

Havaintoja E-Gaming Symposiumista – osa 3: eSports opetuksessa

12.3.2025

SeAMKin toinen E-Gaming Symposium järjestettiin 13. – 14.2.2025. Tässä artikkelissa käsitellään eSportsia opetuksessa. Vaikka opetuksen keskiössä on eUrheilu, niin opittavat asiat liittyvät monipuolisesti brändäykseen, uusiin liiketoimintamalleihin, markkinointiin, tapahtumajärjestämiseen, taloudenhallintaan ja moniin muihin perinteisiin liiketoiminnan näkökulmiin.

eUrheilu Thomas Moren yliopistossa

Thomas More yliopiston Steven Jacobs ja Bart Van Eemeren kertoivat eUrheilun post graduate -koulutuksesta, jota yliopistossa on kehitetty. Koulutus rakentuu urheilujohtamisen kokonaisuuden pohjalle ja kyseessä on Belgian ensimmäinen eSportsin syventävä opetuskokonaisuus. Käytännönläheinen koulutus ei painotu pelaamiseen tai pelikehittämiseen, vaan eSportsin liiketoiminta- ja hallintopuoleen. Kokonaisuus on rakennettu englanniksi verkko-opetuksena, jolloin kurssit voivat tavoittaa suuremman yleisön.

Koulutus edellyttää hyviä yhteistyökumppaneita ja potentiaalisia työelämäsuhteita. Opetuksen kehittämisessä on ollut mukana Unlocked, jonka kautta opettajat ovat saaneet yhteyden ammattilaisjoukkueiden markkinoinnista vastaaviin henkilöihin sekä muihin eSports-kursseja kehittäneisiin tahoihin. Verkostoituminen on oleellinen osa opetuksen kehittämistä.

eSports liittyy läheisesti tapahtumajärjestämiseen ja opetusohjelmassa onkin projektiopintojen kurssi, jossa opiskelijat oppivat kehittämään tapahtuman konseptin, suunnittelemaan, toteuttamaan ja jälkiarvioimaan pelitapahtuman. Projektissa voidaan toteuttaa myös muu eSportsin hallintoon liittyvä kokonaisuus.

Tapahtuma- ja pelimarkkinointi ovat myös keskeinen oppiaine kursseilla. Tulevaisuuden trendeissä korostuvat vedonlyönnin lisääntyminen ja lainsäädäntö, innovointi, liiketoimintamallit, kestävä kehitys ja esimerkiksi esportswashing. Pelaamiseen liittyy voimakkaasti myös streamauskulttuuri ja sen mahdollistamat ansaintamallit. Opetukseen liittyy myös yhteistyö muiden korkeakoulujen kanssa blended intensive programin puitteissa.

eUrheilu SeAMKin opetuksessa

Lehtori Kimmo Kulmala esitteli SeAMKin eSports-opetusta, jonka tavoitteena on tuoda yhteen SeAMKin opiskelijoita eri tutkinto-ohjelmista. Kuten Thomas Moressa, myös SeAMKissa opetuksen keskiössä on oppiminen käytännön kautta. eSportsin kontekstissa voidaan tarkastella monia näkökulmia brändäyksestä valmentamiseen ja liiketoiminnalliseen tarkasteluun. Tällä hetkellä opetukseen kuuluu tapahtumamarkkinointi-, eSports hallinto- ja eSports-projektikurssi, joita pystyy täydentämään urheilujohtamisen 20 pisteen opintokokonaisuudella.

Lajin kehittymessä on syntynyt eSports-tiimejä ja -joukkueita. Opetuksellinen yhteistyö on kuitenkin ollut haastavaa, koska kehittyvällä alalla joukkueita perustetaan ja myös lopetetaan nopeasti. Resurssit eivät riitä ylläpitämään toimintaa, jolloin tiimeiltä voi puuttua niin pelaajia kuin rahoitusta. Tämän takia opetuksessa on päädytty hyödyntämään SeAMKin omia joukkueita ja projektiopinnot on rakennettu niiden ympärille.

eSports-projektikurssilla opintopisteitä voi ansaita pelaamalla, toimimalla joukkueen kapteenina tai olemalla osa hallintotiimiä, joka hoitaa markkinoinnin, talouden, valmennuksen, projektin analysoinnin ja HR-tehtävät. Lisäksi opiskelijoilla on mahdollista innovoida ja toteuttaa projekti osin omalla tavallaan, esimerkiksi osallistumalla tapahtumiin. Käytännön esimerkkinä opiskelijat ovat luoneet tiimeille markkinointisuunnitelma ja hankkineet SeAMKilta tarvittavat markkinointikanavat käyttöönsä. Tämän jälkeen he toteuttavat tiimien markkinointia käytännössä. Tehtävien toteuttamisen yhteydessä pohditaan, miten toiminnot ja ideat pystytään siirtämään seuraaville kurssin suorittajille, joten mukana on myös tietämyksenhallinnallinen näkökulma. Kokemuksista kertoessaan opiskelijat korostivat sisäisen motivaation merkitystä ja oman työn ja opintokokonaisuuden suunnittelua.

SeAMKin eSports koostuu tänä vuonna kolmesta joukkueesta, jotka osallistuvat Educational Masters-kilpailuun. Toteutuksen näkyvyyttä hallinnoidaan kanavissa, kuten Twitch ja Instagram. Kurssin kautta on myös osallistua tapahtumiin, kuten Winter Assembly, SeAMKin oma E-Gaming Symposium tai esimerkiksi Nordic Game-tapahtuma Malmössä. eSports on myös yhteistyötä Suomessa ja Suomen rajojen yli esimerkiksi Vancouver Island Universityn, Jyväskylän yliopiston, Thomas More yliopiston ja KAMKin kanssa sekä osallistumista verkostoihin, kuten Sepeli Ry. Tavoitteen on myös törmäyttää perinteisiä aloja eUrheilun kanssa, mikä saattaa synnyttää uudenlaista ajattelua.

Yhteenveto

eSports tarjoaa mahdollisuuden opettaa liiketoiminnan käsitteitä uudella, kohderyhmälle mielenkiintoisella tavalla. On yhtä aikaa tärkeä ymmärtää niin eSportsin ominaispiirteet kuin yleisemmin liiketoiminnassa

hyödynnettävät opit. eSportsissa sisältö syntyy esimerkiksi suoraan digitaalisena niin itse pelien kuin myös hyödynnettävien medioiden osalta. Monessa suhteessa eSports on myös paikkariippumatonta. Tämän tietotaidon siirtäminen muille aloille voi synnyttää liiketoiminnan innovaatiota.

Projektiopinnot herättivät lopuksi vilkasta keskustelua sisäisesti motivoituneen, omaan suunnitteluun perustuvan mallin ja rakenteellisemman lähestymistavan välillä. Erilaiselle pedagogiikalle löytyykin tilaa ja siksi on tärkeä myös kokoontua yhteen keskustelemaan näistä teemoista.

Samassa sarjassa aiemmin ilmestyneet artikkelit:

Havaintoja E-Gaming Symposiumista – osa 2: Harjoittelu | Julkaisut @SeAMKHavaintoja E-Gaming Symposiumista – osa 1: Ajosimulaatiot | Julkaisut @SeAMK**Mikko Kulmala**
lehtori
Seinäjoen ammattikorkeakoulu

Kirjoittaja on digitaalisen liiketoiminnan lehtori ja laskentatoimen väitöskirjatutkija, jonka tutkimuksellisina kiinnostuksen aiheita ovat digitalisaatio, tekoäly ja yrityskaupat.