

Toimintakertomus 2023

Hallinto	2
SEUL:n jäsenet	2
Talous	2
Toiminta	3
Nuorisotoiminta	3
Kilpailutoiminta	4
Edunvalvontatoiminta	6
Julkivaikuttamistoiminta	9
Yhteisö- ja seuratoiminta	9
Hallinnollinen toiminta	10
Kansainvälinen toiminta	10
Tiedottaminen	11

Hallinto

Vuonna 2023 SEUL:n puheenjohtajana toimi Otto Takala ja varapuheenjohtajina Mirka Otsonkoski sekä Sonja Ahtiainen. Hallituksen varsinaisina jäseninä toimivat Sonja Ahtiainen, Jussi Kallioniemi, Mirka Otsonkoski, Antti Saarni, Jami Haajanen, Jarmo Helttunen, ja Saku Pirinen, sekä varajäseninä Max Berg ja Aku Aarva.

Vuoden lopuksi kautensa hallituksessa päättivät hallituksen jäsenet Max Berg, Sonja Ahtiainen ja Jussi Kallioniemi. Syyskokouksessa kaudelle 2023-2024 valittiin Sonja Ahtiainen, Jussi Kallioniemi, Sami Lehto, Niklas Hirvelä ja varajäseneksi Toni Järvinen.

Kevätkokous pidettiin 20.5.2023. Syyskokous pidettiin 18.11.2023.

SEUL:n jäsenet

SEUL:iin liittyi vuoden 2023 aikana kaksi uutta jäsentä: Xroc Gaming Oy ja Cave Entertainment Oy. Vuoden aikana SEUL:ista erosi tai erotettiin yhdeksän jäsenjärjestöä: Grail Group Oy, JS Hercules ry, SAWO ESPORTS Oy, Finnish eSports League - FEL, Vitical E-Sports, Game Cave Oy, 100k ry, Gaming Lounge Helsinki Finland ja Kajak Games Osk .

Jäsenten keskustelualustana pidettiin edelleen Discord-työtilaa, jossa keskustelu oli aktiivista läpi vuoden ja jäsenille tiedotettiin ajankohtaisista asioista. Discordissa jäsenillä ja yhteisöllä on yhteinen keskustelutila, mutta tämän lisäksi jokaiselle jäsenjärjestölle on järjestetty oma jäsenkohtainen keskustelukanavansa.

SEUL lähetti jäsenilleen jokavuotisen jäsenkyselyn, millä selvitti lisäksi koronatilanteen vaikutuksia jäsenten toimintaan.

Talous

Liiton tärkein tulonlähde oli opetus- ja kulttuuriministeriön myöntämä yleisavustus, joka vuonna 2023 oli 86 900 euroa.

SEUL toteutti opetus- ja kulttuuriministeriön rahoittamaa hanketta "Kuntien ja kolmannen sektorin toimijoiden välisen yhteistyön rakentaminen elektronisen urheilun harrastetoiminnassa", jonka tarkoituksena oli tukea kuntien ja kaupunkien e-urheilutoiminnan aloittamista ja kehittämistä. Hankkeessa luotiin e-urheilun harrastamisen malli, johon on kerätty malleja paikallisen e-urheilu- ja pelikulttuuritoiminnan aloittamiseksi ja kehittämiseksi. Hankkeessa tehtiin neljä pilottia eri kokoisten kuntien kanssa. Pilottikunnat olivat Kittilä, Alavieska, Turku ja Espoo. Pilottikuntien lisäksi kerättiin tietoa olemassa olevista malleista ja toiminnoista paikallisen e-urheilu- ja pelikulttuuritoiminnan osalta. Opetus- ja kulttuuriministeriö myönsi hankkeeseen 57 000 euroa. Hanke alkoi huhtikuussa 2022 ja päättyi marraskuussa 2023.

Vuoden 2023 aikana myytiin 264 kappaletta viiden euron arvoisia pelaajalisenssejä, sekä 7 kappaletta kolmen euron arvoisia harrastajalisenssejä.

Työllistäminen

Vuonna 2023 SEUL:n täysipäiväisenä työntekijänä ja toiminnanjohtajana jatkoi Miika Pulkkinen. Miika Pulkkinen toimi toiminnanjohtajana 1.3-31.12. välisenä aikana. 1.1-29.2. Miika Pulkkinen oli osa-aikaisesti lomautettuna. Toiminnanjohtajan tehtäviin kuului elektronisen urheilun kehittäminen sekä SEUL:n operatiivisten ja hallinnollisten tehtävien hoito. Toiminnanjohtaja työskenteli osa-aikaisesti opetus- ja kulttuuriministeriön myöntämän "Kuntien ja kolmannen sektorin toimijoiden välisen yhteistyön rakentaminen elektronisen urheilun harrastetoiminnassa" hankkeessa tammikuun ja syyskuun välisenä aikana.

SEUL:n yhteistyö- ja viestintäkoordinaattorina aloitti toukokuussa Eveliina Korkeamäki. Koordinaattorin vastuualueisiin kuuluvat muun muassa liiton sisällöntuotanto, yhteistyökumppaneiden kanssa viestiminen, liiton viestintästrategian suunnittelu sekä sosiaalisen median ylläpito ja kehittäminen.

Toiminta

Nuorisotoiminta

Opiskelijoille suunnattua Educational Masters -toimintaa kehitettiin ja järjestettiin keväällä yhdessä Incoach Oy:n kanssa peleissä Counter-Strike: Global Offensive ja NHL.

SEUL teki vuoden aikana vierailuja kouluihin, joihin SEUL:n edustaja kutsuttiin kertomaan opiskelijoille ja oppilaille e-urheilusta. Vierailuja tehtiin vuoden aikana noin kymmenen kappaletta.

Vierailuja toteutettiin sekä etäyhteydellä että paikan päällä. SEUL oli myös mukana Incoach Oy:n joulukuussa järjestämässä koulukiertueessa, jossa tuotiin e-urheilua tutuksi peruskoulun oppilaille.

SEUL:n edustaja osallistui Digipelietsivä-hankkeen ohjausryhmään. Digipelietsivä-hanke oli Helsingin kaupungin vuoden mittainen hanke, jossa toimi kaksi etsivää nuorisotyöntekijää. Hankkeen tarkoituksena oli tavoittaa alle 29-vuotiaita nuoria, jotka eivät ole opiskelemissa tai töissä sekä nuoria, jotka toivoisivat elämäänsä muutosta.

SEUL:n edustaja osallistui marraskuussa Espoon kulttuurikeskuksessa pelaamisesta kiinnostuneille järjestettyyn, Assembly Gaming Day -tapahtumaan. Tapahtumassa oli mahdollista kokeilla erilaisia pelejä, tavata vaikuttajia sekä tavata muita pelaajia. Tapahtuman tavoitteena oli erityisesti edistää ymmärrystä ja osaamista pelaamiseen liittyen.

SEUL oli mukana kehittämässä e-urheilun valinnaisainetta 8.- ja 9. -luokkalaisille Hämeenkylässä koulun oppilaille. Valinnaisaineessa opiskelijat pääsevät opiskelemaan eri e-urheilun osa-alueita ja pelaamaan itse läheisen nuorisotilan laitteistolla. SEUL on tuonut valinnaisaineen rakentamiseen ja kehittämiseen asiantuntemustaan, sekä SEUL:n edustajia on vieraillut oppitunneilla.

SEUL jakoi syksyllä ensimmäistä kertaa Non-Toxic stipendin oppilaitosjäsenien oppilaille. Stipendejä jaettiin kolme kappaletta ja jokainen näistä oli 100 euron arvoinen. Stipendit jaettiin oppilaitosten tekemien ilmoitusten perusteella opiskelijoille jotka ovat osoittaneet erityisen syrjimätöntä käytöstä ja ovat omalla käytöksellään edistäneet syrjimättömyyttä lukuvuoden aikana.

Kilpailutoiminta

SEUL teki yhteistyötä ESM-kisoja järjestävien operaattorien kanssa. SEUL hankki ESM-kisojen pokaalit, koordinoi kisojen järjestämistä, valvoi lisenssitietokantaa, teki kisoihin liittyvää viestintää ja ylläpiti pelien sääntöjä.

ESM-toimintaa toteuttaneita operaattoreita oli yhteensä 8 :

- DirtyRacing Finland ry
- Finnish Auto Simracing Team ry
- Palloliitto
- Elisa
- Helsinki FGC ry
- Finnish Sim Racing Association ry

- Raketti E-Sports ry (Rakettiliiga)
- Aalto Gamers

ESM-kilpailuja järjestettiin 8 eri pelissä:

- Counter-Strike: Global Offensive
- e-jalkapallo
- F1
- Tekken 7
- Rocket League
- Digital Racing (iRacing)
- Gran Turismo 7
- League of Legends (opiskelijat)

Suomen maajoukkue osallistui Overwatchin World Cupiin eli MM-kisoihin ja sijoittui kolmanneksi voittaen pronssia. Seul teki yhteistyötä maajoukkueen kanssa muun muassa joukkueen kahden harjoitusleirin ja arvokisamatkan järjestämisessä.

Ruotsin elektronisen urheilun liitto SESF järjesti Pohjoismaiden väliset Nordic Female CS Championship -kilpailut Göteborgissa 2.-3.12.2023. Suomen lisäksi kilpailuihin osallistui maajoukkueet Ruotsista, Norjasta, Tanskasta ja Islannista. Suomen naisten CS-maajoukkue voitti Pohjoismaiden mestaruuden.

SEUL järjesti kesäkuussa tuomarikoulutuksen yhteistyössä Vectoraman ja Peliliikkeen Skillimylyyn kanssa. Tuomarikoulutus järjestettiin osana Vectorama 2023 tapahtumaa ja tapahtumassa oli mahdollisuus suorittaa myös näyttökoe. Koulutuksen ja sen jälkeen tehtävän näytön suoritettuaan koulutukseen osallistujalle annetaan sähköinen tuomarikortti, joka oikeuttaa toimimaan eSM-turnausten/liigojen ja muiden SEUL:n alaisten kilpailuiden tuomarina tai päätuomarina. Koulutukseen osallistui 19 henkilöä ja näistä 15 henkilöä suoritti sekä koulutuksen teoriaosuuden, että näyttötyön vuoden 2023 aikana.

Opiskelijoiden SM-kilpailuiden järjestämisoikeuksien myöntämistä johdettiin yhteistyössä Opiskelijoiden liikuntaliitto, OLL ry:n kanssa. Korkeakouluopiskelijoille suunnattu kilpailutoimintaa järjestettiin League of Legends (LoL) pelissä. Kilpailun järjesti Aalto Gamers.

SEUL:n kilpailutoiminta tapahtui vuonna 2023 edelleen pelaaja- ja harrastajalisenssin alaisena. Kaikissa lisenssin alaisissa kilpailuissa käytettiin SEUL:n ylläpitämiä pelisääntöjä, eettistä ohjeistusta ja antidopingsäännöstöä.

Edunvalvontatoiminta

SEUL jatkoi vuonna 2023 yhteistyötä Non-Toxic - Syrjimätön pelikulttuuri -hankkeen kanssa. SEUL:n edustaja toimi hankkeen ohjausryhmässä. Vuonna 2023 SEUL järjesti yhteistyössä hankkeen kanssa kolme verkostotapaamista. Verkostotapaamisissa oli läsnä SEUL:n jäseniä, Non-Toxic hankkeen edustajia, pelikulttuurin tutkijoita, Olympiakomitean asiantuntijoita sekä e-urheilutoimijoiden edustajia. Ensimmäisen verkostotapaamisen teemana oli naiset ja muunsukupuolisten asema e-urheilussa sekä Pohjoismaisen yhteistyön mahdollisuudet. Toisen verkostotapaamisen teemana oli turvallinen peliympäristö ja häirinnän ehkäisy e-urheilussa.

Non-Toxic -hanke julkaisi yhdenvertaisemman pelitoiminnan aloittelijan oppaan, johon on koottu hankkeen aikana kerättyjä työkaluja, vinkkejä ja parhaita käytäntöjä suomalaisilta organisaatioilta ja ryhmiltä. Oppaassa on muun muassa SEUL:n varapuheenjohtaja Mirka Otsonkosken vieraskynäkirjoitus e-urheilu Suomessa - toimenpiteitä tasa-arvon ja yhdenvertaisuuden eteen. Opas on maksutta ladattavissa suomeksi, ruotsiksi ja englanniksi saavutettavana PDF-tiedostona sekä äänikirjoina. Lisäksi SEUL:lla on oppaasta painettuja kappaleita, joita on jaettu yhteistyökumppaneille ja tullaan jakamaan tapahtumissa ja tilaisuuksissa myös vuonna 2024.

Helmi-Maaliskuussa järjestettiin Non-Toxic sertifikaattikoulutus, johon osallistui 11 henkilöä, edustaen kuutta eri järjestöä. Sertifikaattikoulutuksessa järjestöt luovat yhdenvertaisuus- ja tasa-arvo suunnitelman, sekä perehtyvät ajankohtaiseen tietoon yhdenvertaisemman peli- ja harrastustoiminnan luomiseksi. Koulutuksen suorittaneet järjestöt saavat Non-Toxic sertifikaation, joka voidaan asettaa esille järjestön verkkosivuille, sosiaaliseen mediaan tai muihin viestintävälineisiin.

SEUL toteutti yhdenvertaisuus- ja tasa-arvokyselyn keväällä 2023 ja kyselyn vastausten perusteella se päivitti yhdenvertaisuus- ja tasa-arvosuunnitelman syksyn aikana.

SEUL koulutti yhteistyössä Non-Toxic -hankkeen kanssa tapahtumatoimijoita yhdenvertaisuuden ja osallistujien henkisen turvallisuuden kehittämisen sekä kehittämistä edistävien toimenpiteiden osalta.

SEUL päivitti kuvapankkiaan yhdenvertaisemmaksi. Ensimmäisessä vaiheessa kuvapankkiin lisättiin Non-Toxic hankkeen tuottamat yhdenvertaiset kuvituskuvat ja toisessa vaiheessa SEUL ohjeisti tapahtumia kuvanneita ammattilaisia yhdenvertaisemman kuvamateriaalin tuottamisessa.

SEUL loi yhteistyössä Non-Toxic -hankkeen kanssa e-urheilu- ja pelikulttuuriin keskittyvän häirintäyhdyshenkilökoulutuksen. Koulutusta pilotoitiin Huhti-Toukokuussa ja pilottikoulutuksesta saatujen kokemusten ja palautteen perusteella sitä kehitettiin syksyn aikana, jotta sitä voidaan kouluttaa vuonna 2024 osana SEUL:n koulutuskokonaisuutta.

SEUL on luonut vuoden 2023 ja sitä edeltävien vuosien aikana lukuisia oppaita, ohjeita ja materiaaleja yhdenvertaisemman pelikulttuurin luomiseksi. Peliviikon aikana näitä esiteltiin SEUL:n sosiaalisen median kanavissa.

SEUL edusti e-urheilua ja pelikulttuuria opetus- ja kulttuuriministeriön kuvaohjelman päivityksen työryhmässä kevään ajan ja johti asiaa koskevaa keskustelua ja työskentelyä e-urheilukentän suuntaan. Työryhmässä SEUL:n edustajana toimi Kimmo Leinonen. SEUL:n jäsenistölle järjestetyissä keskustelutilaisuuksissa kerättiin tietoa kuvaohjelman nykytulkinnan aiheuttamista haasteista sekä kuvaohjelman päivitykseen liittyviä alan tarpeita. Työryhmän raportti siirtyi odottamaan eduskunnan käsittelyä.

SEUL:n puheenjohtaja Otto Takala ja hallituksen varajäsen Aku Aarva tapasivat helmikuussa suomalaisen pelialan kattojärjestö Neogames Finland ry:n KooPee Hiltusen ja J-P Kalevan. Tapaamisessa keskusteltiin e-urheilun ja pelikehityksen yhtäläisyyksistä ja alojen edunvalvontaa koskevista rooleista. Tunnistettiin pelikulttuurin kehittämistä koskevat teemat, joissa yhteistyöllä olisi saavutettavissa kestäviä tuloksia. Yhteisinä vaikuttamisen teemoina korostuivat kansainvälinen vaikuttamistyö sekä pelikulttuurin tasa-arvoa, yhdenvertaisuutta, saavutettavuutta ja turvallisuutta käsittelevät edunvalvonnan kokonaisuudet.

SEUL ja Game Makers of Finland ry aloittivat yhteistyön pelaajien edunvalvonnan kehittämiseksi Suomessa. Tahot aloittivat tekemään selvitystyötä edunvalvonnan tarpeista ja valmistelemaan edunvalvonnan oppaan julkaisua vuodelle 2024.

Puheenjohtaja Otto Takala ja toiminnanjohtaja Miika Pulkkinen tapasivat kevään aikana autourheilun kattojärjestö AKK-Motorsportin, Suomen Jääkiekkoliiton, Suomen Palloliiton ja Suomen Urheiluliiton edustajat. Lajiliittojen välisissä tapaamisissa käytiin läpi lajien välistä yhteistyötä ja SM-kilpailuiden yhteisjärjestämisen mahdollisuuksia.

SEUL kutsui poliittisia sidosryhmiä ja muiden urheilulajien lajiliittojen edustajia vieraakseen Espoon Metro arenalla joulukuussa järjestettyyn Suomen suurimpaan e-urheilun kansainväliseen Elisa Masters Espoo -huippu-urheilutapahtumaan. Lisäksi puheenjohtaja Otto Takala kävi esittelemässä e-urheilun nykytilannetta, tarpeita ja mahdollisuuksia Espoon kaupungin koolle kutsumassa liikuntavaikuttajien tilaisuudessa.

SEUL käsitteli urheiluoppilaitoksiin ja Puolustusvoimien Urheilukoulun hakeneiden e-urheilijoiden arvioinnit. Toisen asteen urheiluoppilaitoksiin pisteytyspyyntöjä lajiliitolle tuli yhteensä neljä urheilijalta kolmesta eri oppilaitoksesta. Puolustusvoimien Urheilukouluun SEUL pisteytti kolme urheilijaa.

SEUL julkaisi tammikuussa ja elokuussa kannanotot IESF:lle koskien venäläisten urheilijoiden osallistumisoikeutta MM-kilpailuihin. IESF:n linjauksista johtuen SEUL ei lähettänyt maajoukkuetta MM-kilpailuihin.

SEUL julkaisi tammikuussa uuden kannanoton Urheilutoimittajain liitolle koskien tämän kestäväntöytä päätöstä hyväksyä vuoden e-urheilijaksi valittaviksi ehdokkaiksi ainoastaan digitaalisia urheilupelejä harrastavat e-urheilijat. Useita vuosia kestänyt edunvalvonta kääntyi lopulta voitoksi, kun Urheilutoimittajain liitto päätti syksyllä hyväksyä koko e-urheilun lajikategorian mukaan vuoden urheilija äänestykseen.

SEUL:n toiminnanjohtaja Miika Pulkkinen esitteli Euroopan e-urheiluliitto EEF:lle SEUL:n tuomarikoulutuksen mallia.

Puheenjohtaja Otto Takala osallistui Olympiakomitean kevät- ja syyskokouksiin sekä muihin Olympiakomitean järjestämiin liikunta- ja urheilujärjestöjen kuulemis- ja keskustelutilaisuuksiin.

SEUL haki ikärajan uudelle Counter-Strike 2 -lajille ja varmisti, että Suomen suurin e-urheilutapahtuma Elisa Master pystyttiin järjestämään kuvaohjelmalakea noudattaen.

SEUL ylläpiti valmentajaverkostoa, jossa käsiteltiin valmennuksen kehitystarpeita. SEUL selvitti e-urheiluvallmentajien ja -valmennuksen nykytilannetta e-urheilun valmentamisesta kiinnostuneille valmentajille suunnatulla kyselyllä. SEUL:n edustajat osallistuivat Jyväskylän ammattikorkeakoulun koordinoimaan valmennustoiminnan selvitystyöryhmään, jonka tavoitteena on hakea kansallisen ja kansainvälisen valmennustoiminnan kehityshanketta.

SEUL järjesti Assembly Summer tapahtumassa seuratoiminnan, urheilutoiminnan rahoituksen ja pelaajan edunvalvonnan seminaarin, jossa olivat puhumassa Game Makers of Finlandin Milla Pennanen, Suomisportsin Lauri Nevalainen ja Carita Riutta sekä ENCE:n Samuli Kaikkonen. Toinen edunvalvonnan seminaari järjestettiin marraskuussa SEUL:n syyskokouksen yhteydessä. Tällöin teemana oli turvallinen peliympäristö ja häirinnän ehkäisy e-urheilussa. Tilaisuudessa puhumassa olivat pelitutkijat Usva Friman ja Maria Ruotsalainen sekä Olympiakomitean vastuullisuuden asiantuntija Elina Laine.

E-urheilua käsitteleviä opinnäytetöitä julkaistiin vuoden aikana jälleen useita. SEUL toimi 6 opinnäytetyössä toimeksiantajana.

SEUL saattoi vuoden 2023 aikana loppuun Suomen urheilun eettinen keskus SUEK ry:n kanssa antidoping- ja kilpailumanipulaatio-ohjelman päivivityön. Päivitetty versio käsittelee myös kilpailumanipulaatiota antidopingtoiminnan lisäksi.

Julkivaikuttamistoiminta

SEUL edisti e-urheilun urheilijan polun kehittymistä yhteistyössä Olympiakomitean, urheiluopistojen, oppilaitosten, urheiluseurojen, urheilijoiden ja Puolustusvoimien Urheilukoulun kanssa. Urheilijan polun kehittämiseen liittyi keskeisesti yläkoululeiritys, lukioiden ja ammattikoulujen aamuharjoittelut, opistoyhteistyö, e-urheilijan kaksoisuran rakentaminen sekä asiantuntevan valmennuksen mahdollistaminen urheilijalle myös muissa vaiheissa kuin ammattilaisuralla. SEUL osallistui Olympiakomitean järjestämiin urheiluoppilaitoshaun pisteytysinfo -tilaisuuksiin.

SEUL teki yhteistyötä useiden urheiluopistojen kanssa hankkeiden, valmentamisen, valmentajakoulutusten, leirien, laji- ja palvelukehityksen asioiden ympärillä. SEUL toimi alan asiantuntijana, auttamalla ja ohjaamalla tiiviissä yhteistyössä olevien urheiluopistojen e-urheilun valmennus-, olosuhde- ja koulutuspalveluiden palvelukehitystä. SEUL järjesti urheiluopistojen kanssa e-urheilun ohjaaja- ja valmentajakoulutuksia ja kehitti leiri- ja valmennuspalveluita sekä hyödynsi urheiluopistojen osaamista terveen urheilukulttuurin kehitystyössä.

SEUL pisteytti Olympiakomitean urheiluoppilaitosohjelmassa mukana oleviin oppilaitoksiin hakevia urheilijoita lajiliittopisteytysohjeistuksen mukaisesti. SEUL pisteytti puolustusvoimien urheilukouluun hakevat lajin huippu-urheilijat ja avusti urheilijoita varusmiespalvelukseen liittyvissä asioissa. SEUL tuki puolustusvoimia urheilukoulun harjoitteluolosuhteiden suunnittelun ja toteutuksen osalta.

SEUL uutisoi suomalaisten e-urheilijoiden kotimaisesta ja kansainvälisestä menestyksestä tarkoituksenaan tuoda esiin suomalaisia menestystarinoita.

SEUL kävi aktiivista vuorovaikutusta ministerien, kansanedustajien, muiden lajiliittojen johdon ja Olympiakomitean kanssa e-urheilun asemasta Suomessa, sekä tarpeesta saada luotua strategia e-urheilun kehittämiseksi valtiotasolla.

Yhteisö- ja seuratoiminta

SEUL osallistui vuonna 2023 seuraaviin e-urheilutapahtumiin Suomessa: Assembly Winter (huhtikuu), Vectorama (kesäkuu), Midnight Sun Games (heinäkuu), Assembly summer (elokuu), ja Elisa Masters Espoo (joulukuu). SEUL:n edustaja osallistui Tampereella marraskuussa järjestettyyn esteettömän pelaamisen tapahtumaan.

SEUL on yhä tarjonnut e-urheilun harrastajille ja ammattilaisille discord-verkkoyhteisön teksti- ja ääniviestintään, sekä SEUL:n ja sen jäsenten ajankohtaisten asioiden tiedottamiseen. Yhteisössä on 1500 jäsentä.

Opetus- ja kulttuuriministeriön seuratoiminnan kehittämistukea pystyivät jälleen vuonna 2023 hakemaan liikuntaa ja urheilua järjestävät paikalliset rekisteröityneet yhdistykset. SEUL viesti jäsenilleen hausta ja lausui e-urheilua käsittelevistä seuratukihakemuksista.

SEUL sai joulukuussa hankeavustuksen Espoon kaupungin EU-hankkeelta ensimmäiseen pelikulttuuriin ja peliyhteisöihin keskittyvän moderaattorikoulutuksen luomiseen ja toteuttamiseen. Hanke toteutetaan vuoden 2023 ensimmäisellä puoliskolla.

Summer Assembly 2023 tapahtumassa SEUL mahdollisti jäsenilleen ja yhteistyökumppaneilleen huokean osallistumisen tapahtuman messualueelle yhteisellä jäsenalueella. Mukana alueella oli jäsenistä Incoach Oy ja RoundsGG, sekä yhteistyökumppaneista Game Makers of Finland. SEUL järjesti tapahtumassa myös pelaajaloungen Counter-Striken ESM-kilpailijoille ja Dota2-turnauksen osallistujille.

Hallinnollinen toiminta

Liittohallitus kokoontui vuoden aikana yhteensä kolmeentoista verkossa järjestettyyn hallituksen kokoukseen ja yhteen hybridi-kokoukseen. Hallituksen järjestäytyminen ja linjauspäivä järjestettiin Tammikuussa Helsingissä.

Sääntömääräinen kevätkokous järjestettiin etäyhteydellä 20.5.2023. Paikalla oli yhdeksän äänivaltaista jäsenten edustajaa. Sääntömääräinen syyskokous järjestettiin Helsingissä pääkaupunkiseudun urheiluakatemia Urhean tiloissa 18.11.2023. Kokoukseen oli mahdollista osallistua myös etäyhteydellä. Kokouksessa oli paikalla 14 äänivaltaista jäsenten edustajaa.

Kansainvälinen toiminta

SEUL oli mukana aktiivisena toimijana perustamassa Pohjoismaiden e-urheiluliittoa (Nordic Esports Federation - NEF). Pohjoismaiden yhdessä perustama uusi lajiliitto aloittaa toimintansa Tammikuussa 2024, mutta päätös uuden liiton perustamisesta tehtiin Marraskuussa 2023 Suomen, Norjan, Ruotsin, Islannin ja Tanskan e-urheiluliittojen puheenjohtajien allekirjoittaessa aiesopimuksen. Aiesopimus luotiin viikon mittaisen Pohjoismaiden e-urheiluliittojen päättäjien välisen kokoontumisen päätteeksi Islannin Reykjavikissa.

SEUL:lla ei ollut mahdollisuutta osallistua IESF:n Romanian lasissa järjestettyyn vuosikokoukseen, eikä IESF järjestänyt kokoukseen etäosallistumisen mahdollisuutta SEUL:n ja muiden estyneiden maiden pyynnöistä huolimatta. IESF ei myöskään sallinut Suomen äänioikeuden käyttämistä valtakirjalla Ruotsin elektronisen urheilun liiton toiminnanjohtajalle.

SEUL:n hallituksen jäsen Saku Pirinen osallistui Euroopan e-urheiluliitto EEF:n 2.12. Pariisissa järjestettyyn vuosikokoukseen.

SEUL otti aktiivisesti kantaa IESF:n ja EEF:n sekä kansainvälisen e-urheiluyhteisön parissa venäläisurheilijoiden osallistumisoikeuden rajoittamisen puolesta. SEUL:n linja oli yhtenäinen Suomen Olympiakomitean linjan kanssa.

SEUL erosi kansainvälisen kattojärjestö IESF:n jäsenyydestä SEUL:n vuosikokouksessa järjestetyn jäsenäänestyksen lopputulemana. IESF:n hyväksyttyä venäläisurheilijoiden mahdollisuus osallistua täysimääräisesti IESF:n toimintaan, SEUL näki ettei kattojärjestö enää edusta SEUL:n arvoja.

Tiedottaminen

SEUL uutisoi vuoden 2023 aikana kentän ja SEUL:n toiminnasta. SEUL:n sosiaalisen median tileillä (Twitter, Instagram, Facebook ja TikTok) jaettiin uutisia sekä ajankohtaisia päivityksiä e-urheilusta. SEUL on kiinnittänyt erityistä huomiota jäsenten julkaisujen jakamiseen ja toiminnasta tiedottamiseen kanavissaan.

SEUL:n verkkosivuja käytti vuoden 2023 aikana 10 000 henkilöä yhteensä 27 000 kertaa. Verkkosivuille julkaistiin 38 uutta artikkelia. SEUL:n virallisen Twitter/X-tilin julkaisuja katsottiin 250 000 kertaa. SEUL:n virallinen Instagram tili tavoitti 4000 käyttäjää.

Jäsenet vuoden 2023 lopussa

Assembly Organizing Oy
Finnish Sim Racing Association ry
Garde-Party ry
Jyväskylän eSports-seura, JeSse ry
LanTrek ry
Pargas Gaming Community rf
Skynett ry
Suomen Tanssipelaajat ry
Urbanlan Ry
VECTOR-Suomen verkkopeliyhdistys ry
Verkkopeliyhdistys Insomnia ry
Kavala esports ry
Yrkesinstitutet Practicum
Kajaanin Ammattikorkeakoulu KAMK
Ahlmanin ammatti- ja aikuisopisto
SJK eSports
SASKY Koulutuskuntayhtymä
meSports ry
Sports Gamer Oy
Etelä-Pohjanmaan eSports ry
NYYRIKKI Esports Oy
Battle Royale Finland Ry (PUBG Finland)
Kanalliiga ry
Incoach Esport Oy
SJ Esports Oy
Savon Diginatiivit ry
Suomi OW ry
Qrikka eSports ry
Lohtajan Veikot ry
Tikka eSports ry
Jyväskylän ammattikorkeakoulu - JAMK
Koulutuskuntayhtymä Lappia
Raahen Porvari- ja Kauppakoulurahasto
BlueWhites eSports Oy
Raketti E-Sports ry
USWA Oy (ISO Esports)
Finesports oy
Special eSports - Esteettömän eUrheilun Tuki
Ry
VISU Gaming
Tiera eSports Oy
Roots Gaming ry
SuomieSports oy
Pyhäjärven kaupunki/Pyhäjärven lukio
Radiant Sports Oy (Rounds.gg)
Finnish Auto Simracing Team ry
Suomen elektronisen urheilun liitto - SEUL ry
Y-tunnus 2461116-4
hallitus@seul.fi

Hive Gaming Lounge Oy
Pappaliiga ry
GT Finland Racers Ry
Etelä-Savon Koulutus Oy
Ahjo Esports Oy
Westend Indians ry
Enhanced eSports
Aalto Gamers ry
Xroc Gaming Oy
Cave Entertainment Oy

Vuoden 2023 aikana eronneet jäsenet:

Grail Group Oy
JS Hercules ry
SAWO ESPORTS Oy
Finnish eSports League - FEL
Vitical E-Sports
Game Cave Oy
100k ry
Gaming Lounge Helsinki Finland
Kajak Games Osk