessa. Lisäksi e-urheilukoulutuksen rooli vakavasti otettavana uravaihtoehtona on vahvistunut. Oppilaitosten resurssit ja koulutusohjelmien rakenteet vaihtelevat, mutta kaikilla e-urheilun koulutustahoilla on sama tavoite eli varmistaa, että valmistuvat opiskelijat voivat toimia monipuolisesti alan eri tehtävissä.

Hakijamäärien kasvu ja kilpailun kiristyminen osoittavat, että e-urheilukoulutus nähdään yhä houkuttelevampana vaihtoehtona. Lisäksi e-urheilu ymmärretään yhä enemmän osaksi laajempaa digitaalista kulttuuria ja teknologista kehitystä, mikä tekee sen koulutuksesta monialaisen ja dynaamisen kentän tulevaisuudessa.

**Avainsanat:** E-urheilu, e-urheilukoulutus, kilpapelaaaminen, koulutus, Suomi

# Sisällysluettelo

<b>1</b>	<b>Johdanto</b>	<b>5</b>
1.1	Tutkielman tausta ja merkityksellisyys	5
1.2	Tutkielman tavoite, tutkimuskysymykset ja rajaukset	6
1.3	Tutkielman rakenne	8
<b>2</b>	<b>E-urheilukoulutus ilmiönä</b>	<b>9</b>
2.1	E-urheilun ja e-urheilukoulutuksen määritelmät ja taustaa	9
2.2	E-urheilukoulutusten nykytila ja pelaajien uramahdollisuudet Suomessa	11
2.3	E-urheilukoulutuksien tavoitteet ja niiden esimerkkisisältöjä Suomessa	12
<b>3</b>	<b>Tutkimusmenetelmät</b>	<b>15</b>
3.1	Tutkimusote ja lähestymistapa	15
3.2	Haastattelut ja niiden toteutus	16
3.3	Aineiston analysointi	17
<b>4</b>	<b>Analyysi ja havainnot e-urheilukoulutuksista haastatteluiden pohjalta</b>	<b>18</b>
4.1	Näkemykset ja kokemukset e-urheilukoulutuksesta Suomessa	18
4.2	E-urheilukoulutukseen hakeutuminen ja niiden opintosisällöt Suomessa	20
4.3	E-urheilukoulutusten haasteet ja kehitysmahdollisuudet Suomessa	22
<b>5</b>	<b>Johtopäätökset</b>	<b>25</b>
5.1	E-urheilukoulutusten nykytila Suomessa	25
5.2	Jatkotutkimuksien mahdollisuudet	29
	<b>Lähteet</b>	<b>31</b>
	<b>Liitteet</b>	<b>35</b>
	Liite 1. Haastattelukysymykset haastateltaville	35

# 1 Johdanto

## 1.1 Tutkielman tausta ja merkityksellisyys

Elektronisella urheilulla, eli e-urheilulla, tarkoitetaan videopelien pelaamista kilpailullisessa muodossa. Sen suosio on kasvanut 2010-luvulla valtavasti ympäri maailmaa, ja huipputason pelaajat voivat ansaita vuosittain jopa miljoonia euroja. Samalla koko alan liikevaihto kasvaa jatkuvasti. (Rönkä 2018; Statista 2019.)

E-urheilu on alkanut herättää myös akateemista mielenkiintoa. Koska e-urheilun suosio on kasvanut räjähdemäisesti organisoidun ja kilpailullisen pelaamisen myötä, on akateemisen tutkimuksen määrä kasvanut nopeasti. Vuonna 2002 e-urheilun tutkimus oli vielä olematonta, mutta jo vuoteen 2018 mennessä e-urheiluun liittyvät tutkimukset ovat levinneet jo seitsemälle eri akateemiselle tieteenalalle. (Reitman ym. 2019, 1.)

Viime vuosikymmeninä e-urheilu on noussut ilmiöksi, joka ei rajoitu vain peliharrastajien piiriin, vaan sen vaikutus ulottuu laajemmalle yleisölle medianäkyvyyden lisääntyessä. Vuonna 2019 e-urheilun markkina-arvoksi arvioitiin noin 1,1 miljardia dollaria ja ala vain jatkaa kasvuaan. E-urheilu nousikin Suomessa samana vuonna erityisesti 18–29-vuotiaiden miesten suosimaksi urheilulajiksi. (Kraneis & Rantala, 2018; Rönkä 2018; Sponsor Insight, 2019; Statista 2019.)

E-urheilun vaikutus näkyy useilla eri sektoreilla, kuten taloudessa, koulutuksessa ja yhteisöllisyydessä. Taloudellisesti ala luo työpaikkoja pelaajille, valmentajille, analytikoille, tapahtumajärjestäjille ja sisällöntuottajille (Hamari & Sjöblom, 2017). Kasvavan suosion myötä myös yritykset ovat alkaneet hyödyntää e-urheilua liiketoiminnassaan. Suuret brändit, kuten Red Bull, Intel, Logitech ja AOC ovat sponsoroineet tapahtumia ja kehittäneet pelivarusteita ammattilaispelaajille (Visionist 2015; Agon, 2020; SteelSeries, 2021).

Koulutuksen ohella e-urheilu on alkanut vakiinnuttaa asemaansa oppilaitoksissa. Toisin kuin perinteisissä urheilulajeissa, e-urheilukoulutus painottaa fyysisen suorituskyvyn sijaan kognitiivisia taitoja, strategista ajattelua ja nopeaa päätöksentekoa (Kauranen 2011; Suomela 2024).

Yhteisöllisyyden näkökulmasta e-urheilu yhdistää ihmisiä eri puolilta maailmaa ja tarjoaa uudenlaisia sosiaalisen kanssakäymisen muotoja. Verkkopelit ja turnaukset mahdollistavat kansainvälisen kilpailun, ja e-urheiluyhteisöt ovat muodostuneet olennaisiksi sosiaalisiksi ympäristöiksi (Witkowski 2012). Kilpapelaminen ei ole vain yksilösuoritus, vaan se vaatii

yhteistyötä, kommunikaatiota ja tiimityöskentelyä. Monet joukkueet harjoittelevat päivittäin yhdessä, aivan kuten perinteisempienkin urheilulajien ammattilaisetkin. E-urheilun kasvavan arvostuksen voi myös huomata Kansainvälinen olympiakomitean päätöksessä järjestää e-urheilun olympialaiset Saudi Arabiassa vuonna 2025 (International Olympic Committee 2024; Yle 2024).

E-urheilun jatkuva kehitys ja sen yhä laajemmat vaikutukset osoittavat, että kyseessä on paljon enemmän kuin vain ajanvietteen muoto. Se yhdistää teknologian, kilpailun ja viihteen, ja sen vaikutukset näkyvät niin koulutuksessa, taloudessa kuin kulttuurissakin. Alan nopea kasvu ja monipuolisuus viittaavat siihen, että e-urheilu tulee olemaan merkittävä osa alati muovautuvaa digitaalista tulevaisuutta (Rauhansalo ym. 2025).

Valitsin itse e-urheilun ja e-urheilukoulutukset aiheeksi kandidaatintutkielmaani, koska olen seurannut pelikulttuurin kehitystä koko elämäni ajan, ja aihe tuntuu minulle merkitykselliseltä. E-urheilun asema koulutuksessa on vahvistunut viime vuosina, ja haluan ymmärtää paremmin, miten sitä opetetaan Suomessa ja millaisia mahdollisuuksia se voi tarjota tulevaisuudessa. Minua kiinnostaa erityisesti se, miten e-urheilu yhdistää teknologian, kilpailun ja tiimityön, ja millaisia taitoja sen kautta voidaan kehittää.

Tutkielmassani haluan selvittää, millaisia menetelmiä e-urheilun koulutuksessa käytetään ja miten ne tukevat opiskelijoiden urapolkua. Lisäksi haluan tutkia, millaisia haasteita alan koulutuksen kehittämisessä on ja miten se voisi kehittyä tulevaisuudessa. Koska pelaaminen ja pelikulttuuri ovat olleet iso osa elämäni, koen tärkeäksi ymmärtää, miten e-urheilu sulautuu osaksi koulutusjärjestelmää ja millaisia vaikutuksia sillä voi olla niin sen opiskelijoille kuin koko pelialalle.

## **1.2 Tutkielman tavoite, tutkimuskysymykset ja rajaukset**

Tutkielmani tavoitteena on tarkastella e-urheilukoulutusta Suomessa olemassa olevien koulutusmallien ja määrittelyiden perusteella sekä hahmottaa, millaisia sisältöjä ja mahdollisuuksia koulutus tarjoaa. Tärkeää tutkielmani kannalta on luoda selkeä käsitys siitä, mitä e-urheilukoulutus pitää sisällään, millaisia oppimisväyliä on tarjolla ja kuinka alasta kiinnostunut voi päästä opiskelemaan sitä. Syvennän näitä käsityksiä esittelemällä erilaisia koulutusmalleja ja lähikäsitteitä, jotka liittyvät tutkimuksen pääteemaan.

Tutkielmani tarkastelee e-urheilukoulutuksen nykytilannetta Suomessa sekä sen kehitysmahdollisuuksia. Haastattelemani e-urheilukoulutusta tarjoavat tahot keskittyvät tarjoamaan

koulutusta erityisesti toimintapeleihin, eli toisin sanoen räiskintäpeleihin, strategiapeleihin, selviytymispeleihin ja taistelupeleihin, joten sen takia olen jättänyt tutkielmani tarkemmasta tarkastelusta pois muut e-urheilun pelimuodot ja peligenret.

Tutkimustani varten olen muodostanut seuraavat tutkimuskysymykset tutkimukseni tavoitteiden selvittämiseksi. Päättökysymykseni tässä tutkimuksessa on *Millaista e-urheilukoulutusta on Suomessa?* ja päättökysymykseni tukena ovat seuraavat alakysymykset: *Mitä e-urheilukoulutuksen opinnot pitävät sisällään Suomessa?, Kuinka e-urheilukoulutukseen voi hakeutua Suomessa?* ja *Millaisia haasteita ja kehitysmahdollisuuksia E-urheilu koulutuksella on Suomessa?*.

Päättökysymykseni avulla saadaan selville tietoja siitä, millaista e-urheilukoulutus on Suomessa. Päättökysymyksiäni tukevat kolme alakysymystä, joiden tarkoituksena on tarkentaa e-urheilukoulutuksen sisältöä, selvittää, kuinka siihen voi hakeutua sekä millaisia haasteita ja kehitysmahdollisuuksia alalla on. Näiden alakysymysten avulla pyrin muodostamaan mahdollisimman kattava kokonaiskuva suomalaisesta e-urheilukoulutuksesta.

Tutkielmassani tarkastelen olemassa olevan kirjallisuuden, tieteellisten artikkeleiden ja ajan-kohtaisen uutisoinnin avulla e-urheilukoulutusta Suomessa sekä siihen liittyviä keskeisiä aihepiirejä. Jotta tutkielmani saavuttaisi parhaimman laadun lähteiden valinnassa ja tulkinnassa, käytän kriittistä otetta sekä tarkasti harkittuja lähteitä lisätäkseni tutkielman luotettavuutta (Hirsjärvi ym. 2008, 109). Tutkimalla eri e-urheilun teemoja pyrin muodostamaan kokonaiskuvan e-urheilukoulutuksen sisällöstä ja siitä, kuinka alalle voi hakeutua. Tutkielmani aihe on valittu ensisijaisesti oman mielenkiintoni pohjalta, mutta se tarjoaa hyödyllistä tietoa myös muille opiskelijoille ja alasta kiinnostuneille, sillä e-urheilu on kasvava ala, joka voi avata uusia koulutus- ja uramahdollisuuksia.

Tutkielmassani keskityn tarkastelemaan e-urheilukoulutusta Suomessa, rajaten pois muiden maiden koulutusmallit. Erityisen tarkastelun kohteena ovat kaksi etukäteen valittua suomalaista e-urheiluopintoja tarjoavaa tahoa. Haastateltavat toimivat koulutuspäällikkönä ammattiopistossa ja tutkintovastaavana sekä opettajana toisen asteen ammatillisessa oppilaitoksessa. Analysoin e-urheilukoulutusta sen sisältöjen ja hakuprosessin näkökulmasta, mutta painopisteeni on erityisesti e-urheilukoulutuksen rakenteessa ja merkityksessä alalle pyrkiville opiskelijoille.

Kysyin haastateltavilta e-urheilukoulutukseen liittyviä kysymyksiä, joiden pääteemoina olivat e-urheilukoulutuksen tausta ja synty kyseisissä oppilaitoksissa, e-urheilukoulutukseen hakeutuvan hakuprosessi ja opiskelijavalinnat, e-urheilukoulutuksen toteutus ja sisältö, oppilaitoksen käytännön järjestelyt, opiskelijoiden jatkopolut sekä e-urheilukoulutuksen merkitys ja tulevaisuus oppilaitoksen näkökulmasta.

Tutkielmani keskeisimmät käsitteet ovat e-urheilu ja e-urheilukoulutus, ja tutkielman koko rakenne muodostuu näiden teemojen ympärille. Vaikka e-urheilusta ja e-urheilukoulutuksesta käytetään nykyään monia eri määritelmiä (ks. luku 2.1), olen tässä tutkielmassa päättänyt käyttämään vain *e-urheilu* ja *e-urheilukoulutus* määritelmiä, enkä näiden englanninkielisiä vastineita. Näiden peruskäsitteiden suhteita tarkastellaan vain perustasoisesti teoriakontekstissa, joten koska käsitteitä lainataan monilta tieteenaloilta ja suomenkieliset vastineet ovat käännettyjä eri englanninkielistä käsitteistä, voi käsitteiden merkitys kuitenkin vaihdella. (Hirsjärvi ym. 2008, 150; Puusa 2008, 42). Olen tehnyt käsitteiden rajausta myös sen takia, että tutkielma olisi johdonmukainen termeineen alusta loppuun asti.

### 1.3 Tutkielman rakenne

Tutkielmani koostuu viidestä pääluvusta, johdannosta, kolmesta käsittelyluvusta sekä johtopäätöksistä. Tutkielmani ensimmäisessä käsittelyluvussa avaan e-urheilukoulutusta ilmiönä. Kyseisessä luvussa käsittelen e-urheilun ja e-urheilukoulutuksen määritelmiä ja taustaa, sekä avaan e-urheilukoulutusten nykytilaa ja pelaajien uramahdollisuuksia Suomessa. Lisäksi esittelen e-urheilu koulutuksien tavoitteita ja niiden esimerkkisisältöjä Suomessa. Kolmannessa käsittelyluvussa käyn läpi tutkimusmenetelmiä, haastattelujen toteuttamisesta aineiston analysointiin. Viimeisessä käsittelyluvussa käyn vielä läpi haastattelujen pohjalta saamaani aineistoa e-urheilukoulutukseen liittyen Suomessa. Lopulta johtopäätöksissä tiivistän tutkielman keskeiset havainnot ja kerron lisää mahdollisista jatkotutkimusmahdollisuuksista.

## 2 E-urheilukoulutus ilmiönä

### 2.1 E-urheilun ja e-urheilukoulutuksen määritelmät ja taustaa

Elektronisesta urheilusta (engl. electronic sports) eli e-urheilusta käytetään useita eri nimityksiä. Kielitoimiston sanakirjan (2025) mukaan virallinen suomenkielinen termi on kuitenkin e-urheilu, jolla tarkoitetaan digitaalisten pelien pelaamista kilpailumielessä. Lisäksi yleisesti käytössä ovat myös englanninkieliset termit esport, esports ja e-sport. Termiä kilpapelaaminen käytetään erityisesti silloin, kun halutaan korostaa pelaamisen kilpailullista luonnetta ilman suoraa yhteyttä perinteiseen urheiluun (Kinnunen 2019).

E-urheilun käsite vakiintui vuonna 2000, kun Etelä-Korean kulttuuri-, urheilu- ja matkailuministeri otti termin viralliseen käyttöön kuvaamaan maan nopeasti kasvavaa kilpailullisen verkkopelaamisen kulttuuria, jolle ei ollut vielä yhtenäistä nimitystä (Dal Yong 2020, 3728). Kuitenkin jo 1990-luvulla kilpailullista videopelaamista kutsuttiin monilla eri nimillä, kuten virtuaaliurheilu, ammattipelaaminen, kilpapelaaminen ja kyberurheilu. Näitä vaihtoehtoisia termejä ei enää käytetä yhtä laajasti kuin aiemmin. (Wagner 2006, 440.)

Tiivistettynä e-urheilun katsotaan tarkoittavan järjestäytynyttä ja kilpailullista videopelaamista tai kilpaurheilua, jossa hyödynnetään tietotekniikkaa. E-urheilua voi harrastaa joko yksilönä tai joukkueena pelistä ja sen pelimuodosta riippuen. Pelattavat e-urheilupelit voidaan jakaa genreihin, joita ovat useimmiten FPS (räiskintäpelit), RTS (strategiapelit), MOBA (areenapelit), Battle Royale (selviytymispelit), taistelupelit, ajopelit, urheilupelit ja rytmi- ja tanssipelit (Suomen elektronisen urheilun liitto 2024a; Suomen elektronisen urheilun liitto 2024b).

Yleisimmin e-urheilupelejä pelataan tietokoneella tai pelikonsolilla. (Formosa 2022, 1–2; Suomen elektronisen urheilun liitto 2024b.) Myös mobiililaitteen käyttäminen pelialustana on yleistynyt pelaajien seurassa. Eri alueilla ja maanosissa suosituimmat alustat vaihtelevat pelaajien mieltymysten ja markkinoiden kehityksen mukaan (Hamari & Sjöblom 2017, 211).

E-urheilun juuret juontavat aina 1970-luvulle asti, jolloin ensimmäiset videopeliturnaukset järjestettiin. Esimerkiksi vuonna 1972 Stanfordin yliopistossa kilpailtiin Spacewar! -pelissä, ja 1980-luvulla Atari järjesti Space Invaders -mestaruuskisat, joihin osallistui jopa yli 10 000 pelaajaa. (Li 2020.) 1990-luvulla internetin ja verkkopelaamisen kehittyminen nosti esiin

uusia kilpailullisia pelejä, joita olivat muun muassa StarCraft ja Counter-Strike (Suomen elektronisen urheilun liitto 2024b; Taylor 2012).

2000-luvulla e-urheilu nousi globaaliksi viihteen muodoksi, ja suurten turnausten sekä sponsorien myötä siitä tuli merkittävä toimiala (Suomen elektronisen urheilun liitto 2024b). Tapahtumat, kuten The International (Dota 2) ja League of Legends World Championship, keräsivät miljoonia katsojia maailmanlaajuisesti ja jakoivat miljoonien dollareiden palkintopotteja osallistujilleen. Esimerkiksi The International 2021 -turnauksen palkintorahasto ylitti 40 miljoonaa dollaria. (Newzoo 2021.) Tämä jos mikä kertoo alan nopeasta taloudellisesta kasvusta. Lisäksi suoratoistopalvelut, kuten Twitch ja YouTube, ovat enenemissä määrin tehneet e-urheilun seuraamisesta entistä helpompaa, mahdollistaen myös amatööripelaajien nousun tunnetuiksi sisällöntuottajiksi (Hämeen sanomat 2021). Suomessa e-urheilua on voinut seurata myös ihan tavallisilta tv-kanavilta live-lähetysten muodossa (MTV 2019).

E-urheilun voidaan ajatella olevan myös harrastus ja silloin puhutaan vain yksinkertaisesti digitaalisesta pelaamisesta (Suomen elektronisen urheilun liitto 2025a). Suomessa vuonna 2018 aktiivisesti eli noin kerran kuukaudessa tai useammin digitaalisia pelejä pelaavia suomalaisia oli 88,1 prosenttia, kun taas aktiivisia kilpapelajia Suomessa oli vuonna 2018 1,8 prosenttia. (Kinnunen ym. 2018, 6, 24.) Nykyhetkellä 1,8 prosenttia vastaa yli 80 000 suomalaista kilpapelajaa. Harrastuksesta ammattimaiseksi pelaaminen muuttuu silloin, kun pelaaja voi tienata elantonsa kilpailullisesti pelaamalla. (Suomen elektronisen urheilun liitto 2025a.)

E-urheilijat ovat usein itseoppineita, ja suurin osa heidän harjoittelustaan tapahtuu itsenäisesti kotona. Toisin kuin monissa perinteisissä urheilulajeissa, e-urheilussa ei ole yhtä vakiintuneita seuroja tai valmennusjärjestelmiä, jotka ohjaisivat pelaajia pienestä pitäen. Monet harrastajat pelaavat kotoa käsin internetin välityksellä yksin tai ystävien kanssa, ja vaikka nuorisotalot ja oppilaitokset tarjoavat tiloja yhteiseen pelaamiseen on järjestelmällinen valmennus vieläkin harvinaisempaa. E-urheilussa kilpailu voi tapahtua pelitapahtumissa turnauksissa läsnä tai verkossa pelattavien liigojen tai turnauksien kautta etänä. (Suomen elektronisen urheilun liitto 2025a.)

E-urheilukoulutuksella tarkoitetaan koulutusohjelmia ja -kokonaisuuksia, jotka keskittyvät e-urheiluun liittyvien taitojen ja tietojen kehittämiseen. Suomessa e-urheilua voi opiskella eri koulutustasoilla, kuten toisella asteella, opistoissa ja korkeakouluissa. Lisäksi Suomen elektronisen urheilun liitto järjestää erilaisia koulutuksia tuomareille ja valmentajille. Opinnot

voivat olla joko kokopäiväisiä tai lyhyempiä kursseja, joita voi suorittaa muun opiskelun ohessa. (Suomen elektronisen urheilun liitto 2025b.)

## **2.2 E-urheilukoulutusten nykytila ja pelaajien uramahdollisuudet Suomessa**

E-urheilun koulutuksen kenttä Suomessa on kehittynyt merkittävästi viime vuosina. E-urheilun suosion kasvaessa on syntynyt tarve koulutusohjelmille, jotka valmistavat opiskelijoita alan ammattilaisiksi. (Karjalainen 2023.)

Kasvavan suosion takia e-urheilukoulutukset ovat kasvaneet ja monipuolistuneet, tarjoten opiskelijoille mahdollisuuden kehittää taitojaan sekä pelaamisessa että alan muissa osa-alueissa, kuten valmennuksessa, pelinjärjestämisessä ja markkinoinnissa. Useat oppilaitokset tarjoavat koulutusohjelmia, jotka tukevat nuorten ammatillista kehittymistä e-urheilun kentällä. (Suomen elektronisen urheilun liitto 2025b.)

Suomessa järjestetään monia tapahtumia, turnauksia ja liigoja, joihin voi osallistua usein suhteellisen helposti ja niihin osallistumiseen rohkaistaan e-urheilukoulutuksissa. Tason ollessa kohtuullinen, lahjakkaat joukkueet pyrkivät yleensä tavoittelemaan kansainvälisiä turnauksia jo varhaisessa vaiheessa. Vaikka suomalainen turnausjärjestelmä on hajanaista, tarjoaa se kuitenkin joukkueille ja organisaatioille mahdollisuuden kehittyä ja kasvaa. (Rönkä 2018, 32.)

E-urheilun alalla voi löytää työmahdollisuuksia muillakin tavoilla kuin pelaajana. Alalla on monenlaisia ammattilaisia, kuten organisaatioiden työntekijöitä, sisällöntuottajia, sekä valmentajia ja managereita, kuten perinteisissä urheilulajeissakin. Vaikka Suomessa alalla on vielä vain vähän kokopäiväisiä työntekijöitä, määrän odotetaan kasvavan. (Suomen elektronisen urheilun liitto 2025c.)

E-urheilussa ja pelaamisessa voi tienata myös striimaamalla, eli näyttämällä omaa pelaamistaan suorana lähetyksenä muille katsojille. Yksi tunnetuimmista alustoista tähän on Twitch. Striimaaminen voi olla pelaajalle täysipäiväinen työ, lisäansioden lähde ammattilaispelaajalle tai tapa pitää yhteyttä faneihin. Striimaaminen ei aina rajoitu pelisisältöön, vaan se voi sisältää myös esimerkiksi arkea, muita kiinnostuksen kohteita tai keskusteluja katsojien kanssa. (Suomen elektronisen urheilun liitto 2025c.) Voidaankin siis todeta, että e-urheilun kehitys on jatkuvaa ja se luo samalla myös e-urheilijoille uusia tapoja menestyä ammatissaan.

### 2.3 E-urheilukoulutuksien tavoitteet ja niiden esimerkkisisältöjä Suomessa

E-urheilukoulutuksien tavoitteena on lähtökohtaisesti, että E-urheilija pystyy toimimaan itsenäisesti mahdollisella kilpailu-urallaan, pelaajana tai tehden muita e-urheiluun liittyviä töitä. Lisäksi e-urheilukoulutuksien avulla pyritään lisäämään tietoisuutta ja toivotaan sen poistavan alaan liittyvää stigmaa. (Santa Sport 2021.)

E-urheilija voi ylipäättensä pelata joko osana organisaatiota tai itsenäisesti. Organisaatioon kuuluvalla pelaajalla on etunaan organisaation tarjoama tuki. Tällaisella pelaajalla tai joukkueella voi olla valmentaja, urheilupsykologi ja/tai manageri, jotka tukevat pelaajia arjessa ja auttavat heitä keskittymään parhaaseen mahdolliseen suoritukseen. (Suomen elektronisen urheilun liitto 2025c.) Tällainen työympäristö muistuttaa vahvasti e-urheilukoulutuksen raameja.

E-urheilua voi opiskella Suomessa monilla eri koulutustasoilla. E-urheilun koulutusohjelmia on tarjolla myös ammatillisissa oppilaitoksissa sekä korkeakouluissa, joissa keskitytään muun muassa pelitaitoihin, urheilupsykologiaan, analytiikkaan ja digitaaliseen liiketoimintaan. (Suomen elektronisen urheilun liitto 2025b.)

Suomen elektronisen urheilun liiton kotisivuille on listattu kaikki tämänhetkiset ja toiminnassa olevat koulutusmahdollisuudet e-urheiluun liittyen Suomessa. Toisen asteen koulutuksia tarjoavat Alajärven lukio, Etelä-Savon ammattiopisto, Hyria, Järviseudun ammatti-instituutti, Lappia, Liikuntakeskus Pajulahti (Nastola), Omnia (Espoo), Perho liiketalousopisto (Malmi, Helsinki), Pyhäjärven lukio, Raahen Porvari- ja kauppakoulu, Santasport Lapin urheiluopisto/Rovaniemen koulutuskuntayhtymä, SASKY koulutuskuntayhtymä (Pirkanmaa ja Satakunta), Sotkamon urheilulukio, Sysmän lukio, Tampereen seudun ammattiopisto TREDU, Vimpelin lukio, WinNova ja Yrkessinstitutet Practicum.

Toisen asteen e-urheilukoulutuksissa, riippuen kouluttajatahoista, on mahdollisuus suorittaa esimerkiksi 10 kurssin laajuisia kilpapelaaamisen opintokokonaisuuksia, joissa opiskelijat keskittyvät joukkue- ja yksilöharjoitteluun sekä osallistuvat online- ja LAN-turnauksiin (Joukkueakatemia 2025). Eri tutkintojen osat voivat olla myös laajuudeltaan esimerkiksi 10–15 osaamispistettä. Opinnot voivat sisältää myös fyysistä kuntoa, ravitsemusopintoja ja yritysten hallintaa. Lisäksi koulutukset voivat kattaa elämänhallintaa ja ajankäytön optimointia sekä urheilullisen elämäntavan omaksumista (Suomen elektronisen urheilun liitto 2025d). Esimerkiksi Alajärven lukiossa pelinä toimii Counter-Strike: Global Offensive (Joukkueakatemia

2025), ja Etelä-Savon ammattiopistossa painotetaan CS: GO-pelaamista, mutta on myös mahdollisuus muihin peleihin (Esedu 2025).

E-urheiluopintoihin valitaan opiskelijoita vaihtelevasti. Esimerkiksi Lappialla ei ole rajoitusta e-urheiluopintoihin valittavien opiskelijoiden määrään vuodessa, vaan valittavissa on eri tasoja ja mahdollisuuksia. Omnia (Espoo) taas ottaa sisään vuodessa n. 45 opiskelijaa ja Tampereen seudun ammattiopisto TREDU 12 opiskelijaa. (Suomen elektronisen urheilun liitto 2025d.) Tarkemmat tiedot toisen asteen sisäänotoista löytyvät jokaisen e-urheilukoulutusta tarjoavan tahon omilta verkkosivuilta.

E-urheilukoulutuksia tarjoavat Suomessa myös erilaiset opistot. E-urheilukoulutuksia tällä hetkellä tarjoavia opistoja Suomessa ovat Ahlmanin ammatti- ja aikuisopisto (Tampere), Varalan urheiluopisto ja Kauhajoen opisto. Hämeen ammattikorkeakoulu HAMK, Jyväskylän ammattikorkeakoulu ja Kajaanin ammattikorkeakoulu ovat taas korkeakouluja Suomessa, jotka tarjoavat e-urheilukoulutusta. Valmentajakoulutusta järjestävät Suomen elektronisen urheilun liitto yhdessä yhteistyötahojensa kanssa. Tällä hetkellä tulossa olevia valmentajakoulutuksia ei ole vielä julkistettu Suomen elektronisen urheilun liiton verkkosivuilla.

Myös opistot tarjoavat monenlaista e-urheilukoulutussisältöä Suomessa. Esimerkiksi Ahlmanin ammatti- ja aikuisopisto tarjoaa e-urheilulinjan, jossa opiskelijat saavat harjoitella kilpapeleista ammattilaisten valmentamana (AhlmanEdu 2025). Varalan urheiluopisto tarjoaa e-urheilun ohjaajakoulutusta, jossa perehdytään valmennuksen teemoihin ja e-urheilun lajiosaimiseen (Varala 2025). Kauhajoen opisto puolestaan tarjoaa e-urheilulinjan, joka keskittyy yksilö- ja joukkuepelaamiseen, pelisuoritusten analysointiin ja elintapojen kehittämiseen (Etelä-Pohjanmaan Opisto 2025).

Korkeakouluissa e-urheilukoulutus keskittyy liiketalouden ja pelinkehityksen alueille. Esimerkiksi Hämeen ammattikorkeakoulussa (HAMK) voi opiskella Esports Business Management -ohjelmassa, tai pelien kehittämistä, kuten 3D-mallintamista ja visuaalista suunnittelua (HAMK 2025). Jyväskylän ammattikorkeakoulussa tarjotaan valmentajakoulutusta, jossa opiskellaan e-urheilun valmennusfilosofiaa, fysiologiaa, psykologian merkitystä ja joukkueerakentamista (JAMK 2021). Kajaanin ammattikorkeakoulussa taas voi opiskella Esports Business -koulutuksessa liiketaloutta ja lopulta muovautua e-urheilun liiketoiminnan asiantuntijaksi (KAMK 2025).

Suomessa näiden edellä mainittujen tahojen lisäksi e-urheilusta koulutusta järjestää Liikuntakeskus Pajulahti. Liikuntakeskus Pajulahdessa e-urheilun perustutkinnon tärkeimpiä oppisältöjä ovat muun muassa ryhmädynamiikan ymmärtäminen, ohjaustaidot, e-urheilijoiden hyvinvointi ja jaksaminen sekä kilpailutapahtumien järjestäminen. Koulutus järjestetään yhteistyössä Lahden ammattikorkeakoulun (LAMK) ja Lappeenrannan yliopiston (LUT) kanssa. (Pajulahti 2025.) Lisäksi Nordic Esports Academy järjestää yhteistyössä Kajaanin ammattikorkeakoulun kanssa leirejä ja Counter-Strike: Global Offensive -turnauksia. Leiri on avoin niin harrastajille kuin ammattilaisillekin. Leirin ohjelmaan kuuluu muun muassa luentoja, fyysistä ja psyykkistä harjoittelua sekä taitotestausta. Osallistujat voivat ansaita leiriltä ECTS-opintopisteitä. (Nordic Esports Academy 2025.)

### 3 Tutkimusmenetelmät

#### 3.1 Tutkimusote ja lähestymistapa

Tutkimusotteeni tässä tutkielmassa on kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimus, mikä sopii hyvin e-urheilukoulutuksen tarkasteluun sen joustavuuden ja muokattavuuden vuoksi sekä uuden tiedon saamiseksi tästä aiheesta. Koska tutkimuskysymykseni muokkautuivat tutkimuksen edetessä, kvalitatiivinen lähestymistapa mahdollisti tutkimuksen kehittämisen dynaamisesti samalla, kun pääajatus pysyi muuttumattomana (Hirsjärvi ym. 2009, 151–152, 164; Eriksson & Kovalainen 2008, 28–29.)

Tutkielmani tavoitteena on syventää ymmärrystä e-urheilukoulutuksen nykytilasta Suomessa ja selvittää, miten se rakentuu niin sisällöllisesti kuin rakenteellisesti. Koska e-urheilu on verrattain uusi ja jatkuvasti kehittyvä ala, sen koulutuksen kehitys ja institutionaalinen asema ovat tutkimuksen kannalta keskeisiä kysymyksiä. Laadullinen tutkimusote mahdollistaa aiheeseen syvällisen perehtymisen ja antaa tilaa haastateltavien kokemuksille ja näkemyksille (Hirsjärvi ym. 2008, 134).

Tutkimukseni aineistonkeruu perustuu teemahaastatteluihin, joissa keskityn e-urheilukoulutuksen keskeisiin osa-alueisiin, kuten opetussisältöihin, opiskelijoiden urapolkuihin ja koulutusinstituutioiden rooliin alan kehittämisessä. Haastattelujen valmiiksi suunniteltu kysymysrunko auttaa varmistamaan, että kaikki tutkimuksen kannalta oleelliset teemat käsitellään systemaattisesti (Alasuutari 2019, 149–150).

Metodina käytän puolistrukturoitua teemahaastattelua, jonka avulla voin syventyä tarkemmin e-urheilukoulutuksen sisältöihin ja rakenteeseen haastateltavien tahojen osilta. Valitsin metodiksi puolistrukturoidut haastattelut, koska niiden avoimuus mahdollistaa monisyisten vastausten saamisen ja haastateltavien oman näkökulman tuomisen esiin (Saunders ym. 2018, 379; Tuomi ym. 2018, 159). Lisäksi haastattelujen aikana esittämäni tarkentavat kysymykset auttoivat syventämään tutkimuksessa esiin nousseita teemoja (Hirsjärvi & Hurme 2015, 47).

Haastattelujen avulla voin syvällisemmin hahmottaa koulutuksen sisältöjä ja alan kehitysnäkymiä. Tutkimuksessa haastattelujen laatu oli määräävä tärkeämpää, sillä tarkoituksena oli saada syvällistä ja analysoitavissa olevaa tietoa e-urheilukoulutuksen nykytilasta ja kehitysmahdollisuuksista Suomessa (Kylmä ym. 2003, 611–612; Vilka 2005, 126).

Koska e-urheilukoulutus Suomessa on vielä suhteellisen uutta, tutkimus voi osaltaan haastattelujen kautta auttaa tunnistamaan sen vahvuuksia ja kehittämiskohteita sekä tarjota tietoa opiskelijoille ja alan toimijoille.

### **3.2 Haastattelut ja niiden toteutus**

Tutkimukseni kohdejoukko on valittu haastatteluihin henkilökohtaisen valintani perusteella, eikä haastateltavia henkilöitä tai tahoja ole valittu esimerkiksi satunnaisotoksen avulla. Tähän henkilökohtaiseen valintaani on vaikuttanut tahojen yleinen ensivaikutelma e-urheilukoulutuksen tarjoajina ja oma kiinnostukseni. Valitut haastateltavat ovat samalta toimialalta, mutta eri tasolla e-urheilua kouluttavia tahoja ja tarjoavat näin tutkimukseen hyvän vertailuasetelman.

Tutkimusaineistonani olen käyttänyt kahden eri e-urheiluopintoja tarjoavan tahon kanssa käytyjä haastatteluja. Toinen haastateltava toimii koulutuspäällikkönä ammattiopistossa ja toinen haastateltava on tutkintovastaava ja opettaja toisen asteen ammatillisessa oppilaitoksessa. Haastattelujen toteuttamiseksi otin ensin yhteyttä ennalta valittuihin haastateltaviin sähköpostitse. Tämän jälkeen sovin molempien aikatauluihin sopivat ajankohdat haastatteluille ja toteutin haastattelut etätapaamisina.

Rajasin tutkielmani aineiston kahteen e-urheiluopintoja tarjoavaan tahoon, sillä haastateltavien löytäminen oli haastavaa, ja aikataulujen yhteensovittaminen toi lisähaasteita. Uskon kuitenkin, että nämä kaksi tahoja tarjoavat tutkimuksen kannalta tarpeeksi kattavan yleiskuvan aiheesta. Esitin molemmille haastateltaville samat 13 ennalta suunniteltua haastattelukysymystä (ks. liite 1). Toteutin haastattelut TEAMS-työkalun kautta, joten valittujen haastateltavien tahojen maantieteellinen sijainti ei rajoittanut tutkimusta. Toisin sanoen ja itseasiassa molempien tahojen sijoittuminen eri paikkakunnille toi tutkimukseen monipuolisuutta, sillä molemmilla haastateltavilla oli tätä kautta omalaatuinen lähestymistapa e-urheilukoulutukseen.

Toteutin haastattelut keväällä 2022 ja ne olivat molemmat yksilöhaastatteluja. Näiden haastattelujen kesto vaihteli viidestätoista viiteenkymmeneen minuuttiin. Nauhoitin haastattelu tilanteet aineiston tallentamiseksi ja analysointia varten. Litteroin nauhoitteet eli puhtaaksi kirjoitettiin haastattelujen jälkeen kirjalliseen muotoon. Suoritin litteroinnin sanasta sanaan huolellisesti ja aineistoa kertyikin jopa 25 sivua. Suoritin haastattelut luottamuksellisesti, eikä henkilöiden tai osallistuneiden tahojen tietoja ollut julkisesti esillä. Tämän takia yksittäisiä

haastateltavia on mahdotonta tunnistaa tai erottaa toisistaan. Tulen kutsumaan haastateltavia tahoja nimien sijasta kirjaimilla A ja B. Tässä tutkimuksessa molemmat haastateltavat olivat miehiä.

### 3.3 Aineiston analysointi

Keskityin aineiston analysoinnissa teemahaastattelujen avulla kerätyn tiedon systemaattiseen tarkasteluun, jotta voitiin muodostaa kattava kuva siitä, mitä e-urheilukoulutus Suomessa voi pitää sisällään. Käytin aineistoa sellaisenaan sen litteroidussa muodossa ja nostin siitä esiin sitaatteja sekä epäsuoria lainauksia tukemaan tutkielmani teoriakehystä.

Tein haastatteluaineistoni analyysin laadullisen sisällönanalyysin keinoin, jolloin tutkimukseni tulokset rakentuvat keräämäni aineistoni pohjalta. Sisällönanalyysi on tekstianalyysin menetelmä, jonka tavoitteena on löytää sekä tulkita tekstin merkityksiä ja sen ensisijaisena tavoitteena onkin muodostaa tiivistetty ja yleistetty esitys tutkittavasta ilmiöstä (Tuomi ym. 2018, 117). Analyysini muodosti kerätystä aineistosta kokonaisvaltaisen kuvan, jolla tuin hyvin perusteltuja ja monipuolisia tulkintoja sekä johtopäätöksiä tutkittavasta ilmiöstä (Puusa 2020, 148).

Kävin haastatteluista keräämäni aineistoa useita kertoja läpi, jotta sain aineistosta tarpeeksi hyvän kokonaiskuvan. Palasin aineiston pariin useasti tutkimukseni edetessä. (Alasuutari, 2019, 10). Analyysissä esiin nousseet asiat ovat aina tulkintoja haastateltavien vastauksista käydyissä haastattelutilanteissa (Hirsjärvi ym. 2015, 173.).

Käytännössä aineistoni analysointi tapahtui niin, että jaoin litteroimani aineiston haastattelukysymyksien vastauksien kautta luokkiin, joita olivat e-urheilukoulutusten nykytila Suomessa, e-urheilukoulutukseen hakeutuminen ja niiden opintosisällöt Suomessa sekä e-urheilukoulutuksien haasteet ja kehitysmahdollisuudet. Luokat suunnittelin siten, että ne vastasivat tutkielman tutkimusongelmia ja antaisivat selviä havaintoja valituista teemoista.

Sisällönanalyysi mahdollisti tutkimuksen joustavan etenemisen ja tarjosi keinoja tunnistaa e-urheilukoulutuksen keskeisiä piirteitä sekä siihen liittyviä kehityssuuntia. Lisäksi analyysissä pyrin tunnistamaan eri koulutusmallien erityispiirteitä sekä arvioimaan niiden vaikutusta opiskelijoiden mahdollisuuksiin ja urapolkuihin.

## 4 Analyysi ja havainnot e-urheilukoulutuksista haastatteluiden pohjalta

### 4.1 Näkemykset ja kokemukset e-urheilukoulutuksesta Suomessa

Molempien haastateltavien tahojen e-urheilukoulutuksien tarjoaminen opiskelijoille alkoi haastatteluiden mukaan jo 2010-luvun puolessa välissä. 2010-luvun puolivälissä tarjottu e-urheilukoulutus oli kuitenkin pääasiallisesti pienempi muotoisempaa ja vähitellen lähentyessä 2020 lukua, saatiin tahoilla mukaan kilpapelaaamista sekä täysiä lukuvuotia.

”Vuonna kaksituhattakuusitoista oli ensimmäinen niin kun täysi lukuvuosi, kun meillä oli e-urheilulinja.” -A

”Pitää oikein ruveta laskemaan kaksituhattayhdeksäntoista. Sitten alkoi tämä kilpapelaaaminen.” -B

Molempien haastateltavien tahojen idea linjan perustamiseen on lähtenyt henkilökohtaisesta mielenkiinnosta alaa kohtaan. A kertoo e-urheilukoulutuksen tyhjiöllä olleen myös suuri vaikutus idean syntyyn.

”--mietittiin että Suomessa koulutettiin paljon ihmisiä niin kun pelin kehittämiseen, mutta missään Suomessa ei oikeastaan silloin koulutettu ihmisiä niin kuin pelaamiseen.” -A

B taas sai innostusta järjestämästään Lan-tapahtumasta ja alkoi ideoida opetuksen mahdollisuuksia.

”--Meillä tuli heti loppuunmyyty tapahtuma ja sitä sitten lähdettiin niin kun viemään suoraan tonne ku nähtiin heti siinä potentiaalia, meillä voisi olla tähän niinku annettavaa, periaatteessa opetussuunnitelman puolella ja lähdettiin sitä heti viemään sitten sinne opetussuunnitelmiin ja kokeilemaan että miten se toimisi niinku kursseina.” -B

Jotta e-urheilukoulutuksia voidaan järjestää kunnollisesti, ovat molemmat e-urheilukouluttajat tahot joutuneet tekemään muokkauksia luokkahuoneisiin. Esimerkiksi internet-yhteyden toimivuuteen on jouduttu panostamaan eri tavalla kuin normaalissa luokka-työskentelyssä panostettaisiin. A:n mukaan e-urheilijoilla on sen verran eri mieltymyksiä pelivälineiden laatuun, niin luokkien välineongelmat on ratkaistu sillä, että opiskelijat tuovat opetusympäristöön omat tietokoneensa ja välineensä. Kuitenkin molemmissa e-urheilukoulutustahoissa tarjotaan pelaajille vähintään pöydät, tuolit, sähköt ja internetyhteydet.

”--kun kaikilla on vähän mieltymyksiä erilaisiin laitteisiin, niin me ei pystyttäisi koululla hankkimaan kaikille sellaisia välineitä, --sitten on ollut helpompaa, että ne tuo omansa.” -A

B:n mukaan opiskelijat voivat harjoitella myös omilla koneillaan kotona, jolloin e-urheilukoulutuksesta tulee tosi edullinen tapa toteuttaa pelaamisen opintoja, ilman läsnäoloa itse koulurakennuksessa. Heillä on kuitenkin ajatus siitä, että pelaajilla tulisi aina olla oma luokkatila, jossa he voivat kokoontua harjoittelemaan. Tämä ei ainoastaan tue harjoittelua, vaan myös edistää sosiaalista vuorovaikutusta. Vuorovaikutuksen lisäämiseksi B:llä on käytössä yleinen käytäntö, jonka mukaan kaikki viralliset kilpailut pelataan koululta käsin.

”Yleensä pelaamisessa niinku erityisesti korostuu se yksi olo ja yksi tekeminen--, että meillä niinku tota tietynlainen yhteisöllisyys ja joukkuehenki on se niinku miinhinkä me niinku paljon nojataan ja halutaan korostaa.” -B

”Opiskelijat tulee koululle pelaamaan matsin samassa luokkatilassa ja yksi joukkueen, he tulevat sinne nimenomaan niin kun hyvissä ajoin ennen jo sitä peliä. Meillä tehdään niinku warm up lämmittely siinä ja sitten yleensä semmoinen henkinen valmistelu, pistää vähän musiikkia soimaan vähän niinku jääkiekkjoukkue pistää pukukopissa musiikkia soimaan ja sitten haetaan fiilistä ja haetaan niinku semmoista niinku touchia siihen tietynlaista niinku mentaliteettia siihen.” -B

B nostaa esiin vielä e-urheilun opiskelijoista koostuvan tiimin lisäksi myös opettajaresurssit, joita tarvitaan, että e-urheilukoulutus toimii laadukkaasti. Pedagogisen näkemyksen lisäksi he tarjoavat opiskelijoille ammattivalmentajien tukea. Ammattivalmentajat tulevat oppilaitosten ulkopuolelta ja ne ovat ulkoa ostettua palvelua. Vaikka ulkopuolelta ostettu valmennus tuo kustannuksia kouluttajataholle, nähdään valmentajan rooli opettajan lisänä tarpeellisena.

Molemmilta haastateltavilta löytyy vanhoja opiskelijoita jatko-opiskelun maailmassa. B:n mielestä e-urheilualalla työllistyminen on Suomessa vielä melko uusi ilmiö, ja suurin osa alan koulutuksen käyneistä opiskelijoista jatkaa tällä hetkellä ammattikorkeakouluun tai IT-alan töihin.

”Kaikki oikeastaan tota noin jatkaa ammattikorkeakouluun tai ne on niinku mennyt IT alan töihin.” -B

Vaikka kokopäivätyö ei liittyisi e-urheiluun on se silti monella vanhalla opiskelijalla, jollain tavalla osa arkea. Lisäksi täyspäiväisten töiden katoa voidaan myös spekuloida.

”En ole ainakaan tietäisi, että olisi niin kun esimerkiksi esport liiketoiminnassa niinku päätyö ja töissään, että onhan meillä niinku osa-aikatöissä työssään koko ajan niinku porukkaa, että meillä on siis selostajia.” -B

”Semmoista, joka olisi niinku tuota täysipäiväisesti työllistynyt esportsiin, niin ne ei ainakaan mulla ole vielä tiedossa, että ala on kaikesti niin uusia työpaikkoja, sillä superpaljon ei ole, että se vaatisi niinku yrittäjyyttä.” -B

B kertoo ensimmäisten heidän kilpelaajiensa valmistuneen vasta ja heilläkin näyttää olevan e-urheilu ammattilaisuutta edeltäviä velvollisuuksia vielä edessä. A taas kertoo, ettei heillä ole seuraamisvelvoitteita vanhoihin opiskelijoihin, mutta tietää heidän menestyneen e-urheilun alalla. Haastattelussa käy myös ilmi yhden e-urheilun tunnetuimman pelin maailmanmestarin opiskelleen heillä.

”Moniko niinku tulee pelaamaan jossain organisaatiossa jollain tasolla, että vai vaikea sanoa? Aika näyttää, että nyt ensimmäiset valmistuneet menee tosiaan tai sitten meni justiin armeijan tuossa tammikuussa.” -B

”Vanhoja opiskelijoita pelaa tällä hetkellä siis useampia ulkomailla.” -A

## 4.2 E-urheilukoulutukseen hakeutuminen ja niiden opintosisällöt Suomessa

E-urheilukoulutuksen hakijamäärät Suomessa ovat vaihdelleet vuosittain noin 10:stä 100:n. Vaikka trendi näyttää pitkällä aikavälillä laskevalta, hakijoiden taitotaso on noussut merkittävästi.

B:n mukaan aiemmin hakijoita oli laaja skaala aloittelijoista huipputason pelaajiin, mutta viime vuosina yhä useampi korkeatasoinen kilpelaaja hakeutuu koulutukseen, kun taas aloittelevat pelaajat valitsevat mieluummin kotipaikkakunnallaan tarjottavia e-urheiluopintoja. Kilpailu opiskelijoista on kiristynyt, sillä e-urheilukoulutuksia tarjoaa nykyään jo esimerkiksi kymmenkunta toisen asteen oppilaitosta ympäri Suomea. Pienen paikka-kunnan e-urheilukoulutuksen tarjoajan on tehtävä enemmän työtä houkutellessaan opiskelijoita suurista kaupungeista, kuten Helsingistä ja Tampereelta.

Toisaalta A kertoo, että heidän hakijamääränsä ovat kaksinkertaistuneet, ja opiskelijoita on jouduttu karsimaan, vaikka koulutukseen liittyy omakustanteisia kuluja. Tämä on poikkeuksellista, sillä yleensä maksulliset koulutukset eivät houkuttele enemmän hakijoita kuin mitä sisään voidaan ottaa. Aloituspaiikkojen määrää on kasvatettu, mutta hakijoita on silti enemmän kuin voidaan valita, mikä osoittaa koulutuksen kasvavaa suosiota.

”Meillä on suurin piirtein lähestulkoon tuplat määrä hakijoita. Eliikä joudutaan karsimaan todella.” -A

Yhteistä molemmille e-urheilun kouluttajatahoille on tarve tehdä tarkkoja valintoja opiskelijoiden suhteen. E-urheilukoulutuksessa päätökset perustuvat hakijoiden taitotasoon ja soveltuvuuteen, ja joskus taas valintaprosessi on välttämätön suuren hakijamäärän vuoksi. Tämä kertoo toisaalta alan kehittymisestä ja laajentumisesta, mutta myös siitä, että opiskelijoiden kiinnostus ja koulutuksen painopisteet vaihtelevat eri koulutusmuotojen välillä.

Molemmat haastateltavista tahoista kertoivat valintaprosessin perustuvan pääosin hakijoiden pelitaitojen arviointiin. Hakijan on osoitettava kilpailullinen pelaamisensa joko kotimaisissa tai kansainvälisissä liigoissa, ja arvioinnissa hyödynnetään pelin sisäistä ranking-järjestelmää. Eroja hakuprosesseista kuitenkin löytyy. B kertoo pitävänsä hakijoille myös ryhmähaastattelun.

”--ja sen lisäksi sitten pidetään tällainen ryhmähaastattelu lävitse ja siellä muun muassa on tehnyt semmoisen niinku kysymys patteriston, jossa tuota mä kyselen hakijoiden niin kun liikunnallisuutta elämänhallintaa tällaisista niinku yleistä on turnauskokemusta joukkuekokemusta.” -B

A taas on keksinyt mainion tavan huiputtajien karsimiseksi hakuprosessissa:

”Meillä laitetaan mukaan hakuun semmoinen analyysi tehtävä, jossa pitää analysoida siitä omasta pelistä jonkun huippuottelun mikä me ollaan päätetty, niin muutamakerros että katsotaan vähän sitä, että niin kun ymmärtää mitä siellä tapahtuu siellä pelissä ja eikä ole voinut tehdä sieltä tulostanut esimerkiksi accountin itsensä jostain verkosta ja yrittää hakea sillä sisälle.” -A

A kertoo, että heidän e-urheilukoulutuksessaan lähiopetusta eli valmennusta on viitenä päivänä viikossa ja yhteensä 25 tuntia. Valmennuksessa yhdistyvät pelinsisäisten taitojen kehittäminen, mentaalivalmennus sekä erikoistuneiden asiantuntijoiden tuoma lisäosaaminen eri peleihin. Lisäksi viikoittain koulutuksessa vierailee eri pelien erikoisosaajia, jotka tuovat syvälistä asiantuntemusta tiettyihin peleihin. Tämä on tärkeää, koska yksittäisten valmentajien ei voida odottaa hallitsevan kaikkia pelejä täydellisesti.

”--niin yks ihminen, joka tulee sitten niinku ulkopuolelta, joka niinku tuo se spesiaalilaji osaamiseen tiettyyn peliin.” -A

Kuitenkin e-urheilukoulutuksien kautta pelaamisen arjessa pyritään tarkkailemaan opiskelijoita laajemmassa kuvassa. Kouluttajat miettivät pelaajien hyvinvointia ja fyysistä kuormitusta sekä väsymystä, vaikka kyseessä onkin esimerkiksi jääkiekosta poikkeava urheilulaji.

”Pyritään tietty siihen et harjoitus olisi laadukasta eikä siihen määrään elikkä pienemmällä määrällä pyritään saamaan aikaan parempia tuloksia.” -A

E-urheilukoulutuksissa painottuvat itse pelaamisen lisäksi liikunta ja ravitsemustieto. E-urheilukoulutuksessa on myös vuorovaikutustaitojen ja joukkue toiminnan harjoittelua. B:n mukaan heillä opiskelijat harjoittelevat erityisesti palautteen antamista, dialogia ja reflektointia, mikä on tärkeää e-urheilujoukkueessa. Koko opetuksen aikana painotetaan reflektointia, jotta opiskelijat oppivat analysoimaan omaa tekemistään, niin onnistumisia kuin epäonnistumisia.

E-urheilukoulutuksen rakenne vaihtelee eri oppilaitoksissa ja koulutusmuodoissa ja se selviää haastatteluistakin. E-urheilu voi olla osa perustutkintoa, jossa kilpapelaaminen ja e-urheiluliiketoiminta muodostavat ja täyttävät tutkinnon valinnaisia opintoja. E-urheilukoulutuksen ei myöskään välttämättä ole pakko olla suoraan osa tutkintoa. Kuitenkin tässä tapauksessa siitä voi saada lisäpisteitä esimerkiksi toisen asteen tutkintoon hakeutuessa. Koulutukseen ja osaa-mispisteisiin liittyvää koulutusbyrokratiaa kuvataan haastatteluissa jossain määrin hankalasti ymmärrettäväksi.

”Tää on tämmöinen oppilaitos hädellä, joka voi olla vähän vaikea ihmisten ymmärtää.” -A

### **4.3 E-urheilukoulutusten haasteet ja kehitysmahdollisuudet Suomessa**

Puhuttaessa e-urheilukoulutusten haasteista Suomessa nousee haastateltavilta esiin kaksi pääteemaa: e-urheilun ja e-urheilutoiminnan yleinen hyväksyntä ja pelaajien elämän hallinnan ongelmat, joihin kouluttajataho yrittää parhaansa mukaan puuttua.

A:n perustettaessa e-urheilutoimintaa, oli heidän suurin haasteensa yhteiskunnan vähäinen hyväksyntä alalle. Yhden e-urheiluteemaisen uutisjutun jälkeen A sain valtavan määrän vihapostia, sillä ihmiset eivät ymmärtäneet, että e-urheilua voisi kouluttaa.

”--niin kun ihmiset ei pystynyt ollenkaan ymmärtämään, että niin kun e-urheilua koulutettaisiin ja tuli tää siihen aikaan vielä hirveän isona kysymyksenä, että niinku mitä urheilijoita noi muka on.” -A

A:n mukaan kuitenkin verrattuna siihen, kuinka paljon vihamielisyyttä hän koki silloin, nykyään lähes jokaisella ammattikoululla on e-urheilukursseja tarjonnassaan, mikä osoittaa, kuinka paljon asenteet ovat muuttuneet ja kuinka e-urheilu on saanut hyväksyntää yhteiskunnassa.

Suomessa suurimpina haasteina e-urheilussa opiskelijoille B kokee olevan elämänhallinnan ongelmat, kuten vaikeudet herätä aamulla kouluun ja päättää peliaikoja. Tämä koetaan laajemmaksi ongelmaksi, myös e-urheilun organisaatiotasolla.

”Jokainen organisaatio tunnistaa tilanteen, jossa niinku reenit vaikka alkaa kello 16 tai 17 ja yhtä pelaajaa ei siellä näy. Joo mä nukun pommiin, mä ajattelen, mitä sä nukut niinku iltapäivällä arki-iltapäivänä vielä, että silloin on kyllä hommat pahasti sekaisin. Niin se on mun mielestä niinku merkittävä ongelma.” -B

Toiseksi merkittäväksi haasteeksi B kokee yhteisöllisyyden puutteen ja luovuttamisen kulttuurin. Tämä ilmenee erityisesti silloin, kun joukkue kohtaa vaikeuksia, jolloin pelaajat helposti haluavat luovuttaa tai syyttää muita joukkueen epäonnistumisista. Tämä kärsimättömyys ja pitkäjänteisyyden puute estävät joukkueita kehittymästä ja saavuttamasta menestystä.

”Tarkoitan luovuttamisen kulttuurilla sitä, että jos vaikka joukkueena harjoitellaan ja pelataan, tulee vähän aivan vähän lunta tupaan, turpaan pettymyksiä, niin aika helposti pelaajat on valmiita luovuttamaan.” -B

B kokee tällaisen asenteen olevan yksi syy siihen, miksi suomalaisista joukkueista ei ole tullut kansainvälisesti menestyviä, vaikka Suomi on tuottanut paljon lahjakkaita pelaajia. Ruotsissa sen sijaan on useita menestyneitä organisaatioita, ja siellä pelaajat keskittyvät enemmän joukkuepelaamiseen ja pitkäjänteiseen kehitykseen. Suomalaisessa kulttuurissa koetaan haasteeksi erityisesti nuorten keskuudessa se, että nuoret keskittyvät enemmän riitelyyn ja syyttelyyn kuin ongelmien ratkomiseen. Tämä luovuttamisen kulttuuri on ongelma myös oppilaitoksissa, joissa on tärkeää pitää opiskelijat motivoituneina ja sitoutuneina joukkueensa kehittämiseen, vaikka vastoinkäymisiä tulisikin.

”--ei luovuteta, vaikka tulisi niinku koko ajan turpaan, niin me niinku pystytään resonoimaan ne aivot ja pääsemään yli niistä tappioista ja niistä negatiivisista tunteista ja aloittaa joka päivä uudelta puhtaalta pöydältä. Niin se on ehkä se ne meidän niinku semmoinen, yksi suurimpia haasteita.” -B

B:n mukaan oppilaitokset ovat Suomessa ottaneet merkittävän roolin e-urheilukoulutuksessa, vaikka perinteisesti vastaava kehitystyö kuuluisi urheiluseuroille. Toisin kuin esimerkiksi jääkiekossa tai koripallossa, e-urheilussa ei ole vakiintunutta junioripolkua tai seuratoimintaa, mikä on jättänyt tyhjiön koulutuksessa. Oppilaitokset ovat täyttäneet tämän aukon tarjoamalla e-urheiluun liittyviä kursseja ja valmennusta.

Vaikka Suomessa on urheilulukioita ja akatemioita tukemassa perinteisten lajien urheilijoita, e-urheilun kohdalla tällaista järjestelmää ei vielä ole. Oppilaitosten rooli onkin osittain syntynyt tarpeesta, sillä monet nuoret ovat kiinnostuneita e-urheilusta, mutta seuratoiminta ei ole vastannut kysyntään. Jatkossa on epäselvää, tuleeko urheiluseuroista vahvempi toimija e-urheilun kehittämisessä vai säilyvätkö oppilaitokset keskeisenä kouluttajana. Molemmat e-urheilukouluttajatahot uskovat kuitenkin, että e-urheilu ammattina tulee todennäköisesti

yleistymään, ja alalle nähdään tarvittavan koulutusta erilaisiin tehtäviin, kuten tapahtumajärjestämiseen, selostukseen ja valmennukseen.

”Mutta se on ainakin varmaa, että tuota esportsin niin kun ammattina, jossakin muodossa niin kun, se tulee yleistymään varmasti.” -B

”Mitä tulevaisuudessa on, että kun työmarkkina muuttuu ja ihmisten niinku toimeentulon kanavat muuttuu aika paljon ja pitää olla siellä niinku kärjessä miettimässä että mitä niitä niinku uusia avauksia tulee tulevaisuudessa.” -A

B:llä on kuitenkin suora näkemys siitä, että Suomessa e-urheilualan työpaikkoja ei synny itsestään, vaan niiden luomiseksi tarvitaan aktiivista yrittäjyyttä ja liiketoimintamallien kehittämistä. Ilman tätä ala jää paikalleen eikä kasva merkittäväksi työllistäjäksi. Tämä on mielenkiintoinen murrosvaihe, ja vain aika näyttää, miten e-urheilukoulutus ja sen avulla työllistyminen muotoutuu Suomessa.

## 5 Johtopäätökset

### 5.1 E-urheilukoulutusten nykytila Suomessa

Tutkimukseni avulla erityisesti tekemiini haastatteluihin nojaten pyrin arvioimaan e-urheilukoulutuksen nykytilaa Suomessa sekä selvittämään, millaisia mahdollisuuksia ja haasteita koulutukseen liittyy. Koko tutkielmani painopiste oli suomalaisen e-urheilukoulutuksen rakenteen ja sisältöjen tarkastelussa. Lisäksi selvitin e-urheilukoulutuksiin hakeutuvien opiskelijoiden hakuprosessia haastateltavissa e-urheilukouluttajatahoissa. Tutkimuksessa korostin haastattelujen kautta saatuja e-urheilukouluttajatahojen edustajien kokemuksia siitä, millainen rooli e-urheilukoulutuksella on Suomessa ja miten se vastaa alan tarpeisiin.

Tutkielmassani pyrin teorian ja haastatteluaineiston avulla vastaamaan tutkimuksen päätutkimuskysymykseen: ”*Millaista e-urheilukoulutus on Suomessa?*” ja kolmeen päätutkimuskysymystä tukeviin alakysymyksiin: ”*Mitä e-urheilukoulutuksen opinnot pitävät sisällään Suomessa?*”, ”*Kuinka e-urheilukoulutukseen voi hakeutua Suomessa?*” ja ”*Millaisia haasteita ja kehitysmahdollisuuksia E-urheilu koulutuksella on Suomessa?*”.

Haastateltavat kertoivat kokemuksiaan koulutuksen sisällöistä sekä e-urheilun ja perinteisen opetuksen yhdistämisestä. Erityisesti keskustelua herätti se, kuinka koulutus tukee opiskelijoiden kehittymistä niin pelaajina kuin muissa e-urheiluun liittyvissä tehtävissä, kuten valmentajina, analyttikkoina ja sisällöntuottajina. Lisäksi nousi esiin ne tavat, joilla e-urheilukoulutus valmistaa opiskelijoita paremmin työelämään ja millaisia lisäresursseja tarvittaisiin, jotta koulutus vastaisi alan jatkuvasti kehittyviin vaatimuksiin.

Haastatteluiden perusteella kävi myös ilmi, että asenteet e-urheilua ja e-urheilukoulutuksia kohtaan ovat muuttuneet myönteisemmiksi, ja niitä pidetään yhä useammin vakavasti otettavina koulutus- ja uravaihtoehtoina. Pääsääntöisesti tutkielmassani käyttämäni lähteet ja haastattelut täydensivät toisiaan siinä, että e-urheilukoulutukset nähtiin tärkeinä mahdollisuuksina ja linkkeinä e-urheilijoille tulevaisuudessa menestymiseen, niin yksilöinä kuin joukkueinakin (ks. luku 2.2 tai esim. Suomen elektronisen urheilun liitto 2025b).

Tutkimuksen kautta onnistuin saamaan monipuolinen vastauksen tutkimukseni päätutkimuskysymykseen eli *Millaista e-urheilukoulutus on Suomessa?* Haastatteluideni perusteella e-urheilukoulutuksen kehitys Suomessa on ollut merkittävä viime vuosikymmenen aikana. 2010-luvun puolivälissä koulutus oli vielä pienimuotoista, mutta vuoteen 2016 mennessä

ensimmäiset täyden lukuvuoden ohjelmat alkoivat tarjota kilpapelamiseen keskittyvää opetusta. Vuonna 2019 kilpailullinen pelaaminen otettiin laajemmin osaksi opetusta, mikä osoittaa alan koulutuksen mukautuvan e-urheilun kasvavaan suosioon ja vaatimuksiin. (ks. esim. Karjalainen 2023.)

Haastateltavat kertoivat, että Suomessa oli ennen paljon pelinkehitykseen keskittyvää koulutusta, mutta ei koulutusta itse pelaamiseen. Tämä johti siihen, että ensimmäiset e-urheilulinjat syntyivät täyttämään tätä tyhjiötä (ks. esim. Rönkä 2018, 32). Samalla huomattiin, että pelikulttuurin ympärille voitiin rakentaa opetus suunnitelmia, jotka mahdollistivat e-urheilun opiskelun osana toisen asteen koulutusta.

E-urheilukoulutuksille on tyypillistä, että opiskeluympäristöä on muokattava tukemaan pelamisen vaatimuksia. Esimerkiksi internet-yhteyksiin ja laitteisiin on kiinnitetty erityistä huomiota haastateltavissa e-urheilukoulutusta tarjoavissa tahoissa. Joissakin oppilaitoksissa opiskelijat tuovat omat tietokoneensa ja välineensä, kun taas toisissa tarjotaan perusvarustelu, kuten pöydät, tuolit ja verkkoyhteydet. Lisäksi oppilaitoksilla on erilaisia käytäntöjä joukkuepelamisen tukemiseksi. Esimerkiksi kilpailut voidaan järjestää koulun tiloissa yhteisöllisyyden ja joukkuehengen vahvistamiseksi. E-urheiluun liittyvään opetuksen laatuun panostetaan myös tuomalla ulkopuolisia ammattivalmentajia täydentämään pedagogista opetusta.

Tutkimukseni ensimmäinen alatutkimuskysymys eli *Mitä e-urheilukoulutuksen opinnot pitävät sisällään Suomessa?* johti myös mielenkiintoisiin ja konkreettisiin havaintoihin. Kuten haastatteluista käy ilmi, e-urheilukoulutus ei rajoitu pelitaitojen kehittämiseen, vaan se sisältää laajan valikoiman fyysisiä, psyykkisiä ja sosiaalisia harjoitteita. Opiskelijat harjoittelevat valmennuksen lisäksi myös kokonaisvaltaista hyvinvointia, kuten jaksamista, stressinhallintaa ja terveellisiä elintapoja (ks. esim. Suomen elektronisen urheilun liitto 2025d).

Lisäksi e-urheilukoulutuksessa kiinnitetään huomiota opiskelijoiden kykyyn toimia joukkueessa ja viestiä tehokkaasti. Haastatteluissa nousi esiin, että oppilaitoksissa panostetaan erityisesti palautteen antamisen taitoihin sekä keskustelu- ja reflektiotaitojen kehittämiseen. Tämä tukee opiskelijoiden valmiuksia toimia osana tiimiä niin pelissä kuin sen ulkopuolella. (ks. esim. Witkowski, 2012.)

E-urheilukoulutuksen rakenteeseen Suomessa vaikuttaa merkittävästi oppilaitos ja sen tarjoamat resurssit. Esimerkiksi toisen asteen koulutuksissa e-urheilu voi olla joko erillinen

koulutuspolku tai osana laajempaa tutkintoa, jossa suoritetaan kilpapelamiseen ja e-urheiluliiketoimintaan liittyviä opintoja (ks. esim. Joukkueakatemia 2025). Korkeakoulutasolla taas opintokokonaisuuksiin kuuluu muun muassa e-urheilun liiketoiminta, analytiikka sekä pelinkehityksen perusteet (ks. esim. HAMK 2025 tai JAMK 2021).

Vaikka e-urheilukoulutus on Suomessa vielä suhteellisen uusi ilmiö, se kehittyy jatkuvasti vastaamaan alan tarpeita. Koulutuksen tavoitteena on varmistaa, että valmistuvat opiskelijat kykenevät toimimaan e-urheilualalla monipuolisesti joko pelaajina, valmentajina, analyttikoina tai muissa asiantuntijaroleissa (ks. esim. Santa Sport 2021). Lisäksi e-urheilukoulutuksen avulla pyritään edistämään alan ammattimaistumista ja murtamaan siihen liittyviä ennakkoluuloja.

Tutkimukseni toiseen alatutkimuskysymykseen eli *Kuinka e-urheilukoulutukseen voi hakeutua Suomessa?* sain myös monenlaista tietoa haastatteluiden perusteella ja haastattelut täydensivät internetistä löytyvien e-urheilukoulutuksien tarjoajien sisältöjä. E-urheilukoulutuksien hakuprosessit voivat vaihdella huomattavasti oppilaitoksen mukaan, mutta keskeisinä valintakriteereinä korostuvat haastatteluiden pohjalta hakijan pelitaidot, kilpailukokemus sekä soveltuvuus tiimityöhön ja itsenäiseen harjoitteluun.

Haastattelujen perusteella voin todeta, että e-urheilukoulutukseen hakeutuminen edellyttää usein näyttöä hakijan aiemmasta pelikokemuksesta. Tämä voi tarkoittaa saavutuksia kotimaisissa tai kansainvälisissä liigoissa, pelin sisäisiä ranking-tuloksia tai muuta kilpailullista taustaa. Hakuprosessiin voi sisältyä myös ryhmähaastattelu, jossa arvioidaan hakijoiden vuorovaiikutustaitoja, liikunnallisuutta ja turnauskokemusta.

E-urheilukoulutuksen hakijamäärät Suomessa ovat viime vuosina kasvaneet merkittävästi, ja tämä on johtanut kilpailun kiristymiseen opiskelupaikoista. Tämä viittaa siihen, että e-urheilukoulutus nähdään yhä houkuttelevampana vaihtoehtona pelaajauralle tähtääville. (ks. esim. Suomen elektronisen urheilun liitto 2025c.)

Vaikka hakuprosessit ja sisäänottomäärät vaihtelevat, e-urheilukoulutukseen hakeutuminen vaatii hakijalta sitoutumista ja kykyä osoittaa oma osaamisensa. Kuten Rönkä (2018, 32) toteaa, suomalainen turnausjärjestelmä tarjoaa mahdollisuuksia kehitykseen, mutta samalla kilpailu pelaajapaikoista kasvaa jatkuvasti. Tämä näkyy myös e-urheilukoulutukseen hakemisessa, sillä yhä useampi korkeatasoinen pelaaja hakeutuu e-urheilukoulutuksiin, kun taas

aloittelijat suosivat paikallisia koulutusvaihtoehtoja (ks. esim. Suomen elektronisen urheilun liitto 2025c).

Tutkimukseni kolmannesta alatutkimuskysymyksestä eli *Millaisia haasteita ja kehitysmahdollisuuksia E-urheilu koulutuksella on Suomessa?* nousi esiin monenlaisia haasteita sekä kehitysmahdollisuuksia alalle. Haastateltavien mukaan yksi keskeisimmistä haasteista on edelleen e-urheilun hyväksyttävyyden yhteiskunnassa, vaikkakin asenteet ovat viime vuosina muuttuneet selvästi myönteisemmiksi. (ks. esim. Suomen elektronisen urheilun liitto 2025b.) Etenkin koulutustoiminnan alkuvaiheessa e-urheiluun suhtauduttiin epäluuloisesti, eikä sitä pidetty varteenotettavana koulutuksen tai urheilun muotona.

Nykyään useat oppilaitokset tarjoavat e-urheiluun liittyviä opintoja, mikä osoittaa kehitystä kohti laajempaa hyväksyntää. Toinen merkittävä haaste on opiskelijoiden elämänhallinnan vaikeudet, kuten aikatauluissa pysyminen ja vastuunotto, jotka heijastuvat sekä oppimiseen että joukkueen toimintaan. (ks. esim. Suomen elektronisen urheilun liitto 2025d.) Lisäksi yhteisöllisyyden ja pitkäjänteisyyden puute vaikeuttaa joukkueiden kehitystä, ja tämä heijastuu myös siihen, miksi suomalaiset joukkueet eivät ole menestyneet kansainvälisesti toivotulla tavalla (ks. esim. Witkowski 2012).

Toisaalta haastateltavat tahot näkivät myös useita kehitysmahdollisuuksia alalla. Oppilaitoksilla Suomessa on ollut keskeinen rooli e-urheilukoulutuksen rakentajina, erityisesti siksi, että vakiintunutta junioripolkua tai seuratoimintaa ei vielä ole olemassa samalla tavalla kuin perinteisissä urheilulajeissa. Tämän vuoksi e-urheilukoulutusten kehittäminen on ollut tarpeellista ja, jotta voitaisiin jatkossakin vastata nuorten kiinnostukseen ja tarpeisiin. Tulevaisuudessa jää nähtäväksi, siirtyykö vastuu e-urheilukoulutusten järjestämisestä enemmän urheiluseuroille vai pysyvätkö oppilaitokset pääasiallisina koulutusten tarjoajina.

Kasvua alalla on selvästi nähtävissä ja koulutukselle on tarvetta monenlaisissa e-urheiluun liittyvissä rooleissa, kuten valmennuksessa, tapahtumatuotannossa ja sisällöntuotannossa (ks. esim. Rönkä 2018). Haasteena on kuitenkin se, etteivät alan työpaikat usein synny itsestään, vaan niiden kehittämiseksi vaaditaan aktiivista yrittäjyyttä ja toimivia liiketoimintamalleja. E-urheilukoulutus on siis tärkeässä asemassa osaamisen kehittämisessä, kuin myös alan tulevaisuuden muovaamisessa. (ks. esim. Rauhansalo ym. 2025.)

Epäilemättä e-urheilu Suomessa ja maailmalla on yhä suosituimpi ilmiö. E-urheilijoita ei enää nähdä vanhojen videopelien pelaajina, vaan on ymmärretty, että nykyään e-urheilijoilla on

monia haluttuja ominaisuuksia, joita työnantajat haluavat nähdä ongelmanratkaisukykyisessä tiimipelaajassa. Koulutus-, ura- ja taloudelliset mahdollisuudet ovat paljon suuremmat ja Suomessa e-urheilussa on vielä paljon potentiaalia, jota ei ole vielä käytetty. Olipa kyse joukkueen perustamisesta, stipendin rahoittamisesta tai pelitilojen rakentamisesta, e-urheilu on järkevä sijoitus mille tahansa opiskelijalle, joka on kiinnostunut e-urheilusta.

Tutkielmassani pyrin tuomaan esiin e-urheilukoulutuksen merkitystä osana laajempaa digitaalisen kulttuurin ja teknologisen kehityksen kontekstia. E-urheilu on paitsi kilpailumuoto myös osa laajempaa pelikulttuuria ja teknologista ekosysteemiä, mikä tekee sen koulutuksesta monialaisen ja dynaamisen kentän. Tämän vuoksi pyrin myös hahmottamaan, miten e-urheilukoulutus asemoituu suhteessa muihin digitaalisiin opintokokonaisuuksiin ja millaisia tulevaisuuden mahdollisuuksia se voi tarjota niin opiskelijoille kuin koko pelialalle.

## 5.2 Jatkotutkimuksien mahdollisuudet

E-urheilukoulutusta Suomessa voidaan tutkia monestakin eri näkökulmasta, ja aihe tarjoaa useita jatkotutkimusmahdollisuuksia. Koska kandidaatintyössäni haastattelin vain kahta e-urheilukoulutusta tarjoavaa tahoa, tulevissa tutkimuksissa voisi olla laajempi joukko haastateltavia, kuten eri sukupuolia, taustoja ja koulutuspolkua edustavia ihmisiä. Lisäksi tarkempi kyselytutkimus voisi tuoda esiin opiskelijoiden, opettajien ja työnantajien näkemyksiä e-urheilukoulutuksesta.

Aiheesta voitaisiin myös suorittaa pitkittäistutkimus, jossa seurataan opiskelijoiden urapolkua pidemmällä aikavälillä. Tämä voisi auttaa ymmärtämään koulutuksen vaikutuksia kokonaisvaltaisemmin ja pidemmältä aikaväliltä. Myös vertailu Suomen ja muiden maiden e-urheilukoulutusten välillä voisi tarjota arvokasta tietoa siitä, miten ala kehittyy kansainvälisesti.

Sisällöllisesti jatkotutkimukset voisivat keskittyä enemmän siihen, miten hyvin e-urheilukoulutus valmistaa opiskelijoita työelämään. Lisäksi olisi tärkeää tutkia tarkemmin, millaisia opetusmenetelmiä käytetään e-urheilukoulutuksissa ja mitkä niistä ovat tehokkaimpia. E-urheilukoulutusta voisi myös verrata perinteisiin urheilukoulutuksiin, kuten esimerkiksi jääkiekkolinjoihin, ja pohtia, mitä yhtäläisyyksiä ja eroja niissä on. Lisäksi olisi hyödyllistä selvittää, miten e-urheilukoulutus vaikuttaa opiskelijoiden hyvinvointiin, kuten terveyteen, jaksamiseen ja sosiaalisiin suhteisiin.

Yritysyhteistyöt ja rahoitukset ovat myös tärkeitä tutkimusaiheita. Miten e-urheilukoulutus saa rahoitusta, ja millaisia yhteistyömahdollisuuksia oppilaitoksilla on alan yritysten kanssa?

Lisäksi voitaisiin tutkia, miten eri ihmiset, kuten opiskelijat, vanhemmat, opettajat ja päättäjät, suhtautuvat e-urheilukoulutukseen. Tätä kautta voitaisiin ymmärtää paremmin, miten e-urheilukoulutus voi kehittyä ja saada vakiintuneemman aseman Suomessa.

## Lähteet

### Haastattelut:

Haastateltava A. Haastattelu 7.2.2022. Haastattelija Juhani Olavi Luoto.  
Tallenne ja litteraatio haastattelijan hallussa.

Haastateltava B. Haastattelu 11.2.2022. Haastattelija Juhani Olavi Luoto.  
Tallenne ja litteraatio haastattelijan hallussa.

### Kirjallisuus:

Alasuutari, Pertti 2019: *Laadullinen tutkimus 2.0* (5. painos). Tampere: Vastapaino.

Eriksson, Päivi & Kovalainen, Anne 2008: *Qualitative methods in business research*. London: Sage.

Hirsjärvi, Sirkka & Hurme, Helena 2015: *Tutkimushaastattelu: Teemahaastattelun teoriaa ja käytäntöä*. Helsinki: Gaudeamus.

Hirsjärvi, Sirkka, Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula 2008: *Tutki ja kirjoita* .13.–14. osin uudistettu painos. Helsinki: Tammi.

Hirsjärvi, Sirkka, Remes, Pirkko, Sajavaara, Paula & Sinivuori, Eila 2009: *Tutki ja kirjoita*. 15. uudistettu painos, Helsinki: Tammi.

Kauranen, Kari 2011: *Motoriikan säätely ja motorinen oppiminen*. Helsinki: Liikuntatieteellinen seura.

Kraneis, Samuli & Rantala, Kalle 2018: *Kaikki e-urheilusta*. Suomen Urheilumuseosäätiö.

Li, Roland 2020: *Good Luck Have Fun: The Rise of Esports*. Skyhorse Publishing.

Puusa, Anu & Juuti, Pauli 2020: *Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät*. Helsinki: Gaudeamus.

Rönkä, Otto 2018: *E-urheilun käsikirja*. Helsinki: Otava.

Saunders, Mark, Lewis, Philip & Thornhill, Adrian 2012: *Research methods for business students*. New York: Pearson.

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

Tuomi, Jouni & Sarajärvi, Anneli 2018: *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Helsinki: Tammi.

Vilkka, Hanna 2005: *Tutki ja kehitä*. Helsinki: Tammi.

Witkowski, Emma 2012: *Inside the Huddle: The Phenomenology and Sociology of Team Play in Networked Computer Games*. IT University of Copenhagen.

**Verkkolähteet:**

AhlmanEdu, Esport-linja, 2025. <https://ahlmanedu.fi/koulutushaku/esport-linja/>

Agon, AOC ja Red Bull vahvistavat yhteistyötään, 7.5.2020. <https://aoc.com/fi/gaming/news/aoc-ja-red-bull-vahvistavat-yhteistyotaan>

Dal Yong, Jin 2020: Historiography of Korean Esports: perspectives on spectatorship. *International Journal of Communication*, 14. 3727–3745.

Esedu, Koulutustarjonta, 2025. <https://esedu.fi/koulutustarjonta/>

Etelä-Pohjanmaan Opisto, Opintolinjat, 2025. <https://epopisto.fi/koulutustarjonta/opintolinjat/>

Formosa, Jessica, O'Donnell, Nicholas, Horton, Ella M., Türkay, Selen, Mandryk, Regan L., Hawks, Michael & Johnson, Daniel 2022: Definitions of esports: a systematic review and thematic analysis. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 6(CHI PLAY). 1–45.

HAMK, Koulutusalat, 2025. <https://www.hamk.fi/tule-opiskelemaan/koulutusalat/>

Hamari, Juho & Sjöblom, Max 2017: What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2). 211–232.

Hämeen Sanomat, Yhä useampi tienaa striimaamalla pelaamistaan tai arkielämäänsä – suoratoistopalvelu Twitchin sisältöjä seuraavat miljoonat ihmiset, 22.5.2021.

<https://www.hameensanomat.fi/uutissuomalainen/4154835>

International Olympic Committee, *Esports Forum Report*, 2018.

International Olympic Committee, IOC enters a new era with the creation of Olympic Esports Games – first Games in 2025 in Saudi Arabia, 23.7.2024. <https://www.olympics.com/ioc/news/ioc-enters-a-new-era-with-the-creation-of-olympic-esports-games-first-games-in-2025-in-saudi-arabia>

JAMK, Esports coaching 5 cr (online course), 2021. [https://amp.jamk.fi/asio/kurssi- ilmo/jamk/index.php?resource=76191%2FEsports\\_coaching%2C\\_5\\_cr\\_%28online\\_course%29%2Fesite%2F&ss\\_lang=fin](https://amp.jamk.fi/asio/kurssi- ilmo/jamk/index.php?resource=76191%2FEsports_coaching%2C_5_cr_%28online_course%29%2Fesite%2F&ss_lang=fin)

Joukkueakatemia, Opinnollistettu ammattilaisvalmennus CS-joukkueille, 2025. <https://esportkoulu.fi/>

KAMK, Opiskele tutkintoon KAMKissa!, 2025. <https://kamk.fi/opiskele-tutkintoon/hakeminen-ja-tutkinto-opinnot/>

- Karjalainen, Suomessa on 50–100 e-urheilijaa, jotka elättävät itsensä pelaamalla – "Maailmanmestariimme ovat tienanneet useita miljoonia euroja", 27.2.2023. <https://www.karjalainen.fi/uutissuomalainen/5753554>
- Kielitoimiston sanakirja, E-urheilu, 2025. <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/e-urheilu?searchMode=all>
- Kinnunen, Jani, Lilja, Pekka & Mäyrä, Frans 2018: Pelaajabarometri 2018: Monimuotoistuva mobiilipelaaminen. *TRIM Research Reports*, 28. University of Tampere, Faculty of Communication Sciences.
- Kinnunen, Jani: Mielen kamppailua, jossa fysiikankin pitää kestää – kilpapelaaaminen nousi urheilulajien joukkoon, 12.12.2019. <https://www.tuni.fi/fi/ajankohtaista/mielen-kamppailua-jossa-fysiikankin-pitaa-kesta-kilpapelaaaminen-nousi-urheilulajien>
- Kylmä, Jari, Vehviläinen-Julkunen, Katri & Lähdevirta, Juhani 2003: Laadullinen terveystutkimus – mitä, miten ja miksi? *Duodecim*. Vol. 119 (7). 609–615.
- MTV, Esports-Series -ohjelma alkaa tänään huippujoukkueiden peleillä – ENCE ja SJ Gaming näyttävät mallia maailman huipulta, 26.4.2019. <https://www.mtvuutiset.fi/artikkeli/esports-series-ohjelma-alkaa-tanaan-huippujoukkueiden-peleilla-ence-ja-sj-gaming-nayttavat-mallia-maailman-huipulta/7380268>
- Newzoo, Global Esports Market Report, 9.3.2021. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoos-global-esports-live-streaming-market-report-2021-free-version>
- Nordic Esports Academy, Unique once-in-a-lifetime esports bootcamp, 2025. <https://www.nordicesports.academy/bootcamp>
- Pajulahti, Tervetuloa yhdenvertaiseen Pajulahteen, 2025. <https://pajulahti.com/>
- Puusa, Anu 2008: Käsiteanalyysi tutkimusmenetelmänä. *Premissi*. Vol. 4 (1). 36–43.
- Rauhansalo, Tuomas & Kolari, Iina: Huippu-urheilijamyönteinen korkeakoulu tukee myös e-urheilijan urakehitystä, 3.1.2025. <https://arena.jamk.fi/fi/arena-public/huippu-urheilijamyönteinen-korkeakoulu-tukee-myos-e-urheilijan-urakehitysta/>
- Reitman, Jason, G., Anderson-Coto, Maria, J., Wu, Minerva, Lee, Je Seok & Steinkuehler, Constance 2019: Esports Research: A Literature Review. *Games and Culture* 1-19.
- Santa Sport, Tavoitteellisuutta e-urheiluun koulutuksen kautta, 22.11.2021. <https://santa-sport.fi/uutiset/tavoitteellisuutta-e-urheiluun-koulutuksen-kautta/>
- Sponsor Insight, Tutkimus: Muut lajit kuroivat kiinni jääkiekon etumatkaa – eSports nousi nuorten miesten suosikkilajiksi, 19.3.2019. <https://www.sponsorinsight.fi/post/sponsor-navigator-2019-esports-nousi-nuorten-miesten-suosikkilajiksi>

- Statista, ESports market revenue worldwide from 2012 to 2022 (in million U.S. dollars), 2019. <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-marketrevenue/>
- SteelSeries, SteelSeries x Red Bull Campus Clutch: Global University VALORANT Competition, 25.1.2021. <https://steelseries.com/fi-fi/blog/steelseries-x-red-bull-campus-clutch-global-university-valorant-competition-444?>
- Suomela, Jaakko: Onko eUrheilu urheilua?, 20.6.2024. [https://urheilunurkka.com/onko-urheilu-urheilua/?utm\\_source](https://urheilunurkka.com/onko-urheilu-urheilua/?utm_source)
- Suomen elektronisen urheilun liitto, Opiskelu ja koulutus, 2024. <https://seul.fi/yhteiso/koulutukset/>
- Suomen elektronisen urheilun liitto, Peligenret, 2024a. <https://seul.fi/e-urheilu/peligenret/>
- Suomen elektronisen urheilun liitto, Mitä on e-urheilu?, 2024b. <https://seul.fi/mita-on-e-urheilu/>
- Suomen elektronisen urheilun liitto, Harrastaminen, 2025a. <https://vanhemmille.seul.fi/e-urheilija/harrastaminen/>
- Suomen elektronisen urheilun liitto, Koulutus, 2025b. <https://vanhemmille.seul.fi/e-urheilu-suomessa/koulutus/>
- Suomen elektronisen urheilun liitto, Uramahdollisuudet, 2025c. <https://vanhemmille.seul.fi/e-urheilu-suomessa/uramahdollisuudet/>
- Suomen elektronisen urheilun liitto, Toinen aste, 2025d. <https://seul.fi/yhteiso/koulutukset/toinen-aste/>
- Varala, Opiskelu ja koulutukset, 2025. <https://varala.fi/opiskelu-ja-koulutukset/>
- Visionist, Logitech G sponsoroi suomalaista elektronisen urheilun RCTIC-pelitiimiä, 27.7.2015. <https://visionist.fi/lehdistotiedotteet/logitech-g-sponsoroi-suomalaista-elektronisen-urheilun-rctic-pelitiimia/>
- Wagner, Michael G. 2006: "On the scientific relevance of eSport", in Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development. *CSREA Press*. Las Vegas, Nevada. 437–440.
- Yle, KOK perusti elektronisen urheilun olympialaiset, 24.7.2024. <https://yle.fi/a/74-20101290>

(Kaikki verkkolähteet tarkistettu 22.4.2025.)

## Liitteet

### Liite 1. Haastattelukysymykset haastateltaville

Haastattelukysymykset haastateltaville:

1. Kuinka kauan teillä on ollut e-urheilukoulutusta?
2. Mistä idea linjan perustamiseen syntyi?
3. Kuinka paljon teillä on hakijoita e-urheilulinjalle vuodessa/lukuvuodessa, jos mahdollista useammalta vuodelta vertailun vuoksi.
4. Kuinka monta valitaan aloittamaan opinnot e-urheilulinjalla?
5. Millä perusteella hakijat valitaan? Kertokaa hakuprosessista.
6. Miten e-urheilukoulutus on järjestetty? Esim. erillinen koulutus/kurssi vai osa tutkintoa?
7. Mitä e-urheilun opetuksen järjestäminen on vaatinut oppilaitokseltanne? esim. tilat, koneet, opettajat, muuta?
8. Kertoisitteko mitä e-urheilun opiskelija opiskelee?
9. Kuinka paljon e-urheiluopetusta kuuluu tai voi sisällyttää opintosuunnitelmaan/tutkintoon/valmennusohjelmaan/koulutukseen?
10. Oletteko seuranneet vanhojen opiskelijoidenne sijoittumista työmarkkinoilla tai jatko-opinnoissa? Minkälaisia havaintoja olette tehneet?
11. Onko opiskelijoistanne noussut e-urheilun ammattilaisia?
12. Kuinka näette e-urheilun merkityksen oppilaitoksessanne tulevaisuudessa?
13. Minkälaisia kokemuksia teillä on ollut e-urheiluopinnoista oppilaitoksessanne, minkälaisia haasteita olette kohdanneet?