

Suomen elektronisen urheilun liitto – SEUL ry:n vuosikertomus 2016

Hallinto

Liittohallitus aloitti vuoden 2016 puheenjohtajanaan Erkka Jouste. Muina jäseninä hallituksessa istuivat Kalle Muurila, Joonas Kapiainen, Petri Hämälä, Pekka Aakko, Johan Järvinen, Otto Takala ja Markus Koskivirtä sekä varajäseninä Juho Kouvonen, Olli Pahkala ja Juhani Salokivi.

Vuoden 2016 päätteeksi kautensa päättivät puheenjohtaja Erkka Jouste ja hallituksen jäsenet Kalle Muurila, Petri Hämälä, Pekka Aakko ja Johan Järvinen.

Syyskokouksessa kaudelle 2017-2018 puheenjohtajaksi valittiin Joonas Kapiainen. Hallitukseen kaudelle 2017-2018 valittiin Kalle Muurila, Joni Ojala, Miisa Nuorgam ja Ville Qvist sekä kaudeksi 2017 Kyösti Kostian paikkaamaan Joonas Kapiaisen kesken jäänyt hallituskausi hänen siirtyessään puheenjohtajaksi.

Kokoukset

Liiton sääntömääräinen kevätkokous järjestettiin huhtikuussa Helsingissä, hotelli Scandic Marskin tiloissa. Syyskokous järjestettiin lokakuussa Jyväskylässä, Jyväskylän Yliopiston tiloissa ja järjestelyistä vastasi Jyväskylän eSports-Seura, JeSSe ry.

Liittohallitus kokoontui vuoden aikana tekemään päätöksiä kolmessatoista kokouksessa ja yhdessä linjauspäivässä. Joulukuussa järjestetyssä linjauspäivässä määriteltiin projekteja, linjauksia sekä liiton tehtäviä yhdessä aloittavan hallituksen kanssa.

Liiton jäsenet

Liiton jäsenistössä tapahtui useita muutoksia vuoden aikana. Paragon Oy ja Clan Troopers Finland ry erosivat jäsenyydestä toiminnan vähenemisen tai lopettamisen johdosta sekä syyskokous erotti eSport Challenge Oy:n toiminnan loppumisesta johtuen. Liitto sai myös vuoden aikana uusia jäseniä, kun ENCE eSports sekä Finnish eSports League - FEL hyväksyttiin liiton jäseniksi.

Toimintavuoden 2016 aikana liittohallitus totesi olevansa tyytyväinen kotimaisten lähiverkkotapahtumien määrään sekä laadun paranemiseen. Laadukkaampia kilpapelaaamiseen 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 toimi tukijana ja yhteistyökumppanina Yrkesinstitut Practicum in kanssa tehdyssä projektissa ensimmäisen toisen asteen koulutustason elektronisen urheilun kurssin suunnittelussa ja toteutuksessa. Tämän kurssin pohjalta liitto on mahdollistanut standardisoinnin alan muidenkin koulutustoimijoiden kuten Ahlmannin Opiston kanssa. Koulutusalan parhaiden toiminnallisten normien kehitystä jatkettiin sekä organisationaalisella että henkilökohtaisella tasolla useiden entisten ammattipelaajien toimiessa kouluttajina yhteistyössä ammatillisen koulutuksen asiantuntijoiden ja ammattilaisten kanssa.

Syyskuussa 2016 liitto solmi yhteistyösopimuksen Suomen Urheiluopiston kanssa. Yhteistyösopimuksen seurauksena Vierumäelle pystytettiin uusi elektronisen urheilun harjoittelutila. Liitto toimitti harjoittelutilaan viisi kappaletta liiton, entisen pelitalon, pelitietokoneita näyttöineen ja oheislaitteineen. Pelitalon poistuttua keväällä 2015, tahdottiin lajin harrastajille tarjota tila, jossa harjoitella yhdessä joukkueen kanssa. Tilan sijaitseminen Vierumäellä mahdollistaa laaja-alaisen tutkimus- ja testaustyön toteuttamisen lajille sekä puitteet monipuolisen valmennuksen tarjoamiselle elektronisen urheilun harrastajille.

Toukokuussa elektroniseen urheiluun mukaan lähtenyt Supercell oli yhteydessä liittoon liittyen Clash Royale -peliin järjestetyn turnauksen jälkimainingeissa, kun pelaajat olivat yhteydessä Supercelliin ammattilaispelaajasopimukseen liittyen. Supercell otti yhteyttä asiassa liittoon ja tapaamisessa sovittiin kevyillä raameilla Supercellin ohjaavan pelaajat liiton puheille edunvalvonta-asioissa.

Liitto on ollut mukana Valtakunnallisessa liikunta- ja urheiluorganisaation kumppanuusjäsenenä vuodesta 2014 saakka. Kesän aikana tuli selväksi, että VALO sekä Olympiakomitea tulevat yhdistymään vuoden lopussa tai 2017 alussa. Liittohallitus päätti sekä liittokokous vahvisti, että liitto hakee Suomen Olympiakomitean jäsenyyttä tai vaihtoehtoisesti kumppanuusjäsenyyttä. Varapuheenjohtaja ja tuleva puheenjohtaja Joonas Kapiainen osallistui Lahdessa järjestettyyn Olympiakomitean jäsenkokoukseen, jossa SEUL hyväksyttiin Suomen Olympiakomitean kumppanuusjäseneksi.

Työllistäminen

Puheenjohtaja Erkki Jouste toimi liiton täysipäiväisenä työntekijänä koko vuoden. Jousteen jäädessä pois liiton toiminnasta vuoden 2016 lopussa, liittohallitus päätti hakea vuonna 2017 liitolle toiminnanjohtajaa.

Toimintaa pelaajille

Elektronisen urheilun suomenmestaruuskilpailut pelattiin vuoden aikana NHL 16:sta, Counter-Strike:Global Offensiven, Hearthstonen, StarCraft 2:n ja Sim racingin osalta.



NHL 16 SM-kilpailut järjestettiin yhteistyössä Microsoftin sekä Livegamersin kanssa jääkiekon nuorten MM-kisojen yhteydessä ja lopputurnaus pelattiin uudenvuodenpäivänä hotelli Scandic Parkissa sekä televisioitiin suorana YLE TV2:ssa.

Muiden pelien SM-turnaukset pelattiin kesä-heinäkuussa. Karsinnat järjestettiin verkossa, osakilpailut Sim racingia lukuunottamatta paikan päällä Suomen Urheiluopistolla, Vierumäellä, ja kaikki finaalit puolestaan Assembly Summer 2016 tapahtumassa. Pieniä turnausten teknisiä haasteita lukuunottamatta kilpailujen järjestäminen sujui operaattoreilta hyvin. Pelikohtaisina operaattoreina toimivat Pelliiiga sekä Sim racingille Finnish Sim Racing Association ry. Liiton puolesta eSM-projektista tänä vuonna vastasi varapuheenjohtaja Joonas Kapiainen.

Koulutukset

Tammikuussa liittohallitus päätti tukea Samuli "elfi" Sihvosta valmentajaksi kouluttautumisessa ammattipelaajan uran jälkeen. Ammattivalmentajan tutkintoa Vierumäen Urheiluopistolle suorittamaan hakeneelle ja hyväksytylle Sihvoselle myönnettiin koulutusmaksun suuruinen stipendi, jonka avulla Suomeen saataisiin ensimmäinen elektroniseen urheiluun erikoistunut ammattivalmentaja. Vuoden mittaan Sihvonen suoritti koulutusta ja osallistui liiton tarjoamiin mahdollisuuksiin harjoittaa valmennusta. Tulevaisuudessa Sihvonen sitoutui tekemään yhteistyötä liiton kanssa esimerkiksi maajoukkueilleillä.

Tuomarikurssille oli haettu jo loppusyksystä 2015 kiinnostuneita ja kyselyyn vastanneita oli keväällä yli 100. Kaikille kiinnostuneille lähetettiin jatkokysely ja jatkokyselyyn vastasi noin seitsemänkymmentä 18-28 vuotiasta nuorta, joista kurssille valittiin 30. Tuomarikurssin teoriapäivä järjestettiin Vierumäen urheiluopistolla 18.6. ja paikalle saapui 25 kiinnostunutta. Kurssin toisen osuuden, näyttökokeen, teoriapäivän käyneet suorittavat turnauksen tai tapahtuman yhteydessä. Kurssin kouluttajina toimivat kokeneet turnausjärjestäjät sekä päätuomarit Markus Koskivirta ja Juho Nieminen. Liitto sertifioi kurssin käyneitä tuomareita kouluttajien hyväksymien suoritusmerkintöjen perusteella.

Matkat ja osallistuminen

Assembly Winter 2016 -tapahtumassa liitolla oli oma messuosasto, joka toteutettiin tällä kertaa ENCE eSports -joukkueen kanssa. Osastolla järjestettiin erilaisia pienimuotoisia pelikilpailuja sekä nimikirjoitusten jakotilaisuus, jotka keräsivät useita satoja osallistujia. Tapahtumaan kutsuttiin myös Opetus- ja kulttuuriministeriöstä vieraita ja e-urheilu- ja LAN-tapahtumakulttuuriin tutustumaan saapuivatkin nuorisotyön ja -politiikan vastualueen yksikön johtaja Georg Henrik Wrede sekä ylitarkastaja Marja Pulkkinen. Tapahtuma itsessään oli jälleen erittäin suosittu ja myös samaan aikaan järjestettyjen Moottoripyörämessujen kävijöiden pääsy Assemblyn messu- ja turnausalueelle lisäsi kiinnostuneiden kävijöiden määrää.

Kevään aikana liiton edustajia osallistui myös muihin erilaisiin seminaareihin ja tapahtumiin. Maaliskuun lopulla Jyväskylän Ammattikorkeakoululla järjestettiin Sports Business -seminaari, jossa puhujana vieraili puheenjohtaja Erkkä Jouste. Puheenjohtaja oli myös paikalla edustamassa liittoa Finnish Game Awards 2016 -tapahtumassa sekä Vierumäen urheiluopistolla opiskelijoille järjestetyssä e-urheiluseminaarissa.



Heinäkuun lopussa Kansainvälinen elektronisen urheilun liitto, leSF, järjesti Kiinan Shanghaissa Global eSports Executive Summit -konferenssin, joka keräsi laajan kirjon kansallisten liittojen edustajia niin leSF:stä kuin sen ulkopuoleltakin, elektronisen urheilun parissa toimivien yritysten edustajia sekä urheilumaailman toimijoita. Yksi isoimpia Summitin aiheita oli e-urheilijoiden hyvinvointi. leSF julkaisikin uuden sloganinsa "Protect Player", jonka avulla pyritään kansainvälisesti kiinnittämään huomiota pelaajien oikeuksiin ja hyvinvointiin.

Summitin lopussa julkistettiin myös urheilijakomission (Athlete's Commission) perustaminen. Kansallisten liittojen asettamista ehdokkaista oli valittu viisi pelaajaa komissioon edistämään e-urheilijoiden asemaa komission työn kautta ja komission neuvonantajana toimii Kansainvälisen olympiakomitean urheilijakomission jäsenenäkin toiminut kanadalainen, viisinkertainen olympiaedustaja Chermaine Crooks.

Assembly Summer on vuoden kohokohta suomalaisissa pelitapahtuma- ja e-urheilupiireissä. Liitto oli mukana tälläkin kertaa messuosastolla, joka oli jaettu helmikuun tapaan ENCE eSports:n kanssa. Kesän Assemblyilla vieraili liiton kutsumina myös VALOn edustajia, jotka olivat erityisen kiinnostuneita nuorison ja pelaamisen suhteesta sekä tietysti itse e-urheilusta.

Kansainvälisen liiton, leSF:n kahdeksantet MM-kisat järjestettiin Jakartassa, Indonesiassa. Liittohallitus päätti lähettää kisoihin Counter-Strike: Global Offensive -joukkueen sekä Hearthstone-pelaajan. MM-kisojen tavoitteeksi oli asetettu jälleen kokonaiskilpailun mitalisija.

Joukkue- ja pelaajavalinnoissa hyödynnettiin suomenmestaruuskilpailuja ja maajoukkueeseen kutsuttiin eSM 2016 suomenmestarit, ENCE eSports (CS:GO) sekä Janne "Janetzky" Aho (Hearthstone). Maajoukkueen mukana Jakartaan matkustivat puheenjohtaja Erkka Jousto edustamaan Suomea leSF:n yleiskokouksessa, joukkueenjohtaja Petri Hämälä, joukkueen huoltaja Otto Takala sekä mediahenkilöksi valikoitunut Teemu Hiilinen.

MM-kisoja ennen CS:GO -maajoukkue valmistautui kisoihin lähes viikon ajan Vierumäen urheiluopiston tiloissa Otto Takalan kasaaman tiimin johdolla, kun Aho puolestaan kiersi Euroopassa kisoja. Kisat itsessään olivat suuri pettymys järjestelyjen puolesta, kun mikään ei tapahtumapaikalla tuntunut toimivan ja aikatauluista oltiin useita tunteja jäljessä viimeistä päivää lukuunottamatta. Ongelmista huolimatta CS:GO -joukkue voitti maailmanmestaruuden ja siivitti Suomen kokonaiskilpailun toiselle sijalle.

Jakartassa järjestettiin MM-kisojen yhteydessä ensimmäiset International e-Sports Academy kurssit. Suomesta kurseille osallistuivat Samuli Sihvonen (valmentajakurssi) sekä Esa Kaisjoki (selostaja/kommentaattorikurssi). Lisäksi kouluttajana tuomarikurssilla toimi Markus Koskivirta. Ensimmäistä kertaa järjestetyillä kursseilla oli merkittävästi kehittämisvaraa ja liitto lähetti kurseille osallistuneiden palautteen perusteella laajan kehitysehdotuksen, jossa otettiin kantaa niin kurssien valmisteluihin, järjestelyihin kuin arviointiin.

Liitto lähetti Markus Koskivirran Ruotsiin Dreamhack Winter 2016 -tapahtumaan tutustumaan länsinaapurin toimintamalleihin tapahtumanjärjestämisessä, erityisesti Pohjoismaiden Mestaruuskisoja silmälläpitäen.

Liitto järjestäjänä

Joulukuussa järjestettiin vuosittainen SEULin gaala, jossa palkittiin vuoden aikana erityisesti ansioituneita elektronisen urheilun toimijoita neljässä kategoriassa. Gaala järjestettiin ravintola Mestaritallissa noin 60 vieraan voimin.

Talous

Liiton tärkein tulonlähde oli aiempien vuosien tapaan Opetus- ja kulttuuriministeriön myöntämä yleisavustus, joka nousi 83 000 euroon vuodeksi 2016 ministeriön saatua kolmen miljoonan euron lisärahoitus avustuksiin nuorisojärjestöille sekä nuorisotyötä tekeville valtakunnallisille järjestöille. Vuoden mittaan käytettiin myös aiemmilta vuosilta kertyneitä varoja.