

Riikka Turtiainen

KAHDEN KAUKALON VÄLISSÄ

– Fantasiaaliigojen maailmaa kartoittamassa

Fantasiaaliigat ovat oikeiden ammattilaisurheilijoiden todellisiin urheiluasuorituksiin perustuvia urheiluaiheisia Internet-pelejä. Tässä artikkelissa tarkastelen näiden pelien asemaa mediaurheilua tiiviisti seuraavien ihmisten toiminnassa. Perehdyn myös jääkiekon SM-liigaan keskittyvään fantasiaaliigapeli IS Liigapörssiä pelaavien virtuaalimanagerien keskinäiseen verkkokommunikointiin, jossa todelliset urheilutapahtumat ja pelin käänteet sekoittuvat puheen tasolla toisiinsa.

Hc Hamisteri

(04.02.2007 11:31:07)

Joukkueen johto on päättänyt jatkaa Iso-U:n sopimusta myös ensi jaksolle!! "nousujohtoinen työ kantoi hetelmän jakson päättyessä eikä voittokaan olisi ollut aivan sula mahdollisuus, olemme tyytyväisiä U:n tyyliin ja ensi jaksolla tavoitteenamme on kirkastaa mitalin väriä!"

Yllä olevassa keskusteluviestissä ei ole kysymys olemassa olevan urheiluseuran toimitusjohtajan jatkopestin julkaisemisesta. Eikä seuraavalla jaksolla viitata tietyn suomalaisen joukkueen kilpailukautteen valmistautumiseen. Lainaus on peräisin IS¹ Liigapörssi-nettijääkiekkopelin suljetun kimppaosion sisäiseltä keskustelufoorumilta. Kyseistä tiedonannon sisältävää viestiä on edeltänyt tiukka virtuaalivaali kahden kaverikimppan toimitusjohtajaehdokkaan välillä. Yksitoista fantasiaaliigajoukkueen valmentajaa on äänestänyt keskinäisen kaverikimppansa vetovastuullisuudesta kahden ehdokkaan pyrittyä vetoamaan virtuaalikollegoihinsa sanallisesti samaisella keskustelufoorumilla. Mistä oikein on kysymys, kun on kysymys Internetin virtuaalimanageroitavista fantasiaaliigoista?

¹ Ilta-Sanommat

² Frank M. Shipmanin (2001) mukaan aktiivisuuden virtuaalipelissä ja todellisen urheilun seuraamisen yhdistävää fantasiaurheilua voi itse asiassa pitää mallina tutkittaessa muita virtuaalisia ja todellisia aktiviteetteja yhdisteleviä viihteen muotoja.

³ Ks. esim. Majava 2006, Multisilta 2007, Taylor 2006, Parikka & Suominen 2006.

⁴ http://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy_sports.

⁵ Rotisserie viittaa manhattanilaiseen La Rotisserie Francaise -ravintolaan, jossa eräs, pitkään ensimmäisenä pidetty fantasiabaseball-liiga näki päivänvalon vuonna 1980. Frost 2006.

⁶ Fantasiialiigatyylisen baseballin synty sijoitetaan vuoden 1960 paikkeille. Ensimmäisen fantasiabaseball-liigan takana katsotaan olleen joukon urheilutoimittajia. Yhteyksistä riippuen kunnia annetaan usein William Gamsonin Cambridgehuoneistossa alkunsa saaneelle National Baseball Seminarille. Uusia harrastajia fantasiabaseball saavutti sitä pelaavien toimittajien kirjoittaessa aihepulaista kärsiessään fantasiialiigajoukkueita käsitteleviä kolumneja. Esim. Frost 2006 ja Kauppinen 2006.

⁷ The Greater Oakland Professional Pigskin Prognosticators League

⁸ Tietokonetta edeltäneenä aikana GOPPPL-pelin sisäinen tiedonsiirto tapahtui kirjoituskoneen omistaneen Winkenbachin valmistelmien viikkoraporttien kautta, pelaajainformaation päivittämisen keskittyttyä kausijulkaisuiden ja sanomalehtien lukemiseen. Baari- ja toimistoyhteisöjen pariin levinneessä pelissä menestyminen oli jo tuolloin melkoisen

Fantasiialiigat ennen ja nyt

Fantasiialiigat ovat urheiluaiheisia Internet-pelejä, joiden pelaajat ovat managereita (valmentajia, omistajia), jotka kokoavat valitsemistaan pelaajista oman joukkueensa kilpailukseen toisia managereita vastaan. Pelien tarkoituksena on koota tietyllä rahasummalla mahdollisimman hyvä joukkue ja saavuttaa menestystä sorminäppäryyden sijaan strategisilla taidoilla, lähinnä hyvillä pelaajavalinnoilla ja oikea-aikaisilla pelaajavaihdolla. Fantasiaurheilua määrittävä tekijä on pelien perustuminen oikeiden ammattilaisurheilijoiden todellisiin urheilusuorituksiin. Virtuaalimanagerit osallistuvat peliin koostamallaan kuvitteellisilla joukkueilla, joiden pelaajat he ovat valinneet todellisissa joukkueissa pelaavien urheilijoiden joukosta. Fantasiialiigoissa pelissä pärjääminen eli pisteiden saaminen kytkeytyy siihen, miten oikeat urheilijat todellisissa liigaotteluissa menestyvät. Tässä Internet-selaimessa pelattavat virtuaalimanageripelit eroavatkin tietokoneella tai konsolilla pelattavista urheilumanageripeleistä, joissa ottelutapahtumat käydään vain kuvitteellisella tasolla. Jatkossa puhun manageripeleistä viitatessani viimeksi mainittuun lajityyppiin ja virtuaalimanageripeleistä tarkoittaessani artikkelissani tutkimiani Internet-pelejä. Reaalimaailman urheilusuoritukset ja digitaalisen pelaamisen yhdistävät fantasiialiigat mahdollistavat siis osallistuvan mediaurheilun kuluttamisen ja ovat näin erinomainen esimerkki digitaalisen kulttuurin muodoista². Näitä ihmisen ja teknologian kohtaamista korostavan kulttuurin muotoja ovat muun muassa web 2.0 -nimellä tunnetut sosiaaliset verkostoitumispalvelut blogeineen ja gallerioineen ja esimerkiksi digitaalisten (verkko)pelien pelaaminen sekä mobiiliteknologian käyttöön liittyvät asiat³.

Fantasiaurheilulla on aivan omat digitaalisia versioitaan edeltäneet muotonsa. Niiden lisäksi fantasiialiigoja on mielestäni aiheellista taustoitaa kytkemällä ne digitaalisten manageripelien ja rahapelaamisen käytäntöihin. Nimitys fantasiialiiga juontaa englannin kielen "fantasiaurheilusta" (fantasy sport⁴). Ilmiö tottelee myös nimiä fairytale sport eli "satu-urheilu" ja rotisserie⁵. Fantasiaurheilun synnystä on olemassa erilaisia versioita. Vaikka Internetin kautta pelattavat fantasiialiigat vaikuttavat nykykulttuuriimme tiukasti kiinnittyvältä ilmiöltä, on vastaavaa ajanvietettä harjoitettu ennen tietoverkkojen aikakauttakin. Fantasiajalkapallo (amerikkalainen) keksittiin vuonna 1962, mutta fantasiajalkapallon isänä pidetyn Wilfred Winkenbachin tiedetään pelanneen sitä ennen jo fantasiagolfia ja vanhimmaksi fantasiaurheilulajiksi tunnustettua baseballia⁶. Nimitystä GOPPPL kantanut jalkapallopeli on kuitenkin hyvä esimerkki varhaisista niin kutsutuista "low-tech fantasiialiigoista"^{7,8}.

Mediatutkija Steven Johnson jäljittää fantasiialiigoihin kulminoituvat digitaalisen viihteen muodot omasta lapsuudestaan tuttuihin noppaan perustuviin baseballsimulaatioihin. Hänen 1970-luvun lopulle paikantuvat muistonsa liittyvät APBA-peliin ja hänen isänsä työpaikaltaan kantamiin valokopioitujen lukujen pinkkoihin. Managerointivariaatio APBA perustui edellisen kauden статистиikkojen analysoinnin pohjalta laadittuun pelaajakorttikokoelmaan, jonka perusteella pelaaja valitsi joukkueensa. Peli eteni strategian valinnan myötä pelitilanteisiin, jotka

ratkaistiin noppaa heittämällä ja taulukkoja lukemalla. Esimerkiksi erilaisille pesätilanteille ja eritasoisille syöttäjille oli omat taulukkonsa. Oleellisinta oli se, että pelin avulla pelaajalla oli mahdollisuus leikkiä olevansa baseballmanageri.⁹

Nopista ja kopiopapereiden fyysisestä kierrättämisestä pelaajayhteisön sisällä on tietoteknistymisen ja digitalisoitumisen myötä siirrytty helpompaan ja nopeampaan tiedonsiirtoon ja automatisoituihin tilastointeihin. Internet on muuttanut fantasiaurheilua hyvin merkittäväällä tavalla. Urheilumanagerin leikkiminen on toki pysynyt pelien kantavana ideana, mutta fantasiapelien pelaajista on tullut reaaliaikaisien urheilutapahtumien käännteisiin kiinnittyneitä toimijoita, virtuaalimanagereita. Seuraavan päivän sanomalehden otteluraportit ovat muuttuneet otteluiden mediavälitteiseksi live seurannaksi ja kokonaisvaltaisemmaksi urheilun kuluttamiseksi. Nykyään fantasiaurheilua on tarjolla Internetissä melkein laajasta laajasta.

Tässä artikkelissa tarkastelen virtuaalimanageroitavia fantasialiigoja mediaurheilun kuluttamisen kontekstissa eli tutkin, mikä asema kyseisillä peleillä on mediaurheilua seuraavien ihmisten toiminnassa. Tiiviiseen urheilun seuraamiseen kytkeytyvän Internet-pelaamisen lisäksi olen kiinnostunut peleihin sisältyvästä kommunikaatiosta. Selvitän, mistä fantasialiigan pelaajien keskinäinen kommunikaatio koostuu. Pyrin muodostamaan kuvan urheilutapahtumien seuraamisen ja digitaalisen pelaamisen toisiinsa linkittyneistä diskursseista eli institutionalisoituneista puhetavoista. Samalla tulen avanneeksi tälle digitaalisen kulttuurin ilmiölle ominaisia piirteitä. Jalkapallomanageripelin lainalaisuuksiin perehtyneen Garry Crawfordin mukaan manageripelaamista pitäisi tarkastella osana ihmisten jokapäiväistä arkea ja sosiaalisia verkostoja¹⁰. Itse tartun vastaavien näkökulmien kautta virtuaalimanagerointiin. Kansanedustaja, tekniikan tohtori Jyrki J.J. Kasvi laajentaa näkemystä nettipelaamisen sosiaalisista merkityksistä aina yhteiskunnalliseen kontekstiin. Hän näkee nettipelaamisen kehittävän virtuaalisten tiimien johtotaitoa, jota hän pitää tärkeänä ominaisuutena tulevaisuuden työmarkkinoilla.¹¹ Kasvin ajatus uudenlaisesta nettipelaamisen kautta saavutettavasta sosiaalisesta pääomasta kiteytyy ajatuksia herättävään esimerkkitalanteeseen, jossa WoW¹²-klaanin johtaminen voidaan tulevaisuudessa katsoa eduksi työhönnotossa¹³.

Olen valinnut tutkimuskohteekseni itseään suosituimmaksi suomalaiseksi jääkiekkopeliksi tituleeraavan fantasialiigapelin IS Liigapörssin, johon jääkiekkokaudella 2006–2007 osallistui yli 36 000 fantasiajoukkuetta. IS Liigapörssi linkittyy jääkiekon SM-liigaan. Pelin pelaajat kokoavat kuusi henkisen fantasiajoukkueensa SM-liigan pelaajista ja saavat pisteitä sen mukaan, kuinka jääkiekkoilijat menestyvät oikeissa SM-liigan otteluissa. Joukkueen kokoamista varten pelaajilla on pelin alussa kuvitteellista rahaa 2 miljoonaa euroa. Ilta-Sanomien jääkiekkotoimittajat ovat hinnoitelleet jääkiekkoilijat, joiden hinta myös muuttuu pelin aikana kyseisen jääkiekkoilijan menestyksestä ja suosioista eli ostomäärästä riippuen. Yhden jääkiekkokauden aikana peli on jaettu kolmeen osallistumismaksultaan 2 euron hintaiseen jaksoon, joissa jokaisessa on käytettävissä 11 pelaajavaihtoa ja rahalla vielä haluttaessa 9 lisää. Pisteitä IS Liigapörssissä saa valitsemiensa

ajallisen uhrauksen takana, ja ajoittain GOPPL-joukkueen pärjääminen ajoi huolen aiheissa paikkakunnan todellisen joukkueen menestyksestä murehtimisen ohi. Esser 2007.

⁹ Johnson 2006, 13–14.

¹⁰ Crawford 2006, 499–500.

¹¹ Kasvi 2006.

¹² WoW eli World of Warcraft on Internetin fantasia-aiheinen, reaaliaikainen rooli-/strategiapeli.

¹³ Brown & Thomas 2006.

¹⁴ IS-tähdet ovat Ilta-Sanomien vaihtuvan raadin ottelun kolmelle parhaalle pelaajalle jakamia "pisteitä", ja +/- -tilastolla tarkoitetaan jääkiekon yhteydessä tilastoa siitä, miten pelaaja on ollut kentällä joukkueen tekemien ja päästämien maalien aikana.

¹⁵ IS Liigapörssi (<http://www.liigaporssi.fi/>) - sivusto on toiminnassa vain jääkiekon SM-liigakauden (eli IS Liigapörssin fantasia-liigakauden) aikana.

¹⁶ Virtuaaliturheilu, <http://www.virtuaaliturheilu.fi>.

¹⁷ Kyseessä on niin sanotusti salanasuojattu, automaattisesti tallennut aineisto (ks. esim. Siitonen 2004, 118–119), jonka käyttämiseen asianomaiset ovat antaneet luvan. Aineisto on kerätty ja analysoitu jälkikäteen heti fantasia-liigakauden päätyttyä, ei pelitapahtumien keskellä havainnoiden - nyttemmin pääsyä keskusteluihin IS Liigapörssi -sivuston kautta ei enää ole. Tällä tavoin olen pyrkinyt varmistumaan digitaaliseen aineistooni liittyvien eettisyyttä ja säilyvyyttä koskevien kysymysten huomioimisesta.

¹⁸ IS Liigapörssi, <http://www.liigaporssi.fi/>. Ilta-Sanomien verkkopalvelujen kävijäprofileja kartoittaneeseen tutkimukseen (2006) verrattaessa omat informanttini vastaavat taustoiltaan hyvin pitkälti IS Liigapörssin keskivertopelaajaa. He ovat pääosin miehiä, iältään 25 vuoden molemmin puolin, monet opiskelijoita. Ilta-Sanomien verkkopalvelujen kävijäprofileja kartoittavan, vuosittain toteutettavan tutkimuksen mukaan IS Liigapörssin pelaajista 93% on miehiä. Eniten käyttäjiä löytyy ikärhyhmistä 15-24-vuotiaat

kenttäpelaajien tekemistä maaleista (ekstrapisteitä alivoima-, voitto-, tasoitus- ja jatkoaikamaaleista), syötöistä, IS-tähdistä, maalia kohti suuntautuneista laukauksista ja +/- -tilaston mukaisista suorituksista¹⁴. Mielenkiintoisena yksityiskohtana tänä vellovan jääkiekkoväkivaltakeskustelun aikana voi mielestäni pitää sitä, että myös kenttäpelaajalle määrätystä kahden minuutin jäähystä saa pluspisteitä. Pidemmät jäähyt ja isommat rangaistukset tuottavat sentään miinuspisteitä, kuten myös tappiot. Maalivahdin kautta saa kerätyksi pisteitä nollapeleistä ja torjunnoista sekä voitoista ja tasapeleistä. IS Liigapörssin pisteytykset perustuvat tilastoihin, jotka saadaan suoraan jääkiekon SM-liigan tulospalvelusta.¹⁵

Tutkimusaineistoani ovat virtuaalimanagerointia koskevan kyselyn vastaukset (16 kpl), jotka olen kerännyt väitöskirjatutkimukseni aineistonkeruuseen pohjautuvan Internet-blogini¹⁶ kautta. Kyselyvastausten avulla pyrin selvittämään, mistä fantasia-liigojen pelaamisessa oikeastaan on kysymys, ja tarkastelemaan virtuaalimanageroinnin suhdetta muuhun mediaurheilun kuluttamiseen. Olen lisäksi saanut käyttööni yhden IS Liigapörssin 11 pelaajasta, eli virtuaalimanagerista, koostuvan kaverikimpan keskinäiset keskustelufoorum-viestit jääkiekon SM-liigakauden 2006–2007 ajalta¹⁷. Kaverikimppa on IS Liigapörssin pelimuoto, joka on mahdollista perustaa valittujen, enintään 20 virtuaalimanagerien kesken. Suljetussa kimppaturnauksessa kisataan koko fantasia-liigan yhteisten palkintojen lisäksi jostain kyseisen kimpan sopimasta palkinnosta, kimppalaisten määrittämien säännöin. Kaverikimppalaiset saavat käyttöönsä oman tulospalvelun sekä keskustelupalsta-alueen, joka mahdollistaa asynkronisen eli ei-reaalitajaisen kanssakäymisen pelaajien kesken.¹⁸ Keskustelupalstaviestien tarkastelun kautta keskityn luomaan kuvaa yhdestä fantasia-liigapelaamisen ulottuvuudesta, Internet-ympäristöihin tiiviisti kytkeytyvästä tietokonevälitteisestä kommunikaatiosta. Tässä olen lisäksi käyttänyt apunani yhden kaverikimppalaisen avointa haastattelua täydentääkseni keskusteluaineiston perusteella aukeamattomia viestisisältöjä.

Artikkeli etenee niin, että aluksi taustoitin fantasia-liigapelejä kytkemällä ne digitaalisten manageripelien lajityyppiin ja rahapelaamiseen. Seuraavaksi perehdyn fantasia-liigapelaamisen viehättykseen esittelemällä virtuaalimanageroinnin yleisiä piirteitä, jonka jälkeen siirryn tarkastelemaan virtuaalimanagerien keskinäistä kommunikaatiota, josta erottelen neljä erillistä puheen tasoa. Lopuksi päädyn vielä käsittelemään oman kysymyksenasetteluni esiin tuomia, virtuaalimanageroinnissa menestymiseen vaadittavia ominaisuuksia.



Fantasiiliigat yhdistävät strategiapelaamisen ja vedonlyönnin elementtejä. Piirros: Chance Browne. Kuva julkaistu Bulls Pressin luvalla.

Taktikointia ja resurssinhallintataitoja

Digitaalisen pelaamisen taustaa vasten fantasialiigojen juurten voi nähdä olevan manageripelien lajityypissä. Pelitutkija Aki Järvinen on nimittänyt kyseistä urheilupelien alalajityyppiä strategiapelien alagenreksi¹⁹. Peliohjaimen toimintojen hallitsemisen sijaan pääosassa ovat resurssinhallintataidot ja taktikointi.

Urheiluyleisöihin perehtynyt Garry Crawford on tarkastellut vuonna 1985 syntyneitä, yhdeksi suosituimmista pelisarjoista kehittyneitä jalkapallomanageripelikokonaisuutta Championship Manager / Football Manager lähtökohtanaan pelinautinnon paikantaminen. Pelisarja perustuu urheilumanageripeleille tyypillisesti pelaajien poimimiseen siirtomarkkinoilta, nykyisten ja uusien pelaajien sopimustarjousten hallitsemiseen, parhaiden pelistrategioiden luomiseen ja ylipäätään kaikenlaisiin valintoihin ja päätöksiin pohjaavaan kontrollointiin. Crawford on paikantanut Championship Manager / Football Manager -sarjan suosion syyt pelin tapaan ilmentää oikeaa ammattilaisjalkapalloa. Hän käyttää tiettyjen jalkapallon aspektien simuloimisesta digitaalisen pelin muotoon tyypillisestä yhteydestään lainattua käsitettä intertekstuaalisuus.²⁰

Kuten todettua, Crawford peräänkuuluttaa pelinautinnon elementtien liittämistä osaksi laajempaa sosiaalista ja kulttuurista kontekstia, jotta pelaamisen kytkeytyminen arkipäivän toimintoihin voisi tulla paikannetuksi. Hänen mukaansa manageripelaamisessa pelaajan urheilukiinnostus ja -tietämys yhdistyvät hänen mielenkiintoonsa ja osaamiseensa digitaalisia pelejä kohtaan. Houkuttelevaa on myös vaihtoehdoisen identiteetin haltuun ottaminen, itsensä kuvittelemineen erilaiseen asemaan ja tilanteisiin.²¹ Nämä kaksi osa-aluetta yhdistyvät, kun pelaaja ottaa managerin roolin ja hyödyntää peliä pelatessaan todellista, omaan kiinnostukseensa perustuvaa urheilutietämystään. Yksi Crawfordin haastateltavista tiivistää ”perinteisten” manageripelien olemuksen arvellessaan manageripelien ”ilmentävän fantasiaa, joka kaikilla faneilla on – että he tietäisivät paremmin kuin oikea manageri”²². Tässä suhteessa virtuaalimanageroitavat fantasialiigat poikkeavat tämän lajityypin urheilumanagerointipeleistä, sillä fantasialiigat ovat riippuvaisia todellisten pelaajien suorituksista ja sitä kautta myös todellisten managerien ratkaisuksista ja peluutustavoista. Fantasialiigojen näkökulmasta urheilijoiden todellisista suorituksista koostuvat ottelutapahtumat ja sarjakoneisto vastaavat manageripelien tekoälyä. Virtuaalimanageroinnin erityispiirteeksi on siis laskettava se, että fantasialiigojen ”tekoäly” on yhtä kuin todellisuus.

Fantasialiigojen kehittämiseen ja niiden murtautumiseen laajan urheiluyleisön suosioon on vaikuttanut oleellisesti Internetin käytön arkipäiväistyminen. Käytännössä taustalla vaikuttanee erityisesti mahdolliseksi tullut online tilastointien hyväksikäyttö. Internetin fantasialiigojen toimintaperiaate on osoitus median konvergoitumisesta. Lehdistä tutut urheilutilastoinnit ovat sulautuneet osaksi digitaalista peliä. Konvergenssi toteutuu fantasialiigojen kohdalla usein toisellakin tasolla. IS Liigapörssi on nimensä mukaisesti iltapäivälehtenä tunnetun Ilta-Sanomien ylläpitämä peli, jonka pyörittämisessä kyseisen lehden jääkiekkotoimittajilla on vastuunsa. Sama käytäntö tuntuu

(35%) ja 25-34-vuotiaat (18%). Opiskelijoiden osuus ”ammateissa” on huomattavan suuri, 49% (http://www.sanoma.fi/verkkomedia/kavijaprofiilit/is_liigapörssi_profiili_tammi-syyskuu_2006.pdf). Sen sijaan suomalainen keskivertovirtuaalimanageri eroaa ainakin iältään Yhdysvaltalaisen tutkimuksen mukaisesta tyypillisestä fantasialiigapelaajasta, joka on vajaa 40-vuotias, naimisissa oleva, hyvin toimeen tuleva ja koulutautunut talonomistaja. Esim. Prescott 2006.

¹⁹ Järvinen 2003, 46.

²⁰ Crawford 2006, 496, 504, 507.

²¹ Crawford 2006, 497, 500, 509.

²² Crawford 2006, 507. Samaa päätäntävällän ja asiantuntijuuden retoriikkaa on Frank M. Shipmanin (2001) mukaan käytetty myös fantasiaurheilun mainostamisessa.

²³ Järvinen & Sotamaa 2002, 10.

²⁴ Ibid., 12.

²⁵ Huimauksen kategoria edustaa vauhdin hurmaa ja toiminnallisuutta, joka tässä yhteydessä juontuu aitojen urheilutapahtumien jäljittelystä ja esimerkiksi Teemu Selänteen "leikkimisestä".

²⁶ Järvinen & Sotamaa 2002, 17, 22.

²⁷ Ibid., 28, 31.

²⁸ Ibid., 33–34.

olevan tyypillinen Yhdysvalloissakin, josta löytyy esimerkiksi The Hockey News ja SportingNews -lehtien isännöimiä fantasialiigoja.

Pelitutkijat Aki Järvinen ja Olli Sotamaa ovat tutkineet myös digitaalisen rahapelaamisen kenttää. He ovat lähteneet kartoittamaan nykyculttuurissa esiintyvien pelien muotoja. Fantasialiigat mahtuvat kiistatta Järvisen ja Sotamaan muotoileman pelin kolmitahaisen määritelmän raameihin. Fantasialiiga on etukäteen sovittuja sääntöjä noudattavaa toimintaa, johon on sisällytetty määrälliset määritelmät voitosta ja häviöstä sekä saavutuksista ja menetyksistä. Fantasialiigan tapahtumat ovat myös epätodellisia, sillä niillä on toinen status kuin muun maailman tapahtumilla.²³ Viimeisen määritelmän kohdalla fantasialiigojen voi mielestäni kyllä nähdä venyttävän pelin rajoja, tai ainakin niissä pelin muodostavat kaksi päällekkäin vaikuttavaa muusta maailmasta irrallaan olevaa toimintakokonaisuutta omine sääntöineen.

(Raha)pelikategorisoinnissaan Järvinen ja Sotamaa ovat tukeutuneet Roger Caillois'n vuodelta 1961 peräisin olevaan luokitteluun, jonka lähtökohtana on pelien perustuminen joko kilpailuun (agôn), sattumaan (alea), jäljittelyyn eli simulaatioon (mimiikka) tai huimaukseen eli vertigoon (ilinx)²⁴. Järvinen ja Sotamaa muodostavat rahapelien lähtökohtaiseksi kaavaksi seuraavan: ludus + alea (+agôn) eli säännöt + sattuma (+ kilpailu). Heidän pelejä ryhmittelevästä taulukostaan voi lukea mielestäni fantasialiigoja lähellä olevista pelimuodoista joukkueurheiluvideopelien sisältävän kilpailua, jäljittelyä ja toissijaisesti myös huimausta²⁵, pitkävedon ja joidenkin muiden urheiluviedonlyönnin muotojen perustuvan kilpailuun ja sattumaan ja strategiapelien kilpailuun ja jäljittelyyn.²⁶

Institutionalisoituneet rahapelaamisen muodot voidaan Järvisen ja Sotamaan mukaan jakaa raha-arpajaisiin, vedonlyöntiin ja veikkauspeleihin, kasinopeleihin ja raha-automaatteihin. Suomenkin markkinoille on tosin jo rantautunut rahapanoksilla pelattavia digitaalisia taitopelejä, joissa ovat edustettuna niin puzzle-, toiminta-, sana-, kortti-, strategia- kuin urheilupelit (esim. <http://www.topkani.fi/>). Raha-arpajaisissa voiton ratkaisee onni, veikkauspeleissä taidolla ja tiedolla on mahdollista vaikuttaa menestykseen. Rahapelaamisen taitoon perustuvat pelimuodot edellyttävätkin tosimaailman vastinetta, josta voidaan laskea todennäköisyyksiä. Näin ollen vedonlyöntipelit ovat aina sekundaarisia pelejä, jotka saavat merkityksensä jonkin toisen pelin tai kilpailun kautta. Agônin (esimerkiksi jääkiekko-ottelun) päälle rakennetaan alea tai alean ja agônin piirteiden yhdistelmä.²⁷ Tässä mielessä näen fantasialiigojen rinnastuvan vedonlyöntipelaamiseen. Molemmat ovat riippuvaisia toisista "todellisista" pelitapahtumista, jolloin asiantuntemuksella on mahdollista pyrkiä minimoimaan satuman vaikutus. Järvinen ja Sotamaa mainitsevat fantasy sport -pelit todeten niiden sisältävän perinteisen "mies miestä vastaan" -kilpailun ohella rahapelaamisen piirteitä. Internetin maksulliset fantasialiigat edustavat heidän mukaansa varsin puhdasverisiä rahapelipalveluita, vaikka nämä heidän rahapeliijaottelustaan puuttuvatkin.²⁸

Vaikka Järvisen mukaan resurssienhallintaan ja urheilutietämykseen perustuvien fantasialiigojen viehäytys onkin lähempänä rahapelien kuin videopelien vetovoimaa, voi mielestäni myös jälkimmäisistä

urheilupelikokemuksen kohdalla löytää yhtymäkohtia fantasiaaliigoihin. Järvinen on jäsentänyt pelikokemusta jakamalla pelikuviot mikro- ja makrotason rakenteisiin. Peleihin kuuluvat valintaruudut, ohjeistukset, tehtävänannot ja välianimaatiot, urheilupeleissä muun muassa erätauot, ovat makrotason rakenteita. Mikrotasolla pyritään suoriutumaan pelin haasteista lajikokemuksen simuloinnin kautta eli ”urheillaan varsinaisesti”. Fantasiaaliigoissa, kuten manageripelin lajityypin edustajissa yleisestikin, makrotason merkitys korostuu verrattuna joukkuelajisimulaatioihin. Urheilupelien viehäytys perustuu Järvisen mukaan niiden roolipelimäisyyteen ja urheilun, joko pelitilanteiden tai taustaorganisaatiotoiminnan, mahdollisimman aidon tuntuiseen simulointiin.²⁹ Näen fantasiaaliigojen vievän simulaation käsitteen aivan omalle tasolle puhuttaessa pelien mikrotasosta. Urheilutilanteiden jäljittelyn sijaan fantasiaaliigojen mikrotaso rakentuu oikeista, todellisen maailman urheilusuorituksista. Simulaatiosta tulee totta.

Urheilun seuraamisen uudenlainen ulottuvuus

Internet-blogissani olleeseen kyselyyn vastanneet ilmoittivat virtuaalimanageroivansa IS Liigapörssin lisäksi mm. Futispörssi, F1-pörssi, IS Kultatalli, SportingNews Fantasy Hockey, CDM Fantasy Hockey, THN Supreme Pool, ja Snickers Manager 2 -pelejä.³⁰ Fantasiatalleihin kerätään siis yhtä lailla NHL-jääkiekkoilijoita kuin kotimaisia ravihevosiakin.

Virtuaalimanagerointi tuntuisi linkittyvän hyvin pitkälti samoihin asioihin kuin mediaurheilun seuraaminen ylipäätään. Fantasiapelaamisella pyritään hakemaan lisäjännitystä otteluiden seuraamiseen. Virtuaalimanagerointi tuo ”tylsiinkin peleihin mielenkiintoa”³¹ ja kiinnostus tiettyjä liigoja kohtaan kasvaa. Virtuaalimanagerit laittavat oman asiantuntemuksensa peliin, jolloin urheilun seuraamiskokemus saa korostetun henkilökohtaisia piirteitä. Kuten urheiluedonlyönnissä, fantasiaurheilussakin omaa asiantuntijuuttaan hyödyntämällä voi saavuttaa palkintoja. Fantasiaaliigojen kohdalla palkintojen arvoa voi mitata rahassakin, mutta suurempi merkitys on epäilemättä kanssapelaajien kesken saavutetulla arvostuksella. Suurella osalla vastaajista virtuaalimanageroinnin viehäytys konkretisoituu kilpailemiseen ja kavereiden päihittämiseen.

Toiminta on myös yhteisöllistä: siihen kuuluu aiheesta keskustelu muiden managerien kanssa. Kimppasarjassa viimeisenä roikkuvat saavat kuittailuja onnettomasta menestyksestään ja sen sijaan itse saa onnistumisen tunteita hyvistä pelikierroksista ja pelaajavalinnoista.³²

Tony Mannisen mukaan monen pelaajan verkkopelien ydin on toisten pelaajien kanssa tai heitä vastaan pelaaminen – oli pelissä sitten kyse tuliasein taistelemisesta tai virtuaalihäiden järjestämisestä.³³

Toisin sanoen virtuaalimanageroitavien fantasiaaliigojen ydin on yhtä kuin itsensä urheilun ydin. Järvinen on todennut urheiluharastuksen olevan intermediaalinen ilmiö, millä hän tarkoittaa sitä,

²⁹ Järvinen 2003, 46, 51–53, 57.

³⁰ Kaksi vastaajaa mainitsi myös pelaavansa Hattrick-peliä, jonka itse lasken fantasiaurheilun sijaan manageripelien kategoriaan.

³¹ Kyselyvastaus, 26-vuotias mies.

³² Kyselyvastaus, 25-vuotias nainen.

³³ Manninen 2003.

³⁴ Järvinen 2003, 44.

³⁵ Kyselyvastaus, 31-vuotias mies.

³⁶ Kyselyvastaus, 22-vuotias mies.

³⁷ Kyselyvastaus, 31-vuotias mies.

että urheilun ystävät ovat yleensä kiinnostuneita urheilusta varsin kokonaisvaltaisesti. Median välityksellä urheilua seuraavat ihmiset kansoittavat useasti myös katsomoja kenttien laidoilla. He saattavat itsekkin harrastaa fyysistä urheilua ja vapaa-aikaan voi kuulua myös urheiluaiheisten digitaalisten pelien pelaaminen.³⁴ Fantasioliigat ovat tämän intermediaalisen ilmiön yksi ilmentymä. Niiden pelaajat ovat urheilemisen lainalaisuuksista, pelinomaisuudesta ja kilpailemisesta, viehättyneitä ihmisiä, jotka laajentavat kokemusta fantasiamaailman puolelle:

Kun en enää itse pelaa, vaan pelkästään penkkiurheilen, pelaajoilta tuttu kilpailu pitää jotenkin ottaa mukaan kiekkoon. Tällä tavalla sitä pääsee kokemaan uudestaan pettymyksiä ja mahtavia hetkiä onnistumisten kautta.³⁵

Kai se liittyy kilpailuviettiin, eli haluan voittaa otteluita vaikka ne pela-
taankin vain tietokannassa.³⁶

Fantasioliigapelaamisen kautta urheilun kuluttajat tulevat myös seuranneeksi ottelutapahtumia tarkemmin. Maalintekijät, jäähyminuutit, laukaukset ja syötöt saavat aivan uudenlaisen merkityksen. Urheilun seuraajille on virtuaalimanageroinnin kautta syntynyt erityisiä medi-
ankäyttörutiineja. Pelejä seurataan televisiolähetysten ohella ja niiden sijaan esimerkiksi Internetin reaaliaikaisten seurantasivustojen, teksti-tv:n, Liigapörssin ja SM-liigan nettisivujen kautta. Lopputuloksen lisäksi ollaan kiinnostuneita niin pistepörsseistä kuin maalivahtien torjuntaprosenteistakin. Oman virtuaalijoukkueen kasaaminen ja pelaajavaihtojen suorittaminen vaativat erityistä tarkkaavaisuutta. Ennen kauden alkua analysoidaan harjoitusotteluiden anti tulosten ja tilastojen valossa ja tutustutaan joukkueiden www-sivujen sisältöihin. Lähes päivittäisiin rutiineihin kuuluvat joukkueiden otteluohjelmissa ja kokoonpanoissa ajan tasalla pysyttelyn lisäksi suomalaisten ja kansainvälisten nettikeskustelupalstojen seuraaminen hyvien vihjeiden toivossa sekä urheilu-uutisten ja pelaajaesittelyjen tarkastelu. Kimp-pasarjaan osallistuvien virtuaalimanagerien aikaa kuluu lisäksi keskinäiseen kommunikointiin, mikä pitää sisällään kansakilpailijoiden taktiikoiden ja menestyksen seuraamisen. Pelissä pärjääminen vaatii virtuaalimanagerilta todella tiivistä ottelutapahtumien ja myös niiden ulkopuolisten asioiden seuraamista. Oman virtuaalijoukkueen jäsenen ailahtelevan pelivireen, loukkaantumisen tai pelikiellon huomiotta jättäminen on karkeimman luokan virhe.

Pelejä katsoessa sitä tulee aina ensin seurattua tiiviisti pelaajia, jotka kuuluvat omaan fantasiajoukkueeseen; näiden saamaa ylivoima-aikaa, näiden ketjukavereiden peliä, joukkueen käyttämää pelitaktiikkaa, avainpelaajien loukkaantumisia ja loukkaantumisten merkitystä peluutukseen (esim. nouseeko kakkosketjun hyökkääjän loukkaantumisen vuoksi ykkösketjun hyökkääjien pelaika), ylivoimapelien onnistumista, fantasiajoukkueeseen kuuluvan pelaajan kehonkieltä jne.³⁷

Yhdysvaltalaiset (urheilu)toimittajat ovat olleet sitä mieltä, että fantasialiigat johdattavat urheilun seuraajien kiinnostuksen pois oikeista



Piirros: Chance Browne. Kuva julkaistu Bulls Pressin luvalla.

joukkueista. Kotikaupungin joukkueen sijaan keskitytäänkin vain tiettyjen yksilöiden onnistumisiin. Fantasioliigojen nähdään tuhoavan sekä ideaalisen joukkueen ajatuksen että koko faniuden konseptin.³⁸ Kim Beasonin mukaan fantasiaurheilu on kuitenkin kasvattanut kiinnostusta todellista urheilua kohtaan³⁹. Hän on laatinut vuosittain toteutettavan fantasialiigapelaajia kartoittavan FSTA⁴⁰-tutkimuksen (2006), jonka mukaan 55 prosenttia virtuaalimanagereista katsoo enemmän urheilua televisiosta fantasialiigapelaamisensa seurauksena ja käy todennäköisemmin seuraamassa ammattilaisurheilua paikan päällä kuin keskiverto amerikkalainen⁴¹.

Online-yhteisöjä tutkiva Lee K. Farquhar ja psykologin teorian soveltamisen asiantuntija Robert Meeds ovat tutkineet fantasialiigapelaajien motivaatioita lähtökohtanaan urheilufaniuteen yleisesti yhdistettävät vaikuttimet sosiaalinen vuorovaikutus, viihde, arjesta irtautuminen, tunteellinen heittäytyminen sekä tiedonkeruun ja statistiikkojen tuntemisen sisältävä tarkkailu, joista kaksi viimeksi mainittua nousevat heidän mukaansa fantasialiigojen tärkeimmiksi elementeiksi. Kaikkien näiden elementtien voi nähdä esiintyvän omassa aineistossanikin. Farquhar ja Meeds pitävät poikkeuksellisen tutkimustuloksenaan sosiaalisen vuorovaikutuksen vähäistä merkitystä. Mielestäni on kuitenkin mahdollista, että heidän käyttämänsä tutkimusmetodi "yhteydenpito kavereihin on kaikki, mitä kostun fantasiaurheilusta" -tyyppisine kysymyksineen ja "täysin samaa mieltä / täysin eri mieltä / en osaa sanoa" vastausvaihtoehtoineen johtaa hiukan liian kärjistettyihin kategorisointeihin.⁴²

Fantasioliigojen pelaaminen vetää urheilun seuraajat myös Internetin äärelle – tosin siihen suuntaan mediaurheilun kuluttaminen on liikkunut muutenkin. Virtuaalimanageroinnin ja urheilun kuluttamisen nähdään kulkevan "käsi kädessä"⁴³. Pelaajat ovat lähtökohtaisesti urheilusta kiinnostuneita ihmisiä, joille fantasialiigapelaaminen tuo urheilun seuraamiseen uudenlaisen ulottuvuuden. Useimmille virtuaalimanagerina toimiminen on ensisijaisesti mukavaa ja edullista ajanvietettä, jonka ohitse voivat arvoasteikossa ajaa oma urheileminen, paikan päällä tai television välityksellä tapahtuva kannattaminen tai oma harrastelijatoimittajuus. Toisaalta virtuaalimanageroinnin myötä yksittäisten otteluiden seuraamisen luonne on muuttunut ja saattanut innostaa mukaan vähemmän aktiivisia urheilun kuluttajia⁴⁴. Virtuaalimanageroitavien fantasialiigojen pelaamisen ja mediaurheilun muun seuraamisen ei voi sanoa vievän aikaa toisiltaan, sillä ne nivoutuvat pelattavana olevan urheilulajin osalta tiiviisti yhteen. Osa virtuaalimanagereista sen sijaan kokee oman urheiluedonlyöntinsä

³⁸ Esim. Wendel 2004 ja Sullivan 2006, myös Shipman 2001.

³⁹ Kim Beasonin haastattelu, Tardy 2005.

⁴⁰ FSTA eli Fantasy Sport Trade Association (<http://www.fsta.org/>) on amerikkalainen yhdistys, joka perustettiin vuonna 1999 luomaan yhteyksiä kasvavan bisnesalueen toimijoiden kesken. Yhdistys edustaa tänä päivänä yli 125 alan yritystä, järjestää aiheeseen liittyviä konferensseja ja toteuttaa vuosittain markkinointitutkimuksen.

⁴¹ Esim. Prescott 2006.

⁴² Farquhar & Meeds 2007, 1, 4–5, 11.

⁴³ Kyselyvastaus, 31-vuotias mies.

⁴⁴ Esim. kyselyvastaus, 25-vuotias nainen.

⁴⁵ Esim. kyselyvastaus, 26-vuotias mies ja kyselyvastaus, 26-vuotias mies.

⁴⁶ Kyselyvastaus, 31-vuotias mies.

⁴⁷ Järvinen & Sotamaa 2002, 27, 35.

⁴⁸ Ibid., 34.

⁴⁹ Payne 2005.

vähentyneen fantasialiigapelaamisen vaikutuksesta⁴⁵. Yleisesti ottaen fantasialiigapelaaminen on, jos mahdollista, lisännyt entisestään urheilun kuluttajien kiinnostusta mediaurheilua kohtaan.

Se [virtuaalimanagerointi] herättää mielenkiinnon muitakin kuin kannattamiani joukkueita kohtaan. Varsin näkökulmia avaava katsantokanta urheilun seuraamiseen, siis.⁴⁶

Urheiluedonlyöntikäyttämisen muuttuminen virtuaalimanagerien kohdalla on ymmärrettävää, koska motiiveiltaan fantasialiigapelaaminen ja urheiluedonlyönti ovat hyvin lähellä toisiaan. Molempien kohdalla tavoitellaan lisäjännitystä urheilun seuraamiskokemukseen ja pyritään hyödyntämään omaa asiantuntemusta. Kimppasarjaan osallistumista voi mielestäni verrata vedonlyöntiin kavereiden kesken. Urheiluveikkaus tuo sekkin lisämielenkiintoa urheilun seuraamiseen. Esimerkiksi vakioveikkauksen pelaaminen lisää kiinnostusta Englannin jalkapalloliigaan, ja lisäinformaatio taas nostaa pelaamisen houkuttelevuutta. Toisaalta rahapeleissä(kin) niiden viihdearvo ja jännitys ovat vähintään yhtä tärkeitä kuin mahdollinen voitto.⁴⁷ Järvisen ja Sotamaan mukaan fantasialiigat ovat alun perin tuoneet lähinnä lisäarvoa urheiluaiheisten palveluiden oheen. He pitivät kaveriporukalla perustetuiden alaliigojen sisällä tapahtuvaa keskinäistä kisailua fantasialiigojen pelaamisen mielekkyyden perustana.⁴⁸ Tämä tukee omaa näkemystäni IS Liigapörssin kaverikimppan keskinäisen keskustelufoorumien tarkastelun merkittävydestä. Matthew Payne peräänkuuluttaa hänkin verkkopelien sosiaalisen merkittävyyden paikantamista. Hänen mukaansa pelikommunikaatiossa tulisi nyt keskittyä tarkastelemaan nimenomaan sitä, mitä on sanottu ja sen merkityksiä kussakin peliyhteisössä.⁴⁹

Virtuaalimanagerien keskinäisen kommunikaation merkitys

Kommunikoinnin tarkastelussa olen erityisen kiinnostunut siitä, miten reaali maailman urheilutapahtumat sekoittuvat puheen tasolla niihin kytköksissä oleviin digitaalisen pelin tapahtumiin. Astuuko fantasialiigaa pelaava urheilun seuraaja virtuaalimanagerin saappaisiin ryhtyessään keskustelemaan pelin sisäisellä keskustelufoorumilla? Kun IS Liigapörssin pelaajat kommentoivat SM-liigajoukkueen tietyn jääkiekkoilijan osuutta ottelutapahtumiin, arvostelevatko he itse asiassa kyseistä pelaajaa vai kyseisen pelaajan fantasiajoukkueeseensa valinnutta virtuaalimanageria – vai ehkä kyseisen pelaajan peluuttamisesta todellisuudessa vastaavaa oikeaa valmentajaa? Fantasialiigojen pelaaminen kulkee reaali- ja virtuaali maailmojen rajalla. Onko edes mahdollista paikantaa, missä merkitykset milloinkin muodostetaan?

FSTA:n presidentin Jeff Thomasin mukaan fantasiaurheilun suosio perustuu suurelta osin sosiaalisen kanssakäymisen ja leikkimielisen kilpailun elementteihin. Fantasialiigojen pelaajat nauttivat mahdollisuudesta saada kilpailla ja vertailla taitojaan työkavereidensa, ystäviensä ja sukulaistensa kanssa. FSTA:n tutkimuksen mukaan kolme neljästä virtuaalimanagerista pelaa fantasialiigoja tuntemiensa ihmisten kans-

sa.⁵⁰ Oman kyselyaineistonikin perusteella yhden virtuaalimanageroinnin viehätyksen merkittävistä tekijöistä voi paikantaa kavereiden kanssa kilvoitteluun, mikä konkretisoituu kaverikimpan sisäisissä keskustelufoorum-viesteissä. Kollegojen ratkaisuja ruoditaan usein urheilumaailmasta tutuin sanakääntein – virtuaalimanagerien sijaan saatetaan puhutella myös pelihahmon takana olevaa henkilöä muissa kuin fantasialiigaan liittyvissä asioissa. Reaali- ja virtuaalitodellisuuden elementit sekoittuvat kiehtovalla tavalla.

Tarkasteleman IS Liigapörssin kaverikimpan 11 virtuaalimanageria olivat 22–30-vuotiaita miehiä, jotka tunsivat toisensa entuudestaan. He olivat kaikki nykyisiä tai entisiä urheilijoita itsekin, kuka milläkin tasolla ja lajissa. Kukaan ei kuitenkaan pelannut todellisuudessa kyseessä olevaa fantasialiigalajia – muutama oli harrastanut jääkiekkoa juniorivuosiensa muiden urheilulajien rinnalla. Kaverikimppalaiset kuuluivat kaikki samaan kaveripiiriin, joista vain kaksi asui eri paikkakunnilla kuin muut kimppaan kuuluvat. Samalla paikkakunnalla asuneet pelaajat tapasivat toisiaan kasvokkain IS Liigapörssi-kauden (2006–2007) aikana viikoittain. Tapaamisiin kuului yleensä, sekä asiallissävyyistä että ”kuittailevaa” keskustelua fantasialiigatapahtumista.⁵¹

Manageripelien pelaajia tutkinut Crawford on todennut pelikommunikaation laajentamisen pelimedian ulkopuolelle olevan tyypillistä yhdessä pelaaville managereille. Hän nimittää tätä ”sosiaalisen esityksen” ylläpitämiseksi.⁵² Tietokonevälitteiseen kommunikaatioon perehtynyt Mats Wiklund näkee pelikommunikaation laajentamisessa kauaskantoisemman puolen. Hänen mukaansa pelit ovat luonnollinen kanava tietokonevälitteiselle kommunikaatiolle ja tulevaisuudessa pelit ovat mahdollisesti kokonaan muunlaisten chat -ympäristöjen korvaajia. Hänen näkemyksissään tietokonevälitteinen kommunikaatio on muuttanut muotoaan pelivälitteiseksi kommunikaatioksi.⁵³

Aineistoni kaverikimppalaiset ovat pelanneet IS Liigapörssiä kahden perättäisenä kautena, joista jälkimmäisenä kimppa sai yhden uuden jäsenen. He kutsuvat kimppaansa ”Rönssikimpaksi” ja sopivat fantasialiigakauden aluksi omat keskinäiset sääntönsä. Yleisistä IS Liigapörssin säännöistä poiketen kimppalaiset olivat sopineet, ettei kauden aikana saa 11 peruspelaajavaihdon lisäksi käyttää maksullisia lisävaihtoja. Myös kimpan omista palkinnoista oli sovittu ennen kauden alkua. Kaverikimpan voittaja sai fantasialiigajakson päätteeksi muilta kimpan virtuaalimanagereilta kultakin puoli litraa Koskenkorvaa lukuun ottamatta toiseksi ja kolmanneksi sijoittuneita, jotka säästyivät ”maksulta” ja viimeiseksi jäänyttä, jonka kohtaloksi koitui kokonaisen litran pulittaminen. Neljästä jaksosta ja play-offs -peleistä koostuneen fantasialiigakauden aikana kaverikimppalaiset kokeilivat kerran uuden jakson alkaessa fyysisistä varaustilaisuutta, jonka merkeissä he kokoontuivat yhden kimppalaisen kotiin. Edellisessä jaksossa viimeiseksi jäänyt kimppalainen sai aloittaa pelaajien valitsemisen fantasialiigajoukkueeseensa, eikä samaa pelaajaa saanut varata kuin yhden virtuaalimanagerin fantasiajoukkueeseen.⁵⁴

Fantasialiigapelaajien motivaatioita kartoittaneet Farquhar ja Meeds ovat luokitelleet pelaajat omassa tutkimuksessaan onneen luottaviin ”satunnaisiin pelaajiin”, omistautuneimpiin ”taitaviin pelaajiin”,

⁵⁰ Esim. Leporini 2007.

⁵¹ Haastattelu, 26-vuotias mies.

⁵² Crawford 2006, 503.

⁵³ Vrt. game mediated communication. Wiklund 2005.

⁵⁴ Haastattelu, 26-vuotias mies. Pelaajien halu luoda omia sääntöjä pelien formaalien sääntöjen tilalle tai niiden jatkeeksi on mielenkiintoinen ilmiö. Muun muassa Mikael Jakobsson (2007) on kyseenalaistanut sääntöjen yksiselitteisen aseman pelin virallisena määrittäjänä. Hänen mukaansa säännöt ovat aina pelaamisen kontekstin ja pelaavan yhteisön vaikutuksen alaisia.

⁵⁵ Farquhar & Meeds 2007, 8–14.

⁵⁶ Wiklund 2005.

⁵⁷ Ks. esim. Robinson 2007, 98–99.

⁵⁸ Arpo 2005, 20, 279–280.

todellisuuspakoiisiin ”eristäytyneisiin jännityksen tavoittelijoihin”, kilpailuhenkisiin ”roskanpuhujiiin” ja vasta paikkaansa fantasialiigapelaajien joukosta hakeviin ”kehittyjiin”.⁵⁵ Tämän luokituksen perusteella tarkastelemani IS Liigapörssin kaverikimpan keskustelijoita voisi mielestäni luonnehtia omistautuneiksi ja kilpailuhenkisiksi ”taitaviksi roskanpuhujiksi”.

Kyseisen kaverikimpan keskustelufoorum-viesteistä on mielestäni hahmotettavissa neljä erillistä puhetapaa tai puheen tasoa. Kolmessa näistä puhetavoista fantasialiigan pelaajat kommunikoivat omana, todellisena itsenään. Yhdessä kommenttien kohteena on fantasialiigapeli itsessään ja toisessa todellisten pelaajien urheilusuoritukset ja oikeat pelitapahtumat. Kolmas puheen taso käsittää kaiken muun, lähinnä peliin liittymättömän vuorovaikutuksen. Tällä puheen tasolla kommunikoija ei yleensä vuorovaikuta edes fantasialiigan pelaajana. Yhdessä puhetavassa kanssakäyminen tapahtuu virtuaalimanageriin samaistumisen tasolta käsin. Käytännössä nämä muodot sekoittuvat saman virtuaalimanagerin kommunikoinnissa – toisin sanoen sama fantasialiigapelaaja voi viestistä riippuen esiintyä eri keskustelijapositionissa. Mats Wiklund erottelee, lähinnä seikkailu-, rooli- ja toimintapeligenrejen yhteydessä, pelin sisäisen kommunikaation (in-game communication) ja pelin ulkoisen kommunikaation (out-of-game communication) lisäksi hahmon sisäisen (in-character) ja hahmon ulkoisen kommunikaation (out-of-character), mikä vastaa määrittelyiltään omaa jäsenystäni. Wiklundinkin mukaan hahmon ulkoinen kommunikaatio voi olla myös pelin sisäistä, kun keskustellaan esim. teknisistä ongelmista tai järjestellään pelisessiota.⁵⁶

Tietokonevälitteinen kommunikointi tapahtuu usein jonkin roolin takaa. Internetin keskustelualueet saattavat muodostua ”roolipeliareenoiksi”, joilla keskustelijat kokeilevat vuorovaikuttamista tietoisesti valitun roolihahmon kautta. Roolinotoksi voidaan ajatella myös se, että keskustelija tuo viesteissään itsestään korostetusti esille vain valitsemiaan asioita.⁵⁷ IS Liigapörssin kaverikimpan keskustelualueen keskustelijoiden asettumisen virtuaalimanagerien asemaan voi ajatella eräänlaiseksi roolin esittämiseksi. Tässä yhteydessä roolileikittely on kuitenkin kaikkien kommunikojien tiedostamaa ja hyväksymää toimintaa ja keskustelijaposition vaihtaminen lennossa kirjoittamattomien sääntöjen puitteissa sallittua. Kaverikimpan keskustelualue poikkeaa Internetin avoimista keskustelufoorumista siinä, että se on vain tiettyjen käyttäjien suljettu kommunikointikanava, jossa kaikki keskustelijat tuntevat toisensa ja tietävät kuka kommentoi minkäkin nimimerkin takaa. Tällöin myös keskustelupalstakulttuurille tyypilliset anonyymiyys ja ”luuraaajat” (lurk = väijyvä, vaania) eli keskusteluun osallistumattomat viestien lukijat puuttuvat kokonaan. Yhteistä on viestin saapumisen havaitseminen kautta rakentuva Internet-läsnäolo ja asynkronisuuteen liittyvä viestien säilyminen.⁵⁸

Neljä puheen tasoa

Keskusteluaihepiireistä esiin näyttää nousevan huumorin sävyttämä kiistely kaverikimpan säännöistä:

Olen...

xxxx

(09.12.2006 19:35:37)

...samaa mieltä: vaalit!!!

xxxx:n vaihdosta: xxxx suoritti vaihtonsa kuulemma lentokentän netissä, en tiedä missä maassa! Soitti vaihdon jälkeen ja kysyi näkyikö vaihto eli oliko suoritettuna. Eli ei se sen kummempi juttu ole.

xxxx TeeJiiksi!!!!!!!!!!

Kyllä...

xxxx

(13.03.2007 22:03:36)

...sen on oltava xxxx niin että jos et ole maksanut huomiseen iltaan mennessä, niin muut kimpan jäsenet päättävät rangaistuksestasi!!!

Näit xxxx:n esim. viime viikonloppuna xxxx:lla.

The Real TJ (aka xxxx) voi ottaa xxxx:aan yhteyttä huomenna ennen klo 17 ja kysyä kenelle sakko pamahtaa!!!

Keskusteluihin on noussut myös muun muassa kännykän välityksellä tehtyjen vaihtojen salliminen ja uuden kimppalaisen mukaan kelpuuttaminen. Kun tähän lisätään fantasialiigaa digitaalisena pelinä koskevat kommentit, kuten omien ja muiden suorittamien pelaajavaihtojen sekä esimerkiksi viestien kirjoitusasun kommentointi, muodostaa tämä puheen taso varsin laajan osan foorum-keskustelusta. Tämänkaltaiset kommentit kaverikimppalaiset esittävät omana itsenään puhutellen virtuaalimanagerihahmojen takana vaikuttavia fantasialiigan pelaajia. Iso osa tämän puhutavan edustamista viesteistä sisältää voimakasta kanssapelaajien provosointia. Verkkopelaamisen sosiaalisia merkityksiä tutkinut Matthew Payne toteaa online-pelien tarjoavan usein erilaisia kommunikointikanavia informaation perille saattamiseksi, yhteistyön toteuttamiseksi ja tietenkin kanssapelaajien loukkaamiseksi, mistä hän käyttää termiä "flame"⁵⁹. Rönssikimpassa ivallisten kommenttien kohteeksi joutuvat etupäässä toisten kimppalaisten epäonnistuneet pelaajavaihdot ja mahdollinen hermostuminen. Samalla muistetaan yleensä huomauttaa mahdollisesta omasta hyvästä menestyksestä. Kilvoitteluun taipuvaisesta ihmisestä nimitystä homo ludens käyttänyt Johan Huizinga muistutti kaikessa leikkisä olevan hyvin tärkeätä, että voi kehua toisille onnistumistaan⁶⁰. Rönssikimpan keskustelualueella provosointiin suorastaan kannustetaan:

tsyykkaus alkakoon!!

xxxx

(13.02.2007 14:25:12)

Näin ennen jakson alkua on kiva tsyykata kanssakilpailijoitaan ja vaikuttaa heidän suorituksiinsa negatiivisesti!!

Tsyykkaus alkakoon!!

Ja kutsuunhan vastataan:

Ensi jakso

xxxx

(03.02.2007 22:46:41)

Ettei olis niin ylivoimaista niin ens jaksossa annan ilmaisia vihjeitä. Minut tavoittaa numerosta xxx - xxx xxxx.

⁵⁹ Flame (liekki, tulenlieska, roihu) = loukkaava tai vihamielinen uutisryhmäviesti, verbaalisen aggression muoto, joka liittyy usein trollaukseen (troll = peikko) eli tahalliseen provokaatioon. Ks. esim. Arpo 2005, 116 tai Payne 2005.

⁶⁰ Huizinga 1967, 63.

Kiitoksia hyvät herrat

xxxx

(09.12.2006 21:54:33)

kaikille tiukasta taistelusta.

Mene ja tiedä hupeniko xxxx:n voitto Jyväskylän putkiäksidenttiin.

Henkilökohtaisella tasolla voitaneen puhua jonkinasteisesta kasvojen pesusta. Edellisen jakson peräsmiehestä kehkeytyi tämän jakson aikana jääkylmä taktikko, jonka edessä karastuneinkin pokerinaama joutuu antamaan periksi helvetilliselle ristipaineelle, jonka aiheuttaa yhtäältä allekirjoittaneen henkinen psyykkaus, kahtaalta allekirjoittaneen kirurgintarkka operointi leikkauspöydällä.

Käytän tilaisuuden hyväksi ja toivotan kaikille oigge hele-VE-tin tuloksetlista jaksoa nro III!!

Edellä esitetyn, jälkimmäisen viestin lokerointi on oikeastaan ongelmallista, sillä kommentin voisi sijoittaa myös sen puheen tason alle, jossa pelaajat kommunikoivat virtuaalimanagerin roolin takaa. Tällöin pelitapahtumia kommentoidaan tavallaan pelin sisältä käsin. Selkeimmillään tämän puhutavan viestit ovat tiedotetyyppeisiä tiedonantoja, jotka on saatettu myös allekirjoittaa omalla managerinimellä. Usein myös oman fantasiajoukkueen pelaajien suoritusten kommentointi tapahtuu managerin asemasta:

Kokeiluja..

xxxx

(15.02. 2007 23:28:09)

Näin Tapiossa (parissa viime pelissä) huikeaa profiilin nostoa. Tapio ei ollut tänään enää lupauksia herättävä, ikävä kyllä... Tapio lähtee.

-Myntti-

Fantasioliigajoukkueiden pelaajavaihtoista on tapana informoida kanssapelaajia edellä esitetyn tavan lisäksi ikään kuin puhuttelemalla fantasioliigajoukkueeseen valittua jääkiekkoilijaa:

Ai niin...

xxxx

(14.12. 2006 20:58:58)

Mats Hansson → tervetuloa joukkueeseen!!

TJ

Puhetapojen erottelua sekoittaa entisestään näiden kahden tason välille sijoittuva, foorumilla käyty kaverikimpan toimitusjohtajuuskeskustelu. Kaverikimpalla pitää olla perustaja, jonka rönssikimppalaiset ovat nimenneet toimitusjohtajaksi. Kyseinen fantasioliigapelaaja esiintyy itsensä ja virtuaalimanagerin lisäksi usein toimitusjohtajan roolissa:

TÄRKEÄ ILMOITUS!!!!

xxxx

(29.12. 2006 22:53:30)

Nettiliittymän vaikeuksista johtuen joudun tekemään pakkoratkaisun ja pitämään eräänlaista sapattivapaata ja luovuttamaan TJ:n paikan kotvaseksi!!!

Tällä päivämäärällä luovutan ToimitusJohtajan (TJ) paikan määräaikaisella sopimuksella (18.1. 07 asti) xxxx xxxxx:lle joka astuu ruoriin välittömästi tämän viestin julkaisemisen jälkeen. Virka on siis määräaikainen ja sitä tullaan tarkistamaan tuona päättymispäivämääränä (18.1. 07). Määräaikaisen ToimitusJohtajan tulee tuona aikana käyttää nimimerkkiä MATJ (Määräaikainen ToimitusJohtaja). Varsinainen TJ- nimim. pysyy yhä xxxx xxxxx:lla. Toivotan kaikille rönssiläisille hyviä pelikierroksia ja uudelle määräaikaiselle toimitusjohtajalle jaksamista vaikeilla hetkillä!!

xxxx:ssa 29.12.06

xxxx

TJ

Tämä viesti laukaisi foorumilla keskustelusarjan, jonka johdosta kaverikimpan kesken käytiin myöhemmin keskustelufoorumin välityksellä toimitusjohtajavaalit. Kaksi toimitusjohtajaehdokasta kalastelivat tietenkin ääniä itselleen etupäässä mustamaalaamalla toisiaan. Milloin vastaehdokas tiedettiin "agressioherkäksi kaveriksi"⁶¹, ja milloin taas julistettiin "jees-jees miesten ajan olevan ohi"⁶². "Urnilla" eli keskustelufoorumilla annettiin ahkerasti ääniä perusteluineen, jollaisiksi kelpasi esimerkiksi väärän kotipaikkakunnan edustaminen.

Sijoitan tämän puheen tason alle myös tiedonannot, joissa puhujana ei esiinny itse virtuaalimanageri, mutta jotka ovat selvästi virtuaalimanagerin roolin kautta esille tuotuja fantasiajoukkuetta koskevia viestejä. Nämä viestit ovat usein lainauksen asuun puettuja kuvitteellisia haastattelupätkiä tai tiedotteita, joita lukemaan voi kuvitella median eteen astuneen virtuaalimanagerin:

Tiedotus

xxxx

(23.11. 2006 23:11:31)

Patjojen alkukausi on ollut todella synkkä ja siksi Patjojen johtokunta on päättänyt vapauttaa Dawda Bahin valmennusvastuusta välittömästi. Uudeksi valmentajaksi on pestattu loppujakson kestäväällä sopimuksella Risto Virtanen.

"Patjat otti alkuviiikosta yhteyttä ja kyseli halukkuuttani hommaan" paljastaa Risto nopeaa käännettä. "Näen Patjoissa potentiaalia ja nyt pitää saada joukkue pelaamaan omalla tasollaan" Risto linjaa teesejä miten Patjat palaa yhtenäiseksi joukkueeksi.

Virtuaalimanagerin roolin takaa tapahtuvalla puheen tasolla foorum-keskustelu saa urheilujournalismin konventioita noudattelevan muodon. Mediaurheilun ilmaisutavat on omaksuttu. Valmentajien, pelaajien, managerien, toimittajien ja selostajien käyttämä urheilukieli on "otettu haltuun" ja urheiluyhteisön tavanomaiseksi mielletystä roolista poiketen vakiinnutettu omaan käyttöön. Kun fantasiajoukkueessa "vapaamatkustajien aika on ohi" ja "Ville Leino liipaisimella"⁶³, on kommunikointityylin esikuvana ammattilaisjoukkueen tähti-valmentaja tai -manageri. Nykyisessä mediaurheilussa matkimisen arvoisiksi julkisuuden henkilöiksi ovat urheilijoiden ohella nousseet taustahenkilöt eleettömän tyylikkäästä Chelsea ex-managerista José Mourinhosta valmennusmenestyksellään aatelisarvon saavuttane-

⁶¹ Kaverikimpan keskustelufoorumiviesti 17.1. 2007 (23:19:38).

⁶² Kaverikimpan keskustelufoorumiviesti 17.1. 2007 (23:24:21).

⁶³ Kaverikimpan keskustelufoorumiviesti 23.11. 2006 (23:17:27).

⁶⁴ Rowe 2004, 117–118.

⁶⁵ Kaverikimpan keskustelufoorumviesti 01.12.2006 (16:08:43).

⁶⁶ Kaverikimpan keskustelufoorumviesti 08.12.2006 (18:15:48).

seen Sir Alex Fergusoniin. Mediaurheilutekstejä tarkastelleen David Rowen mukaan urheilupuhe, niin puhuttu ja kuultu kuin painettu ja luettukin on mediaurheilutuottajat ja yleisön yhdistävä tekijä. Rowe käyttää stereotyyppisestä, mutta kakofonisesta kielestä nimitystä ”sportuguese”.⁶⁴ Fantasiaaliigapelaamisen yhteydessä ”epäilijöille näytetään” ja ”vanhan vireen löytäminen”⁶⁵ ovat mediaurheilupuhetta, jonka kautta virtuaalimanageripelin pelaajat samaistuvat tiukemmin rooliinsa asettaessaan mielikuvissaan vastaamaan klassiseen ”miltä nyt tuntuu” -kysymykseen. ”Luottoa löytyy” ja ”huutoon vastataan”⁶⁶.

Rönssikimppalaisten keskustelufoorumilla astutaan myös aika ajoin ulos virtuaalimanagerin roolista kommentoimaan jääkiekon SM-liigan tapahtumia sellaisinaan. Vaikka kommentteista on luettavissa erityinen kiinnostus omaa fantasiaaliigajoukkuetta edustavia jääkiekkoilijoita kohtaan, siirrytään kuitenkin hahmon sisäisestä kommunikaatiosta hahmon ulkoiseen kommunikaatioon. Näissä viesteissä ollaan muun muassa huolissaan oikeiden SM-liigavalmentajien peluuttamisaikeista, jännitetään tiettyjen otteluiden lopputuloksia, riemuitaan joidenkin jääkiekkoilijoiden onnistuneista suorituksista ja manataan toisten epäonnistumisia.

Tänään se nähdään!

xxxx

(01.03.2007 10:35:44)

Kestääkö Tipetsin VHS Sikakatsomon puristuksessa!

Viesteissä kunnioitetaan myös Internetin keskustelupalstakulttuurille tyypillisiä piirteitä, vaikka kaverikimpan foorumilla ei ole mahdollista perustaa erillisiä, tietyille aiheelle pyhitettyjä keskusteluviestiketjuja eli ”topiceja” vaan viestit näyttäytyvät kaikki perätysten aikajärjestyksessä.

tässä topicissa...

xxxx

(09.01.2007 19:02:59)

...toivotaan JOKEREILLE murskavoittoa!!!!

Eräs rönssikimppalainen kannustaa samassa viestissä itseään (fantasiaaliigapelaajana) ja oman fantasiaaliigajoukkueensa jääkiekkoilijoita toivoessaan onnistuneita pelisuorituksia näiden reaali maailman vastineilta illan SM-liigaotteluissa:

Ne on hänessä!

xxxx

(08.12.2006 12:48:24)

Lykyä pyttyyn xxxx, toivottavasti kykenet pitämään kärkipaikan tappiin asti!

Tsemiä Jani, tsemiä Marko, tsemiä Jussi, Tsemiä Kai, Tsemiä Petri, Tsemiä Dale.

Terkkuja kaikille jotka tuntee mut, ootte ihquja!

Kaikki edellä esitellyt puheen tasot edustavat mielestäni pelin sisäistä kommunikaatiota, siitäkkin huolimatta, että osa kommentteista

koskee fantasialiigapelin ohella reaali maailman urheilusuorituksia. IS Liigapörssi on fantasialiigapelinä jo itsessään intermediaalinen ilmiö, jonka mediarajat ylittävä intertekstuaalisuus ylittää itse asiasa myös median ja reaaliaikaisen, todellisen tapahtuman raja-aidat. Digitaalinen peli viittaa jäähallin sisällä tapahtuviin urheilumaailman käännteisiin, joista puhuminen voi samalla sivuta Internet fantasialiigapelin tapahtumia.

Yhtä puheen tasoa voi mielestäni luonnehtia pelin ulkoiseksi kommunikaatioksi. Rönssikimppalaisten kohdalla fantasialiigapelin keskustelufoorumista muodostui kommunikointikanava myös peliä koskemattomille asioille. Toistuvia viestiaiheita tällä puheen tasolla ovat "IRL⁶⁷-tapaamisten" sopimiset. "Etsin huomiselle lenkkiseuraa n. klo 16 alkaen! Kiinnostuneita?" edustaa näitä viestejä tyyppillisimmillään. Pääsiäislomasuunnitelmien ja yhteisten tekojääradan vuokrauksien lisäksi tämä puheen taso sisältää myös lähestulkoon reaaliaikasta, mutta suhteellisen informaatioköyhää ajankuluchattailua. Keskinäinen kisailun elementti on kuitenkin lähestulkoon aina läsnä. Paremmuudesta mittelöintiä laajennetaan muillekin populaarikulttuurin alueille mm. tv-sarja- ja elokuva-aiheisten visailuiden muodossa:

Elikäs

xxxxx

(04.03.2007 14:27:26)

Nyt olisi 5iisi pistettä jaossa ja pistetään vielä siihen päälle muutama respect-poinssi päälle! 5 pisteen vihje ja suosikki tv-sarjaa haetaan: sarjan päähenkilöihin lukeutuva teini-ikäinen poika nukahti ruotsin kirjan alle.

Visailuareenana toimimisen lisäksi keskustelufoorum on toiminut esimerkiksi "yöchat -ympäristönä" – myös siitä kuka jaksaa valvoa myöhimpään voi kisata...

Virtuaalimanagerien pelifilosofiat

Astuin itse fantasialiigojen maailmaan muotoillessani virtuaalimanagerointia koskevan blogiosuuden kysymyksiä. Halusin vastaajien myyvän itsensä fantasialiigajoukkueeni uudeksi manageriksi. Pyysin heitä kuvittelemaan seuraavanlaisen tilanteen: Olen menestyksekkään fantasialiigaseuran omistaja. Olen tehnyt kovan luokan pelaajahan-kintoja ja koossa on jo nyt varsin kilpailukykyinen virtuaalijoukkue. Etsin kokenutta ja kunnianhimoista virtuaalimanageria fantasiajoukkueeni keulakuvaksi. Kirjoita minulle esittely itsestäsi, josta käy ilmi tehtävän edellyttämät vahvuutesi ja motivaatiosi. Miksi minun pitäisi valita juuri sinut?

Vastaajat innostuivat kehuskelemaan omilla virtuaalimanagerointitaidoillaan ja tiivistivät mielestäni samalla fantasialiigapelaamisen keskeisiä elementtejä. Selvimpänä menestyksekkäältä virtuaalimanagerilta vaadittavana ominaisuutena korostui, ehkä osittain kokemusta painottavan "hakujulistukseni" johdosta, pitkään jatkunut, luontainen taipumus monipuoliseen urheilun seuraamiseen. Yksi vakuuttaa

⁶⁸ Kyselyvastaus, 25-vuotias mies.

⁶⁹ Kyselyvastaus, 31-vuotias mies.

⁷⁰ Scouttaamisella tarkoitetaan urheilun yhteydessä yleensä kykyjenetsijänä toimimista tai kuten tässä yhteydessä vastustajan "vakoilua" eli tietojen urkkimista vastustajajoukkueen taktiikoista ja suunnitelmista. (Esim. kyselyvastaus, 24-vuotias mies.)

⁷¹ Kyselyvastaus, 22-vuotias mies.

⁷² Kyselyvastaus, 25-vuotias mies.

⁷³ Kyselyvastaus, 26-vuotias mies.

⁷⁴ Kyselyvastaus, 27-vuotias mies.

⁷⁵ Olisi mielenkiintoista verrata fantasiaurheilua suosiotaan kasvattavaan ARG-pelien (Alternate Reality Game) laajituttiin, jossa pelialustana toimii todellinen maailma Internetin (ja muiden medioiden) ollessa kuitenkin merkittävässä roolissa. Näissä tiettyyn tarinaan nojaavissa "vaihtoehtotodellisuus -peleissä" pelaajat esiintyvät yleensä omana itsenään pelisuunnittelijoiden kontrolloidissa pelitapahtumia ja -tehtäviä.

kehittäneensä itselleen käsityksen pelaajien nousu- ja laskukausien ennakoimisesta vuosien jääkiekon seuraamiskokemuksensa kautta ⁶⁸. Toinen omaa 25 vuoden kokemuksen Ruotsin Elitserienin, NHL:n ja niin kotimaisen kuin kanadalaisenkin farmi- ja juniorikiekon seuraamisesta. Tulevaisuuden lupausten seuraaminen on hänestä tärkeää, koska näin saattaa onnistua ostamaan lahjakkaan ja tehokkaan nuoren pelaajan halpaan hintaan paljon ennen kuin muiden joukkueiden kiinnostus herää. ⁶⁹ Osa luottaa vastustajien huolelliseen scouttaukseen ⁷⁰.

Joku virtuaalimanageriksi haluava kehuskelee matemaattisella lahjakkuudellaan ja epätavallisen korkealla itsekurillaan väittäen olleensa dataa, kun elämää jaettiin ⁷¹. Parin virtuaalimanagerihistoriasta löytyy mainitsemisen arvoisia sijoituksia – eräskin on kansainvälisen, noin 134000 joukkuetta kattavan fantasy hockey -pelin koko maailman rankingissa sijalla 112 ⁷². Useimmat kokelaista painottavat kuitenkin kykyään toimia tiukoissa tilanteissa ja uskallustaan reagoida kovien ratkaisujen muodossa. Heille haasteet ovat mahdollisuuksia ja managerina kehittyminen pysyvä tavoite.

Olen kova auktoriteetti ja pystyn tekemään tähdistä joukkueen ⁷³.

Vihaan häviämistä ja olen valmis panostamaan aikaani joukkueen eteen ⁷⁴.

Ellei tietäisi, että kyseessä on fantasialiiga, voisi luulla, että täytetävänä on vähintäänkin jääkiekon SM-liigajoukkueen päävalmentajan pesti. Listatessaan digitaalisessa pelissä pärjäämisen perusteita vastaajat itse asiassa tulevat kuvailleeksi myös reaali maailman urheilujohtamisessa tarvittavia taitoja. Osatekijät ovat tulleet tutuiksi urheilumaailman koukeroita ruotivan median kautta. Sanavalinnat noudattelevat mediaurheilun viljelemiä ilmauksia, ja urheilujournalismin vakiinnuttama puhetapa nostaa jälleen päätään.



Piirros: Chance Browne. Kuva julkaistu Bulls Pressin luvalla.

Lopuksi

Internetin fantasialiigat ovat mielestäni kiehtova, intermediaalinen digitaalisen kulttuurin ilmiö, jolle on tyypillistä useiden viestintävälineiden sisältöjen ja käytön yhdistely alkaen aina pelien itsensä ja urheilua käsittelevien lehtien välisistä kytköksistä. Erityistä fantasialiigojen kohdalla on se, että pelitapahtumat tosiaan saavat merkityksensä oikean urheilumaailman tapahtumien kautta. Pelimaailma palautuu jäähalleihin ja viheriöille, usein vielä television ja muun median kautta ⁷⁵.

Internet-aika on vaikuttanut fantasialiigapelaamiseen merkittäväällä tavalla. Paperipinot, lyijykynät ja sanomalehtien tarkastelu on vaihtunut sähköisiksi, reaaliaikaisiksi tilastoinneiksi ja digitaalisiksi esittämistavoiksi. Fantasialiigapeliin juuret kiinnittyvät manuaalisiin, statistiikkoihin perustuviin joukkuepelivariaatioihin pelaajakortti- ja noppapeliin. Fantasialiigoista löytyy yhtymäkohtia myös digitaalisen pelaamisen ja urheilukiinnostuksen yhdistävien manageripeliin ja rahapelaamisen, etenkin tosimaailman tapahtumia koskevan urheiluedonlyönnin kanssa.

Fantasialiigapelaaminen asemana mediaurheilua seuraavien ihmisten toiminnassa on tuoda lisäjännitystä ja -mielenkiintoa todellisten otteluiden seuraamiseen. Fantasialiigat luovat uuden olottuvuuden – tai ainakin tason – urheilun seuraamiselle. Keskeiseen rooliin nousee fantasialiigapelaajien keskinäisen kilpailemisen viehäytys ja oman asiantuntijuuden hyödyntäminen. Kyselyyn vastanneiden mukaan fantasialiigapelaamisen ympärille kehittyy tiettyjä, yksilöllisiä mediankäyttörutiineja, ja pelaamisen myötä ottelutapahtumia tulee seurattua tarkemmin, mikä muuttaa yksittäisten otteluiden seuraamisen luonnetta.

Yksi fantasialiigapelaamiseen liittyvä olottuvuus on pelaajien keskinäinen kommunikointi. Urheilutapahtumien seuraamisen ja digitaalisen pelaamisen toisiinsa linkittyminen synnyttää omia puhe- tapojaan. Digitaalisen pelin tapahtumat sekoittuvat reaali maailman urheilutapahtumiin päästään ääneen vuoroin virtuaalimanagerin ja vuoroin kyseisen hahmon ohi kommunikoidaan pelaajan. Painottamani diskursiivinen näkökulma, jossa kieli nähdään sosiaalista todellisuutta tuottavana toimintana, sopii Internet-aineiston tutkimiseen hyvin, koska verkossa toiminta on vielä suurimmaksi osaksi tekstipohjaista⁷⁶.

Tarkastelemani IS Liigapörssi-fantasialiigapelin kaverikimpan keskustelufoorum-viesteistä nousee esiin neljä erillistä puheen tasoa eli diskurssia, joista kolmessa fantasialiigapelaajat kommunikoidivat omana itsenään ja yhdessä selkeimmin virtuaalimanagerin roolissa. Välillä on tosin mahdotonta jäljittää, mistä roolista käsin tietyt merkitykset on muodostettu, sillä ajoittain fantasialiigapelin tapahtumista ja oikeiden otteluiden todellisista urheilusuorituksista puhutaan jopa samassa virkkeessä. Toisaalta voidaan astua ulos myös fantasialiigapelaajan roolista keskustelemaan täysin peliin liittymättömistä asioista eli siirtyä pelin ulkoiseen kommunikaatioon – sen sisäisellä digitaalisella keskustelufoorumilla. ”Roolin otto” ja kommunikoinnin keskeinen merkitys tuntuvat olevan ainakin suomalaisen fantasialiigapelaamiseen kiinteästi liittyviä ilmiöitä – tilanne voi olla toinen muunlaisia asioita korostavan fantasiaurheilun yhteydessä.

Tyypillisimpiä keskusteluaiheita ovat oman ja kanssapelaajien fantasiajoukkueiden vaiheiden kommentointi ja jääkiekon SM-liigan tapahtumien ruotiminen. Viestien sävy on yleensä humoristinen ja usein myös provosoiva. Tästä keskustelusta erottuvat tiedotetyypiset viestit, jotka noudattelevat mediaurheilun yhteydestä tuttuja urheilujournalismin ilmaisutapoja. Aivan viime aikoina olen törmännyt varsinaisen aineistoni ulkopuolella viesteihin, joissa on päästetty ääneen jopa fantasialiigajoukkueiden kuvitteelliset fanit. Uusi jääkiekkokausi ja fantasiapelejä koskevat laajentaneet keskustelufoorum-kommu-

⁷⁷ Ibid., 193.

⁷⁸ Järvinen & Sotamaa 2002, 5.

⁷⁹ Järvinen 2003, 51.

⁸⁰ Järvinen & Sotamaa 2002, 36.

nikaation fanipuheen tasolle, jossa palataan eläytymään katsomon penkkejä kansoittavan yleisön asemaan. Mielestäni fantasialiigoja kommunikointineen kuvaakin osuvasti verkkoviestintään perehtyneen Janne Matikaisen huomio verkkovuorovaikutuksesta. Hänen mukaansa on lopulta mahdotonta sanoa onko verkko vai verkon ulkopuolinen maailma todellisempi, koska sosiaalinen todellisuus rakentuu niin verkossa kuin sen ulkopuolellakin ja erityisesti niiden välillä.⁷⁷

Luonnehtiessaan menestyksestä fantasialiigajoukkueen virtuaalimanageria informanttini painottivat monipuolisen ja aktiivisen urheilun seuraamisen tärkeyttä. Kyky tehdä rohkeita ja onnistuneita ratkaisuja kiivasrytmisen, digitaalisen pelin edetessä vaatii heidän mukaansa, jos matemaattista lahjakkuuttakin, niin ennen kaikkea syvää lajituntemusta ja oman asiantuntijuutensa päivittämistä. Fantasialiigapeliä peliajat ovatkin hyvä esimerkki aktiivisesta urheiluyleisöstä. Järvinen ja Sotamaa ovat ennustaneet vuonna 2002, että usean pelaajan keskinäiset pelit verkossa yhteisöllisine ulottuvuuksineen ovat jatkossa tärkeässä osassa yleisöjen muodostumisessa⁷⁸. Vuorovaikutteisen median kautta pelaaminen on Järvisen mukaan aktiivista elämysten tavoittelua ja toisella tavalla osallistuvaa kuin esimerkiksi ”aidon” joukkueen otteiden seuraaminen television välityksellä, koska digitaalisen urheilupelin myötä katsoja muuttaa itse muotoaan pelaajaksi⁷⁹. Ja kun fantasialiigojen kohdalla mukaan tulee näiden kahden elementin yhdistäminen, päästään mielestäni aivan erityiselle osallistuvan urheilun seuraamisen tasolle. Ja mitä fantasialiigapelaajien keskinäiseen kommunikointiin tulee, tuo moninpelaaminen verkkopelaamiseen itsensä joukkuepelaamisen piirteitä⁸⁰.

Kirjallisuus

Arpo, Robert (2005), *Internetin keskustelukulttuurit. Tutkimus internet-keskusteluryhmien viesteissä rakentuvista puhetavoista, tulkinnosta ja tulkinnan kehyksistä kommunikaatioyhteiskunnassa*. Joensuun yliopiston humanistisia julkaisuja, no 39. Joensuu: Joensuun yliopisto.

Brown, John Seely & Thomas, Douglas (2006), You Play World of Warcraft? You're Hired! Why multiplayer games may be the best kind of job training. *Wired* Issue 14.04, <http://www.wired.com/wired/archive/14.04/learn.html>. Linkki tarkastettu 27.11. 2007.

Crawford, Garry (2006), The Cult of Champ Man: The Culture and Pleasures of *Championship Manager/Football Manager* Gamer. *Information, Communication and Society* vol. 9:4, 496–514.

Esser, Luke (2007), The birth of fantasy football. *Fantasy Index Magazines*, <http://www.fantasyindex.com/Birth.html>. Linkki tarkistettu 31.8. 2007.

Farquhar, Lee K. & Meeds, Robert (2007), Types of Fantasy Sports Users and Their Motivations. *Journal of Computer-Mediated Communication* 12:4, <http://jcmc.indiana.edu/vol12/issue4/farquhar.html>.

Frost, Greg (2006), Extra Credit. *The Boston College Chronicle* 14:4, http://www.bc.edu/bc_org/rvp/pubaf/chronicle/v14/mr30/extracredit.html. Linkki tarkistettu 31.8. 2007.

FSTA, Fantasy Sport Trade Association, <http://www.fsta.org/>. Linkki tarkistettu 31.8. 2007.

Huizinga, Johan (1967/1944), *Leikkivä ihminen. Yritys kulttuurin leikkiaineen määrittelemiseksi*. Suom. Sirkka Salomaa. Porvoo: WSOY.

Ilta-Sanomien verkkopalvelun kävijäprofiilit. IS Liigapörssi, http://www.sanoma.fi/verkkomedia/kavijaprofiilit/is_liigapörssi_profiili_tammi-joulukuu_2006.pdf. Linkki tarkistettu 31.8. 2007.

IS Liigapörssi, <http://www.liigapörssi.fi/>. Linkki tarkistettu 15.4. 2007.

Jakobsson, Mikael (2007), *Playing with the Rules: Social and Cultural Aspects of*

Game Rules in a Console Game Club. *Proceedings of DiGRA 2007 Conference: Situated Play*, <http://www.digra.org/dl/db/07311.01363.pdf>.

Johnson, Steven (2006), *Kaikki huono on hyväksi. Miten nykyinen populaarikulttuuri tekeekin meistä älykkäämpiä*. Suom. Kimmo Pietiläinen. Helsinki: Terra Cognita.

Järvinen, Aki (2003), Urheilun ja tähteyden simulaatiot. *Lähikuva* 1/2003, 44–57.

Järvinen, Aki & Sotamaa, Olli (2002), *Pena. Rahapelaamisen haasteet digitaalisessa mediassa*. Tampere: Hypermedialaboratorion verkkojulkaisuja 1, <http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5411-1.pdf>.

Kasvi, Jyrki J. J. (2006), *Uusi sosiaalinen pääoma – Kun WoW-klaanin johtaminen katsotaan eduksi työhönnotossa*. Esitelmä Tasohyppelyä pelimaailmassa -seminaarissa, Pori, 2.10. 2006.

Kauppinen, Perttu (2006), Fantasiialiigan unelmajoukkue. *Helsingin Sanomat* 7.5. 2006.

Leporini, Christopher M. (2007), Fantasy Sports Bring Real Opportunities. Marketing Matters Newsletter, <http://www.marketingpower.com/content300363.php>. Linkki tarkistettu 31.8. 2007.

Majava, Jere (2006), Kohti sosiaalista verkkoa. Teoksessa Pekka Aula, Janne Matikainen & Mikko Villi (toim.), *Verkkoviestintäkirja*. Helsinki: Palmenia.

Manninen, Tony (2003), Interaction Forms and Communicative Actions in Multiplayer Games. *Game Studies*, vol. 3:1, <http://www.gamestudies.org/0301/manninen/>.

Multisilta, Jari (2007), Web 2.0: Sosiaalisen median yhteisölliset sovellukset. Teoksessa Jari Multisilta, Anita Seppä & Jaakko Suominen (toim.), *Käyttäjyhteisöt ja tuotekonseptit*. Tutkimuksia ihmiskeskeisestä teknologiasta ja visuaalisuudesta. Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja 11. Pori:

Matikainen, Janne (2006), Vuorovaikutus ja sosiaalisuus verkossa. Teoksessa Pekka Aula, Janne Matikainen & Mikko Villi (toim.), *Verkkoviestintäkirja*. Helsinki: Palmenia, 177–196.

Nyky-suomen sanakirja. (2002) Ensimmäinen osa : A-I. Helsinki: WSOY, 293.

Parikka, Jussi & Suominen, Jaakko(2006), Victorian Snakes? Towards a Cultural History of Mobile Games and the Experience of Movement. *Game Studies - The international journal of computer game research*. Volume 6, issue 1, December 2006, http://gamestudies.org/0601/articles/parikka_suominen. Linkki tarkistettu 31.8. 2007.

Payne, Matthew (2005), Online Gaming as a Virtual Forum. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, <http://www.digra.org:8080/Plone/dl/db/06276.31564.pdf>.

Prescott, LeeAnn (2006), Fantasy Sports Online. *iMedia Connection* 19.5. 2006, <http://www.imedi CONNECTION.com/content/9599.asp>. Linkki tarkistettu 31.8. 2007.

Robinson, Lisa (2007), The cyberself: the self-ing project goes online, symbolic interaction in the digital age. *New Media & Society*, vol. 9:1, 51–68, <http://myspace.annenbergen.edu/lrobinson/pubs/cyberself.pdf>.

Rowe, David (2004), *Sport, Culture and the Media. The Unruly Trinity*. Maidenhead, Berkshire: Open University Press.

Salen, Katie & Zimmerman, Eric (2004), *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. London: The MIT Press.

Shipman, Frank M. (2001), Blending the Real and Virtual: Activity and Spectatorship in Fantasy Sports. *Proceedings of DAC 2001 Conference*, <http://www.csd.tamu.edu/~shipman/papers/dac01.pdf>.

Sullivan, Amy (2006), Fake diamonds: how fantasy baseball is ruining the real game. *Washington Monthly* 5/2006, <http://www.washingtonmonthly.com/features/2006/0605.sullivan2.html>. Linkki tarkistettu 31.8. 2007.

Tardy, Neil (2005), *Exploring the Fantasy Phenomenon*. Pundit Sports. 30.9. 2005, <http://www.punditsports.com/articles/ff093005.html>. Linkki tarkistettu 31.8. 2007.

Taylor, T. L. (2006), *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*. London: The MIT Press.

Turtia, Kaarina (2001), *Sivistyssanat*. Helsinki: Otava.

Wendel, Tim (2004), How fantasy games have changed fans. *USA Today*, 20.9. 2004.

Wiklund, Mats (2005), Game Mediated Communication: Multiplayer Games as the Medium for Computer Based Communication. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, <http://www.digra.org/dl/db/06278.39122.pdf>.