



Suomen elektronisen urheilun liiton strategia 2026

Elektronisen urheilun kehitykseen vaikuttavat muutosvoimat

Pelien oikeuksien omistajat (valta)

Pelien julkaisijat ja oikeuksien omistajat hallitsevat e-urheilun ekosysteemiä. Heillä on valta määrittellä pelien säännöt, kilpailurakenteet ja taloudelliset mallit, mikä vaikuttaa suoraan siihen, miten eri pelien ympärille rakentuvat liigat ja turnaukset kehittyvät. Heillä on mahdollisuus rajoittaa tai tukea e-urheilun toimintaa tekemillään päätöksillä.

Regulatiiviset ja juridiset tekijät (politiikka)

Lainsäädäntö ja politiikka vaikuttavat e-urheilun kehittymiseen. Kohdellaanko alaa urheiluna vai kulttuurina, kuinka pelien ikärajoituksia säädellään ja kuinka esimerkiksi verotukseen, urheilijoiden oikeuksiin ja rahoituskanaviin liittyvät säädökset kehittyvät, vaikuttavat e-urheilun tulevaisuuteen. Poliittisilla päätöksillä voidaan mahdollistaa tai estää turvallisen ja kestävän e-urheilun kehittyminen paikallisesti, alueellisesti tai maailmanlaajuisesti. Maiden välisillä säädöksillä koskevilla eroilla on myös vaikutusta e-urheilun kansainväliseen kehittymiseen.

Teknologinen kehitys (urheilun muutos)

Teknologisen kehityksen mukana tulleet uudet pelialustat, pilvipalvelut, nopeammat yhteydet ja paremmat grafiikat ovat vaikuttaneet alan kehitykseen ja sen saavutettavuuteen. VR- ja AR-teknologiat tuovat mukanaan uusia kilpailumuotoja ja laajentavat pelaamisen kokemusta. Lisäksi tekoäly ja koneoppiminen voivat tuoda mukanaan uusia tapoja harrastaa ja vaikuttaa harrastamisen laatuun.

Taloudellinen kasvu (resurssit)

E-urheiluala on taloudellisesti kehittyvä sektori, johon virtaa yhä enemmän resursseja suurilta sponsoreilta, media-yhtiöiltä ja sijoittajilta. Kasvavat resurssit tuovat mukanaan uusia investointeja alalle. Taloudellinen kasvu mahdollistaa alan ammattimaistumisen ja lisää alan houkuttelevuutta. Lisäksi isojen rakenteellisten muutosten, kuten esimerkiksi e-urheilun katselun muuttumisella maksulliseksi voi olla merkittävä muutos alan ekosysteemiin.

Kulttuurinen ja sosiaalinen muutos (hyväksyntä)

E-urheilu on saavuttamassa laajempaa yhteiskunnallista hyväksyntää ja statusta. Ilmiö on muuttumassa osaksi valtavirtaa, kun suuremmat yleisöt, mediat ja brändit ovat entistä kiinnostuneempia alasta. E-urheilun kulttuurillinen merkitys kasvaa erityisesti nuorten, nuorten aikuisten sekä lasten vanhempien keskuudessa, mikä voi vahvistaa sen asemaa myös perinteisten urheilulajien rinnalla.

Infrastruktuurin kehitys (rakenne)

Saavutettavan ja korkealaatuisen infrastruktuurin, kuten kaupunkien ja kuntien paikallisten harjoittelu- ja kilpailuolosuhteiden kehittyminen on elintärkeää e-urheilun kasvulle. Fyysiset tilat mahdollistavat paikallisen seuratoiminnan kasvun sekä ammattimaisen ja turvallisen harjoittelun.



Missio, visio ja arvot

Missio

SEUL ry:n missiona on edistää elektronisen urheilun asemaa Suomessa sekä luoda terveellinen, saavutettava ja kestävä ympäristö e-urheilun harrastamiselle ja kilpailemiselle.

- Kehitetään ammattimaista pelaajapolkua ja valmennusjärjestelmää
- Luodaan e-urheilusta kestävä ja hyvinvointia edistävä urheilumuoto
- Rakennetaan e-urheilusta turvallisempi ja saavutettavampi ympäristö

Visio

Suomi on kansainvälisesti tunnistettu e-urheilun huippumaa, jossa on menestyviä ja tunnettuja huippu-urheilijoita, urheiluseuroja ja tapahtumia. Suomen e-urheilu nähdään maailmalla monimuotoisena, innovatiivisena ja hyvinvoivana toimintaympäristönä, joka näyttää suuntaa alan kehitykselle. E-urheilu on Suomessa yhteiskunnallisesti merkittävä urheilu- ja harrastusmuoto.

- Suomi tunnetaan maailmalla e-urheilun huippumaana
- E-urheilu on ammattimainen, kestävä ja arvostettu urheilumuoto
- E-urheilu edistää tasa-arvoa, osallisuutta ja hyvinvointia yhteiskunnassa
- E-urheilu on Suomen suosituin tapa urheilla ja harrastaa

Arvot

- **Yhteisöllisyys:** jokaisella on oikeus kuulua turvalliseen ja hyväksyvään e-urheiluyhteisöön
- **Terveys:** e-urheilu tukee fyysistä, sosiaalista ja henkistä hyvinvointia
- **Saavutettavuus:** e-urheilu on kaikkien saavutettavissa
- **Kilpailullisuus:** korkean tason kilpailutoiminta edistää e-urheilun ammattimaistumista ja reilua peliä
- **Edelläkävijyys:** ylläpitämällä laadukasta tutkimustoimintaa, tunnistamalla kehitystarpeet ja vaikuttamalla kansainvälisesti Suomi näyttäytyy maailmalla innovatiivisena ja suuntaa näyttävänä e-urheilumaana
- **Yhdessä tekeminen:** urheilun ja liikunnan digitalisoituessa SEUL toimii kumppanina auttaen muita toimijoita liikunnan ja urheilun muutoksessa.



SEUL:n päätehtävät ja tavoitteet

Kestävä ja terveyttä edistävä urheilulaji

- fyysisesti, henkisesti ja sosiaalisesti hyvinvoivat urheilijat
- laadukas tutkimustyö pohjana kestävän urheilutoiminnan kehittymiselle
- urheilijoiden oikeuksien toteutuminen vastuullisen edunvalvonnan tuloksena

Elinvoimainen seuratoiminta

- järjestäytynyt seuratoiminta alan kasvun kulmakivenä. Puoleensavetävä seuratoiminta
- seura urheilijan tukena harrastajasta huippu-urheilijaksi
- koulutus jatkuvan oppimisen ja alan ammattimaistumisen perustana

Laadukas kilpailu- ja tapahtumatoiminta

- maanlaajuinen kilpailu- ja tapahtumatoiminta
- korkeatasoinen, reilu ja monilajinen kansallinen kilpailutoiminta
- e-urheilutoiminnan säännöllisyys ja ennakoitavuus paranee

Turvallinen ja saavutettava ympäristö

- jokaisen harrastajan on mahdollista osallistua turvalliseen, saavutettavaan ja tasoltaan sopivaan e-urheilutoimintaan
- e-urheilu toimii suunnannäyttäjänä esteetöntä ja inklusiivista toimintaa mahdollistavana urheilumuotona

Menestyvä ja vaikuttava huippu-urheilu

- Suomi on merkittävä vaikuttaja kansainvälisissä e-urheilujärjestöissä
- Suomen maajoukkue menestyy kansainvälisissä kilpailuissa
- e-urheilulla on vahva asema urheilukulttuurissa

Liite 1

Seuranta ja mittarit

Mittarit:

Kestävä ja terveyttä edistävä urheilulaji

- urheilijoiden hyvinvoinnin mittaaminen hyvinvointikyselyillä
- urheilijoiden hyvinvointia tukevien oppaiden ja ohjeistusten ajanmukaisuus

Elinvoimainen seuratoiminta

- e-urheilua järjestävien seurojen määrä 100 seuraa
- koulutettujen seuratoimijoiden määrä 500 henkilöä
- seuratoimintaan osallistuvien pelaajien ja toimijoiden määrä 10 000 henkilöä.
- kilpailutoimintaan osallistuneiden seurojen määrä 100
- seuratoiminnassa esiintyvien e-urheilulajien määrä 10
- seuratoimintaa 15 maakunnassa

Laadukas kilpailu- ja tapahtumatoiminta

- järjestettyjen e-urheilulajien määrä 10
- liiga- tai sarjamuotoisten kilpailuiden määrä 5
- lisensoitujen kilpailujen määrä 30
- lisensoitujen urheilijoiden määrä 5000
- koulutettujen tuomareiden määrä 100
- Antidoping- ja kilpailumanipulaatiokoulutettujen määrä 25
- Jäsenten tapahtumissa järjestettyjen kilpailujen määrä 75



Turvallinen ja saavutettava ympäristö

- koulutettujen häirintäyhdyshenkilöiden määrä 100
- non-toxic sertifikaatin omaavien toimijoiden määrä 50
- lapsille ja nuorille suunnattujen pelikerhojen määrän, sisällön ja toimintatapojen alkukartoitus
- lapsille ja nuorille suunnattujen pelikerhojen määrä 500
- tapahtumajärjestäjille suunnattu kysely esteettömyydestä, elektronisen urheilun esteettömän tapahtuman järjestäjän oppaan pohjalta
- elektronisen urheilun esteettömän tapahtuman järjestäjän opas on jaettu kymmenelle suurimmalle tapahtumajärjestäjälle
- e-urheilun harrastustiloja 50 paikkakunnalla

Menestyvä ja vaikuttava huippu-urheilu

- edustus keskeisissä kansainvälisissä e-urheilujärjestöissä
- kansainvälisesti menestyviä huippu-urheilijoita
- maajoukkue osallistuu kansainvälisiin arvokilpailuihin ja sijoittuu mitalisijoille keskeisimmissä lajeissa
- e-urheilun osuus urheilu- ja uutismediassa kasvaa vuosittain
- e-urheilun osuus julkisessa keskustelussa kasvaa