



KESKI-SUOMEN LIITTO

E-urheilutoiminnan liiketoiminta- potentiaali Keski-Suomessa

Valmennus- ja pelisalitoiminta

Rauhansalo Tuomas

Tutkimusraportti 1.8.2019-31.12.2020

Keski-Suomen Liitto, Keski-Suomen Kehittämisrahasto

KSL/80/04.05.00.00/2019

Sisältö

1	Tausta	1
2	Tutkimuksen toteutus.....	2
2.1	Tutkimuksen tavoite.....	2
2.2	Tutkimuksen toteutus ja kohderyhmä	2
3	Tulokset.....	3
3.1	Kilpapelivalmennukseen osallistuneet.....	3
3.2	Kilpapelivalmennuksen maksullisuus.....	6
3.3	Toiminnan kulut	7
4	Yhteenveto ja johtopäätökset.....	9
	Lähteet	10
	Liitteet	11
	Liite 1. Liitteen otsikko	11
	Liite 2. Liitteen otsikko	Virhe. Kirjanmerkkiä ei ole määritetty.

Kuviot

KUVIO 1.	Täytetyt valmennuspaikat pelikohtaisesti.....	4
KUVIO 2.	Kilpapelivalmennuksiin osallistuneiden ikäjakauma	5
KUVIO 3.	Kilpapelivalmennuksiin osallistuneiden paikkakuntajako	5
KUVIO 4.	Vastaajien maksuhalukkuus (keskiarvo €) pelikohtaisesti	6
KUVIO 5.	Maksuhalukkuus	7

Taulukot

TAULUKKO 1.	Pelilaitteiden ja -tarvikkeiden esimerkkihinnat	8
TAULUKKO 2.	Toiminnan kuukausikulut	8

1 Tausta

Tämä tutkimusraportti on tehty osana ”E-urheilulla yhteisöllisyyttä ja liiketoimintaa (eLämää)” -kehittämishanketta. Hankkeen toimenpiteet jakautuvat neljään osaan sen tavoitteiden mukaisesti: ammattimaisen e-urheilutoiminnan pilotointi, koulutus- ja urheilijapolkujen rakentaminen, e-urheiluyhteisön ja sen toimintojen rakentaminen ja kehittäminen, e-urheilutapahtumatuotannon ja osaamisen kehittäminen ja kasvattaminen Keski-Suomessa sekä uuden tiedon tuottaminen e-urheilutoiminnasta. Jyväskylän ammattikorkeakoulu perusti hankkeen kautta Jyväskylään e-urheiluyhteisön valmennuksen ja toiminnan keskuksen, GamePitin (Matarankatu 2). Hankkeen toteuttajina toimivat Jyväskylän ammattikorkeakoulu, Jyväskylän yliopisto, Jyväskylän koulutuskuntayhtymä Gradia ja Humak. Kilpapelivalmennuksen toteutti Incoach Esport Oy. Hankkeen päärahoittaja oli Keski-Suomen Liitto, Keski-Suomen Kehittämisrahasto (KSL/80/04.05.00.00/2019). Hankkeen toteutusaika 1.8.2019-31.8.2021. Tutkimuksen aineisto on koottu ajalla 1.8.2019-31.12.2020.

E-urheiluun linkittyvä toiminta, sen laajuus ja vaikuttavuus Keski-Suomessa on hankkeen alkaessa ja tätä tutkimusraporttia tehdessä melko tuntematonta. Olemassa olevaa tutkimustietoa e-urheilusta on alkanut viime vuosina syntyä lähinnä korkeakouluopiskelijoiden opinnäytetöiden kautta sekä kattavampien kansallisten akateemisten tutkimusten kautta. Laajaa pitkäaikaista tietoa pelaajien määrästä, kohderyhmän maksuhalukkuudesta e-urheilutoimintaan liittyen ja e-urheilutoiminnan mahdollisuuksista Keski-Suomen alueella, ja tulevaisuuden kasvupotentiaalista alueellisesti ei ole kootusti saatavilla.

E-urheilulla yhteisöllisyyttä ja liiketoimintaa -hankkeen toiminnan ja tutkimustyön myötä Jyväskylällä on mahdollisuus liikunta- ja urheilukaupunkina profiloitua myös e-urheilukaupungiksi, ja kaupungista löytyy kilpa- ja huippu-urheilun tutkimus- ja valmennusosaamista, liikuntakaupunki-imago sekä alaan sopivaa yhteisötoimintaa.

2 Tutkimuksen toteutus

2.1 Tutkimuksen tavoite

Tutkimuksen tarkoituksena oli tutkia elektronisen urheilun toimintojen, erityisesti valmennus- ja pelitilatoiminnan kulurakennetta sekä skaalautuvia liiketoiminnan muotoja hanketoimijoiden ja yhteistyökumppaneiden näkökulmasta. Tutkimusongelmana oli selvittää e-urheilutoiminnan vaikuttavuuden ja toiminnan volyymin sekä sektorin kasvun potentiaalin hyödyntämismahdollisuuksia liiketoiminnan kehittämiseksi Jyväskylän sekä Keski-Suomen alueella tulevaisuudessa.

Tutkimusraportin tavoitteena on tuottaa uutta tietoa toimivan e-urheilukonseptin kustannuksista ja sen toiminnan kehittämiseen liittyvistä kokonaisuuksista. Tutkimus painottuu alla oleviin teemoihin:

- Kohderyhmän maksuhalukkuus valmennukseen ja/tai seuratoimintaan liittyen
- Valmennuksen ja seuratoiminnan liiketoimintapotentiaali alueella

Oletuksena on, että tutkimuksen tuloksia voidaan hyödyntää erityisesti mm. aktiivisen valmennus- ja/tai seuratoiminnan kehittämisessä Keski-Suomen alueella.

2.2 Tutkimuksen toteutus ja kohderyhmä

Tutkimus toteutettiin kvantitatiivisena kyselytutkimuksena, jonka kohderyhmä olivat pelivalmennukseen osallistuneet sekä heidän vanhempansa. Määrällisen kyselyn toteuttamisessa käytettiin Webropol kysely- ja analysointiohjelmistoa.

Tutkimus toteutettiin syksyn 2019 – syksyn 2020 aikana. Kysely kohdennettiin valmennukseen osallistuneille Discord-sovelluksen kautta sekä sähköpostitse valmennusten jälkeen. Otannan tarkoituksena oli tavoittaa mahdollisimman laajasti toimintaan osallistuneita sekä heidän vanhempiaan. Kyselyyn saatiin yhteensä 42 vastausta 108 valmennuksiin osallistuneelta yksittäiseltä henkilöltä.

3 Tulokset

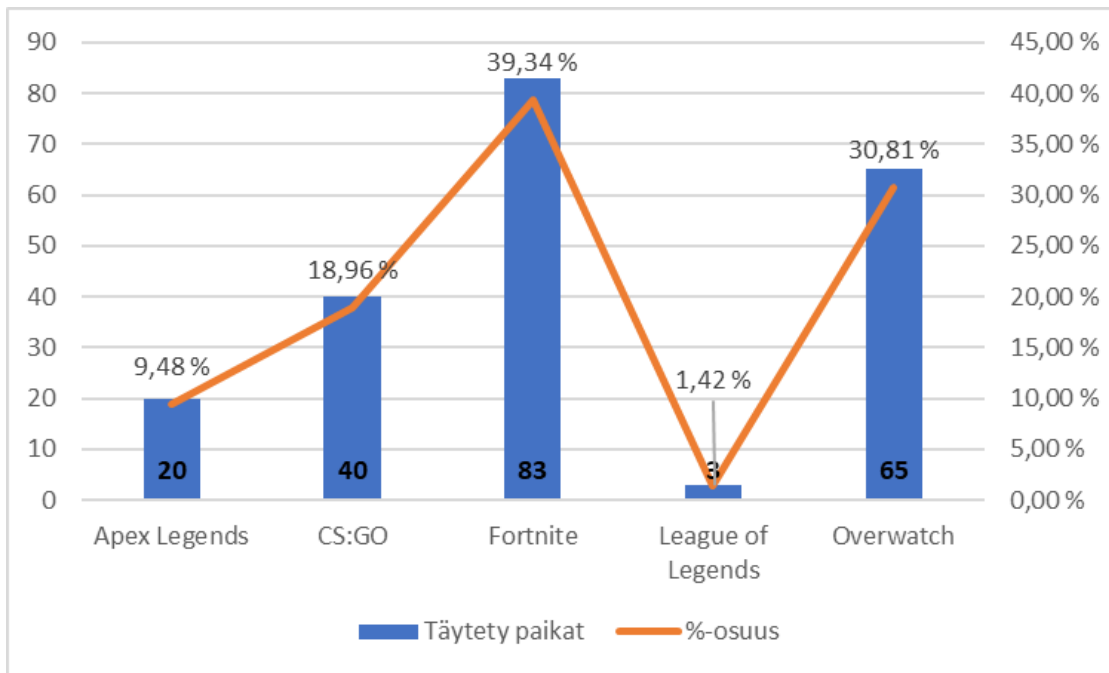
Tässä luvussa esitetään kyselytutkimuksen keskeiset tulokset.

3.1 Kilpapelivalmennukseen osallistuneet

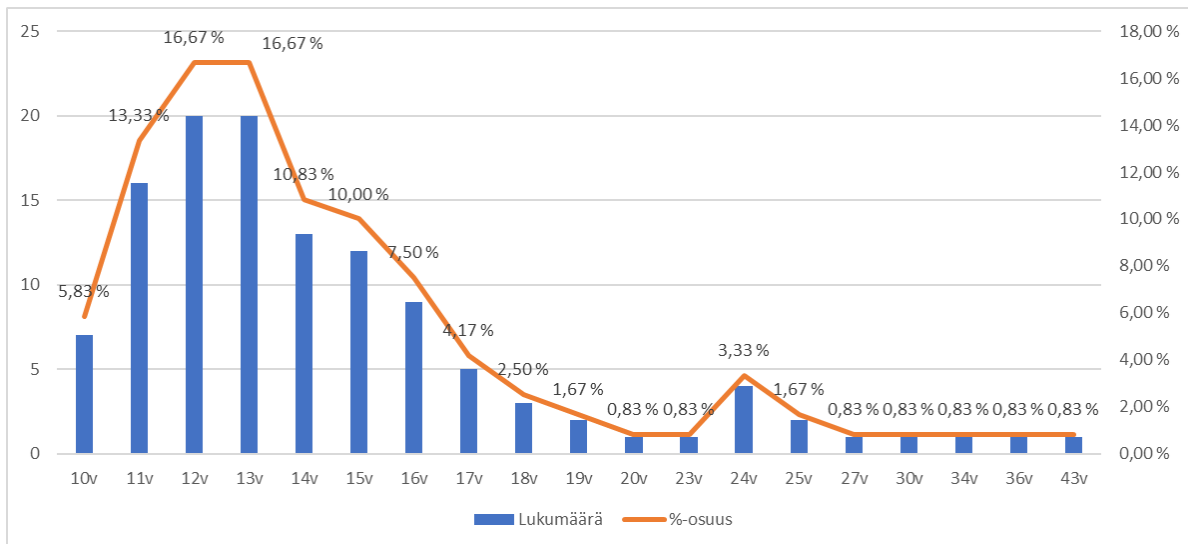
Kilpapelivalmennuksiin osallistui hankkeen aikana 108 yksittäistä henkilöä. Osa henkilöistä osallistui useampaan kilpapelivalmennusjaksoon sekä eri pelien valmennuksiin, jolloin täytettyjä valmennuspaikkoja oli yhteensä 211. Valmennusjaksot toteutuivat seuraavasti:

1. 29.10.2019-28.11.2019, kesto 5 viikkoa
2. 3.2.2020-12.3.2020, kesto 5 viikkoa
3. 23.3.2020-23.4.2020, kesto 5 viikkoa
4. 31.8.2020-1.10.2020, kesto 5 viikkoa
5. 19.10.2020-10.12.2020, kesto 8 viikkoa

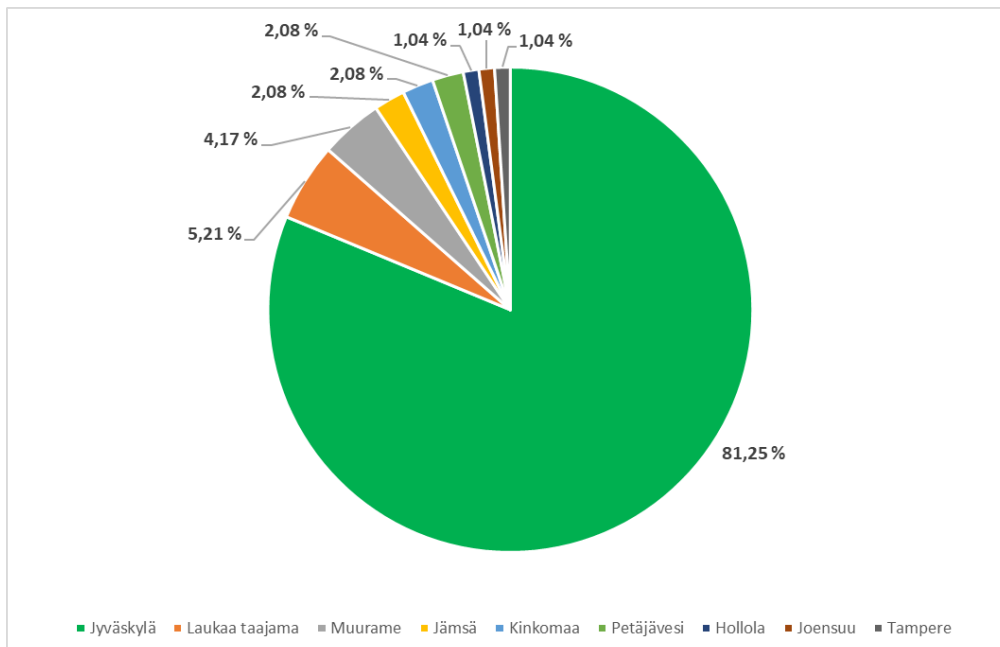
Valmennusjaksoilla toteutettiin valmennusta viidessä eri pelissä: Counter-Strike: Global Offensive (CS: GO), Fortnite, Overwatch, League of Legends ja Apex Legends. Peleiksi valikoitiin kilpailulliset pelit, jotka ovat suosittuja ja joissa on aktiivista kilpapelitoimintaa. Valmennuksissa noudatettiin PEGI:n peli-ikärajoitustuksia, joten Fortnite, Overwatch ja League of Legends -pelivalmennuksiin pystyivät osallistumaan alkaen 10-vuotiaat ja CS: GO ja Apex Legends -valmennuksiin alkaen 13-vuotiaat. Suosituimmat pelivalmennukset olivat: 1. Fortnite, 2. Overwatch ja 3. CS: GO (KUVIO 1.).



Ikäjakaman laskemisessa käytettiin molempina vuosina 2019-2020 pelivalmennusjaksolle osallistuneiden henkilöiden kokonaismäärää (n=120). Korkeampi lukumäärä perustuu siihen (vrt. yksittäiset henkilöt = 108), että 12 kohderyhmäläistä osallistui valmennustoimintaan molempina vuosina, ja näin he kirjautuivat tuloksiin kahdessa ikäryhmässä. Neljä (4) osallistujaa eivät ilmoittaneet ikäänsä valmennuksen ilmoittautumislomakkeilla. Ikäjakaumaltaan kilpapelivalmennuksiin osallistuneet olivat pääosin nuoria ikäjakaman mediaanin ollessa 13 ja keski-ikä ollessa n. 15-vuotta. Valmennusjaksoihin osallistuneista suurin osa oli alle 18-vuotiaita (85 %) ja yhteensä kolme viidestä (63,33 %) olivat alle 15-vuotiaita (KUVIO 2.).

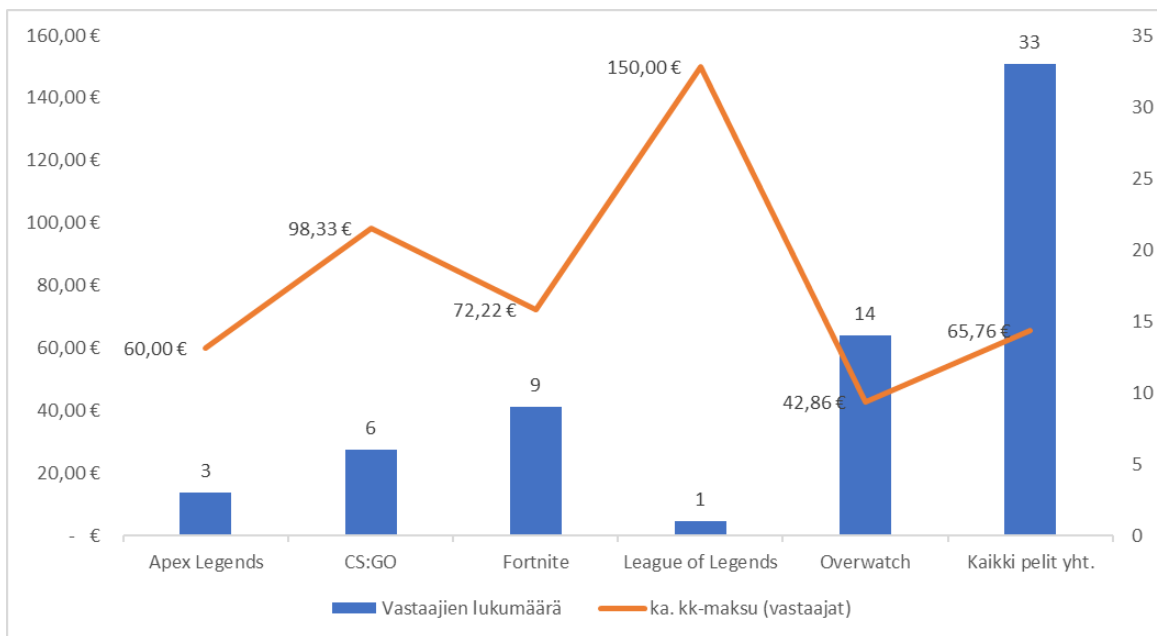


Osallistuvista yksittäisistä henkilöistä (n=108) 93,5 % oli poikia/miehiä (101) ja 6,5 % tyttöjä/naisia (7). Suurin osa oli kotoisin Jyväskylästä (81,25 %) ja sen läheisyydestä mm. Laukaan taajamasta (5,21 %) ja Muuramesta (4,17 %). Koronan vaikutusten takia osallistujille tarjottiin mahdollisuus osallistua etänä valmennukseen. Tästä syystä osallistujia myös Keski-Suomen ulkopuolelta Hollolasta, Joensuusta ja Tampereelta (yht. 3 osallistujaa).

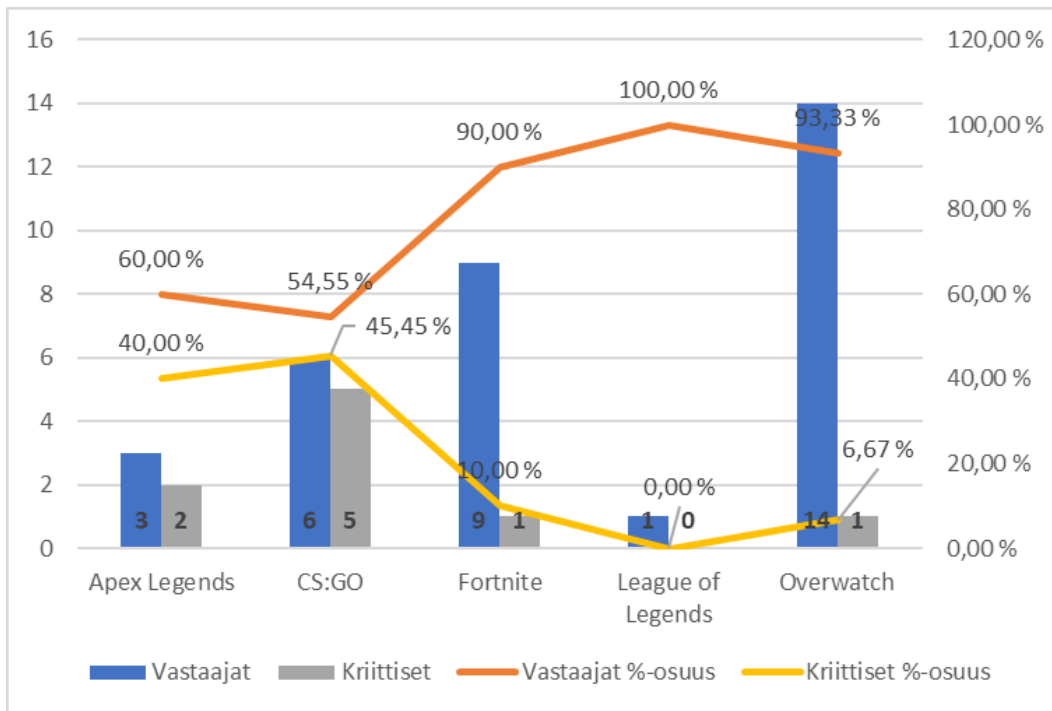


3.2 Kilpapelivalmennuksen maksullisuus

Valmennusten jälkeen osallistujia ohjattiin vastaamaan palaute- ja liiketoimintakyselyyn. Valmennuksiin osallistuvista n. 20 % vastasi kyselyyn, vastaajamäärän ollessa n = 42 (täytetyt valmennuspaikat 211). Kyselyyn vastanneista 79 % (n = 33) olisivat valmiita maksamaan kilpapelivalmennustoiminnasta kuukausimaksua **ka. 65,76 € / kk** (KUVIO 4.). Kyselyn tulosten perusteella 21 % vastaajista (n=9) ovat kriittisempiä ja eivät ole valmiita maksamaan kilpapelivalmennustoiminnasta kuukausimaksua.



Maksuhalukkuudessa on pelikohtaisia eroja ja tämä johtuu osittain vastaajien lukumäärästä pelikohtaisesti. CS:GO:n ja Fortniten valmennustoiminnasta ollaan valmiita maksamaan eniten, ka. 98,33 €/kk (CS: GO) ja 72,22 €/kk (Fortnite). Vastaavasti maksuhaluttomuutta ilmenee eniten CS:GO-valmennukseen osallistuneissa (45,45 %, n=5) (KUVIO 5.).



Kyselyn avoimissa kysymyksissä vastaajat pystyivät kertomaan, miksi olisivat valmiita maksamaan valmennustoiminnasta. Kyselytutkimukseen vastanneet nostivat toiveina maksulliseen valmennustoimintaan liittyen mm. hyvinvointivalmennuksen osuuden (50 % vastaajista), useampia valmennuspäiviä viikossa (80 % vastaajista), mekaanisempaa harjoittelua, tapahtumia ja turnauksia sekä säännöllinen tiimitoiminta myös valmennusten ulkopuolella. Maksuhaluttomat eli ns. kriittiset vastaajat edustavat hieman vanhemmille tarkoitettuja K-16 -pelivalmennusryhmiä Apex Legends ja CS:GO -peleissä. Osallistujien korkeampi ikä voi olla yksi syy sille, että valmennustoiminnasta ei olla valmiita maksamaan, mutta syitä olisi hyvä tutkia vielä tarkemmin. Vastaavasti nuoremman kohderyhmän suosiossa olevissa pelivalmennuksissa, Fortnitessa ja Overwatchissa, oltaisiin selkeästi halukkaampia maksamaan kuukausimaksua valmennustoiminnasta. Pelikohtainen maksuhalukkuuden tarkastelu on mahdollinen jatkotutkimuksen kohde lähitulevaisuudessa.

3.3 Toiminnan kulut

Jyväskylän ammattikorkeakoulu perusti hankkeen kautta Jyväskylään e-urheiluyhteisön valmennuksen ja toiminnan keskuksen, GamePitin, Jyväskylän Digi & Game Centeriin (Matarankatu 2). Valmennustoimintaan liittyvät kulut luokitellaan laite- ja tarvikeostoihin, vuokratiloihin ja ulkopuoliseen valmennuspalveluun. Hinnat ilmoitetaan alv % hintoina.

Laite- ja tarvikkehankinnat lasketaan kolmen vuoden käyttöiällä ja niihin kuuluvat tietokone, näyttö, kuulokkeet, hiiri ja hiirimatto, näppäimistö ja pelituoli. Hankintahintoina käytetään vuonna 2019 toimittajan ilmoittamia hintoja.

Laitteet / tarvikkeet	Hinta alv 0 %
ASUS ROG Strix GL10CS Core i7 16GB 512GB SSD RTX 2070 (1 TB Serial ATA)	1 586,00 €
Logitech Gaming Mouse G203 Prodigy	28,90 €
Logitech G G413 -näppäimistö	66,90 €
Noblechairs EPIC Faux Leather Black	258,00 €
ASUS ROG Swift PG278QR 27" 2560x1440 Nvidia G-Sync 165 Hz	499,90 €
Logitech G Pro -kuulokkeet	87,00 €
Xtrfy XG-GP2 XXL -hiirimatto leveys 120 cm, syvyys 60 cm	31,00 €
Yhteensä	2 557,70 €

TAULUKKO 1. Pelilaitteiden ja -tarvikkeiden esimerkkihinnat

Kuukausivuokra (sis. sähkö, vesi yms.) lasketaan käyttökertojen mukaan 8 valmennuskertaa jaettuna 20 päivää kerrottuna 600 € (8/20x600€). Ulkopuolisen valmennuspalvelun hintana käytetään tässä tutkimuksessa 35 €/h (alv 0 %) ja kuukausihinta lasketaan 6 tuntia (2 x 3 tuntia/viikko) x 35 €/h x neljä viikkoa (1kk valmennusjakso).

Kululaji	Toiminnan kulut / kk
Tietokone	528,67 €
Näyttö	166,63 €
Kuulokkeet	29,00 €
Hiiri	9,63 €
Hiirimatto	10,33 €
Näppäimistö	22,30 €
Tuoli	86,00 €
Vuokra (8 pv/kk)	240,00 €
Valmennus (8 pv/kk)	840,00 €
Lisenssimaksut	34,25 €
Yhteensä	2 086,81 €

TAULUKKO 2. Toiminnan kuukausikulut

Toiminnan kulut ovat kaiken kaikkiaan noin 2100 €/kk. Toiminnan kuluissa ei ole huomioitu muita mahdollisia kuluja kuten sähkö- ja vakuutusmaksut.

4 Yhteenveto ja johtopäätökset

Kohderyhmän kyselytutkimuksen tuloksista saatu valmennustoiminnan kuukausimaksun keskiarvo 65,79 € sekä toiminnan kulujen karkea arvio 2086,81 € / kk antavat suuntaa aktiivisen kilpapelitoiminnan toteuttamiseksi Keski-Suomen alueella. Olemassa olevat fasilitetit Jyväskylässä (GamePit-tilat) mahdollistavat max. 12 osallistujan valmennusryhmien / kerta toiminnan pyörittämisen. Tulevaisuudessa olisi mahdollista, että valmennustoimija hyödyntää olemassa olevia fasilitetteja (GamePit by JAMK ja/tai Jyväskylän Nuorisopalvelut, Veturitallit) toiminnassaan maksaen esimerkiksi vain käyttövuokraa tilasta, jolloin myös mahdolliset toiminnan aloituskustannukset laitteistoon liittyen ovat vähäisemmät.

Yhdellä täydellä valmennusryhmällä eli 12 kuukausittaisella osallistujalla kuukausimaksuista kertyy 789,48 € (alv 0 %). Toiminnan kuluihin peilattuna osallistujia tulisi olla kuukausittain valmennustoiminnassa vähintään 32 (2086,81 € / 65,79 €) ja tämä on liiketoiminnan kannalta kriittinen piste. eLämää-hankkeen valmennuksissa osallistujia oli keskimäärin 45 viikossa ja verrattuna kohderyhmän maksuhalukkuuteen (79 % = 35), ylittyisi vaadittava 32 osallistujan raja. Kyselytutkimukseen vastanneet nostivat toiveina maksulliseen valmennustoimintaan liittyen mm. hyvinvointivalmennuksen osuuden (50 % vastaajista), useampia valmennuspäiviä viikossa (80 % vastaajista), mekaanisempaa harjoittelua, tapahtumia ja turnauksia sekä säännöllinen tiimitoiminta myös valmennusten ulkopuolella.


Valmennustoiminnan kannalta on oleellista ottaa huomioon kohderyhmien tarpeet ja toiveet, pelikohtaiset vaatimukset ja valmennuksen laatu sekä liiketoiminnan potentiaalinen skaalautuminen koko Keski-Suomen alueelle mm. etävalmennustoiminnan keinoin. Nähdäksemme toiminnan skaalautumiselle on edellytykset Keski-Suomen alueella, koska e-urheilu- ja pelitoiminnan suosio ovat olleet kasvussa kunnissa ja kaupungeissa. Hankkeen päättymisen jälkeen myös tasaisin väliajoin tulevat kyselyt valmennustoimintaan liittyen osoittavat ammattimaiselle toiminnalle olevan kysyntää. Valmennustoiminta ja sen ympärille rakentuva mahdollinen seuratoiminta mahdollistavat lähitulevaisuudessa paikallisen e-urheilun kehittämisen ruohonjuuritasolta lähtien, sekä ammattimaisen pelaaja- ja valmennuspolun rakentumisen.

Tämän kyselytutkimuksen tulokset antavat kallisarvoista tietoa valmennustoiminnan kannalta kriittisistä pisteistä niin liiketoiminnan kuin sisältöjenkin näkökulmasta. eLämää-hankkeessa pilotoitua valmennustoimintaa voidaan jatkossa hyödyntää ja jatkojalostaa aktiiviseksi toiminnaksi Keski-Suomen alueella hanketoimijoiden ja muiden toimijoiden toimesta.

Liitteet

Liite 1. Valmennuksen palautekysely 2020

E-urheiluvalmennus: palautekysely 2020 / syksy

 Pakolliset kentät merkitään asteriskilla (*) ja ne tulee täyttää lomakkeen viimeistelemiseksi.

Kysely on suunnattu syksyllä 2020 pelivalmennukseen osallistuneille ja heidän vanhemmilleen. Vanhemman ja valmennukseen osallistuneen kannattaa täyttää kysely yhdessä. Kysely on anonyymi eikä vastauksia voi yhdistää vastaajiin. Vastauksia käytetään valmennuksen kehittämiseen. Vastaaminen vie noin 5 minuuttia.

Kysely toteutetaan osana eLämää-hanketta, jonka päärahoittajana toimii Keski-Suomen liitto (Keski-Suomen kehittämisrahasto). Osatoteuttajina Jyväskylän yliopisto, Humak ja Gradia.

Kiitos palautteestasi!

Valmennukseen osallistuneen ikä? *

- 10-15
- 16-20
- 21-29
- 30+

Mihin pelivalmennukseen osallistuit? *

- Overwatch
- Fortnite
- CS:GO
- Apex Legends

Mistä pidit valmennuksessa?

Mitä valmennuksessa pitäisi mielestäsi kehittää tai ottaa huomioon jatkossa?

Kuinka kuvailisit käytetyn laitteiston tasoa? (Tietokoneet, näppäimistöt, tuolit yms.) *

- Erinomainen
- Hyvä
- En osaa sanoa
- Tyydyttävä
- Puutteellinen

Jos vastasit edelliseen kysymykseen puutteellinen tai tyydyttävä, mitä olisit toivonut lisää?

Vuoden 2020 ajan pelivalmennukset ovat olleet maksuttomia. Seuraavilla kysymyksillä kartoitamme osallistujien maksuhalukkuutta jatkossa e-urheiluvallmennukseen liittyen.

Olisitko valmis maksamaan vastaavantyyppisestä pelivalmennuksesta kerta- tai kuukausiperustaisesti esim. sisältäen 1-2 valmennuskertaa/viikko? *

Kyllä

En

Kertoisitko tarkemmin, miksi et olisi valmis maksamaan pelivalmennuksesta?

Mikäli pelivalmennus olisi maksullista, mitä haluaisitte sen sisältävän?

Välipala

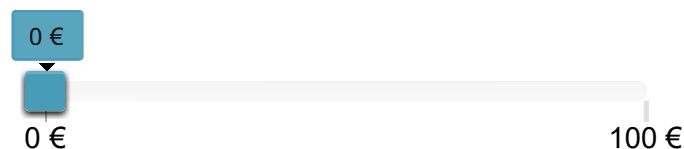
Hyvinvointivalmennusta mm. ruokavalio, uni, liikuntaopastus

Pelivalmennusta useamman kerran viikossa

Valmennusryhmän yhteinen liikuntavuoro sisältäen kilpelaamista kehittäviä harjoitteita esim. silmä-käsi-koordinaatio -harjoitteet

Muu, mitä?

Kuinka paljon olisit valmis maksamaan yksittäisestä kahden - kolmen tunnin (2-3h) valmennuskerrasta?



Jos valmennusta toteutettaisiin useampana päivänä viikossa, kuinka monta kertaa osallistuisit valmennukseen?

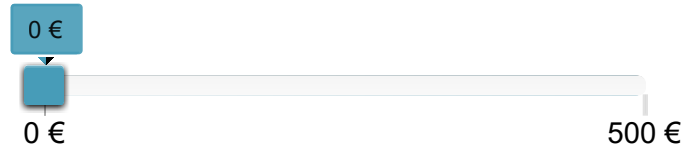
2

3

4

5

**Mikäli valmennus olisi kuukausimaksullinen, kuinka paljon olisit valmis maksamaan siitä?
Huomioi aiempi vastauksesi valmennuskertojen määrästä esim. 2krt/vko tarkoittaa yhteensä n. 8 valmennuskertaa kuukaudessa.**



Vapaita toiveita, ideoita ja kehittämisen kohteita valmennukseen liittyen?
