



Noorte kaitsetahte tõstmine:

MÄNGUST KAITSEVÄKKE

Kõnetame noorte sihtrühma läbi e-spordi.



Eesmärgid

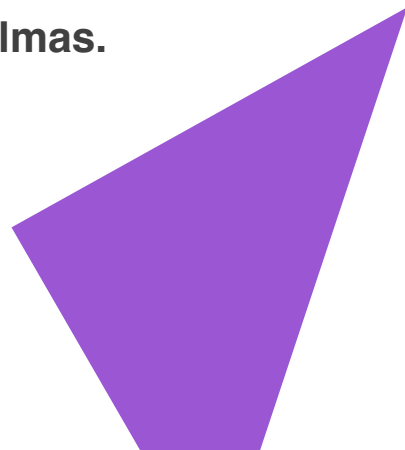
Kaitseministeerium ootab 2025. aasta projektitoetuste konkursile taotlusi, mis vastavad järgmistele eesmärkidele (kehtestatud kaitseministri 13.03.2024 käskkirjaga nr 38):

- ▶ ajateenistuse populariseerimine noortele;
- ▶ kaitseliitlastele, reservväelastele ja tegevväelaste ühtekuuluvuse ning tervise- ja spordiürituste korraldamine;



Miks mängud?

Alla 25a noormeeste kõnetamine läbi traditsioonilise meedia on muutunud keerukaks ja kulukaks. Sihtgrupi noormehed on laiali kümnete erinevate mediakanalite ja meediumite vahel. Meie sihtgrupi kõnetamiseks on vaja olla kohal seal, kus nad ise aega veedavad: mängude maailmas.





Lühidalt

Loome noormeestest (12-20a) koosnevale vaatajaskonnale interaktiivse sisu, mis neid huvitab, mida nad ise naudivad ja ühendame selle ajateenistuse ja Kaitseväge tutvustamise (vanusele 12-59a) ja populariseerimisega.



CS2



Miks CS 2 ?

Counter-Strike on oma erinevates versioonides (1.5, 1.6, Source, Global Offensive ja 2) olnud stabiilselt Eesti populaarseim videomäng.

Steam Charts andmetel on CS2 populaarseim mäng üle maailma ka sel kevadel. Enamus noori (ja ka vanu) mängureid on vähemalt korra seda mängu mänginud.

Top Games By Current Players

	Name	Current Players	Last 30 Days
1.	Counter-Strike 2	1,201,530	
2.	PUBG: BATTLEGROUNDS	548,716	
3.	Dota 2	430,867	
4.	Monster Hunter Wilds	192,542	
5.	Banana	114,884	
6.	Apex Legends	108,642	
7.	Rust	104,564	
8.	Wallpaper Engine	104,541	
9.	NARAKA: BLADEPOINT	101,796	
10.	Grand Theft Auto V Enhanced	78,053	



Idee



e-sport

- ▶ Kõigile avatud sportlikud Counter Strike 2 eeturniirid
- ▶ Kvalifitseerunud tiimidest koosnev põhiturniir parimate meeskondadega
- ▶ Suur finaal, mida näitame avalikul üritusel, näiteks Reservväelaste nädalal



e-kaitsevägi

Idee

Toodame koostöös Kaitseväe Akadeemia õppurite ja KV Teavituskeskuste ajateenijatega videoseeriad, mille eesmärk on tutvustada kaitseväelist tegevust ja elu läbi mängumaailma.

- ▶ videoseeria e-sportlane kaitseväes
- ▶ videoseeria tegevväelaste ja Kaitseväe Akadeemia õppuritega
- ▶ videoseeria e-sport vs sõjataktilika





Kampaania tuum

**Me toodame mängu- ja pärismaailma
ühendavaid videoklippe ja kasutame
e-spordi turniire väljundina jõudmaks
muidu pea kättesaamatu sihtgrupini.**

Loome aegumatut videosisu, mida levitame
CS2 turniiride ülekannete vahel
arvutimängijatele tuttavas voogedastuse
kanalis Twitch ning lisaks ka Postimehes, et
saavutada laiemat kõlapinda.



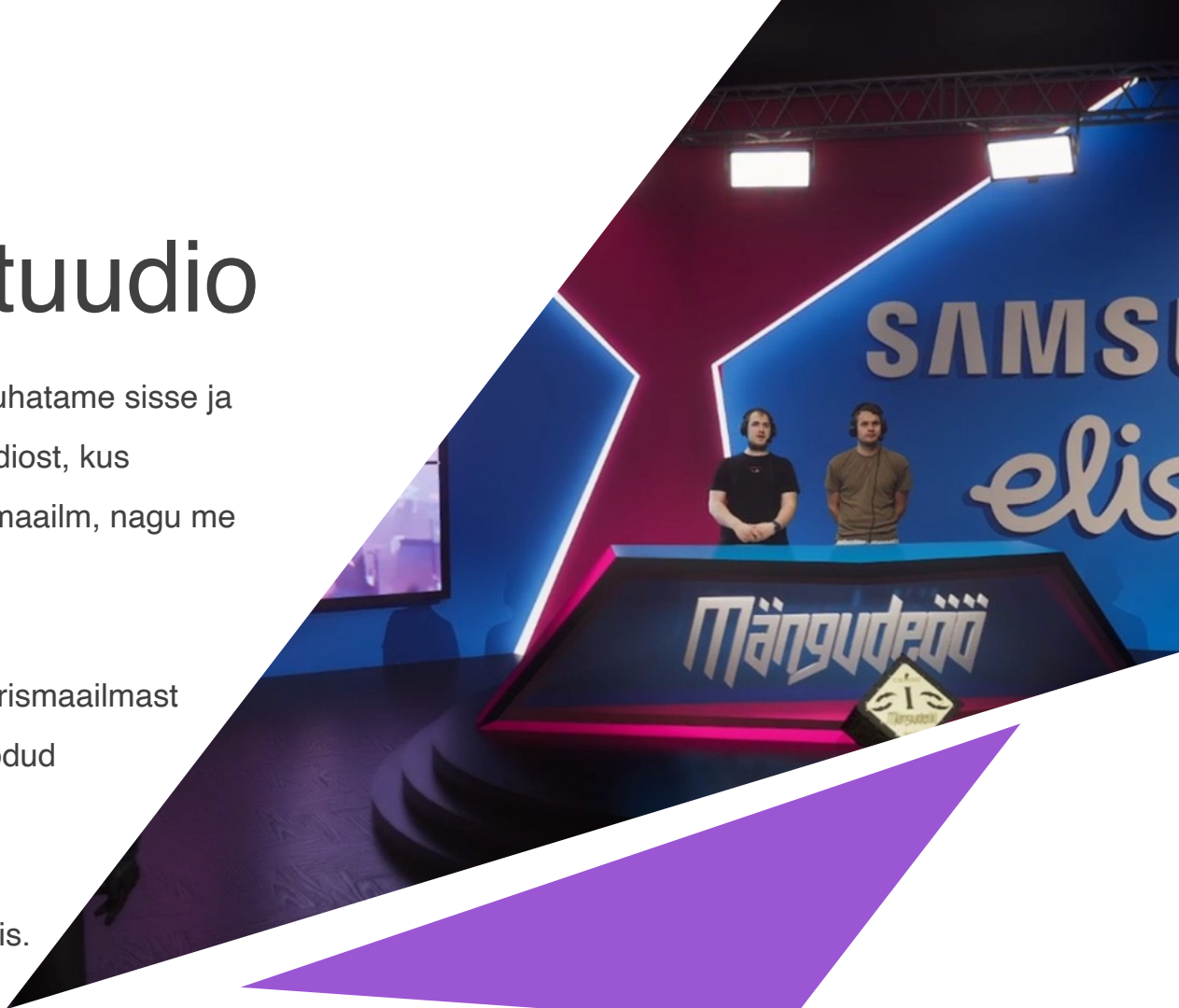


Militaarstuudio

Kõiki ülekandeid ja toodetud sisu juhatame sisse ja kommenteerime enda VR/AR stuudiost, kus inimeste ümber kerkib just selline maailm, nagu me ise soovime.

Pildil olevast kuvatõmmisest on pärismaailmast ainult noormehed. Kõik muu on loodud virtuaalreaalsuses.

Ülekande stuudio on kaitseväe stiilis.





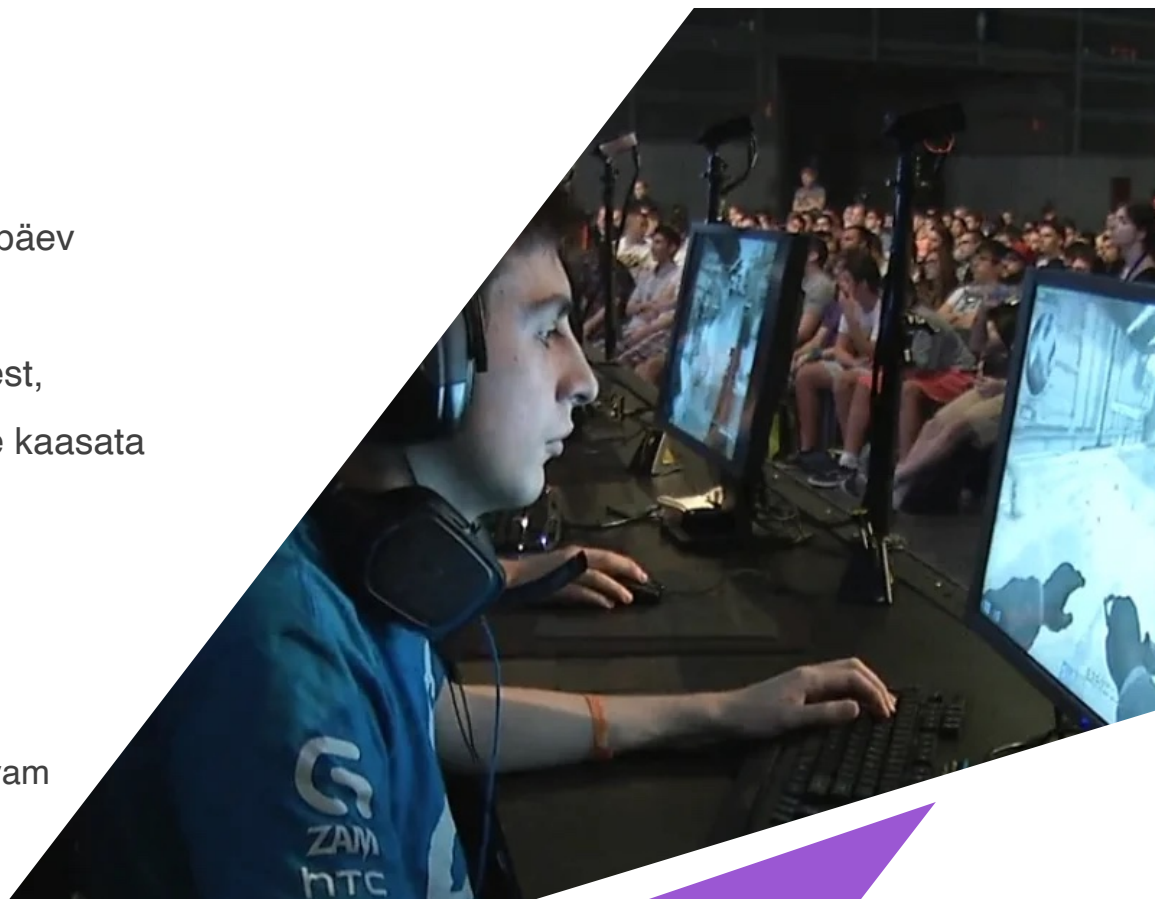
Eeturniirid

Korraldame 4 online eeturniiri, 1 mängupäev nädalas.

Osaleda saavad kõik, olenemata vanusest, oskustasemest või ajavööndist. Soovime kaasata ka ajateenijate/kadettide meeskonda.

Ülekannetes on esindatud:

- ▶ toodetud videote reklaamimine
- ▶ kaitseväge teemaline virtuaalstudio
- ▶ Kadettide/ajateenijate meeskonna tugevam kajastus





Põhiturniir

- ▶ Eelturniirist edasi pääsenud kaheksa tiimi mängivad läbi ühe põhiturniiri võistluspäeva.
- ▶ Põneva võistluspäeva ja ülekande jooksul näitame vaatajatele võimalikult palju vastasseise ning selgitame välja kolm parimat meeskonda, kes mängivad Finaalturniiril.



Kaitseväe Akadeemia kadetid lipnik Marti Giorgadze ja lipnik Christopher Tammesoo Team Kaitseväe koosseisus saavuta Telia korraldatud ettevõtete heategevuslikul e-spordi turniiril esimese koha ning võitis sellega auhinnafondi suuruses 3750 EUR, mis annetatakse vabalt valitud heategevusfondile. (11/2024)



V1. Finaal mängijatega

Võimalus korraldada näiteks Reservväelaste nädala avaüritusel suur CS-i turniiri finaali. *(Finaali aja ja ürituse, kus see toimub planeerime koostöös Kaitsetahte osakonnaga.)*

Toome otse publiku silme alla kõik viisteist finalistit ja kajastame koos kommentaaride ja videoülekande tootmisega seda kõigile ürituse küllastajatele.

Toodame sisu küll noorele vaatajaskonnale, samas näitame kohale tulnud rahvamassile ka kõiki juba varem toodetud lühiklippe KV tegevustest.





V.2 Finaal ekraaniga

Korraldame näiteks Reservväelaste nädala avaüritusel suure CS-i turniiri finaali. *(Finaali aja ja ürituse, kus see toimub planeerime koostöös Kaitsetahte osakonnaga.)*

Viime turniiri läbi online keskkonnas, kuid keskendume videoproduksioonile ja toome koos heliga videoülekanne kohale otse üritusele, kõigile publikus olijatele vaatamiseks.

Toodame sisu küll noorele vaatajaskonnale, samas näitame kohale tulnud rahvamassile ka kõiki juba varem toodetud lühiklippe KV tegevustest.



SÜDAMEGA
tehtud euro



HÄÄLETA: EUROTEGU.EE

SÜDAMEGA
tehtud eurotegu

Ingela Virkus

[Vaata siin videoklippi 3D stuudio näidistega.](#)



Levik

Turniiridel on lojaalne jälgijaskond ning ürituse toimumine levib tihti suusõnaliselt, kuid selleks, et siduda turniir tugevamini ajateenistusega ning kõnetada veelgi laiemat publikut, kaasame erinevad meediumid.



Meedia

Fookus online meedial nagu Meta kanalid ja Postimees online, et suunata inimesi turniiril osalema ning kajastusi lugema.

Kajastus

Iganädalaste võistluste kajastus Postimees Tehnika rubriigis, e-spordi uudiste all, mängijate statistika, turniiritabelid jpm.

Sisuloome levik

Otseülekanded Twitchis ja Postimehes, Postimehe portaalis uudised ja sotsiaalmeedia boostitud postitused kajastustest.

Suur finaalapäev

Valitud üritusel finaali kuvatud ka kohapealsetel ekraanidel, otse-eeter noorele vaatajale, kes saaks koheselt kogeda näiteks reservväelaste nädal avapauku ja linnalahingut + ülekandeeffekt laiemale publikule, kes on kohale tulnud.



Eelarve

Auhinnafond	2400
Kommentaatorid	1500
Mängusisene operaator ülekannetes	700
Vahevideote tootmine	4200
Stuudio rent + tehnikud	3840
Turundus	4000
Tarkvara (Lexogrine ja Aximmtery)	360
Finaalürituse tehnika ja mööbel	3985
Kokku (lisandub käibemaks)	20 985

Oodatav turniiride statistika

75 registreerunud meeskonda

(375 mängijat)

32 tundi sisu

65 000 koguvaatamist

(vähemalt 18 000 unikaalset vaatajat)



Noorte kaitsetahte tõstmine:

MÄNGUST KAITSEVÄKKE

Üle-Eestiline kampaania populaarseima e-spordi mängu Counter Strike baasil.