

# Suomen elektronisen urheilun liitto – SEUL ry:n vuosikertomus 2015

## Hallinto

Liittohallitus aloitti vuoden 2015 puheenjohtajanaan Erkka Jouste. Muina jäseninä hallituksessa istuivat Kalle Muurila, Joonas Kapiainen, Jaakko Markkanen, Riku Sulamäki, Petri Hämälä, Pekka Aakko ja Johan Järvinen sekä varajäseninä Teemu Hiilinen ja Markus Koskivirta.

Vuoden 2015 päätteeksi kautensa päättivät Joonas Kapiainen, Jaakko Markkanen, Riku Sulamäki, Teemu Hiilinen ja Markus Koskivirta.

Syyskokouksessa kaudelle 2016-2017 hallitukseen valittiin Joonas Kapiainen, Markus Koskivirta ja Otto Takala sekä varajäseniksi Juho Kouvonen, Olli Pahkala ja Juhani Salokivi.

## Kokoukset

Liiton sääntömääräiset kevät- ja syyskokoukset järjestettiin Helsingissä.

Liittohallitus kokoontui vuoden aikana tekemään päätöksiä yhdessätoista kokouksessa ja yhdessä linjauspäivässä. Linjauspäivänä 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 kahteenkymmeneenkahteen. Uusina jäseninä liittoon liittyivät Tampereen Esport Klubi ry, Finnish Sim Racing Association ry, Pargas Gaming Community rf ja Gyostage ry.

Toimintavuoden 2015 aikana liittohallitus totesi olevansa tyytyväinen kotimaisten lähiverkkotapahtumien määrään sekä laadun paranemiseen. Laadukkaampia kilpapelamiseen 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.

## Julkinen keskustelu ja yhteistyö

Liitto jatkoi vuoden 2014 aikana aloitettua yhteistyötä Verken sekä Helsingin Nuorisoasiainkeskuksen Pelitalon kanssa. Etenkin nuorisoasiainkeskuksen Good Game Squad (GGS) -projekti nousi esille nuorisotyöllisenä "e-urheilutallina" ja liitto oli mukana tukemassa GGS:n toimintaa. Projektin näkyvyys on herättänyt kiinnostusta myös muissa isommissa kaupungeissa.

Opetus- ja kulttuuriministeriö järjesti järjestöseminaarit maaliskuussa sekä marraskuussa ja liiton edustajana molemmissa vieraili puheenjohtaja Erkka Jouste. Seminaareissa ministeriö jakoi tärkeää tietoa nuorisotyöstä ja nuorisolain muutoksista sekä ohjeistuksista liittyen avustuksiin. Lisäksi seminaareissa luotiin tärkeitä kontakteja muihin nuorisopuolen toimijoihin.

Puheenjohtaja Erkka Jouste osallistui huhtikuussa Opetus- ja kulttuuriministeriön nuorisodelegaatioon, joka matkasi Kiinaan All China Youth Federationin (ACYF) kutsumana. Viikon kestäneellä matkalla tutustuttiin paikalliseen nuorisotyöhön sekä vietiin tietoa suomalaisista nuorisotyön toimintatavoista Kiinaan.

Elokuun lopulla liitto otti kantaa ulkomaisten rahapeliyhtiöiden lainvastaiseen markkinointiin e-urheilun parissa. Kannanotto otettiin vastaan hyvin ja suomalaiset e-urheilun toimijat vetäytyivät yhteistyöstä ulkomaisten rahapeliyhtiöiden kanssa.

Erkka Jouste sekä varapuheenjohtaja Joonas Kapiainen osallistuivat VALO ry:n sekä Suomen Olympiakomitean kevät- ja syyskokouksiin. Syyskokouksen yhteydessä järjestetyssä seminaarissa sekä iltatilaisuudessa luotiin tärkeitä yhteyksiä urheilumaailmaan. Elektroninen urheilu on lisännyt tunnettuuttaan merkittävästi ja liiton toiminta on vaikuttanut positiivisesti lajin imagoon urheiluvaikuttajien keskuudessa.

## Työllistäminen

Liittohallitus oli keskustellut jo vuoden 2014 lopulta alkaen liiton toiminnallisen tilan parantamisesta ja parhaaksi tavaksi nähtiin täysipäiväisen työntekijän palkkaaminen. Esille nostettiin useita vaihtoehtoja, joista parhaina hallitus näki joko uuden toiminnanjohtajan etsimisen tai puheenjohtajan täysipäiväistämisen.

Puheenjohtaja Erkka Jouste jääväsi itsensä asian käsittelyssä ja varapuheenjohtaja Kalle Muurilan johdolla käydyissä keskusteluissa hallitus päätyi esittämään puheenjohtajan täysipäiväistämistä. Erkka Jouste aloitti täysipäiväisesti liiton työntekijänä 1. toukokuuta 2015.

## Toimintaa pelaajille

Syksyllä 2014 aloitettu Pelaajatalo-projekti jatkui kevään 2015 ajan. Vaikka tilan käyttöaste kasvoi kevään aikana, ei se kuitenkaan noussut riittävän korkeaksi kustannuksiin suhteutettuna. Pelaajatalo-projekti päätettiin lakkauttaa ja projekti purettiin toukokuun loppuun mennessä.

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

Liitto oli mukana järjestämässä vuoden aikana kahta erillistä turnausta. Syyskuussa Jyväskylän Veturitalleilla järjestettiin #oletvoittaja -turnaus Veikkauksen 75 juhluvuoden tapahtumaviikolla. Turnaustapahtumassa oli mukana Jyväskylän Nuorisokeskus, joka järjesti oman pelialueen samaan aikaan. StarCraft 2 -pääturnaukseen oli kutsuttu kuusi Suomen parasta pelaajaa. Tapahtuma itsessään sekä paikalla järjestetty Tekken Tag Tournament 2 -turnaus olivat kaikille avoimia.

Marraskuun alussa Helsingin Messukeskuksessa järjestetyillä DigiExpo 2015 -messuilla nähtiin Counter-Strike: Global Offensive -turnaus, jossa mittaa toisistaan ottivat kahdeksan joukkuetta. Suomalaiset kärkijoukkueet kohtasivat joukkueita mm. Ruotsista ja Norjasta. Turnaukseen järjestettiin karsinnat, joihin osallistui lähes 100 suomalaista joukkuetta, mikä tarkoitti noin 500 nuorta. Karsintojen kaksi parasta joukkuetta kutsuttiin haastamaan ulkomaiset joukkueet sekä Suomen parhaat pelaajat.

## Matkat ja osallistuminen

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

Syyskuun lopulla järjestettiin Ruotsissa DreamHack Open Stockholm -tapahtuma, jonne lähetettiin Suomen maajoukkueen edustajina pelaamaan Samuli "elfi" Sihvonen sekä Vesa "Welmu" Hovinen. Turnaukseen

osallistui yhteensä viisi suomalaista, joista neljä eteni pudotuspeleihin ja yksi kuudentoista parhaan joukkoon. Paikalle lähti myös puheenjohtaja Erkka Jouste tapaamaan Ruotsin liiton puheenjohtajaa sekä luomaan kontakteja DreamHack -järjestäjiin.

Kansainvälinen elektronisen urheilun liitto IeSF järjesti joulukuussa maailmanmestaruusturnauksen Soulissa, Etelä-Koreassa. MM-kisoissa kilpailtiin alkuvuonna ilmenneen kisakaupunkivaihdoksen johdosta vain kolmessa pelissä: StarCraft 2, Hearthstone ja League of Legends. Liitto päätti valita Suomesta StarCraft 2 ja Hearthstone -edustajat.

Etelä-Koreaan lähetettiin 2 pelijää ja kaksi liiton edustajaa. Puheenjohtaja Erkka Jouste lähti edustamaan Suomea IeSF:n yleiskokouksessa sekä varapuheenjohtaja Joonas Kapiainen toimi joukkueenjohtajana sekä huoltajana. StarCraft 2 -pelaaja Joonas "Serral" Sotala voitti omissa sarjassaan maailmanmestaruuden, minkä johdosta maajoukkue ylsi kokonaiskilpailun neljännelle sijalle. Tavoitteeksi oli asetettu sijoittua kokonaiskilpailussa edellisen vuoden tapaan kolmen parhaan joukkoon.

## Liitto järjestäjänä

Lokakuussa järjestettiin vuosittainen SEULin gaala, jossa palkittiin vuoden aikana erityisesti ansioituneita elektronisen urheilun toimijoita. Gaala järjestettiin syyskokouksen jälkeen illalla ravintola Sports Academyssa aiempaa vapaamuotoisempana ja hieman pienempänä tilaisuutena.

Marraskuussa järjestettiin eSports-sauna ravintola Sports Academyssa, jossa e-urheilusta kiinnostuneet pääsivät tapaamaan suomalaisia huipputason pelaajia rennoissa merkeissä DreamHack Winter 2015 -tapahtuman seuraamisen yhteydessä.

## Talous

Liiton tärkein tulonlähde oli aiempien vuosien tapaan Opetus- ja kulttuuriministeriön myöntämä yleisavustus, joka nousi 68 000 euroon vuodeksi 2015. Vuoden mittaan käytettiin myös aiemmilta vuosilta kertyneitä varoja.