

NUORISTA VOIMAA E-URHEILUUN

Tarve. Suomen aikuisväestä e-urheilusta on kiinnostunut n. 500 000 ihmistä. 18-29-vuotiaista miehistä kiinnostuneita on peräti 54 % eli saman verran kuin jääkiekosta. E-urheilu onkin Suomen nopeimmin kasvava urheilumuoto, mutta mahdollisuudet ovat paljon enempiin. Piilevä kysyntä odottaa herättämistä.

Monet asiat ovat e-urheilussa vielä lapsenkengissä, kuten tapahtumajärjestäminen, ruohonjuuritason työ ja e-urheilijapolut. Suomi on täynnä harrastepelaajia, jotka olisivat valmiita ottamaan askeleen kohti kilpapelaaamista, mutta puitteet ja valmentajat vielä puuttuvat. Toisaalta, suomalainen elinkeinoelämä on herännyt hitaasti e-urheiluun.

Tavoite. Perinteisessä urheilussa lajit tuodaan yleisölle nautittavaksi tapahtumissa. Lisäksi sidosryhmät kohtaavat tapahtumissa tehokkaasti. Tämän takia ”Nuorista voimaa e-urheiluun”-hankkeessa tapahtumajärjestäminen asetettiin keskiöön – ja vielä niin, että nuoret alan parhaimpina asiantuntijoina järjestävät tapahtumia. Harvalta jos miltään muulta alalta nuorilta löytyy niin ylivoiimaista osaamista kuin e-urheilusta. Nuorisoyrittäjyyden edistäminen olikin yksi hankkeen tavoitteista.

Ensimmäisenä tavoitteena hankkeessa oli luoda tapahtumajärjestämisen kurssi, joka sisältää tapahtuman ideoinnin, suunnittelun, markkinoinnin, toteutuksen ja jälkimarkkinoinnin. Kurssin lopuksi opiskelijoiden tehtävänä on järjestää Etelä-Karjalassa Overwatch-turnaus, johon osallistuu kilpapelaaajien lisäksi muitakin alueellisia toimijoita. Uusi skene on siis tarkoitus käynnistää.

Toimenpiteet. Hankkeessa suunniteltiin ensin tapahtumajärjestämisen kurssi, jonka jälkeen siihen tuotettiin sisällöt. Seuraavaksi kurssille nimettiin valmentajat ja etsittiin opiskelijat LUT:lta, Samposta ja Saimialta. Kurssin alussa tapahtumajärjestämisen eri rooleihin luotiin kuusi pientiimiä, joista yksi toimii tapahtumatuottajatiiminä johtaen kokonaisuutta.

Tätä kirjoittaessa tapahtumasuunnitelmia ollaan syventämässä, Overwatch-joukkueet alkavat olla kasassa, ensimmäisen karsintatapahtuman valmistelut ovat vauhdissa ja turnauksen markkinointi on alkanut. Tulossa on yhteensä neljä karsintatapahtumaa ja finaalitapahtuma. Jokainen tapahtuma reflektoidaan, minkä ansiosta opiskelijat pääsevät hiomaan tapahtumajärjestämisen taitoja paremmiksi jo kurssin aikana saatujen oppien avulla.

Tulokset. Hankkeessa syntyi tapahtumajärjestämisen pilottikurssi, joka myi päivässä loppuun (yhteensä 25 opiskelijaa LUT:lta, Saimialta ja Sampolta). Maalis-huhtikuussa opiskelijat tulevat järjestämään Overwatch-turnauksen, jonka finaali tuodaan isolle yleisölle näyttävästi esille Iso-Kristiinassa lauantaina 27.4. Yhteistyökumppaneina finaalisissa ovat mm. Iso-Kristiina, Trailblazers, Lappeenrannan ja Imatran kaupungit, sekä paikalliset yritykset ja yhdistykset.

Hankkeessa syntyi myös useita odottamattomia tuloksia, kuten esports-perhetapahtuma ”Saimaa Clutch”, joka on tarkoitus järjestää jatkossa vuosittain. Hankkeen aikana avattiin LUT:lle esports-tila, jossa pilotoitiin joukkuevalmennusta. Lisäksi syntyi Pajulahden urheiluopiston ja Lahden amk:n kanssa uusi hanke, jossa luodaan uusi esports-koulutuskokonaisuus. Kirsikkana kakussa oltiin luomassa suunnitelmaa ”isojen poikien” kansainväliselle esports-kilpatapahtumalle Etelä-Karjalaan.

Mediaosumia:

- <https://www.lappeenrannanuutiset.fi/artikkeli/746266-e-sportsin-kilpatapahtumat-alkavat-lappeenrannassa-suosio-ohittamassa-nuorten>
- <https://seul.fi/lappeenrannan-teknillinen-yliopisto-alkaa-kouluttaa-esports-tapahtumajarjestajia/>
- <https://www.lappeenrannanuutiset.fi/artikkeli/721151-elektroninen-urheilu-on-suomen-nopeimmin-kasvava-urheilumuoto-lut-alkaa-kouluttaa>
- <https://eurheilu.com/uutiset/lappeenrannan-teknillinen-yliopisto-aloittaa-esports-tapahtumajarjestajien-kouluttamisen-mukana-trailblazersista-tuttu-topias-rantala/>

Lisätietoa: Erno Salmela, LUT, 050 322 6418, erno.salmela@lut.fi