

# KILPAILUMANIPULAATIO E-URHEILUSSA

Selvitys suomalaisessa e-urheilussa esiintyvistä  
kilpailumanipulaatiosta, koodaamisesta ja dopingista

Eemeli Harjuoja ja Marko Kananen

---

SUEK ry:n  
julkaisuja urheilun  
eettisistä asioista

---

nro **8**

## KILPAILUMANIPULAATIO E-URHEILUSSA

Selvitys suomalaisessa e-urheilussa esiintyvistä kilpailumanipulaatiosta, koodaamisesta ja dopingista

SUEK ry:n julkaisuja urheilun eettisistä asioista nro 8.

Suomen urheilun eettinen keskus SUEK ry  
Teksti: Eemeli Harjuoja ja Marko Kananen  
Toimitus: Jouko Ikonen, Paula Pfosser ja Susanna Sokka

Taitto: Kruu Oy

SUEK ry:n julkaisuja urheilun eettisistä asioista  
ISSN 2489 6586

# Sisältö

<b>Tiivistelmä</b> .....	4
<b>Abstract</b> .....	5
<b>1 Johdanto</b> .....	6
<b>2 E-urheilun sidosryhmät ja ominaispiirteet</b> .....	8
2.1. Pelaajat .....	8
2.2. Organisaatiot .....	8
2.3. Pelintekijät .....	9
2.4. Turnausjärjestäjät .....	9
2.4.1. Online-pelit .....	9
2.4.2. Lanit eli paikan päällä pelattavat turnaukset .....	10
2.5. Tuomarit .....	10
2.6. Lajiliitot .....	10
2.7. Esports Integrity Commission (ESIC) .....	11
<b>3 Kilpailumanipulaatio e-urheilussa</b> .....	12
3.1. Vedonlyöntiperusteinen kilpailumanipulaatio .....	12
3.2. Koodaaminen ja muu digitaalinen manipulaatio .....	13
3.3. Tahallaan häviäminen ja muu pelisuuritukseen liittyvä manipulaatio .....	13
3.4. Doping e-urheilussa .....	14
<b>4 Suomalaisten e-urheilijoiden näkemyksiä kilpailumanipulaatiosta</b> .....	16
4.1. Kyselyn taustaa .....	16
4.2. Kilpailumanipulaatiota koskeva ymmärrys .....	16
4.3. Kilpailumanipulaation yleisyys .....	17
4.4. Koodaaminen yleisin kilpailumanipulaation muoto .....	18
4.5. Kilpailumanipulaatiolle altistavat tekijät .....	19
4.6. Kilpailumanipulaation tunnistaminen ja torjuminen .....	20
4.7. Doping e-urheilussa .....	21
<b>5 Lopuksi</b> .....	22
<b>Lähteet</b> .....	24

## Tiivistelmä

E-urheilu on yksi maailman nopeimmin kasvavista urheilulajeista, joka houkuttelee puoleensa niin suuria yleisömääriä kuin taloudellisia investointeja. Tämän selvityksen tarkoituksena on perehtyä e-urheiluun ja siinä mahdollisesti ilmeneviin kilpailumanipulaation eri muotoihin. Keskeinen osa selvitystä on suomalaisille e-urheiluammattilaisille suunnattu kysely, jossa selvitetään heidän kokemuksiaan kilpailumanipulaatiosta ja sen torjunnasta. Tämän lisäksi selvityksessä tarkastellaan e-urheilun keskeisiä toimijoita ja lajin ominaispiirteitä erityisesti kilpailumanipulaation näkökulmasta.

Kyselyyn vastanneiden e-urheilijoiden mukaan kilpailu suomalaisessa e-urheilussa on tällä hetkellä varsin reilua. Kansainvälisellä tasolla tilanne on kuitenkin toinen. Yksikään vastaaja ei ollut havainnut kilpailumanipulaatiota suomalaisten joukkueiden välisissä otteluissa, mutta lähes kaikilla oli kokemuksia tai havaintoja kansainvälisissä otteluissa tapahtuneesta manipuloinnista. Koska suurin osa suomalaisista e-urheiluammattilaisista pelaa ulkomaalaisissa organisaatioissa, koskettaa e-urheilun kilpailumanipulaatio näin välillisesti myös Suomea.

Perinteisen urheilun tapaan e-urheilussa on monia erilaisia kilpailumanipulaation muotoja. Vedonlyöntiperusteinen kilpailumanipulaatio kohdistuu e-urheilussa pääasiassa otteluihin, joissa joukkueet eivät kuulu aivan maailman huipulle, mutta osallistuvat kuitenkin turnauksiin ja otteluihin,

joita ovat vedonlyöntiyhtiöiden laajassa kansainvälisessä tarjonnassa. E-urheilu sisältää myös täysin sille ominaisen kilpailumanipulaation muodon eli koodaamisen. Koodaamisella tarkoitetaan kiellettyjen tietokoneohjelmien käyttöä pelisuorituksen parantamiseksi. Kyselyyn vastanneet e-urheilijat näkivät koodaamisen selvästi merkittävimpänä kilpailumanipulaation muotona. Vastaajat kokivat dopingaineiden hyödyt puolestaan e-urheilussa hyvin pieniksi, eikä dopingia pidetty merkittävänä ongelmana ammattimaisessa e-urheilussa.

Maailmanlaajuisena ja nopeasti kasvavana alana e-urheilu on osoittautunut vaikeaksi hallita. Kilpailumanipulaation torjunnassa yhteistyö eri toimijoiden välillä on ollut hankalaa, mikä on johtanut vastuiden ja tehtävien epäselvään jakautumiseen pelintekijöiden, turnausjärjestäjien ja liittojen kesken. Kilpailumanipulaatio ja sen vastainen työ koskee kuitenkin jokaista urheilussa mukana olevaa toimijaa, ja sen kitkemiseksi tarvitaan laajaa yhteistyötä eri sidosryhmien välillä.

Vaikka Suomessa tilanne kilpailumanipulaation suhteen vaikuttaa tällä hetkellä varsin rauhalliselta, on mahdollisiin muutoksiin syytä varautua. Esimerkiksi vedenlyöntimarkkinoiden avautuminen uuden rahapelilain myötä voi kasvattaa vedonlyöntikohteiden määrää ja sitä kautta myös kilpailumanipulaation riskiä suomalaisessa e-urheilussa.

## Abstract

Esports is one of the fastest-growing sports globally, attracting both large audiences and significant financial investments. This study aims to explore e-sports and the various forms of competition manipulation that may occur within it. A key component of the study is a survey conducted among Finnish professional esports players to examine their experiences with competition manipulation and its prevention. Additionally, the study analyzes key stakeholders and characteristics of esports, with a particular focus on competition manipulation.

According to the surveyed esports players, competition in Finnish esports remains largely fair. However, the situation is different on the international level. None of the respondents reported encountering competition manipulation in matches between Finnish teams, but nearly all had observed or experienced manipulation in international matches. Since most Finnish esports professionals play for international organizations, competition manipulation in esports indirectly affects Finland as well.

Like traditional sports, esports encompasses various forms of competition manipulation. Betting-related manipulation in esports primarily targets matches involving teams that are not at the world's top level but participate in tournaments and matches offered by international betting

companies. E-sport also includes its own unique form of manipulation: coding. This refers to the use of unauthorized computer programs to enhance in-game performance. Respondents identified coding as the most significant form of competition manipulation in esports. In contrast, the use of performance-enhancing substances was perceived as having minimal benefits and was not considered a major issue in professional esports.

As a global and rapidly growing field, esports has proven challenging to regulate. Efforts to combat competition manipulation have been hampered by difficulties in cooperation among stakeholders, leading to unclear divisions of responsibility between game developers, tournament organizers, and governing bodies. However, addressing competition manipulation requires the involvement of every stakeholder in the sport, necessitating broad collaboration across various groups.

While the situation regarding competition manipulation in Finland currently appears relatively stable, it is essential to prepare for potential changes. For example, the opening of betting markets under the new gambling legislation could increase the number of betting opportunities and, consequently, the risk of competition manipulation in Finnish esports.

## 1

## Johdanto

**”Historiallinen tutkimustulos:  
E-urheilu ohitti jääkiekon nuorten suomalaismiesten  
suosituimpana urheilulajina!”**

(Iltalehti 19.3.2019)

E-urheilulla tarkoitetaan kilpapelamista, jossa yksilöt tai joukkueet kilpailevat toisiaan vastaan eri tietokonepeleissä. Pelejä pelataan monissa eri lajityypeissä, kuten strategia-, urheilu- ja taistelupeleissä. Kilpailut järjestetään joko verkon välityksellä tai fyysisissä turnauksissa, jotka voivat houkutella paikan päälle kymmeniätuhansia katsojia (Newman ym. 2022). E-urheilu on yksi nopeimmin kasvavista viihteen ja urheilun aloista, mikä näkyy niin media-kiinnostuksen, faniyhteisöjen, liikevaihdon kuin turnauspalkkioiden voimakkaana kasvuna. (Hamari & Sjöblom 2017; Mangelaja 2019)

E-urheilun suosion ohella on kasvanut myös sen vedonlyöntimarkkina (Statista 2024). Tämä tuo uudelle ja rakenteiltaan vielä varsin hajanaiselle lajille omia ongelmiaan. Näistä yksi liittyy kilpailumanipulaatioon, jolla tarkoitetaan järjestelyä, toimenpidettä tai laiminlyöntiä, jonka tarkoituksena on muuttaa tulosta tai tapahtumien kulkua edun hankkimiseksi joko itselle tai muille. Kilpailumanipulaation myötä kilpailusta poistuu kokonaan tai osittain sen ennalta arvaamaton luonne. (CETS No. 2015, 2014) Vedonlyöntiperusteisen kilpailumanipulaation tavoitteena on suoran tai epäsuoran taloudellisen tuoton saaminen vedonlyönnin avulla. Suora tuotto tarkoittaa vedonlyönnillä saavutettua rahsummaa ja epäsuora tuotto puolestaan esimerkiksi rahanpesulla saavutettua hyötyä. (SUEK, 2021)

Kilpailumanipulaatio voi olla myös urheilupe-rustaista, jolloin pyrkimyksenä on kilpailullisen edun saavuttaminen epärehellisin keinoin. Tavoitteena voi olla esimerkiksi tietyn merkityksellisen ottelun voittaminen, sarjapaikan säilyttäminen tai nouseminen ylempiin sarjoihin. (SUEK, 2021) E-urheilussa tieto-

koneella tapahtuva kilpailu luo perinteisten kilpailumanipulaation muotojen lisäksi myös täysin uusia manipulaation tapoja, kuten ohjelmistopohjaista manipulaatiota eli *koodaamista* ja pelinsisäisten ohjelmointivirheiden eli *bugien* luvaton hyödyntämistä.

Hillin ja kumppaneiden (2020) mukaan kilpailumanipulaatiolle alttiita ovat erityisesti urheilusarjat, joista lyödään paljon vetoa, mutta joissa pelaajien palkat ovat kuitenkin suhteellisen pieniä. Korruptoituneiden toimijoiden lisäksi myös sarjojen hajanaisuus ja järjestäytymättömyys voivat lisätä kilpailumanipulaation riskiä. (Hill ym. 2020) Näin ollen riski on usein suurempi harrastelijapohjaisissa alasarjoissa kuin huipputason sarjoissa (Kyllönen, 2020). Nämä kilpailumanipulaatiolle altistavat tekijät kuvaavat hyvin myös e-urheilun nykyistä tilannetta, jonka myötä selvitykselle on selkeä tiedontarve.

Selvityksen tavoitteena on tarkastella, kuinka kilpailumanipulaation eri muodot ilmenevät e-urheilussa ja millaisia kokemuksia suomalaisilla e-urheilun ammattilaisilla on kilpailumanipulaatiosta. Selvityksen aluksi käsitellään e-urheilun ekosysteemiä ja ominaispiirteitä sen eri sidosryhmien kautta. Tavoitteena on selvittää, kuinka eri toimijat ja e-urheilun ominaispiirteet vaikuttavat kilpailumanipulaation kokonaiskuvaan. Tämän jälkeen selvityksessä tarkastellaan tarkemmin sitä, millaista kilpailumanipulaatiota e-urheilussa ilmenee. Lopuksi kokonaiskuva syvennetään vielä suomalaisten huipputason pelaajien kokemuksilla ja näkemyksillä kilpailumanipulaatiosta ja sen torjunnasta.

Selvityksen ensimmäisenä kirjoittajana on **Eemeli Harjuoja**, joka on suorittanut korkeakouluopintoihin kuuluvan työharjoittelun Suomen urheilun eettinen keskus SUEK ry:ssä. Liikunnan yhteiskuntatieteiden maisteriopintojen ohella Eemeli on toiminut kuusi vuotta ammattimaisena urheiluvedonlyöjänä päälaajinaan e-urheilu. Työharjoittelun aikana hän ei kuitenkaan lyönyt vetoa tai saanut eri lajeja koskevia sisäpiiritietoja. E-urheilun ja sen vedonlyöntimarkkinoiden seuraamisen lisäksi Eemeli

on tehnyt tässäkin selvityksessä hyödynnettävän pro gradu -tutkielman suomalaisista e-urheiluorganisaatioista ja heidän kohtaamistaan haasteista ja kehityskohteista. Selvityksen toisena kirjoittajana on SUEKin tutkimuspäällikkö **Marko Kananen**. Hänen lisäksään työtä ja sen eri versioita ovat SUEKista kommentoineet tutkintapäällikkö **Jouko Ikonen** ja viestintäpäällikkö **Susanna Sokka**.

## 2 E-urheilun sidosryhmät ja ominaispiireet

E-urheilun kehittyminen maailmanlaajuisesti ilmiöksi on ollut erittäin nopeaa. Nopeuden lisäksi kehitykselle on ollut ominaista yhtenäisen sääntelyn puute ja eri toimijoiden osittain ristiriitaisetkin intressit. (Peng ym. 2022). Tässä luvussa e-urheilun ekosysteemiä tarkastellaan sen eri sidosryhmien näkökulmasta. Tarkoituksena on luoda kuvaa siitä, millaisia ongelmia e-urheilu kokonaisuutena kohtaa ja millaiset eettiset ja rakenteelliset ongelmat altistavat e-urheilua kilpailumanipulaatiolle.

### 2.1. Pelaajat

E-urheilu on lajina nuori ja näin ollen myös huipulla pelaavat pelaajat ovat moniin perinteisiin urheilulajeihin verrattuna hyvin nuoria. E-urheilijoiden urat päättyvät usein jo noin 25 vuoden iässä, mikä johtuu fyysisesti ja henkisesti vaativasta harjoittelusta, pelien korkeista vaatimuksista ja alan kehittymättömyydestä (Nyström ym. 2022). Myös kova kilpailu rajallisista paikoista huippujoukkueissa lyhentää e-urheilijoiden uraa entisestään. Kilpailun kovuutta kuvaa hyvin se, että esimerkiksi League of Legends -pelillä on 150 miljoonaa kuukausittaista pelaajaa, joista ammattilaisia on vain muutama sata. Toisin sanoen vain noin kaksi pelaajaa miljoonasta on onnistunut tekemään e-urheilusta ammatin.

E-urheilussa ei ole yhtenäisiä sääntöjä tai sopimusmalleja, jotka määrittäisivät pelaajien ja joukkueiden oikeudet, velvollisuudet ja vastuut. Lisäksi liigoilla ei ole vakiintuneita mekanismeja pelaajien käyttäytymisen valvontaan tai ohjaukseen. Nämä puutteet korostavat pelaajien epävarmaa asemaa, jossa palkkoja ei välttämättä makseta ajallaan ja jossa irtisanomissuoja on olematon. (Pizzo ym. 2022; Kemp ym. 2020). E-urheilun monin paikoin matala palkkataso lisää myös osaltaan kilpailumanipulaation riskiä. (Funk ym. 2017; Kyllönen, 2020).

Lyhyen ja epävarman uran lisäksi myös e-urheilun rakenteiden kehittymättömyys, kuten selkeiden sääntöjen, ohjeistusten ja koulutusten puute, voi altistaa kilpailumanipulaatiolle. Australialainen

tutkija Steve White sanookin e-urheilijoiden olevan monia muita urheilijoita haavoittuvammassa asemassa kilpailumanipulaation suhteen, koska pelaajien tietoisuus kilpailumanipulaatiosta ja sen seurauksista on tyypillisesti varsin heikolla tasolla. (ABC, 2020)

### 2.2. Organisaatiot

E-urheiluorganisaatio on urheiluseuraa muistuttava toimija, joka kokoaa yhteen pelaajat, valmentajat, sponsorit ja muut tärkeät sidosryhmät. Organisaation toiminta on laaja-alaista, ja siihen kuuluu tyypillisesti esimerkiksi valmennuksen, kilpailutoiminnan ja markkinoinnin järjestäminen. Suomessa on runsaasti e-urheiluorganisaatioita, mutta vain harvoissa toiminta on ollut pitkäjänteistä (Auvinen & Kallinen-Kuisma, 2018). E-urheiluorganisaatiot ovatkin niin Suomessa kuin maailmalla usein hyvin nuoria ja taloudellisesti haastavassa tilanteessa.

Perinteisiin urheiluseuroihin verrattuna e-urheiluorganisaatioiden taloudellinen asema on heikompi ainakin kahdella merkittävällä tavalla. E-urheilulta puuttuvat ensinnäkin lähes täysin lähetysoikeuksista saatavat tulot, koska e-urheilu on nähtävissä maksutta internetin striimauspalveluissa. Toiseksi e-urheilussa suurin osa peleistä pelataan verkon välityksellä, minkä vuoksi fyysisesti paikan päällä olevia katsojia ei ole lainkaan. Perinteisessä urheilussa monien seurojen taloudellinen turva voi olla kotiotteluista saadut lippu- ja kioskitulot.

E-urheilussa taloudellinen menestys seuraa tiukasti urheilullista menestystä. Merkittävien palkkioiden lisäksi kansainvälinen menestys kasvattaa organisaation seuraajakuntaa, mikä puolestaan kasvattaa taloudellisesti merkittävien yhteistyökumppaneiden kiinnostusta. Tämän toimintalogiikan myötä voitollisen toiminnan pyörittäminen on haastavaa kirkkaimman kärjen ulkopuolella. Monet e-urheiluorganisaatiot elävätkin taloudellisesti riskirajoilla pyrkiessään hankkimaan kilpailukykyisiä pelaajia. Kilpailumanipulaation näkökulmasta talou-

dellisesti heikko asema ja riippuvaisuus menestyksestä ovat selkeä haaste, koska seuraorganisaatioiden terve talous on lähes kaikissa urheilulajeissa merkittävä kilpailumanipulaation riskiä vähentävä tekijä. (Muttillainen ym. 2020)

### 2.3. Pelintekijät

E-urheilun yksi ominaispiirre on, että siinä pelattavat pelit eli *e-urheilulajit* ovat voittoa tavoittelevien yritysten omistamia kaupallisia tuotteita (Karhulahti, 2017). Tämä tuo mukanaan pirstaleisen hallintorakenteen, sillä jokaisella pelillä on oma tekijänsä, jolla on myös kaikki peliä koskeva päätäntävalta. Pelintekijät päättävät esimerkiksi säännöistä, joita turnausjärjestäjien tulee noudattaa heidän peliensä tapahtumissa (Peng ym. 2020). Tämä johtaa väistämättä erilaisiin käytäntöihin ja sääntöihin eri e-urheilulajien välillä.

Kilpailumanipulaation näkökulmasta huomiotavaa on myös, että monet e-urheilun kurinpitoasiat ovat pelintekijöiden vastuulla ja pelintekijöillä voi olla hyvin erilaisia rangaistusmuotoja ja -käytäntöjä. Esimerkiksi Suomessa erittäin suosittu Counter-Strike-pelin tekijä Valve on tunnettu ankarista rangaistuskäytännöistään, joiden myötä kilpailumanipulaatioon osallistumisesta on seurannut jopa elinikäisiä toimintakieltoja Valven järjestämiin turnauksiin. (Liquipedia, 2024a) Jonkin toisen pelintekijän kohdalla rangaistukset voivat olla puolestaan huomattavasti lievempiä. Pelintekijöiden vahva ja itsenäinen asema vaikeuttaa siis merkittävästi yhteisten kilpailumanipulaatiota koskevien sääntöjen ja kurinpidon luomista ja ylläpitämistä.

### 2.4. Turnausjärjestäjät

E-urheilussa kilpailu tapahtuu lähes poikkeuksetta turnausmuotoisena. Turnausjärjestäjät ovat yrityksiä, jotka suunnittelevat, koordinoivat ja toimeenpanevat niin pieniä paikallisia turnauksia kuin suuria kansainvälisiä tapahtumia. Turnausjärjestäjinä voivat olla esimerkiksi pelintekijät, kolmannet osapuolet, paikalliset toimijat tai internetissä tapahtuviin turnauksiin erikoistuneet alustat. Heidän vastuullaan on esimerkiksi tapahtumapaikan järjestäminen,

logistiikka, sponsorisopimukset ja mediaoikeudet. (Medium, 2024) Kilpailumanipulaation näkökulmasta olennaista on, että turnausjärjestäjät ovat vastuussa niin pelintekijöiden kuin liittojen sääntöjen noudattamisesta ja valvonnasta (Hwang, 2022).

Turnausjärjestäjä vaikuttaa olennaisesti siihen, kuinka korkea e-urheilutapahtuman kilpailumanipulaatoriski on. Suuret ja merkittävät turnaukset on yleisesti ottaen järjestetty siten, että esimerkiksi koodaaminen tai muu digitaalinen kilpailumanipulaatio on hyvin vaikeaa. Pienet turnaukset ovat puolestaan alttiimpia epäreilulle kilpailulle, koska turnausjärjestäjillä ei välttämättä ole valmiuksia tai resursseja valvoa kilpailumanipulaatiota tarvittavin keinoin. Erityisen haavoittuvaisia ovat internetin välityksellä pelattavat turnaukset. (Styko, 2022)

#### 2.4.1. Online-pelit

Suurin osa e-urheilussa tapahtuvasta kilpailusta pelataan internetin välityksellä. Pelaajat voivat siis pelata urheilullisesti ja taloudellisesti hyvinkin merkittäviä pelejä kotonaan tai esimerkiksi joukkueensa toimistolta. Tämä luonnollisesti vaikeuttaa väärinkäytösten valvontaa. Esimerkiksi alemmilla kilpataasoilla pelattavissa peleissä ei välttämättä voida edes varmistua täysin siitä, kuka nimimerkin takana pelaa. Pelaajat voisivat esimerkiksi jakaa oman käyttäjän salasanan jollekin toiselle tai pelata itse väärällä nimellä. (Bleakley & Zohn, 2023) Tyypillisesti tämä ongelma on kuitenkin estetty esimerkiksi vaatimalla pelaajilta päällä olevaa webkameraa.

E-urheilulle tyypillistä kilpailumanipulaation muotoa, koodaamista, ei myöskään voida online-peleissä valvoa täysin aukottomasti. Lähtökohtaisesti pelaajilta vaaditaan erilaisia huijauksenesto-ohjelmia (Anti-cheat), joiden tulee olla päällä peliin liittyessä. Anti-cheat-ohjelmalla tarkoitetaan tietokoneelle ladattavia apuohjelmia, jotka pyrkivät havaitsemaan, jos tietokoneella pyörii huijauksen tarkoitettuja ohjelmia. Ne myös ilmoittavat näistä havainnoista suoraan turnausjärjestäjille. Anti-cheat-ohjelmat eivät ole kuitenkaan täysin aukottomia, ja etenkin verkko-olosuhteissa niiden kiertäminen voi olla mahdollista.

### 2.4.2. Lanit eli paikan päällä pelattavat turnaukset

E-urheilussa urheilullisesti ja rahallisesti merkittävimmät turnaukset pelataan lähes aina paikan päällä eli *laneilla*. Hyvin järjestetyillä laneilla esimerkiksi koodaaminen on hyvin vaikeaa, koska pelaajat pelaavat turnausjärjestäjien toimittamilla tietokoneilla, eikä pelaajia jätetä yksin tietokoneiden kanssa. Pelaajat myös kulkevat tietokoneille erilaisten metallin- tai elektroniikan paljastimien läpi, eikä heillä ole lupaa tehdä laitteille muita kuin varsin pieniä pelinsisäisiä muutoksia. (Styko, 2024) Koska koodaaminen paikan päällä pelattavissa turnauksissa on hyvin vaikeaa, otteluiden tulosten tai pelitapahtumien manipulointi on mahdollista käytännössä vain pelaajien toiminnan kautta. Tämä voi tarkoittaa esimerkiksi sitä, että pelaaja häviää tahallaan tai pelaa muutoin poikkeavalla tavalla varmistaakseen halutun lopputuloksen.

Myös paikalla oleva yleisö voi ainakin teoriassa osallistua otteluiden manipulointiin. E-urheilulle on ominaista, että katsojilla on pelaajia enemmän tietoa pelin tapahtumista. Pelaajilla on vain oma rajattu näkymänsä, kun taas katsojat näkevät koko pelin kulun pelaajien selän takana olevilta näytöiltä. Tämän informaation epätasapainon myötä on mahdollista, että katsojat voisivat antaa pelaajille merkkejä tai signaaleja vastustajan tekemisistä. E-urheilun ammattilaisten mukaan tämä olisi kuitenkin hyvin vaikeaa, kun otetaan huomioon pelin nopea tempo ja sen vaatima keskittyminen. Katsojista pelaajille vuotavan informaation vaikutusta otteluiden manipulointiin ei voida kuitenkaan täysin poissulkea.

### 2.5. Tuomarit

E-urheilun tuomarointi poikkeaa merkittävästi perinteisestä urheilusta. Pelin säännöt tulevat pelin mukana, eikä pelin tuomitseminen tai voittajan selvittäminen vaadi sinällään ulkopuolista tuomaria. Tästä huolimatta e-urheilussa on kuitenkin aina tuomari, jonka tehtävänä on Suomen elektronisen urheilun liiton mukaan ”varmistaa turnauksen ja turnauspaikan kilpailullinen integriteetti.” (SEUL 2019) Käytännössä tämä tarkoittaa turnauslaitteiston toi-

mivuuden, sääntöjen noudattamisen ja turnauksen aikataulun valvomista. Tuomarin vastuulla on myös kommunikoida pelaajille mahdollisista ongelmatilanteista ja valvoa pelaajien oikeuksien toteutumista. (SEUL 2019)

Kilpailumanipulaation näkökulmasta olennaista on, ettei tuomareilla ole juurikaan mahdollisuuksia vaikuttaa pelin lopputulokseen. He eivät perinteisten urheilulajien tapaan voi vaikuttaa pelin kulkuun esimerkiksi suosimalla toista joukkuetta tuomioillaan. Tuomarit eivät siis ole erityisen hyödyllinen kohde otteluita manipuloimaan pyrkiville tahoille.

### 2.6. Lajiliitot

E-urheilua kritisoidaan usein rakenteiden puutteesta ja bisnesvetoisesta itseohjautuvuudesta (Scholz 2019). Pelintekijöiden vahva asema onkin vaikeuttanut eri e-urheilulajien sääntöjen yhdenmukaistamista tai aidosti vaikutusvaltaisen, e-urheilun yhteisen kattojärjestön muodostumista. (Toomey, 2019) Erilaisia kansallisia liittoja ja muita hallinnointielimiä on syntynyt kaikesta huolimatta, mutta e-urheilun hallinto ja rakenteet ovat kuitenkin pysyneet pirstaleisina ja erilaisten intressien sävyttäminä. (Peng ym. 2020)

Suomessa toimii Suomen elektronisen urheilun liitto (SEUL), jonka tehtävänä on toimia jäsentensä sekä suomalaisten elektronisen urheilun harraste- ja ammattipelaajien edustajana ja edunvalvojana. SEULin eettisessä ohjeistossa kielletään huijaaminen ja pelien lopputulokseen vaikuttaminen pelaamalla esimerkiksi tarkoituksellisesti huonosti. SEUL myös järjestää kilpailumanipulaatiokoulutuksia ja viestii jäsenilleen kilpailumanipulaatioon liittyvistä asioista. Tämä on tärkeää, koska kilpailumanipulaation torjunnassa kyky tunnistaa kilpailumanipulaatiota nähdään yhtenä sen keskeisenä torjuntakeinona. (SEUL 2016; SUEK 2021; Muttillainen, ym. 2020)

SEUL on myös sitoutunut noudattamaan voimassa olevaa Suomen antidopingsäännöstöä. Se järjestää SUEKin kanssa antidopingaiheisia koulutuksia pelaajille ja pelaajien yhteistyötahoille. Eri toimijat voivat tehdä myös itsenäisesti Puhtaasti paras -antidopingverkkokoulutuksen. SEUL jär-

jestää useissa peleissä e-urheilun SM-kisat, joissa SUEK voi testata urheilijoita. Ongelmaksi muodostuu kuitenkin se, että suurin osa suomalaisista e-urheiluammattilaisista pelaa ulkomaalaisessa organisaatiossa eivätkä välttämättä ole SEULin alaisia. Säännöt eivät silloin koske heitä, joiden houkutukset esimerkiksi dopingin käyttöön voivat olla taloudellisessa mielessä suurimmat.

Kansainvälisellä tasolla toimii tällä hetkellä useita e-urheiluliittoja, kuten International Esports Federation (IESF), World Esports Association (WESA) ja Global Esports Federation (GEF). Mikään niistä ei ole kuitenkaan saavuttanut tarvittavaa legitimitettä koko e-urheilun ohjaamiseksi ja hallinnoimiseksi kansainvälisellä tasolla (Peng ym. 2020). Kansainvälisen liiton puuttuminen on toisaalta ymmärrettävää, kun huomioidaan, että kaikki pelit ovat hieman erilaisia ja että pelintekijät hoitavat nykyisellään monia kansainvälisten liittojen hoitamia tehtäviä, kuten sääntöjen määrittelyä ja kilpailujen järjestämisen valvomista. (Nyström ym. 2022). Toisaalta voimakas koko kenttää hallinnoiva liitto voisi olla kilpailumanipulaatioasioiden hoidossa nykyistä hajautunutta järjestelmää tehokkaampi. Lajiliittojen hatara asema e-urheilun ekosysteemissä onkin merkittävä kilpailumanipulaatiolle altistava tekijä.

### 2.7. Esports Integrity Commission (ESIC)

ESIC eli Esports Integrity Commission on vuonna 2016 perustettu e-urheilun reilua kilpailua ajava kansainvälinen kattojärjestö. Sen tehtävänä on vastata esimerkiksi kilpailumanipulaatioon ja dopingiin liittyvien rikkeiden ehkäisemisestä, tutkimisesta ja rangaistusvaatimusten esittämisestä. ESIC kertoi saaneensa vuonna 2020 päivittäin noin sata ilmoitusta kilpailumanipulaatio- tai muista huijausepäilyistä (ABC, 2020; Robertson, 2021). Esimerkiksi Counter-Strike-pelissä ESIC on vuosien 2017–2024 välillä antanut yhteensä 99 kilpailukieltoa, joista marraskuussa 2024 voimassa oli 18. Kaikkien voimassa olevien kilpailukieltojen synnä oli vedonlyöntiperusteinen kilpailumanipulaatio. (Liquipedia, 2024a)

E-urheilulle tyypillinen pelintekijöiden vahva asema näkyy myös ESICin toimivallassa. Esimerkiksi Counter-Strike-pelissä pelintekijä Valve vastaa kilpailumanipulaatioon liittyvistä sanktioista omissa tapahtumissaan, kuten kahdessa tärkeimmässä Major-turnauksessa. Näissä turnauksissa ESICillä ei ole toimivaltaa. Suurin osa vuoden muista Counter-Strike-turnauksista on kuitenkin riippumattomien turnausjärjestäjien hallinnassa, jolloin ESICillä on oikeus antaa rangaistuksia esimerkiksi pelaajille tai valmentajille.

Yhtenäisen toimintalinjan puuttuminen näkyy myös sanktioissa. Esimerkiksi Counter-Strike-pelin osalta pelintekijä Valve antaa kilpailumanipulaatiotapauksissa käytännössä aina elinikäisen rangaistuksen omiin turnauksiinsa. ESIC puolestaan antaa vain määräaikaisia kilpailukieltoja. Näin ollen pelaajat voivat ESICin rangaistuksen kärsittyään pelata ESICin alaisten turnausjärjestäjien järjestämissä turnauksissa, mutta eivät kahdessa tärkeimmässä Major-turnauksessa, jotka Valve järjestää.

Kilpailumanipulaation torjunnan lisäksi ESIC pyrkii havaitsemaan dopingin käyttöä, ylläpitämään kiellettyjen aineiden luetteloa, hoitamaan erivapausasioita sekä luomaan kurinpitoprosessit dopingiin liittyvissä asioissa. ESIC ei ole kuitenkaan maailman antidopingjärjestö WADAn jäsen. Pelintekijöiden valta näkyy myös ESICin antidopingtyössä. Esimerkiksi maailman suosituimmassa e-urheilulajissa, League of Legendsissä pelintekijä Riot on vastuussa merkittävimpien turnauksien järjestämisestä, eikä se ainakaan vuonna 2023 testannut urheilijoita tai edes kieltänyt dopingia säännöstöissään. (lolesports.com, 2023)



# 3 Kilpailumanipulaatio e-urheilussa

E-urheilussa tietokoneella tapahtuva kilpailu luo perinteisten kilpailumanipulaation muotojen lisäksi myös täysin uusia manipulaation tapoja, kuten ohjelmistopohjaista manipulaatiota eli *koodaamista* ja pelinsisäisten ohjelmointivirheiden eli *bugien* luvaton hyödyntämistä. Vaikka e-urheilu ei vaadi fyysistä voimaa tai kestävyyttä perinteisen urheilun tavoin, tarvitaan siinä kuitenkin monipuolista fyysistä suorituskykyä. Siten dopingaineiden käyttökään ei ole poissuljettua. Tässä luvussa tarkastellaan e-urheilussa ilmeneviä eri kilpailumanipulaation muotoja.

## 3.1. Vedonlyöntiperusteinen kilpailumanipulaatio

Urheilukilpailuista löydään vuosittain satojen miljardien edestä vetoa ja vedonlyönnin maailmanlaajuisuus ja digitalisoituminen ovat tuoneet vedonlyönnin yhä lähemmäksi urheilun seuraajia. (Boniface ym. 2022). Myös e-urheilun vedonlyöntimarkkina on kasvanut nopeasti. Kasvu oli erityisen näkyvää COVID-19-pandemian aikana, jolloin lähes kaikki muut urheilusarjat olivat suljettuina. E-urheiluun liittyvän vedonlyönnin panosrajat ja liikevaihto ovat kuitenkin jatkaneet tasaista kasvuaan myös pandemian jälkeen. E-urheilun vedonlyöntimarkkinan tulojen arvioidaan vuonna 2024 olevan 2,5 miljardia dollaria. (Statista, 2024)

Rahapelimarkkinoiden kasvun myötä e-urheilu on entistä haavoittuvampi vedonlyönnin kautta tapahtuvalle kilpailumanipulaatiolle (Harvey, 2015). E-urheilun kilpailumanipulaatioepäilysten määrä nousikin voimakkaasti juuri pandemian ja vedonlyönnin kasvavan kiinnostuksen aikana. (The Guardian, 2021; ABC, 2020). Kilpailumanipulaation seuraukset ovat olleet osittain hyvin dramaattisia. Esimerkiksi Etelä-Koreassa pitkään toiminut Starcraft-pelin kilpasarja jouduttiin sulkemaan kokonaan lukuisien vedonlyöntiin liittyvien kilpailumanipulaatioepäily-

den ja niitä seuranneiden sarjan fanien ja sponsoreiden vetäytymisen myötä. (Bleakley & Zohn, 2023)

Vedonlyöntiperusteisen kilpailumanipulaation tavoitteena on suoran tai epäsuoran taloudellisen tuoton saaminen vedonlyönnin avulla. Suora tuotto tarkoittaa vedonlyönnillä saavutettua rahasummaa ja epäsuora tuotto puolestaan esimerkiksi rahapesulla saavutettua hyötyä. (SUEK, 2021) Vedonlyöntiperusteista kilpailumanipulaatiota voidaan havaita esimerkiksi epäsäännöllisen vedonlyönnin kautta. Epäsäännöllinen vedonlyönti tarkoittaa urheiluedonlyöntiä, joka on ristiriidassa vedonlyönnille tavallisten tai muuten kyseiselle markkinalle tunnusomaisten piirteiden kanssa. (CETS. 215, 2014) Siihen voivat liittyä esimerkiksi epäilyttävät kerroinliikkeet tilanteissa, joissa vedonlyöntiyhtiön tarjoamat kertoimet muuttuvat poikkeuksellisen nopeasti tai epätavallisesti, ilman että niitä selittäisi esimerkiksi joukkueiden kokoonpanomuutokset tai pelaajien loukkaantumiset. Epäilyttävä kerroinliike ei yksin ole riittävä todiste kilpailumanipulaatiosta, mutta se herättää kuitenkin epäilyksiä. Suomessa esimerkiksi Veikkaus seuraa päivittäin kansainvälistä vedonlyöntimarkkinaa ja monitoroi etenkin isoja kerroinmuutoksia.

E-urheilussa tapahtuvaa vedonlyöntiperusteista kilpailumanipulaatiota voi olla vaikeaa havaita, koska vedonlyöntiä tapahtuu myös *skineillä* eli pelien sisäisillä esineillä, joilla on usein rahallista arvoa. (Bleakley & Zohn, 2023) Esimerkiksi Counter-Strike-pelissä skineillä tarkoitetaan pelissä käytettävien aseiden visuaalisia eroja, ja niiden arvot määräytyvät kysynnän ja tarjonnan kautta. Ensimmäinen e-urheilua ravisuttanut kilpailumanipulaatiotapaus liittyikin skineihin, kun vuonna 2014 Yhdysvaltojen sen hetkinen paras joukkue (IBuyPower) hävisi yllättäen ja selvin lukemin selkeästi heikommalle vastustajalle. Puoli vuotta ottelun jälkeen tuli ilmi kilpailumanipulaatiota tukevaa todistusaineistoa, johon liittyivät vahvasti skineillä löydyt vedot. (Liquipedia, 2024b)

Skinivedonlyöntiä voi pitää erityisen houkuttelevana kilpailumanipulaation keinona, koska anonyymisti lyötyjen vetojen perusteella on vaikeaa saada ihmisiä kiinni väärinkäytöksistä. (Bleakley & Zohn, 2023) Skineillä tapahtuva vedonlyönti aiheuttaa myös ikärajaongelman, koska raha ei liiku missään vaiheessa, ja näin ollen osapuolien ikää ei myöskään tarkasteta. (YLE, 2015) Skineillä tapahtuvalla vedonlyönnillä on kuitenkin vaikeaa saada rahallisesti tarpeeksi merkittäviä summia, jotta kilpailumanipulaatio ja sen toteuttaminen muuttuisi houkuttelevaksi ainakaan isoille rikollisjärjestöille. Skinivedonlyönti on myös hiljentynyt merkittävästi Counter-Striken pelintekijän Valven puuttuttua asiaan ja tehden siitä sääntöjensä vastaista. (YLE, 2020)

## 3.2. Koodaaminen ja muu digitaalinen manipulaatio

Perinteisestä urheilusta poikkeava ja lähes yksinomaan e-urheilulle ominainen kilpailumanipulaation muoto on koodaaminen, eli kiellettyjen tietokoneohjelmien käyttäminen pelisuorituksen parantamiseksi. Tällaiset tietokoneohjelmat voivat esimerkiksi paljastaa vastustajien sijainnin pelinsisäisellä kartalla, mahdollistaa seinien läpi näkemisen tai auttaa mekaanisissa pelinsisäisissä suorituksissa, kuten tähtäämisessä. Koodaaminen tuo siis merkittävää etua ja koodaavan vastustajan voittaminen on hyvin vaikeaa. (Abarbanel & Johnson, 2022)

E-urheilussa toimenpiteet koodaamisen estämiseksi eivät ole yhdenmukaisia ja erityisesti internetin välityksellä pelattavissa otteluissa koodaamisen aukoton estäminen on hyvin vaikeaa. Koodaamisesta tulevat rangaistukset eivät ole myöskään säänneltyjä, eikä koodaamisesta kiinnijääneitä pelaajia rangaista taloudellisesti. (Schöber & Stadtmann, 2022) Koodaaminen voi siten olla taloudellisesti kannattavaa, koska palkintorahoina tai vedonlyöntimarkkinoilta saatavat tulot voivat olla paljon suurempia kuin kiinnijäämisestä tulevat haitat. Rangaistukset eivät siis ole tällä hetkellä linjassa koodaamisesta muille organisaatioille ja e-urheilulle aiheutuvan taloudellisen ja urheilullisen haitan kanssa. (Schöber & Stadtmann, 2022)

E-urheilussa kilpailumanipulaatiota voi olla myös pelinsisäisten ohjelmointivirheiden eli bugien hyväksikäyttö. Esimerkiksi Counter-Strike-pelissä oli vuonna 2020 *coaching bug* -virhe, jossa joukkueiden valmentajat näkivät osia pelikartoista, joihin heillä ei olisi pitänyt olla pääsyä. Näiden karttojen avulla he saivat epärehellistä etua otteluiden aikana. ESIC asetti 37 bugia hyväksi käyttänyttä valmentajaa toimitsijakieltoon. (BBC, 2020) Myös suomalaisorganisaatio ENCE:n vuonna 2019 Major-finaaliin valmentanut **Slaava "Twista" Räsänen** kärsi ESICiltä vuonna 2020 saadun 15 kuukauden toimitsijakiellon pelinsisäisen ohjelmointivirheen hyväksikäytöstä. (ESIC, 2022) Tällaiset pelinsisäiset toimintahäiriöt ovat ominaisia erityisesti e-urheilulle, jossa kilpailuvälineenä on digitaalinen laite.

E-urheilu on kohdannut myös joitakin DDOS-hyökkäyksiä (Distributed Denial of Service), eli hajautettuja palvelunestohyökkäyksiä. Palvelunestohyökkäyksiä voidaan käyttää kilpailumanipulaatiotarkoituksessa esimerkiksi vaikeuttamaan vastustajien pelaamista (ControlRisks, 2023), mutta niiden käyttö on toistaiseksi ollut harvinaista.

## 3.3. Tahallaan häviäminen ja muu pelisuoritukseen liittyvä manipulaatio

Koodaamisella, muilla digitaalisilla laitteilla tai niiden avulla toteutettavien kilpailumanipulaation muotojen lisäksi myös inhimillisellä vaikutuksella on oma roolinsa e-urheilun kilpailumanipulaatiossa. Aivan kuten muissakin urheilulajeissa, pelaaja voi pyrkiä vaikuttamaan lopputulokseen esimerkiksi hienovaraisten virheiden tai muiden tarkoituksellisten epäonnistumisten kautta. E-urheilussa näitä virheitä voi olla hyvin vaikeaa todentaa, koska pelissä tehdyt ratkaisut ovat erittäin nopeita ja pienieleisiä. Pelaaja voi esimerkiksi ampua vastustajaa tahallaan ohi tai osua vain osittain, pelata joissain tilanteissa liian aggressiivisesti tai passiivisesti tai muutoin poiketa joukkueen sovitusta pelistrategiasta.

Kaikki suurimmat e-urheilulajit (Counter-Strike, Dota 2, League of Legends) ovat joukkuelajeja, joissa pelaajien yhteistyö on äärimmäisen tärkeää. Siten myös pelaajien välinen kommunikointi on rat-

kaisevaa menestyksen kannalta. Pelaajat jakavat toisilleen tietoa esimerkiksi vastustajan sijainnista ja strategioista. Tahallisesti häviämään pyrkivä pelaaja voi antaa joukkueelleen virheellistä tietoa tai jättää jonkin pelin kannalta olennaisen tiedon kokonaan kertomatta. Koska katsojat eivät kuule pelin sisäistä kommunikaatiota, ei kommunikaatiokatkoksia tai virheellistä kommunikointia voi havaita ulkopuolelta. Joukkuepeleissä kilpailumanipulaation järjestäjälle riittää siis yhteenkin pelaajaan kohdistuva korruptointi.

Yhden pelaajan roolin korostumisen myötä myös sisäpiiritiedoilla on suuri merkitys. Sisäpiiritiedoilla tarkoitetaan kilpailua koskevia tietoja, joita joillakin henkilöillä on urheiluun tai kilpailuun liittyvän aseman vuoksi ja jotka eivät ole tulleet vielä julkiseen tietoon (CETS. 215, 2014) Esimerkiksi joukkueiden kokoonpanotiedot ovat suhteessa merkittävämpiä e-urheilussa kuin vaikkapa jalkapallossa, koska pelaajia on vähän ja yhden pelaajan puuttuminen vaikuttaa erittäin paljon joukkueiden välisiin voimasuhteisiin. Suurimmalla osalla joukkueista ei ole kokoonpanossaan ylimääräisiä vaihtopelaajia, jolloin sairastumisen tai muun yllättävän poisjäännin seurauksena kentälle joutuu usein esimerkiksi valmentaja. Tämä tarkoittaa väistämättä joukkueen suorituskyvyn merkittävää heikkenemistä.

Urheilutapahtuman vedonlyöntipohjainen manipulointi pystytään usein havaitsemaan paremmin vedonlyöjien pelikäyttäytymisen perusteella kuin itse tapahtumassa. Tämä on totta myös e-urheilussa, jossa on äärimmäisen vaikea hahmottaa, tekeekö pelaaja lopputulokseen vaikuttavia virheitä tahallaan vai vahingossa.

### 3.4. Doping e-urheilussa

Vaikka e-urheilu ei vaadi fyysistä voimaa tai kestävyttä perinteisen urheilun tavoin, tarvitaan siinä kuitenkin monipuolista fyysistä suorituskykyä. Erityisesti reaktio- ja keskittymiskyky, hienomotoriikka, silmä-käsi-koordinaatio ja henkinen jaksaminen nousevat tärkeään rooliin e-urheilussa. (Hamari & Sjöblom, 2017.) Tämän vuoksi myös mahdollisiin suorituskykyä parantaviin aineisiin liittyvät tarpeet

ovat hyvin erilaisia e-urheilun ja perinteisen urheilun välillä. Siinä missä perinteisessä urheilussa dopingilla on haettu parannusta esimerkiksi urheilijan hapenottokykyyn, voimantuotantoon tai palautumiseen, on e-urheilussa korostunut erityisesti pelaajan keskittymiskykyyn vaikuttaminen.

Useiden e-urheiluammattilaisten mukaan ADHD:n hoitoon tarkoitettu Adderal on ollut julkinen salaisuus e-urheiluyhteisöissä jo vuosia (Hamstead, 2020). Adderalia käytetään e-urheilussa keskittymiskyvyn, reaktioajan ja vireystason parantamiseen. Sen avulla pelaaja voi ylläpitää tarkkaavaisuutta pitkiä aikoja ja minimoida väsymystä, mikä vaikuttaa suorituskykyyn erityisesti turnauksissa ja intensiivisissä harjoituksissa. Entinen e-urheilun puoliammattilainen **Matthew "MellowMajik" Murphy** on kuvaillut lääkkeen vaikutusta seuraavasti: "Normaalisti menetän keskittymiskyvyn ja motivaation muutamien tuntien jälkeen, mutta Adderalin avulla voin keskittyä jopa 12 tuntia ja pelata paremmin kuin koskaan." (Hamstead, 2020)

Adderalin vaikuttava aine on deksamfetamiini, jonka käytön Maailman antidopingtoimisto WADA on kieltänyt kilpailujen aikana (Kamu.suek). E-urheilun ekosysteemissä eri toimijoiden suhtautuminen dopingiin on kuitenkin hyvin vaihtelevaa (Richardson, 2024). Joidenkin pelintekijöiden säännöstöissä Adderalin käyttö pelisuorituksen parantamistarkoituksessa on kiellettyä. Monet isot pelintekijät, kuten Riot Games, Activision Blizzard ja Epic Games, eivät ole kuitenkaan kieltäneet reseptilääkkeenä saatavan Adderalin henkilökohtaista käyttöä (Hamstead, 2020).

Vaikka dopingtestauksesta on tullut osa joidenkin suurimpien turnausten käytäntöjä, on dopingvalvonta e-urheilussa yhä selvästi harvinaisempaa kuin perinteisessä urheilussa. Dopingvalvonta ja siihen liittyvät käytännöt myös vaihtelevat merkittävästi eri turnausten ja pelien välillä. Varsinkin pienille turnausjärjestäjille dopingtestaus on usein taloudellisesti liian raskasta toteuttaa. (Hamstead, 2020) Dopingvalvonnan osalta Suomea voidaan pitää edelläkävijänä, koska SEUL noudattaa WADAn antidopingsäännöstöä ja SUEK voi testata e-urheilun SM-kisoihin osallistuvia urheilijoita.

Suurimpia haasteita e-urheilun antidopingasioissa on siis tällä hetkellä yhtenäisen säännösten ja kaikkia toimijoita tasapuolisesti valvovan organisaation puuttuminen. Esimerkiksi e-urheilun reilua kilpailua ajava ESIC on pyrkinyt luomaan yhteiset kurinpitoprosessit ja kiellettyjen aineiden luettelon e-urheiluun. Se ei ole kuitenkaan maailman antidopingjärjestö WADAn jäsen. ESICin toimintamahdollisuuksia rajoittaa merkittävästi myös pelintekijöiden vahva asema e-urheilun ekosysteemissä. (Toomey, 2019; Richardson, 2024; Oluwatamilore, 2021)



# 4 Suomalaisien e-urheilijoiden näkemyksiä kilpailumanipulaatiosta

Osana selvitystä toteutettiin sähköinen kysely suomalaisille e-urheiluammattilaisille. Kyselyssä selvitettiin ensinnäkin pelaajien omia kokemuksia kilpailumanipulaatiosta. Heiltä kysyttiin, kuinka yleistä kilpailumanipulaatio on e-urheilussa ja ovatko pelaajat tai heidän joukkueoverinsa havainneet kilpailumanipulaatiota tai saaneet kilpailujen manipulointiin liittyviä ehdotuksia. Tämän lisäksi kyselyssä pyrittiin selvittämään muun muassa pelaajien tietotasoa kilpailumanipulaatioon liittyvissä kysymyksissä.

## 4.1. Kyselyn taustaa

Kyselyn kohderyhmänä olivat suomalaiset e-urheilijat, jotka ovat pelanneet korkealla kansainvälisellä tasolla vuosina 2012-2024. Kilpailutason mittarina käytettiin muun muassa sitä, olivatko heidän ottelunsa olleet laajasti vedonlyöntiyhtiöiden kohteena maailmanlaajuisesti. Kohderyhmälle asetetut vaatimukset täyttävistä pelaajista koottiin lista, jolle kertyi lopulta 44 nimeä. Osalta pelaajista löytyi sähköpostiosoite ja osaa lähestyttiin Instagramin tai viestipalvelu X:n välityksellä. Kaikille osallistujille korostettiin kyselyn anonymiteettiä ja vastaamisen vapaaehtoisuutta.

Monivalinta- ja avoimia kysymyksiä sisältäneeseen kyselyyn vastasi määräaikaan mennessä kymmenen e-urheilijaa. Varsin alhainen vastausprosentti oli odotettu, kun otetaan huomioon aiheen arkaluonteisuus, kohtalaisen lyhyt vastausaika ja urheilijoiden saavuttamiseen liittyvät haasteet. Koska kyseessä on ensimmäinen selvitys tästä aiheesta, vastausprosentti ei ole kuitenkaan ylitsepäaseämätön ongelma. Yleistettävyyden sijaan kyselyssä haluttiin korostaa yksittäisten pelaajien kokemuksia ja näkemyksiä. Huomionarvoista on myös, että kyselyyn vastanneiden pelaajien vastaukset olivat keskenään hyvin samankaltaisia, eli niiden pohjalta on myös mahdollista vetää alustavia ja jatkotutkimusten myötä tarkentuvia johtopäätöksiä e-urheilun ja kilpailumanipulaation välisestä suhteesta.

## 4.2. Kilpailumanipulaatiota koskeva ymmärrys

Kyselyyn vastanneiden e-urheilijoiden kilpailumanipulaatiota koskeva tietoisuus oli varsin hyvällä tasolla. Heistä jokainen kertoi tietävänsä, mitä kilpailumanipulaatiolla tarkoitetaan. Vastaajista puolet sanoi myös tietävänsä, kenelle tai miten heidän tulisi ilmoittaa mahdollisista kilpailumanipulaatioepäilyistä tai -havainnoista. Samoin kaikki vastaajat kertoivat olevansa tietoisia esimerkiksi siitä, ettei omia otteluita koskeva vedonlyönti ole sallittua.

Seitsemän vastaajaa kymmenestä oli saanut kilpailumanipulaation torjuntaan liittyviä ohjeistuksia heidän edustamaltaan organisaatiolta. Suomessa kilpailumanipulaation torjuntaan liittyviä koulutuksia järjestää erityisesti Suomen elektronisen urheilun liitto SEUL. Kukaan vastaajista ei ollut kuitenkaan osallistunut SEULin koulutuksiin. Tämä voi johtua osaltaan siitä, että osa kyselyyn vastanneista e-urheilijoista on saattanut lopettaa uransa jo ennen SEULin koulutusten alkamista. Tämän lisäksi monet vastaajista edustavat ulkomaalaisia organisaatioita, jolloin he eivät myöskään kuulu SEULin koulutuksen piiriin.

Vaikka kyselyyn vastanneiden e-urheilijoiden tietämys kilpailumanipulaatiosta oli varsin hyvällä tasolla ja suurin osa heistä oli saanut aiheen tiimoilta myös koulutusta tai ohjeistuksia, oli puolet vastaajista kuitenkin sitä mieltä, ettei kilpailumanipulaatiosta puhuta riittävästi e-urheilupiireissä

**”Aiheesta ei ole meemien lisäksi käyty julkista keskustelua missään. En tiedä onko mitään ohjeita pelaajien saatavilla.”**

**”Mielestäni asiasta ei keskustella tarpeeksi ainakaan näin kilpailijan näkökulmasta.”**

## 4.3. Kilpailumanipulaation yleisyys

Kilpailumanipulaation yleisyyttä koskevissa kysymyksissä vastaajat arvioivat tilanteen Suomessa olevan varsin hyvä. Heistä kukaan ei ollut huomannut kilpailumanipulaatiota suomalaisten joukkueiden välisissä otteluissa eikä tiennyt entisen tai nykyisen joukkuekaverinsa osallistuneen kilpailumanipulaatioon. Neljä vastaajaa epäili kuitenkin vastustajiansa osallistuneen kilpailumanipulaatioon. Muiden vastauksien perusteella voitiin päätellä, ettei vastustajilla tarkoitettu tässä yhteydessä suomalaisia e-urheilijoita tai organisaatioita.

**”Todennäköisesti maailmalla yleisempää ja varsinkin top 50 joukkueiden ulkopuolella. Hävittäään tarkoituksella rahaa vastaan.”**

**”Uskon, että peleissä, joihin pystyy lyömään vetoa, mutta ovat kuitenkin hyvin pieniä esimerkiksi katsojamääriltään tapahtuu eniten matchfixausta.”**

**”Eniten olen kuullut tarkoituksellisesti huonosti pelaamisesta, sekä koodaamisesta erityisesti karsinnoissa ja matalan tason peleissä.”**

Tämän lisäksi vastauksissa nostettiin esille erityisesti tiettyjen vedonlyöntiyhtiöiden järjestämät turnaukset, joihin on päässyt mukaan tuntemattomia tai kyseisen yhtiön nimissä pelaavia joukkueita. Vedonlyöntiyhtiöiden rooli e-urheilussa onkin ristiriitainen. Esimerkiksi Counter-Strike-pelissä on ollut useita rahapelisivustojen omistamia tai sponsoroimia joukkueita. Muun muassa venäläiset e-urheiluorganisaatiot BetBoom ja 1Win kilpailevat rahapeleilyhtiöiden nimillä. BetBoom on myös järjestänyt turnauksia, joihin heidän oma sponsorijoukkueensa on saanut osallistumisoikeuden ilman karsintoja.

Kyselyyn vastanneista e-urheilijoista yksi oli täysin varma siitä, että hän on itse pelannut ottelussa, jossa tapahtui kilpailumanipulaatiota. Hänen lisäksi kaksi vastaajaa oli asiasta melko varmoja.

**”Summa x rahaa, joka oli todella pieni. Haluttiin jonkunlainen tietty tulos.”**

Vaikka e-urheilun tilanne kilpailumanipulaation suhteen nähtiin Suomessa hyvänä, oli arvio kansainvälisen e-urheilun osalta päinvastainen. Peräti kahdeksan vastaajaa kymmenestä kertoi havainneensa e-urheilussa kilpailumanipulaatiota kansainvälisissä otteluissa. Kilpailumanipulaatio koettiin yleiseksi erityisesti turnauksissa, jotka eivät ole kalenterivuoden suurimpia ja joissa pelaa joukkueita aivan maailman kovimman kärjen ulkopuolelta.

Kukaan heistä ei ollut kuitenkaan havainnut kilpailumanipulaatiota omista otteluistaan yli viittä kertaa, joten kukaan vastaajista ei ollut törmännyt jatkuvaan ja järjestelmälliseen kilpailumanipulaatioon.

Kahta kyselyyn vastanneista e-urheilijoista oli lähestytty suoraan kilpailumanipulaation järjestämiseen liittyvällä pyynnöllä. Heille esitetyt pyynnöt olivat olleet kilpailumanipulaatiolle tyypillisiä: ottelun tahallaan häviämisestä oli tarjottu joko rahaa tai pelin sisäisiä kinejä. Tämän lisäksi yksi kyselyyn vastanneista e-urheilijoista oli tietoinen siitä, että hänen joukkuekaveriaan oli lähestytty kilpailumanipulaatioon liittyvällä ehdotuksella. Yhteydenotot olivat tapahtuneet X:ssä, sähköpostitse tai Steam-viestintäalustalla.

**”Joitain tapauksia on tullut ilmi, sekä minulle on joskus laitettu ehdotuksia asian tiimoilta.”**

#### 4.4. Koodaaminen yleisin kilpailumanipulaation muoto

Koodaaminen paljastui selkeästi suurimmaksi kilpailumanipulaatioon liittyväksi ongelmaksi e-urheilussa. Lähes kaikki vastaajat epäilivät pelanneensa peleissä, joissa vastustaja on koodannut. Koodaaminen nähtiin lähes kaikkien vastaajien osalta merkittävänä ongelmana myös ammattimaisessa e-urheilussa. Kukaan vastaajista ei kuitenkaan tiennyt heidän entisen tai nykyisen joukkuekaverinsa koodanneen.

Vastaajat vaativat pelintekijöiltä ja turnausjärjestäjiltä vahvempia toimia koodaamisen estämiseksi. Koodaamisen kontekstissa suurimpana ongelmana näyttäytyvät ottelut, jotka pelataan internetin välityksellä. Turnausjärjestäjät eivät tällöin pääse tarkistamaan pelaajien tietokoneita ja vaikka otteihin vaaditaan Anti-cheat-ohjelmia, liittyy niihin aukkoja erityisesti etänä pelattavissa otteluissa.

**”Avoimissa karsinnoissa varsinkin majorturnauksiin yleistä ja ongelmallista. Koodaavalle joukkueelle hävinneet menettävät mahdollisuuden karsia, mikäli kiinnijääminen ei tapahdu reaaliajassa. Parempi anticheat tai tunnistautuminen ennaltaehkäisisi koodaamista.”**

**”Suurin osa peleistä pelataan netissä ammattilaistasollakin. Pitäisi olla enemmän LAN turnauksia, jotta koodaaminen ei olisi mahdollista.”**

**”Monissa turnauksissa on käytössä jonkun näköinen anticheat, mikä on yleensä huono, koska nykyään saa koodeja, joita voi käyttää myös faceitissä”** [alusta, jossa pelaamiseen vaaditaan heidän oman anticheat ohjelman käyttöä]

Paikan päällä pelattavat turnaukset näyttävät tämänkin kyselyn valossa olevan paremmin suojassa koodaamisen haittavaikutuksilta. Kilpailumanipulaation torjumisen näkökulmasta mahdollisimman monet ottelut tulisikin pelata aina paikan päällä järjestettävissä tapahtumissa. Tämän esteeksi

muodostuvat kuitenkin ennen kaikkea taloudelliset haasteet. Vain harvalla aivan maailman kirkkaimman kärjen alapuolella toimivalla organisaatiolla on mahdollista matkustaa jatkuvasti maailmalla suhteellisen pienien palkintopottien turnauksissa.

#### 4.5. Kilpailumanipulaatiolle altistavat tekijät

Myös kilpailumanipulaatiolle altistavien tekijöiden osalta kyselyyn vastanneet e-urheilijat olivat varsin yksimielisiä. Selkeästi merkittävimpana tekijänä vastauksissa nousi esille ”helpon rahan” houkutus. Tämä näkyi niin turnaus- tai otteluvittoiin tähtäävässä manipuloinnissa kuin myös otteluiden tahallisessa häviämässä rahallista korvausta vastaan. Alan ja

e-urheilu-uran epävakaisuuden ja epävarmuuden nähtiin osaltaan ruokkivan tätä taloudellisten pika-voittojen houkutusta. Kyselyyn vastanneet pelaajat huomioivat laajalti myös pelaajien sosiaalisen ja taloudellisen tilanteen kilpailumanipulaatiolle altistavana tekijänä.

**”Rahan tarve, tilaisuus, epätoivo.”**

**”Epävakaa ala ja sopimukset erityisesti alemmilla pelitasoilla.”**

**”Huono elämäntilanne rahan suhteen, huonot ajat muutenkin elämässä altistavat tällaiseen toimintaan.”**

Monet vastaajista kokivat myös, että kilpailumanipulaatioon osallistuvat pelaajat uskovat, ettei heitä voi saada kiinni kilpailumanipulaatiosta ja kiinnijäädessäänkin rangaistukset ovat pieniä. Tämän

nähtiin korostuvan erityisesti alemmilla tasoilla, joita ei seurata yhtä tiiviisti ja joissa turnausjärjestäjillä ei ole resursseja valvoa pelin reiluutta yhtä tehokkaasti esimerkiksi koodaamisen suhteen.

**”Huono anticheat, tuomarit eivät ole hereillä ja esimerkiksi hiiren softaa ei tarkasteta.”**

**”Ajatus siitä, että pelintekijät eivät tule saamaan heitä kiinni.”**

Tämän kyselyn valossa ongelmaksi muodostuu yhtälö, jossa matalammilla tasoilla niin pelaajien palkat ja turnauspalkkiot kuin turnausjärjestäjien

resurssit kilpailumanipulaation torjumiseksi ovat alhaiset. Tämä lisää kilpailumanipulaation riskiä etenkin turnauksissa, joihin kohdistuu vedonlyöntiä.

#### 4.6. Kilpailumanipulaation tunnistaminen ja torjuminen

Kilpailumanipulaation tunnistamiseen liittyvien kysymysten osalta vastaajat olivat varsin yksimielisiä sen suhteen, että ammattilaispelaajat pystyvät tunnistamaan, jos toinen pelaaja pelaa tahallaan huonosti tai käyttää koodeja. Useat vastasivat huo- maavansa pelistä lähes heti, jos toinen joukkueista on häviämässä tarkoituksellisesti. Tarkoituksellinen

häviäminen tai huonot ratkaisut on kuitenkin helppo verhota ”huonon pelin” piikkiin, eivätkä ne yksinään riitä todisteeksi kilpailumanipulaatiosta. Tämä on ongelma myös silloin, kun perinteisissä urheilulajeissa pyritään hankkimaan todisteita kilpailumanipulaatiosta.

”Jos hyvin tasainen pelaaja tekee ratkaisuja, mitä ei normaalisti tekisi. Toki hankala tuomita, kun ei tiedä onko kyseessä esimerkiksi huono päivä, unet tai muuta sellaista.”

”Ehkä jatkuvista epäloogisista peliratkaisuista, jotka toki on helppo verhota ”huonon pelin” piikkiin.”

Epäilyttävät kerroinliikkeet nähtiin myös merkinä mahdollisesta kilpailumanipulaatiosta. Työkseen kertoimia seuraavat ammattivedonlyöjät voisivat vastaajien mukaan olla avuksi kilpailuma-

nipulaation havaitsemisessa. Samoin turnausjärjestelyiden epäselvyyksiä pidettiin merkinä mahdollisesta kilpailumanipulaatiosta.

”Tiimeistä, jotka näyttävät siltä, että pelaavat tahallaan huonosti. Oudoista turnausjärjestelyistä, johon kutsulla pääsee esimerkiksi turnausjärjestäjän oma tiimi ilman sen suurempia meriittejä.”

”Olen ymmärtänyt, että aktiiviset vedonlyöjät tunnistavat suuria poikkeamia vedonlyöntikertoimissa ja saattavat sitä kautta tunnistaa, että tässä tulevassa ottelussa saattaa olla kilpailumanipulaatiota.”

Kyselyyn vastanneet e-urheilijat olivat varsin yksimielisiä myös kilpailumanipulaation ehkäisemisestä. Ensinnäkin kilpailumanipulaatioon syyllistyneille tahoille vaadittiin entistä kovempia rangaistuksia.

”Kovemmat rangaistukset. Turnausjärjestäjille joku mahdollinen virallistaminen, ettei kuka tahansa pysty järjestämään turnauksia.”

”Pelintekijän vastuulla tulisi olla rakentaa järjestelmä, missä huijaamisesta rangaistaan sen verran ankarasti, ettei huijaaminen ole mielekästä edes hupipeleissä.”

Toiseksi koko alalle toivottiin lisää tietoisuutta kilpailumanipulaatiosta. Tietoisuuden lisäämisen katsottiin auttavan e-urheilun yhteisöä tunnistamaan ja ymmärtämään manipulaation riskit ja raportoimaan epäilyttävästä toiminnasta.

”Lisäämällä tietoisuutta kilpailumanipulaatiosta ja tehdä pelaajille selväksi reitti mihin ilmoittaa, jos manipulaatiota osuu omalle kohdalle.”

”Tiedottaminen asiasta kertomalla kuinka itsekeskeistä toimintaa se on ja kuinka tärkeästi siinä toimii kilpailua, vastustajia ja omia tiimikavereita kohtaan. Olisi tärkeää tiedottaa myös seurauksista, mikäli näin toimii.”

#### 4.7. Doping e-urheilussa

Kyselyyn vastanneista e-urheilijoista seitsemän kymmenestä ei pitänyt dopingia e-urheilussa minäkäänlaisena ongelmana. Kolme vastaaja koki sen puolestaan pieneksi ongelmaksi. Vaikka dopingista

saatavat hyödyt koettiin yleisesti ottaen hyvin pieniksi, kaksi kyselyyn vastanneista e-urheilijasta tiesi joukkuekavereidensa käyttäneen kiellettyjä aineita suorituskykynsä parantamiseksi.

”Hyvin minimaalinen hyöty verrattuna koodaamiseen.”

”Dopingista en ole itse kuullut mitään peliurani aikana, tai siitä, että se olisi ongelma.”

”Jotkut rauhoittavat/sykettä laskevat aineet varmasti auttavat, mutta en koe, että olisi ihan liikaa hyötyä e-urheilussa.”

”Varmaan pelikohtaista ja luulin, että tällä hetkellä piirit ovat pienet, mutta tulevaisuudessa doping varmasti tulee isommaksi ongelmaksi.”

Kyselyyn vastanneista e-urheilijoista kaksi oli ollut uransa aikana dopingtestissä. Antidopingnäkökulmasta huomionarvoista on, että peräti puolet vastaajista ei ollut oman kertomansa mukaan saanut liitoltaan tai organisaatioltaan minkäänlaisia dopingia koskevia ohjeistuksia. Samoin vain kaksi

vastaajaa tiesi, minne ja kuinka hänen tulisi ilmoittaa mahdollisesta dopingepäilystä tai -havainnosta. Kilpailumanipulaatioepäilyistä raportoimiseen verrattuna tietoisuus on siis dopingasioissa alhaisemmalla tasolla.

## 5 Lopuksi

E-urheilusta on tullut yksi maailman nopeimmin kasvavista urheilulajeista, joka houkuttelee puoleensa niin suuria yleisöjä kuin taloudellisia investointeja. Uutena ja monella tapaa omaleimaisena lajina e-urheilu on nostanut pinnalle myös uusia kilpailumanipulaation muotoja ja ilmiöitä. Tämän selvityksen tarkoituksena oli perehtyä e-urheiluun ja siinä potentiaalisesti ilmeneviin kilpailumanipulaation eri muotoihin. Keskeinen osa selvitystä oli suomalaisille e-urheilumattilaisille suunnattu kysely, jossa selvitettiin heidän havaintojaan ja kokemuksiaan kilpailumanipulaatiosta ja sen torjunnasta.

Kyselyyn vastanneiden e-urheilijoiden mukaan kilpailu suomalaisessa e-urheilussa on tällä hetkellä reilua. Vastaajista kukaan ei ollut huomannut kilpailumanipulaatiota suomalaisten joukkueiden välisissä otteluissa. Kansainvälisissä otteluissa kilpailumanipulaatiota oli kuitenkin havainnut lähes kaikki kyselyyn vastanneet e-urheilun ammattilaiset. Kilpailumanipulaatiota esiintyy vastaajien mukaan erityisesti alemmilla tasoilla, joissa pelaajien palkat ja turnauspalkkiot ovat pienempiä ja kilpailumanipulaation estämiseksi tehtävät toimenpiteet vähäisempiä.

Maailmanlaajuisena ja nopeasti kasvavana alana e-urheilu on osoittautunut vaikeaksi hallita. Esimerkiksi kilpailumanipulaation torjunnassa eri toimijoiden välinen yhteistyö on ollut vaikeaa, minkä vuoksi vastuiden ja tehtävien jakautuminen pelintekijöiden, turnausjärjestäjien ja liittojen välillä on ollut epäselvää. Myöskään päällekkäisyyksiltä tai intressiristiriidoilta ei ole voitu välttyä. E-urheilussa kilpailumanipulaation torjuntaa vaikeuttaa myös se, ettei tapauksia voida aina liittää tietyn maan lainsäädäntöön. Suomessa pelattava suomalaisten joukkueiden välinen jalkapallo-ottelu on selvästi Suomen lainsäädännön alainen, mutta mihin lainsäädäntöön kiinnittyy monikansallisten organisaatioiden välinen e-urheiluottelu, jonka kansainvälinen vedonlyöntiyhtiö järjestää internetin välityksellä.

Vaikka tilanne kilpailumanipulaation osalta vaikuttaakin Suomessa varsin rauhalliselta, on mahdollisiin muutoksiin syytä varautua. Esimerkiksi vedonlyöntipohjaisen kilpailumanipulaation vähäisyys johtuu tällä hetkellä suurelta osin siitä, että suomalaisten organisaatioiden välisiä otteluita on vain harvoin kansainvälisten vedonlyöntiyhtiöiden kohteena. Tällöinkin kohteiden panosrajat ovat hyvin matalia, eivätkä ne siksi ole erityisen houkuttelevia ammattimaisen manipuloinnin näkökulmasta. Muuttuuko tilanne, kun Suomen vedonlyöntimarkkinat avautuvat lähivuosina myös kansainvälisille toimijoille rahapelilakiuudistuksen myötä? Vedonlyönnin kohdemäärien lisääntyminen voi osaltaan lisätä myös kilpailumanipulaation riskiä.

Kilpailumanipulaation tunnistamiseen, ennaltaehkäisyyn ja torjuntaan on siis tärkeää panostaa jatkossakin. Yksi osa tätä työtä on tietoisuuden kasvattaminen ja valmiuksien parantaminen niin pelaajien kuin muiden e-urheilutoimijoiden osalta. Suomen elektronisen urheilun liitto on tehnyt tältä osin tärkeää työtä niin koulutusten kuin kilpailumanipulaation torjuntaohjelman avulla. Koulutuksen lisäksi muita kilpailumanipulaation tunnistamista ja torjumista helpottavia tekijöitä ovat esimerkiksi kattavat valvontamekanismit ja vedonlyönnin elektroninen monitorointi. (Muttilainen, ym. 2020) Kilpailumanipulaation poistamiseksi on myös tärkeää, että mahdollisesta kilpailumanipulaatiosta ilmoitetaan eteenpäin.

Kilpailumanipulaation torjuntaa voidaan tehostaa myös lainsäädännöllä. Parhaimmillaan valmistelussa olevassa uudessa rahapelilaissa voitaisiin esimerkiksi määritellä ne sarjatasot ja ottelutapahtumat, jotka voivat olla vedonlyönnin kohteina. Näin vedonlyönnin ulkopuolelle voitaisiin rajata ne ottelut ja turnaukset, joissa koodaamiseen tai muihin manipuloinnin muotoihin ei ole mahdollista puuttua riittävän tehokkaasti. Yhtenä vaihtoehtona olisi myös kieltää vedonlyönti niistä ottelun sisä-

sistä tapahtumista, joilla ei ole suoraa vaikutusta lopputulokseen, mutta jotka ovat tahallisesti helppo toteuttaa. Koska e-urheilussa kilpailumanipulaatiota havaitaan tyypillisesti epätavallisten kerroinliikkeiden kautta, rahapeliyhtiöt voitaisiin velvoittaa raportoimaan viranomaisille kaikesta epäilyttävästä vedonlyöntikäyttäytymisestä. Lainsäädännön osalta on myös syytä huomioida, ettei Suomessa ole tällä hetkellä varsinaista kilpailumanipulaatiota koskevaa lainsäädäntöä. Urheilupetoksen kriminalisointi toisi tehokkaamman keinon puuttua kilpailumanipulaation kaltaiseen rikolliseen toimintaan.

Selvää on joka tapauksessa, että kilpailumanipulaatio ja sen vastainen työ koskee vahvasti jokaista urheilussa mukana olevaa toimijaa, ja sen kitkemiseksi tarvitaan laajaa yhteistyötä eri sidosryhmien välillä niin Suomessa kuin kansainvälisesti.

## Lähteet

- Abarbanel, B., & Johnson, M. R. 2019. Esports consumer perspectives on match-fixing: implications for gambling awareness and game integrity. *International Gambling Studies*, 19(2), 296-311.
- ABC News. 2020. Esports regulator says there's been a very significant upturn in match fixing. <https://www.abc.net.au/news/2020-11-27/esports-corruption-regulator-says-upturn-in-match-fixing/12923156>
- BBC. 2020. CS:GO coaches banned from major esports series. <https://www.bbc.com/news/beat-54340022>
- Boniface, P., Lacarriere, S., Verschuuren, P., Tuailon, A., Forrest, D., Icard, J.-M., Meyer, J.P. & Wang, X. 2012. Sports betting and corruption. How to preserve the integrity of sport. IRIS, University of Salford, Praxes-Avocats & CCLS. Study. <https://glms-sport.org/wp-content/uploads/2019/02/2012-IRIS-Etude-Paris-sports-et-corruption-ENG.pdf>
- CETS No. 215. 2014. Euroopan neuvoston yleisö sopimus urheilukilpailujen manipuloinnista. <https://rm.coe.int/finlandais-mf-convention-fi/16809ed411>
- ControlRisks. 2023. Growth of esports represents attractive target for cyber threat actors. <https://www.controlrisks.com/our-thinking/insights/growth-of-esports-attractive-target-cyber>
- Czegledy, P. 2021. Esports integrity policies. <https://doi.org/10.1089/glr2.2020.0017>
- EScorenews.com. 2024. Simple and Blad3 complain about Turkish fans helping Eternal Fire at EPL S19. <https://escorenews.com/en/csgo/news/62137-simple-and-blad3-complain-about-turkish-fans-helping-eternal-fire-at-epl-s19>
- ESIC. 2022. ESIC to issue charges resulting from historical spectator bug investigation. <https://esic.gg/press-release/esic-to-issue-charges-resulting-from-historical-spectator-bug-investigation/>
- ESIC. 2024. Who we are. <https://esic.gg/about/>
- ESIC. @Esic\_official. (20.11.2018.) X-mikroblogipalvelu. Twiitti. [https://x.com/ESIC\\_Official/status/1064935406322491398](https://x.com/ESIC_Official/status/1064935406322491398)
- Everymatrix. 2020. Esports report May 2020. <https://issuu.com/everymatrix/docs/esports-report-may-2020?fr=sODM1OTEzZmZyY4ODg>
- Funk, D. C., Pizzo, A. D. & Baker, B. J. 2017. eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. *Sport Management Review*, 21(1), 7-13. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.008>
- Hamari, J. & Sjöblom, M. 2017. What is esports and why do people watch it? <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/101034>
- Hamstead, C. 2020. 'Nobody talks about it because everyone is on it': Adderall presents esports with an enigma <https://www.washingtonpost.com/video-games/esports/2020/02/13/esports-adderall-drugs/>
- Harjuoja, E. 2024. Suomalaisten e-urheiluorganisaatioiden haasteet ja kehityskohteet. Jyväskylän yliopisto. Liikuntatieteiden laitos. Pro gradu -tutkielma. <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/98215/URN%3aNBN%3afi%3ajyu-202411087063.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hartikainen, N. 2022. Korona pani lopun hRED-Sin CS-joukkueelle – miten käy SM-liiga-paikan? <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000008535860.html>
- Hartikainen, N. 2022. Slaava "Twista" Räsänen pitkä toimitsijakielto päättyi - "Kuljen häpeän kanssa loppuelämäni" <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000008583129.html>
- Harvey, A. 2015. Match-Fixing: Working Towards an Ethical Framework. *Journal of the Philosophy of Sport*, 42(3), 393-407. <https://doi.org/10.1080/00948705.2015.1037767>
- Hill, D., Rasmussen, C., Vittorio, M., & Myers, D. 2020. Red-flagging the leagues: the U.S. Sports most in danger from match-fixing. *Sport in Society*, 23(11), 1774-1792. <https://doi.org/10.1080/17430437.2020.1804114>
- Hwang, J. 2022. Cheating in E-Sports: A Proposal to Regulate the Growing Problem of E-Doping, 116 *Nw. U. L. Rev.* 1283. <https://scholarlycommons.law.northwestern.edu/nulr/vol116/iss5/3>
- IGB. 2023. ESIC suspends CS:GO player for match-fixing. <https://igamingbusiness.com/sustainable-gambling/sports-integrity/holmlund-csgo-esic/>
- Johnson, M. R., & Abarbanel, B. 2022. Ethical judgments of esports spectators regarding cheating in competition. *Convergence*, 28(6), 1699-1718. <https://doi.org/10.1177/13548565221089214>
- Kallinen-Kuisma, M., & Auvinen, T. 2018. E-urheilun johtaminen: lähtölaukaus empiiriselle tutkimukselle suomalaisesta näkökulmasta. *Electronic Journal of Business Ethics and Organization Studies*, 23(2), 34-43. [http://ejbo.jyu.fi/pdf/ejbo\\_vol23\\_no2\\_pages\\_34-43.pdf](http://ejbo.jyu.fi/pdf/ejbo_vol23_no2_pages_34-43.pdf)
- Karhulahti, V. 2017. Reconsidering esports: Economics and executive ownership. *Physical Culture & Sport. Studies & Research*. doi:10.1515/pcssr-2017-0010
- Kyllönen, M. 2020. "Näen sen jatkuvana uhkana" Kilpailumanipulaation riskitekijät ja torjuntakeinot sekä urheilun tutkinnallisten menetelmien muutos. Jyväskylän yliopisto. Liikuntatieteellinen tiedekunta. Pro gradu -tutkielma. URN:NBN:fi:ju-202012297429.pdf
- Liquipedia. 2024a. Banned players by ESIC. [https://liquipedia.net/counterstrike/Banned\\_Players/ESIC](https://liquipedia.net/counterstrike/Banned_Players/ESIC)
- Liquipedia. 2024b. North American match fixing scandal. [https://liquipedia.net/counterstrike/North\\_American\\_match\\_fixing\\_scandal](https://liquipedia.net/counterstrike/North_American_match_fixing_scandal)
- Lolesports.com. 2023 World Championship Rules. [https://cmsassets.rgpub.io/sanity/files/dsfx7636/news\\_live/1068e920b7b4826b2c34a22ec-602646ded96cb3f.pdf](https://cmsassets.rgpub.io/sanity/files/dsfx7636/news_live/1068e920b7b4826b2c34a22ec-602646ded96cb3f.pdf)
- Mangeloja, E. 2019. Economics of Esports. Vol. 24, No. 2 [http://ejbo.jyu.fi/pdf/ejbo\\_vol24\\_no2\\_pages\\_34-42.pdf](http://ejbo.jyu.fi/pdf/ejbo_vol24_no2_pages_34-42.pdf)
- Medium.com. 2024. Who are the esports Organizers? <https://medium.com/turf-gaming/who-are-the-esports-organizers-385a32e107b8>
- Mutttilainen, V. Ollus, N. & Salminen, A. 2020. Empiirisiä katsauksia korruption vaaran vyöhykkeille: KORSI-projektin raportti 3. Valtioneuvoston selvitys- ja tutkimustoiminnan julkaisusarja 2020:46 [https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/162539/VNTEAS\\_2020\\_46.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/162539/VNTEAS_2020_46.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Newman, J., Xue, H., Watanabe, N., Yan, G., & McLeod, C. Gaming gone viral: An Analysis of the Emerging Esports Narrative Economy. 2022. *Communication & Sport*, 21674795, 20220401, Vol. 10, Issue 2. <https://doi.org/10.1177/2167479520961036>
- Nyström, A.-G., McCauley, B., Macey, J., Scholz, T. M., Besombes, N., Cestino, J., Hiltcher, J., Orme, S., Rumble, R., & Törhönen, M. 2022. Current issues of sustainability in esports. *International Journal of Esports*, 1(1). <https://hal.science/hal-03731255>
- Oluwatamilore, F. 2021. Doping in Esports: How and to What Extent can we Look to WADA for Guidance. 28 *SPORTS LAW.J.* (2021), Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=4097001>
- Partanen, T. 2022. ENCE sai valtiolta yli puoli miljoonaa – näin suomalaiset esports-organisaatiot käyttivät tukia. <https://www.is.fi/digitoday/esports/art-2000008902171.html>
- Peng, Q., Dickson, G., Scelles, N., Grix, J., & Brannagan, P. M. 2020. Esports governance: Exploring stakeholder dynamics. *Sustainability*, 12(19), 8270. <https://doi.org/10.3390/su12198270>
- Pizzo, A., Jones, G., Baker, B., Funk, D. & Kunkel, T. 2022. Sensemaking of novelty: the dynamic nature of integrating esports within a traditional sport organization, *Sport Management Review*, 25:3, 383-405, DOI: [10.1080/14413523.2021.1935609](https://doi.org/10.1080/14413523.2021.1935609)



- Richardson, A.** 2024. Entering Cheat Codes or to Play True: Where is Anti-Doping Going Within Esports?. International Journal of Esports. In Press., 1-17.
- Robertson, S.** 2021. ESIC teaming up with FBI for NA CS:GO match-fixing investigation. <https://dotesports.com/counter-strike/news/esic-teaming-up-with-fbi-for-na-csgo-match-fixing-investigation>
- Scholz, T. M.** 2019. eSports is Business. Management in the World of Competitive Gaming. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-11199-1>
- Schöber, T., & Stadtmann, G.** 2022. The dark side of e-sports – An analysis of cheating, doping & match-fixing activities and their countermeasures. International Journal of Esports, 1(1). Retrieved from <https://www.ijesports.org/article/98/html>
- Suomen elektronisen urheilun liitto SEUL. 2018. Antidopingohjelma. [https://seul.fi/wp-content/uploads/2018/12/Antidopingohjelma\\_SEUL-1.pdf](https://seul.fi/wp-content/uploads/2018/12/Antidopingohjelma_SEUL-1.pdf)
- Suomen elektronisen urheilun liitto SEUL. 2021. Liiton arvot, strategia ja toiminta. Verkkosivu. <https://seul.fi/seul/arvot-missio-visio/>
- Suomen elektronisen urheilun liitto SEUL. 2016. SEULin eettinen ohjeisto. <https://seul.fi/wp-content/uploads/2016/12/SEUL-Eettinen-ohjeisto-aukeamittain.pdf>
- Suomen elektronisen urheilun liitto SEUL. 2019. Tuomaritoiminta. <https://seul.fi/e-urheilu/tuomaritoiminta/>
- Sportresolutions. 2023. WADA and Global Esport Federation to work on doping education programme. <https://www.sportresolutions.com/news/view/wada-and-global-esport-federation-to-work-on-doping-education-programme>
- Suomen urheilun eettinen keskus SUEK. 2024. KAMU-lääkehaku. <https://kamu.suek.fi/fi/>
- Suomen urheilun eettinen keskus SUEK. 2021. Kilpailumanipulaation kansallinen tilannekuva 2021. Kilpailumanipulaation vastainen kansallinen toimintaryhmä. <https://suek.fi/wp-content/uploads/2021/05/Kilpailumanipulaation-kansallinen-tilannekuva-2021.pdf>
- Statista. 2024. Esports Betting. <https://www.statista.com/outlook/amo/esports/esports-betting/worldwide>
- Stubin, T.** 2019. Historiallinen tutkimustulos: E-urheilu ohitti jääkiekon nuorten suomalaismiesten suosituimpana urheilulajina. Iltalehti. <https://www.iltalehti.fi/muutlajit/a/a85b9ddd-ed9e-4df2-86b1-0b3b6665f07f>
- Styko, M.** (19.7.2024). Could I cheat as a Pro? YouTube-videopalvelu. Video. <https://www.youtube.com/watch?v=HCJy5Xx6kts>
- The Guardian. 2021. Match-fixing on rise during pandemic and ‘diversifying’ into new areas. <https://www.theguardian.com/sport/2021/feb/16/match-fixing-on-rise-during-pandemic-and-diversifying-into-new-areas>
- Toomey, R.** 2019. Upholding the integrity of esports to successfully and safely legitimize esports wagering. Gaming Law Review 2019 23:1, 12-18 <https://doi.org/10.1089/glr.2019.23112>
- Veikkaus. 2023. Vuosi- ja vastuullisuusraportti. [https://cms.veikkaus.fi/sites/default/files/content/assets/vuosikertomus/2023/Veikkaus\\_Vuosi\\_ja\\_vastuullisuusraportti\\_2023.pdf](https://cms.veikkaus.fi/sites/default/files/content/assets/vuosikertomus/2023/Veikkaus_Vuosi_ja_vastuullisuusraportti_2023.pdf)
- Yle. 2015. Elektroninen urheilu on muuttanut vedonlyöntiä. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2015/09/11/elektroninen-urheilu-muuttanut-vedonlyontia>
- Yle. 2020. Koko perheen asekauppaa. <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2020/01/28/videopelien-kylkeen-on-noussut-miljardien-yllatyslaatikkobisnes-joka-on>
- Zohn, A. & Bleakley, P.** 2023. Match-Fixing in Esports: A Scoping Review of Skin-Betting. Journal of Gambling Issues. [https://cdspress.ca/wp-content/uploads/2023/10/JGI-Mar-23-RES-451.R1\\_Zohn\\_Proof\\_FINAL.pdf](https://cdspress.ca/wp-content/uploads/2023/10/JGI-Mar-23-RES-451.R1_Zohn_Proof_FINAL.pdf)



## KILPAILUMANIPULAATIO E-URHEILUSSA

### Selvitys suomalaisessa e-urheilussa esiintyvistä kilpailumanipulaatiosta, koodaamisesta ja dopingista

E-urheilu on yksi maailman nopeimmin kasvavista urheilulajeista, joka houkuttelee puoleensa niin suuria yleisöjä kuin taloudellisia investointeja. Uutena ja monella tapaa omaleimaisena lajina e-urheilu on nostanut pinnalle myös uusia kilpailumanipulaation muotoja ja ilmiöitä. Tämän selvityksen tarkoituksena on perehtyä e-urheiluun ja siinä mahdollisesti ilmeneviin kilpailumanipulaation eri muotoihin. Keskeinen osa selvitystä on suomalaisille e-urheiluammattilaisille suunnattu kysely, jossa selvitetään heidän kokemuksiaan kilpailumanipulaatiosta ja sen torjunnasta. Lisäksi tarkastellaan e-urheilun keskeisiä toimijoita ja lajin ominaispiirteitä erityisesti kilpailumanipulaation näkökulmasta.

Selvityksen ovat kirjoittaneet **Eemeli Harjuoja** ja **Marko Kananen**.

---

Tämä selvitys on osa Suomen urheilun eettinen keskus SUEK ry:n vuonna 2017 aloittamaa julkaisusarjaa. SUEK tuottaa tutkimuksia ja selvityksiä urheilun eettisistä kysymyksistä. SUEK tarjoaa päätöksenteon ja yhteiskunnallisen vuoropuhelun pohjaksi tutkittua tietoa ja pyrkii näin vaikuttamaan eettisesti kestävään urheilukulttuuriin.

1/2017

#### **SAMALLA VIIVALLA?**

Selvitys liikunnan ja urheilun tasa-arvosta ja yhdenvertaisuudesta Suomessa

2/2018

#### **VAIKENEMINEN EI OLE VAIHTOEHTO**

Katsaus häirintää ja kiusaamista käsittelevään tutkimustietoon liikunnan ja urheilun näkökulmasta

3/2019

#### **TUTKIMUSKARTOITUS URHEILUN EETTISISTÄ KYSYMYKSISTÄ**

Katsaus kansainvälisiin tietokantoihin

4/2019

#### **SOPIMATON LOPPUTULOS?**

Selvitys urheilukilpailujen manipulaation torjunnasta

5/2021

#### **DOPINGISTA ANTIDOPINGIIN**

Selvitys Maailman antidopingsäännösten muutosten vaikutuksista kansalliseen dopingvalvontaan

6/2022

#### **SELVITYS URHEILUTAPAHTUMIEN SOPIMUSPERUSTEISESTA PORTTIKIELTOJÄRJESTELMÄSTÄ**

7/2022

#### **KATSAUS URHEILUN MONIMUOTOSEEN KORRUPTIOON**