

Kuulemistilaisuus 14.2.2019

VNS 6/2018 vp Valtioneuvoston selonteko liikuntapolitiikasta / Asiantuntijalausunto

Suomen elektronisen urheilun liitto - SEUL ry kiittää eduskunnan sivistysvaliokuntaa mahdollisuudesta ottaa kantaa valtioneuvoston liikuntapoliittiseen selontekoon elektronisen urheilun näkökulmasta.

Lausuntonaan SEUL toteaa seuraavaa:

SEULin mielestä on keskeisen tärkeää ymmärtää, että elektroninen urheilu ei ole pois perinteisestä urheilusta vaan sitä tukeva ja alati, erityisesti nuorison parissa, kasvava pysyvä ilmiö. Nuorten suosiota nauttivan elektronisen urheilun kautta voidaan muodostaa silta perinteiseen urheiluun, terveiden elämäntapojen edistämiseen ja fyysisen ja psyykkisen kunnon ylläpitoon. Mikäli tässä epäonnistutaan, on todennäköistä, että nuorison fyysinen kokonaisaktiivisuus laskee jatkossakin.

Elektronisen ja perinteisen urheilun välille on muodostumassa jatkuvasti vahvistuva linkki, joka nähtävillä jo siinä, miten useat perinteisen urheilun seurat ja joukkueet ovat perustaneet omia elektronisen urheilun seuroja ja miten suomalaiset huippupelaajat saavat pelaajavalmennuksen ohella yhä enemmän fyysistä ja psyykkistä valmennusta. Kyseessä on tärkeä viesti, joka on jalkautettava nuorison pariin - elektronisessa urheilussa ei pääse huipulle ilman kokonaisvaltaista harjoittelua.

Eduskunnan liikuntapoliittisessa selonteossa elektroninen urheilu on jätetty äärimmäisen vähäiselle huomiolle. Tämä on huolestuttavaa erityisesti elektronisen urheilun valtavan suosion näkökulmasta. Elektroninen urheilu on toimialana ja harraste- ja kilpailumuotona nuori, mutta esimerkiksi sen suosiosta voidaan nostaa esille SEULin Sponsor Insight Finlandilta tilaaman noin 3 500 henkilöä kattaneen tutkimuksen keskeiset tulokset:

- Elektroninen urheilu on 18-29-vuotiaiden miesten keskuudessa jääkiekon rinnalla Suomen kiinnostavin urheilulaji.
- Noin 500 000 suomalaista on kiinnostunut elektronisesta urheilusta, joka toinen 18-29-vuotias suomalainen mies on kiinnostunut elektronisesta urheilusta.



LIITE 1. Elektronisen urheilun kansallinen markkinatutkimus 2018 (SEUL & Sponsor Insight Finland)

Elektronisen urheilun harrastajien määrä mitataan Suomessa sadoissa tuhansissa ja maailmanlaajuisesti elektronisen urheilun toimiala kasvaa noin 40 % vuosivauhdilla ja rikkoo miljardin dollarin rajan vuoden 2019 aikana - kyseessä ei ole marginaali-ilmiö.

SEUL on kuitenkin iloinen siitä, että eduskunnan liikuntapoliittisessa selonteossa ilmaistaan vahva sitoutuminen elektronisen urheilun toimialan kehittämiseen Suomessa. Tämä periaatteellinen sitoumus on indikaatio suomalaisille seuratoimijoille, vapaaehtoisille, harrastajille ja kilpapelaaajille siitä, että päättäjät tunnistavat elektronisen urheilun kasvavan yhteiskunnallisen merkityksen.

Kansalliseen elektronisen urheilun kehitykseen SEUL tunnistaa kolme eri osa-alueetta, joihin tulisi kiinnittää huomiota eduskunnan liikuntapoliittisessa selonteossa:

1) Elektronisen urheilun paikallisen, pitkäkestoisen seuratoiminnan rakentaminen ja tukeminen kotimaassa

Kokonaan uudet ja muun urheilun urheiluseurat ovat ilmaisseet tarpeensa laajentua elektronisen urheilun kentälle. Haasteeksi seuratoiminnan käynnistämiseksi muodostuu usein varusteltujen toimitilojen puute ja toimintaa ohjaavan osaavan henkilöresursoinnin puute - tai molemmat edellä mainituista.

Kuntien tulisi investoida elektronisen urheilun paikallisseuratoimintaan riittäväällä resursoinnilla. SEUL:n tehtävänä puolestaan on kehittää yhteistyössä eri urheiluopistojen ja oppilaitosten kanssa valmentajan polku, jolla vakiinnutetaan ja koulutetaan elektronisen urheilun toimintaan ohjaajia sekä ammattivalmentajia. Tällä hetkellä yritystoimintaa tekevät tahot, kuten yhteisöt, ammattilaisorganisaatiot ja joukkueet, eivät voi hakea yleiseen toimintaansa minkäänlaista tukea yhteiskunnalta. Tämä estää kaupallisten organisaatioiden ketterän kasvun ja kehittymisen ja asettaa ne epäsuhtaiseen asemaan suhteessa perinteisiin urheilulajeihin.

Elektronisen urheilun toimiala kehitty tällä hetkellä poikkeuksellisen vahvasti yksityisen sektorin voimin ja kaupallisuus on vahvasti läsnä toiminnassa. Tämä tarkoittaa merkittävästi pienempää panostusta esimerkiksi nuoriso- ja ruohonjuuritason toimintaan kuin perinteisen urheilun puolella. Elektronisen urheilun vetovoima nuorten keskuudessa jää hyödyntämättä esimerkiksi kuntien nuorisotyössä vakiintuneiden tukijärjestelmien puutteiden vuoksi.

Kansallisen kilpailutoiminnan kehittäminen ja kilpailutoiminnan seurattavuuden parantaminen on alkutekijöissään. Tämä vaatii jatkuvia panostuksia lajiliitolta, seuroilta, oppilaitoksilta, alan yrityksiltä, nuorisotoimilta ja urheiluinstituutioilta. Liikuntapoliittisen selonteon tulisi vaikuttaa näiden sidosryhmien tukemiseen kuntien ja opetus- ja kulttuuriministeriön kautta.



Edellä mainitun perusteella SEUL esittää eduskunnan liikuntapoliittisessa selonteossa huomioitavan erityisesti:

- Kuntien paikallisille liikunta- ja urheilujärjestöille on luotava mahdollisuudet saada tukea e-urheilun harraste- ja kilpailutoimintaan yhdenvertaisesti muun urheilun kanssa. Tukimahdollisuuksista on tiedotettava kuntia laajasti. Laji tulisi ottaa mukaan selkeämmässä järjestöryhmittelyssä.

(Viittaus: 8.2 "Liikuntaa edistävien järjestöjen avustaminen")

- Liikuntapaikkasuunnittelussa tärkeä näkökohta on huomioida erilaisten uusien urheilulajien, kuten elektronisen urheilun harrasteolosuhteet ja lajin vaatima valmennus- ja ohjaajatoiminta.

(Viittaus: 7 "Liikuntapaikkarakentamisen edistäminen")

2) Toimialakohtainen koulutuspolkujen, peli- ja mediakasvatuksen lisääminen, terveellinen elämönhallinta, yhdenvertaisuuden korostaminen sekä syrjäytymisen ja syrjimisen ehkäiseminen

Kilpailullisella, digitaalisella pelaamisella on valtava merkitys yhteiskunnassa nuorten keskuudessa ja se on osa nuorisokulttuuria. Peli- ja mediakasvatuksen avulla nuoret osaavat hyödyntää yhteisöissä ja peleissä oppimiaan sosiaalisia taitoja myöhemmin työelämässä. Paikalliset nuorisotoimet tarvitsevat elektronisen urheilun tuntevia ohjaajia, joilla on edellytyksiä nuorten kanssa työskentelyyn.

Kilpailullisissa verkkopeleissä ei esiinnytä omilla nimillä, vaan useimmiten nimimerkein. Tällä tavoin henkilön ei tarvitse lähtökohtaisesti kertoa mitään omasta taustastaan. Verkossa pelaaminen antaa mahdollisuuden eri sukupolville tehdä yhteistoimintaa taustoista riippumatta. Elektroninen urheilu voi esimerkiksi opettaa maahanmuuttajille suomen kieltä, tukea Suomeen kotoutumista ja antaa mahdollisuuksia osallistua yhteisölliseen toimintaan. Elektroninen urheilu on myös vammaisurheilun näkökulmasta helposti lähestyttävää toimintaa. Fyysiset rajoitteet eivät ole samankaltainen haaste kuin perinteisen urheilun puolella.

Digitaalinen pelaaminen voi olla toinen tärkeä harrastus monelle tavoitteellisesti liikuntaa harrastavalle nuorelle. Elektronisessa



Asiantuntijalausunto

11.2.2019

urheilussa ei pääse huipulle ilman korkeaa fyysistä ja psyykkistä kuntoa ja esimerkiksi reaktionopeus ja korkea stressinsietokyky ovat elektronisessa urheilussa merkittäviä tekijöitä. Nuorten harrastajien kehittymisen tueksi on rakennettava turvallinen ja terveellinen kasvualusta yli lajirajojen luomalla monialaiset harrastusolosuhteet ruohonjuuritasolle. Elektroninen urheilu kiinnostaa ja tavoittaa huomattavan suuren määrän erilaisista taustoista tulevia ihmisiä ja tarjoaa ainutkertaisen mahdollisuuden kasvatukselliseen toimintaan ja väylän fyysisen ja henkisen kunnon ylläpitoon.

Elektronisesta urheilusta ei kuitenkaan ole riittävästi luotettavaa tutkimustietoa Suomessa. Resursseja tulisi kohdentaa korkeakoulutasoiseen tutkimukseen, joka käsittelee elektronista urheilua huippu-urheilun, yhteisöllisyyden, kaupallisuuden ja yhdenvertaisuuden näkökulmista. Tutkimus luo uusia mahdollisuuksia uusille julkisille ja kaupallisille palveluille sekä tuotteille.

Edellä mainitun perusteella SEUL esittää eduskunnan liikuntapoliittisessa selonteossa huomioitavan erityisesti:

- Liikkuva koulu –ohjelmassa on huomioitava tulevilla rahoituskaudella elektroninen urheilu muiden urheilumuotojen joukossa aiempaa vahvemmin ruohonjuuritason harrastusolosuhteiden rakentamiseksi oppilaitoksissa. Ohjelman tukimuotoja on kohdistettava erityisesti kytkösten luomiseen elektronisen ja perinteisen urheilun välille.
(Viittaus: 5.4.4 “Liikunta toisen asteen oppilaitoksissa”)
- Tasa-arvon ja yhdenvertaisuuden edistämiseksi liikuntatoimessa ja julkishallinnon avustuspolitiikassa on valtionhallinnon tuettava uusiin lajeihin, kuten elektroniseen urheiluun, keskittyvää tutkimustoimintaa. Tutkimustoiminnan tavoitteena on kartuttaa tietoa erilaisessa yhteiskunnallisessa asemassa olevien ihmisten mahdollisuuksista ja toimintamalleista osallistua harrastustoimintaan uusien lajien, kuten elektronisen urheilun parissa.
(Viittaus: 5.3. “Osallisuuden, tasa-arvon ja yhdenvertaisuuden edistäminen sekä yhteiskunnallinen koheesio”)



Asiantuntijalausunto

11.2.2019

- Elektronisen urheilun olosuhteet ja pelillistävät toimintamallit tulee huomioida ikääntyneiden liikunta- ja laitospalveluissa ikäihmisten toimintakykyä ylläpitävänä toimintana. Esimerkkinä ikääntyneiden elektronisen urheilun harrastuksesta on kansainvälistäkin mainetta niittänyt suomalainen senioreista koostuva Grey Gunners -joukkue.
(Viittaus: 5.4.9. "Ikäihmisten liikunta")

3) Suomi kansainvälisesti elektronisen urheilun edelläkävijänä

Elektroninen urheilu on jo nyt tuottanut merkittävää näkyvyyttä Suomelle johtuen suomalaispelaajien menestyksestä ulkomaisissa huipputurnauksissa. Vuoden 2018 mestaruudet Joonas Sotalalle, Topias Taavitsaiselle ja Jesse Vainikalle ovat merkki siitä, että Suomella on hyvä valmius olla huippu-urheilun näkökulmasta elektronisen urheilun kärkimaa myös tulevaisuudessa.

Elektroninen urheilu ei kuitenkaan ole tällä hetkellä olympialaji, jolloin se ei voi saada huippu-urheilun suoraa tukea Olympiakomitean kautta. SEUL ei myöskään tuoreena lajiliittona ole siirtynyt urheilujärjestöjen tuen piiriin, vaan se tekee edelleen toimintansa opetus- ja kulttuuriministeriön myöntämällä, valtakunnallista nuorisotyötä tekevien järjestöjen tuella. Luonteensa vuoksi liiton olisi tärkeä saada urheilutoiminnan rahoitusta, unohtamatta nuoret huomioivaa toimintaa.

Mikäli valtion tehtävänä on luoda edellytyksiä huippu-urheilumenestykselle, ei se voi jättää huomioimatta elektronista urheilua sen vuoksi, että sillä ei välttämättä vielä ole edellytyksiä olympialajiksi. Myös elektronisen urheilun ammattilaisia ja ammattilaisiksi pyrkiviä tulee huomioida apurahajärjestelmän kautta.

Elektronisen urheilun tapahtumat ovat ensisijaisesti vapaaehtois pohjaisia ja niiden taloudellinen tilanne on niukka. Tapahtumatoimijoiden on haastava löytää nykytilanteessa mahdollisuuksia kehittää toimintaa. Valtion tulisi kiinnittää huomiota siihen, kuinka nuorille kohdennettua digitaalisen pelaamisen tapahtumatoimintaa voidaan ammattimaistaa sekä siihen, kuinka tapahtumien mahdollisuudet kehittyä ja kasvaa isompiin mittasuhteisiin pystyttäisiin yhteiskunnan toimesta takaamaan.

Eduskunnan liikuntapoliittisen selonteon ainoa kirjaus elektronisesta urheilusta asettaa kunnianhimon tason korkealle, mutta jättää keinovalikoiman täysin avoimeksi. Elektronisen urheilun toimialan kehittyminen ei tarkoita vain pelaajamäärien kasvamista vaan kokonaisvaltaisen markkinaekosysteemin rakentumista.

Harrastajat, kilpapelajaajat, pelialan yritykset, sponsorit, alustaratkaisujen tarjoajat, laitevalmistajat, mainostajat, nuorisotoimijat, oppilaitokset ja korkeakoulut ja monet muut tahot muodostavat yhdessä alati kasvavan verkoston toimijoita, joiden yhteistoimintaa koordinoi tällä hetkellä lähinnä Suomen elektronisen urheilun liitto - äärimmäisen rajallisilla resursseilla. Laajempi markkinaekosysteemin ja toimijaverkoston koordinointi ja eri toimijoiden yhteen saattaminen sekä käytännön kysymysten, kuten verotus ja sopimukset, vaativat suurempia panostuksia yksityiseltä, julkiselta ja kolmannelta sektorilta.

Elektroninen urheilu on luontaisesti kansainvälinen laji, jossa kilpaileminen tapahtuu usein verkon välityksellä. Kansainväliseltä elektronisen urheilun huipulta löytyy jo nyt useita suomalaisia joukkueita ja pelaajia, joiden saavutukset vastaavat helposti perinteisen urheilun maailmanmestaruuksia. Suomalaiset pelaajat ovat jo maailman huipputasoa, mutta koko alan kehittyminen vaatii panostuksia erityisesti ruohonjuuritason toimintaan, joka ei ole yksityisen sektorin näkökulmasta kannattavaa liiketoimintaa.

Mahdollisia julkisen sektorin panostuksia ei kuitenkaan kannata nähdä ainoastaan kulueränä. Edelläkävijyys elektronisessa urheilussa tuo Suomelle arvostusta ja mainetta, mutta luo myös pohjan uudelle kansainväliselle yritystoiminnalle ja viennille. Jopa elektroniseen urheiluun liittyvät koulutusohjelmat ja -tuotteet ovat äärimmäisen kysytyjä maailmalla ja tämä avaa mahdollisuuksia elektroniseen urheiluun keskittyvään koulutusvientiin.

Elektronisen urheilun toimialan arvo on tällä hetkellä noin miljardi euroa maailmanlaajuisesti ja kasvuvauhti on kymmeniä prosentteja vuodessa. Suomi on korkean osaamisen, turvallisen ja vakaan yhteiskuntarakenteen ja pitkälle edenneen digitalisaation maana erinomaisen mielenkiintoinen toimintaympäristö luontaisesti kansainväliselle toimialalle. Kansainvälisten elektroniseen urheiluun



Asiantuntijalausunto

11.2.2019

keskittyvien yritysten houkuttelu Suomeen on siis yhtä suuri mahdollisuus kuin kotimaisen yritystoiminnan mahdollistaminen.

Perinteisen urheilun ja elektronisen urheilun väliset kytkennät ovat voimistuneet merkittävästi viime vuosien aikana. Esimerkiksi monet jääkiekko- ja jalkapalloseurat ovat perustaneet omia elektronisen urheilun joukkueita kilpailemaan eri pelien parissa kansallisesti ja kansainvälisesti. Toiminnallaan perinteiset urheiluseurat saavat lisää mainostuloja laajentuessaan digitaalisille markkinoille ja seurojen näkyvyys elektronisen urheilun harrastajien parissa kasvaa merkittävästi. On mahdollista, että tulevaisuudessa elektronisesta urheilusta muodostuu merkittävä brändiarvoa korottava tekijä ja tulonlähde perinteisen urheilun joukkueille ja seuroille.

Edellä mainitun perusteella SEUL esittää eduskunnan liikuntapoliittisessa selonteossa huomioitavan erityisesti:

- Liikuntajärjestön avustuksen määrää harkittaessa tulisi painottaa enemmän toiminnan laatua sekä yhteiskunnallista vaikuttavuutta. Perinteinen tapa mitata toiminnan laajuutta on rekisteröityneiden harrastajien määrä, mikä ei välttämättä sovellu mittarina uusien lajien, kuten vahvasti kaupallisen elektronisen urheilun kentälle. Lajin varsinaisen harrastajamäärän todentaminen voidaan tehdä myös erilaisten tutkimusten tai selvitysten kautta.
(Viittaus: 8.2 "Liikuntaa edistävien järjestöjen avustaminen")
- Tulevaisuudessa elektronisen urheilun huippupelaajat on saatettava samalle tasolle perinteisen urheilun huippujen kanssa niin tukirahoituksen kuin verotuksen suhteen.
(Viittaus: 9 "Huippu-urheilu")
- Seuratoiminnan toimintaedellytysten varmistamiseksi valtion on kannustettava ja tuettava lajiliittoja ja seuroja yhteisiin palveluiden ja hallintojärjestelmien digitalisoimiseen tähtääviin hankkeisiin. Tuoreet lajiliitot, kuten SEUL, ovat lähtökohtaisesti digitalisaation kärjessä ja voivat tarjota tukea perinteisen urheilun lajiliitoille ja seuroille.
(Viittaus: 8.4. "Kansalaistoiminnan esteiden purkaminen")