

Suomen elektronisen urheilun liitto – SEUL ry:n vuosikertomus 2014

Hallinto

Liittohallitus aloitti vuoden 2014 uudella kokoonpanolla puheenjohtajanaan Tuomas Velling. Muina jäseninä hallituksessa istuivat Erkka Jouste, Pekka Aaltonen, Kalle Muurila, Joonas Kapiainen, Jaakko Markkanen, Matti Tuunanen, Riku Sulamäki ja Katariina Pirttijärvi sekä varajäsenet Raakel Hämäläinen ja Markus Koskivirta.

Tuomas Velling ilmoitti kesäkuussa eroavansa henkilökohtaisten syiden takia puheenjohtajan tehtävästä. Samalla myös hallituksen jäsenet Pekka Aaltonen ja Katariina Pirttijärvi sekä varajäsen Raakel Hämäläinen ilmoittivat eroavansa henkilökohtaisista syistä. Ylimääräinen liittokokous järjestettiin heinäkuussa valitsemaan henkilöt jatkamaan eroavien jäsenten kaudet loppuun.

Puheenjohtajaksi vuoden loppuun saakka valittiin varapuheenjohtaja Erkka Jouste, mistä johtuen paikkoja hallitukseen vapautui yksi lisää. Hallituksen kooksi liittokokous määritteli puheenjohtajan lisäksi seitsemän, jonka mukaisesti hallitukseen valittiin kaksi uutta jäsentä ja yksi varajäsen eronneiden kausien loppuun. Varsinaisiksi jäseniksi valittiin Pekka Aakko ja Henry Rantanen sekä varajäseneksi Teemu Hiilinen.

Vuoden 2014 päätteeksi kautensa päättivät lyhyellä kaudella olleet Pekka Aakko ja Henry Rantanen sekä vuoden 2013 alusta hallituksessa istunut Matti Tuunanen.

Syyskokouksessa kaudelle 2015-2016 valittiin puheenjohtajaksi Erkka Jouste ja hallituksen täydentäisivät Pekka Aakko, Petri Hämälä ja Johan Järvinen. Vuoden 2015 loppuun hallituksessa jatkaisivat Kalle Muurila, Joonas Kapiainen, Jaakko Markkanen sekä Riku Sulamäki.

Kokoukset

Sääntömääräisten kevät- ja syyskokousten lisäksi liitto järjesti yhden ylimääräisen liittokokouksen käsittelemään kevätkokouksesta viivästynyttä toiminnanjohtajan lausuntoa sekä puheenjohtajan valintaa ja hallituksen täydentämistä.

Tampereella toukokuussa järjestetyssä kevätkokouksessa päätettiin hakea Valtakunnallisen liikunta- ja urheiluorganisaatio, VALOn jäsenyyttä ja hyväksyttiin sääntömuutos kannatusjäsenyyden mahdollistamisesta sekä tilin- tai toiminnantarkastajan valitsemisen siirtämisestä syyskokoukselle.

Liittohallitus kokoontui vuoden aikana tekemään päätöksiä 17:sta kokouksessa ja kahdessa linjauspäivässä. Linjauspäivinä päätetyt yleiset toimintalinjat luotsasivat liiton toimintaa koko toimintavuoden ajan. Hallituksen kokouksissa tehdyt päätökset tarkensivat näiden toimintalinjausten mukaisia toimia, samalla kuitenkin mahdollistaen joustavan kyvyn vastata nopeasti yllättäviin haasteisiin.

Liiton jäsenet

Liitto onnistui vuoden mittaan kasvattamaan jäsenmääräänsä kahdeksaantoista. Uusina jäseninä liittoon liittyivät Jyväskylän eSports-Seura JeSSe ry, selostajayhdistys Huutosakki ry ja konsoliyhteisö Livegamers.fi:tä pyörittävä RBK-Media Oy. Suomen Bändipelaajat ry erosi liiton jäsenyydestä oman toimintansa loppumisen johdosta.

Toimintavuoden 2014 aikana liittohallitus to-tesi olevansa tyytyväinen kotimaisten lähi-verkkotapahtumien laatuun ja määrään. Laadukkaampia kil-papelaamiseen keskittyviä tapahtumia toivottiin kuitenkin lisää. Liiton edustajat vierailivat useiden jäsentensä tapahtumissa.

Digitaalisen pelaamisen ja elektronisen urheilun toimintaedellytykset Suomessa pysyivät erinomaisina. Liiton jäsenet onnistuivat tapahtumien ja toiminnan järjestämisessä erinomaisesti.

Useissa liiton jäsenorganisaatioiden tapahtumissa oli järjestämisvastuussa olevan organisaation tukena myös muita liiton jäseniä. Yhteistyö elektronisen urheilun eteen toimi jälleen erinomaisesti ja vuosi olikin täynnä mielekkäitä turnauksia ja pelikilpailuja kautta maan.

Viestintä – Brändi muutoksessa

Tammikuussa liitto julkaisi uuden, raikkaan ja mielenkiintoisen ilmeen. Brändiuudistuksessa kiillotettiin liiton imagoa sekä päivitettiin viestintämateriaalit. Uudistuksen yhteydessä uudistettiin liiton verkkosivut ja tuotettiin sekä video- että messumateriaalia.

Brändiuudistuksen yhteydessä toteutettiin myös mielipidekysely liittyen liiton imagoon, rooliin yhteisössä sekä pelaajien toiveisiin jatkosta. Kyselyn kautta saatiin arvokasta tietoa sekä liiton imagon positiivisesta kehityksestä että siitä, mihin kenttä toivoo liiton panostavan. Saatua palautetta on käytetty liiton toiminnan suunnittelemisessa.

Liiton edustajat kävivät useita kertoja eri medi-oiden haastateltavina koskien elektronista ur-heilua ja digitaalista kilpapelamista.

Julkinen keskustelu ja yhteistyö

Liitto osallistui aktiivisesti julkiseen keskusteluun sekä teki yhteistyötä erilaisten tahojen kanssa. Yhteistyötä tehtiin vuoden mittaan EHYT ry:n Pelitaito-projektin kanssa ”Paremmen pelaamisen” eteen, vuoden alussa Tuomas Velling osallistui liiton edustajana Yleisradion tuomiseksi elektronisen urheilun pariin ja syksyllä Erkka Jouste vieraili Riku Sulamäen kanssa Opetus- ja kulttuuriministeriön järjestöpäivässä vaikuttamassa myönteisesti e-urheilusta tietoisuuteen.

Julkisessa keskustelussa ei myöskään ”kohulta” vältytty. Assemblyilla käydyn leSF:n MM-kisojen Hearthstone-karsinta herätti keskustelua kilpapelaamisen sukupuolirajoitteista ja tuloksena Kansainvälinen liitto muutti miesten sarjat avoimiksi sarjoiksi. SEUL painotti edelleen näkemystä, että kaikki pelisarjat ja turnaukset tulisivat olla avoimia kaikille, eikä miehille tai naisille olisi erillisiä sarjoja ollenkaan.

Kaiken tämän lisäksi lokakuun puolessa välissä liitto hyväksyttiin Valtakunnallisen liikunta- ja urheiluorganisaatio, VALO ry:n kumppanuusjäseneksi.

Työllistäminen

Liitto ei onnistunut työllistämään vuoden 2014 aikana ketään täysipäiväisesti. Alkuvuodelle palkattiin osa-aikainen verkostokoordinaattori, joka kuitenkin joutui jättämään tehtävän henkilökohtaisten kiireiden johdosta jo keväällä.

Hallituksen jäsen Jaakko Markkanen kuitenkin työskenteli liitolla työharjoittelijana helmi-huhtikuussa sekä kesä-elokuussa 2014. Pääasiallisena tehtävänä Markkanen vastuulla olivat Pelaajatalon käyttöönoton valmistelut ja muina työtehtävinä Markkanen hoiti liiton juoksevia asioita sekä avusti erilaisissa tehtävissä muita hallituksen jäseniä.

Toimintaa pelaajille

Liitto on halunnut kehittää internetin yli tapahtuvaa pelaamista ja paras tapa tuoda sitä esille on liigatoiminta. Ensimmäisenä testinä järjestettiin kesän aikana Dota2 Liiga, jossa 64 eri viiden hengen joukkuetta kamppaili keskenään rahapalkinnoista ja paikasta Azerbaidzanissa järjestettävissä maailmanmestaruuskisoissa.

Kevään aikana valmisteluun asti edennyt Pelaajatalo avattiin heinä-elokuun vaihteessa kokeiluun Assembly Summer -tapahtuman alla. Paikalla vietti viikon verran Team Menacen Counter-Strike: Global Offensive -joukkue, jonka palautteen perusteella taloa vielä hiottiin ennen sen avaamista varattavaksi syyskuussa.

Loppuvuoden ajan Pelaajatalolla oli käyttäjiä lähes joka viikonloppu, mutta pelkällä viikonloppukäytöllä ei saavutettu haluttua kokonaiskäyttöastetta.

StarCraft II -ammattipelaaja Samuli "elfi" Sihvonen järjesti joulukuussa ensimmäisen harjoitusleirinsä neljälle lupaavalle suomalaiselle. Liitto tuki toimintaa antamalla Pelaajatalon käyttöön viikonlopuksi, jonka lisäksi liitto kävi Sihvosen kanssa läpi harjottelun tavoitteita, tuloksia ja palautetta. Valmennustoiminnan kehittäminen tulevaisuudessa koetaan tärkeäksi ja jatkamahdollisuuksia sekä laajentamista muihin peleihin tullaan selvittämään.

Matkat ja osallistuminen

Liitto toimitti vuoden aikana Assembly Winter, LanTrek ja Assembly Summer –tapahtumiin ammattilaispelaajille suunnatun pelaajaloungen, jossa oli erikseen pientä tarjoiltavaa, välipalojen sekä juomien muodossa. Loungessa oli myös mahdollisuus seurata pelejä useilta eri näytöiltä ja erityisesti kansainväliset vieraamme arvostivat monien eri pelien seurantamahdollisuutta.

Varapuheenjohtaja Erkkä Jouste vieraili kesäkuussa Ruotsissa DreamHack Summer -tapahtumassa. Matkaa edeltävien keskustelujen perusteella matkan tavoitteena oli tavata Ruotsin, Romanian ja Itävallan liittojen edustajia, mutta matkan aikana edustajia ei onnistuttu tavoittamaan useasta yrityksestä huolimatta. Tapahtumassa vieraileminen kuitenkin antoi erinomaisen vertailukohdan suomalaisiin tapahtumiin, minkä perusteella voidaan kotimaisia tapahtumia kehittää eteenpäin.

Kansainvälinen elektronisen urheilun liitto leSF järjesti marraskuussa maailmanmestaruusturnauksen Bakussa, Azerbaidzanissa. Maajoukkueessa matkaan lähetettiin täysi 11-henkinen pelaajaedustus sekä kolme liiton edustajaa. Tämän lisäksi yksi suomalainen tuomari toimi tapahtumassa leSF:n kautta. Kokonaiskilpailussa maajoukkueemme ylsi kolmannelle sijalle, joka oli erinomainen suoritus ja täytti tavoitteen sijoittua vähintään viiden parhaan joukkoon.

Kalustolainaus

Vuonna 2014 SEUL ry:n järjestäjätukiryhmä lainasi kalustoa ja oli mukana yhteensä viidessätoista eri tapahtumassa. Tapahtumiin lainattiin muunmuassa verkkokalustoa, sähkökalustoa ja pöytiä sekä tapahtumassa oltiin mukana rakentamassa mm. pelaajaloungeja.

Pääosin konkreettinen tapahtumien avustaminen kohdistui tapahtuman sähköverkkojen rakennuksiin niin kaluston kuin neuvonnan merkeissä. Pelaajataloprojektin käynnistyttyä lainattavaa irtaimistoa hyödynnettiin

myös osittain Pelaajatalon tarpeissa ja vuoden loppua kohti suurin osa käyttökelpoisista tavaroista toimitettiin Pelaajatalon omaan varastoon

Vuoden lopussa Inkoosta vuokrattu varasto irtisanottiin ja toimintaa päätettiin muuttaa vuoden 2015 alusta lähtien kytkinlainaukseksi, jota operoidaan SEUL ry:n Pelaajatalolta käsin. Varastonsiirron yhteydessä huonokuntoisesta ja käyttöarvoltaan vähäisestä irtaimistosta luovuttiin. Järjestäjätukityöryhmä lopetti nimellisesti toimintansa vuoden 2014 lopussa.

Liitto järjestäjänä

Heinäkuussa koettiin Liiton historian ensimmäinen eSportssauna, jonka tavoitteena oli tuoda ihmisiä lähemmäksi liiton toimintaa ja mahdollistaa avoin keskustelu eri tahojen kesken. Paikalle Basement24 -tilaan saapui noin 30 elektronisesta urheilusta kiinnostunutta henkilöä viettämään aikaa ja seuraamaan hyvässä hengessä The International 4 Dota 2 -turnauksen pelejä.

Marraskuussa järjestettiin vuosittainen SEULin gaala, jossa palkittiin vuoden aikana erityisesti ansioituneita elektronisen urheilun toimijoita. Gaalassa myös verkostoiduttiin niin median edustajien kuin erilaisten organisaatioiden edustajien kesken.

Talous

Liiton tärkein tulonlähde oli vuoden 2013 tapaan Opetus- ja kulttuuriministeriön myöntämä 60 000 euron tuki. Vuoden mittaan käytettiin myös aiemmilta vuosilta kertyneitä varoja ja kaikesta käytetystä rahasta lähes 70% suuntautui suoraan pelaajille järjestettävään toimintaan (mm. Pelaajatalo, lounge, maajoukkue).