

Aki Järvinen

Urheilun ja tähteyden simulaatiot

¹ "Essential Facts About the Video and Computer Game Industry". <http://www.idsa.com/IDSABooklet.pdf>. Joulusesonkia 2002 ennakoivat raportti kertoo urheilupelien pysyvistä suosioista ennen kaikkea miesten keskuudessa: <http://www.idsa.com/holidaybuying.htm>. Myös nuorten poikien keskuudessa etenkin NHL-jääkiekkopeli on verrattoman suosittu, ks. Annikka Suoninen, "Lasten pelikulttuuri". Teoksessa Sonja Kangas & Erkki Huhtamo (toim.), *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Gaudeamus: Helsinki 2002, 95–130.

² Ks. esim. Mikko Lehtonen, "Ei kenenkään maalla. Teesejä intermediaalisuudesta." *Tiedotustutkimus* 2/1999.

Alkuvihellys

Urheilupelit ovat yksi suosituimpia digitaalisten pelien lajityyppejä. Digitaalisilla peleillä tarkoitetaan tässä tietokoneilla ja pelikonsoleilla pelattavia pelejä. Vaikka digitaalisten pelien tutkimus on ylipäättäänkin nuorta ja pelitutkimus on vasta orastava akateeminen tutkimusalue, urheilupelit ovat jääneet erityisen vähälle huomiolle. Tätä selittää ennen kaikkea se, että ihmistieteissä peleihin on yritetty soveltaa kerronnan ja audiovisuaalisuuden teorioita, jotka juontuvat oppialoista (kuten elokuvatutkimus, mediatieteet ja kirjallisuustiede), joiden piiriin urheilu ei juurikaan ole kuulunut. Tästä syystä "henkisempiä" tilanteita simuloivat seikkailu-, rooli- ja strategiapelit ovat hallinneet kehittyvää tutkimuskenttää, ja ruumiin kulttuuria simuloivat pelit ovat jääneet tutkijankammioissa paitsioon. Artikkelini pyrkii luokittelemaan urheilupelien eri muotoja, analysoimaan niiden viehätystä ja sitomaan urheilupelejä pelitutkimuksellisiin käsitteisiin ja analyysimalleihin.

Vaikka urheilupelejä ei olekaan tutkittu, niitä todistetusti pelataan. Interactive Digital Software Associationin (IDSA) vuoden 2001 myyntitilastoissa urheilu on suosituin konsolipelilajityyppi 22,2 prosentilla.¹ Pelien vilkkaimpana myyntisesonkina, jouluisin, urheilutähdillä tai ammattilaisliigoilla brändätyt urheilupelit ovat myydyimpien joukossa: syystalvella 2002 rallipeli *Colin McRae Rally 3*, lumilautailupeli *Transworld Snowboarding*, jääkiekkopeli *NHL 2003* ja jalkapallopeli *Pro Evolution Soccer 2* sekä kamppailulajipeleistä mm. *Tekken 4* hallitsivat myyntitilastoja.

Urheiluharrastus on tyypillisesti ns. intermediaalinen² ilmiö, johon on useita kosketuspintoja sekä mediavälitteisesti että ilman: jalkapalloharrastaja potkii palloa, seuraa sitä televisiosta, lukee siitä lehdistä ja netistä sekä pelaa jalkapallopelejä. Siksi simulaation käsite eli se, miten pelit mallintavat aidon lajin piirteitä, auttaa ymmärtämään urheilupelien tarjoaman mielihyvän muo-

toja ja edelleen niiden suurta suosiota. Tässä tekstissä tutkitaan ennen kaikkea urheilupelien muodollisia (ns. formaaleja) ominaisuuksia, toisin sanoen niille ominaista audiovisuaalisuutta sekä ns. pelinomaisuutta³. Artikkelin loppupuolella pohditaan myös urheilupelien parissa kehkeytyvää epämuodollista ulottuvuutta: pelikokemusta. Mitkä virikkeet saavat pelaajat hakeutumaan urheilupelien pariin ja minkälaisia elämyksiä ne tarjoavat? Miten urheilupelielämys rakentuu? Aluksi luodaan katsaus siihen, millaisia urheilupelejä pelimarkkinoilta löytyy ja miten ne ovat kehittyneet.

³ Aki Järvinen, "Pelattu vuosi". *mediumi* 1.2.(1999) <http://www.m-cult.net/mediumi/article.html?articleId=51&print=>

Urheilupelien alalajityypit

Urheilupelejä pidetään lähes kiistatta omana digitaalisena peligenrenään. Urheilun erottaa muista pelilajityypeistä nimenomaan se, että lajityypin pelit simuloivat urheilulajeja. Kilpailu yksityiskohtaisesti määriteltyjen sääntöjen puitteissa on kilpaurheilun lähtökohta. Siitä syystä huippu-urheilua on oivallista simuloida digitaalisiksi peleiksi: on vaivatonta turvautua lajin haasteisiin ja sääntöihin (pelaajien määrä ja roolit, pelikentän koko ja muoto, suoritusareenat ja -järjestykset, pistelaskutavat ym.). Säännöt, joukkueet ja pelikentät ovat valmiiksi olemassa, eikä niitä tarvitse keksiä erikseen, kuten suuressa osassa muuta pelituotantoa.

Pelillisiä simulaatioita on tehty kutakuinkin urheilulajista kuin lajista (esim. kriketistä esteratsastukseen ja rantalentopalloon) digitaalisten pelien noin 40-vuotisen historian aikana. Digitaalisten pelien suosio on kuitenkin noudattanut aitojen urheilulajien suosion hierarkioita: ns. isoja lajeja, kuten jalkapalloa, koripalloa, tennistä, baseballia, amerikkalaista jalkapalloa sekä moottoriurheilun eri muotoja simuloivat pelit nauttivat suurinta suosiota. Sekin todistaa, että penkkiurheilija ja videopelaaja yhdistyvät useasti samassa persoonassa. Omana perinteikkäänä ja suosittuna haaranaan urheilupelien lajityypissä kulkevat itämaisia kamppailulajeja mallintavat pelit, joiden tunnetuimmat pelisarjat (*Virtua Fighter*, *Tekken*, *Street Fighter* ym.) ovat peräisin japanilaisesta peliteollisuudesta ja -kulttuurista.

Urheilupelit voidaan jakaa karkeasti kahteen suureen luokkaan sen perusteella, simuloivatko ne yksilö- vai joukkuelajeja. Yksilölajisimulaatioista yleisimmät ovat erilaisia moottoriurheilu-, kamppailu- tai ns. ääriurheilusimulaatioita. Formula 1 -pelit käyvät esimerkkinä ensimmäisestä, kung fu -pelit toisesta ja rullalautailupelit viimeisestä. Näiden lisäksi oma lukunsa digitaalisten pelien mielikuvituksellisessa maailmassa ovat kuvitteelliset kamppailulajit, kuten *Quake*- ja *Unreal Tournament* -pelisarjojen suosituiksi tekemät ns. deathmatch-kuolinkamppailut, joissa pelaajat käyvät kiivasta gladiaattoritaistelua futuristisilla areenoilla. Näihin kuvitteellisiin kamppailulajeihin kuuluu usein myös joukkuelajiversioita, kuten lipunryöstöä ym. Yksilölajien historiasta kannattaa nostaa esille 1980-luvulla suosittu yleisurheilupelit (tunnetuimpana japanilaisyhtiö Konamin *Track & Field* vuodelta 1983), joissa pikajuoksumatkoja ja kenttälajeja oli pelkistetty peleiksi siten, että pelaaminen oli sarja nopeitempöisiä napinpainalluksia sekä heitto- ja hyppykulmien arvioimista.

Joukkuelajisimulaatioissa pelaaja ohjaa useimmiten yhtä pelaajaa kerrallaan, mutta kontrollia voi vaihtaa esimerkiksi jäällä olevan lätkäviisikon pelaajien kesken niin, että ohjataan sitä pelaajaa, jolla on kiekko, tai pelivälineen ollessa vastustajalla sitä, joka on kiekkoa lähimpänä. Aloituskokoon-

⁴ Gonzalo Frasca, "Simulation 101. Simulation versus Representation" (2001). <http://www.ludology.org/articles/sim1/simulation101.html>

⁵ Ks. esim. Juha Herkman, *Audiovisuaalinen mediakulttuuri*. Tampere: Vastapaino 2001, 219.

⁶ Frasca, "Simulation 101".

panoja ja kenttäkoostumuksia pääsee valitsemaan yksityiskohtaisesti, ja urheilupelien markkinajohtajat erottaa muista nimenomaan se, että pelaajat ja liigat on lisensoitu aidoista kansallisista ammattilaisliigoista (jääkiekossa NHL:stä, koripallossa NBA:sta tai jalkapallossa Euroopan suurimmista sarjoista). Käytännössä lisensoiminen palvelee simulaation ja todentunnun tarkoitusperiä. Valitessasi NHL-jääkiekkopelissä joukkueeksi Montreal Canadiensin saat kapteeniksesi ja ohjattavaksesi muiden muassa Saku Koivun. Urheilupelit kytkeytyvät näillä tavoin lajikohtaisiin fanikulttuureihin ja niissä vaalittaviin tähtikultteihin. Samalla urheilupelit ovat osa ammattiurheilun liiketoimintaa. Liigojen, tähtien ja tuotemerkkien (mm. automallien) lisensoiminen peleihin on verrattavissa televisio-oikeuksien ja fanituotteiden myymiseen. *Tiger Woods PGA Tour* (julk. EA Sports) -golfpelien sarja on yksi esimerkki siitä, kuinka supertähtiä käytetään hyväksi pelituotteiden brändämisessä.

Joukkuelajeihin liittyen on vielä mainittava urheilupelien alalajityyppi, jota voisi yhtä hyvin kuvata strategiapelien alagenreksi, eli manageripelit. Näissä peleissä johdetaan esimerkiksi jalkapalloseuraa ostamalla uusia pelaajia, rahoittamalla stadioneiden rakentamista ja laatimalla pelitaktiikoita sekä kokoonpanoja, mutta varsinaisiin otteluihin ei useimmiten suoranaisesti vaikuteta. Simulaation osuus on jalkapalloon liittyvästä liikemaailmasta peräisin olevien eri muuttujien yhteispeli eli puhtaasti laskennallinen asia. Menestykseen vaikuttavat pelaajan kyvyt hallita resursseja (pelaajia ja taloutta) ja taktikoita, ei niinkään sorminäppäryys ja tietynlainen pelinlukutaito, kuten valtaosassa muita urheilupelejä. Erilaiset "fantasialiigat", jotka ovat varsin suosittuja Internetissä, perustuvat juuri resurssienhallinnan ja urheilutietämyksen varaan: niissä kootaan kuvitteellinen joukkue aidoista urheilijoista tietyllä alkupääomalla, minkä jälkeen pelaajien liigoissa tekemät maalit ja pisteet tuottavat fantasialiigaan laadittujen sääntöjen mukaisesti pisteitä "managerille". Pelinomaisessa fantasiassa pelaajien arvot nousevat ja laskevat kuin pörssi-kurssit.

Urheilupelit simulaatioina

Pelitutkija Gonzalo Frasca⁴ on halunnut korostaa simuloimisen eroa representoimiseen. Representaatio on asioiden esittämistä tietyin keinoin ja tietyssä valossa. Mediat nimenomaan esittävät asioita jonkinlaisiksi, ne välittävät representaatioita.⁵ Esittämisen lisäksi simulaatio jäljittelee esitettävän asian piirteitä: simulaatio on systeemi, joka muuttuu. Kuvarepresentaatio kaupungista on eri asia kuin simulaatio kaupungista, vaikka jälkimmäinenkin oltaisiin rakennettu kuvista ja äänistä, kuten esimerkiksi *SimCity* -pelissä. Samaa logiikkaa noudattaen televisiolähetys jostain urheilulajista, eli sen representaatio tapahtumasta tv-konventioiden mukaisesti, on eri asia kuin urheilusimulaatio, jossa pelaaja ottaa osaa simulaatioon lajin dynamiikan (sääntöjen, haasteiden, tavoitteiden jne.) mukaisesti. Representaatiot tuottavat todellisuutta; simulaatiot jäljentävät ja mallintavat sitä.

Frasca on määritellyt simulaation seuraavasti: "Simulaatio on teko, jossa mallinnetaan järjestelmästä A vähemmän monimutkainen järjestelmä B, joka käyttäytyy ainakin osittain samoin kuin A"⁶. Se, kuinka uskollisesti B jäljittelee A:n ominaisuuksia, määrittää kuinka tarkka tai todenmukainen simulaatio on. Jos A:sta valitaan vain muutama simuloitava piirre, niin B:stä tulee kovin

pelkistetty simulaatio. Urheilusimulaatioiden historiassa *Pong*, yksi ensimmäisistä digitaalisista peleistä ylipäätään, simuloi (pöytä)tennistä mutta kovin pelkistetyksi (johtuen paljolti teknologisista rajoitteista). Samalla tavoin kuin representaatio esittää asian, ihmisen tai tapahtuman jonkinlaiseksi, simulaatio simuloi kohdettaan aina *jossakin määrin ja jollakin tavalla*.

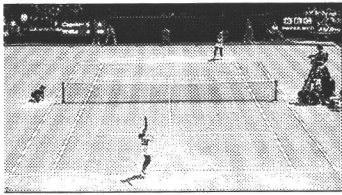
Suunniteltaessa urheilupeliä simuloitavien piirteiden valitseminen saattaa vaikuttaa hyvin vahvasti siihen, miten lajiuskollisena peli näyttyy pelaajalle. Toisaalta pelkistäminen on usein käytetty ohjenuora pelisuunnittelussa.⁷ Pelien sääntörakenteet yleensä edellyttävät jonkun asteista pelkistämistä: monivalintatehtäviä tai muita vastaavia rakenteita. Kilpailullinen suoritus (esim. yksittäinen mäkihyppy tai taitoluistelusuoritus) täytyy arvioida pistetaulukon avulla pikemminkin kuin polveilevana sanallisena kuvauksena. Digitaalisten urheilusimulaatioiden edeltäjät, mm. Stigan suosittu jääkiekko- ja jalkapallopöytäpelit, pelkistivät pelaajien liikeradat suoraviivaisiksi, jotta pelaajia saattoi hallita laudan molemmissa päissä olevilla vivuilla. Digitaalisissa peleissä nimenomaan pelikentän (esim. jalkapallostadionin) ja esimerkiksi vaihtelevien säätölojen simuloiminen pystytään tekemään tarkemmin.

Simulaatiopelien tapauksessa voidaan tehdä tietoinen ratkaisu ja korostaa jotakin urheilulajin piirrettä: tästä esimerkkeinä Midway-pelilyhtiön *NHL Hitz* - ja *Red Card* -pelisarjat. Ensimmäisessä jääkiekosta on nostettu etualalle nimenomaan taklaukset ja jälkimmäisessä jalkapalloa on "vääristely" samalla logiikalla, eli pelissä palkitaan varoitusten hankkimisesta, mistä syystä nimi "punainen kortti". Kamppailulajipeli voidaan toteuttaa joko mallintamalla uskollisesti aitoja tekniikoita, joiden hienoudet aktivoituvat monimutkaisilla peliohjaimen nappiyhdistelmillä, tai pelkistämällä taistelu muutamaankin arkkipyyppiseen liikkeeseen, kuten kiertopotkuun tms. Peliteknologisten edellytysten kehittyttyä tarkka simuloiminen on periaatteessa saavutettavissa, mutta useissa pelituotannoissa suunnitellaan viihteellisempiä ja tietoisesti yliampuvia pelillisiä tulkintoja urheilulajeista. Yleensä kunnianhimoisen pikkutarkasta simuloimisesta tingitään nimenomaan pelattavuuden, toisin sanoen hauskuuden, nimissä.

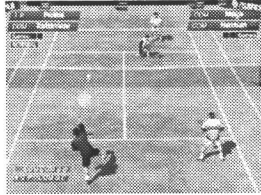
Ajatellaan simuloinnin kohteen (A) ja simulaation (B) eroavaisuutta niiden välillä kulkevana akselina. Se, kuinka pitkäksi tai lyhyeksi akseli piiryy, on tarkoituksenmukainen keino luokitella urheilupelejä. Pituuteen vaikuttaa pelkistämisen aste: vähemmän pelkistämistä, täydellisempää simulaatiota ja lyhyempi akseli; enemmän pelkistämistä, vaillinaista simulaatiota ja pidempi akseli. Kutsutaan tätä suhdetta pelin *simulatiivisuudeksi*. Simulatiivisuuden aste juontuu pelkistämisen määrästä. Alla olevassa kaaviossa on havainnollistettu 1) pelkistämisen ja simulaation ja 2) graafisen pelkistämisen (abstraktionistisen tyylin) ja fotorealismien suhdetta esimerkeillä tennispeleistä.

On huomattava, että korkea fotorealismi ei välttämättä ole suoraan verrannollinen korkeaan simulatiivisuuteen (ts. vähäiseen pelkistämiseen). Historiallisessa katsannossa tällainen kehityskulku on kuitenkin nähtävissä, paljolti johtuen ääni- ja kuvapiirien kehityksestä ko. ajanjaksona – audiovisuaaliselle kehityskaarelle *Virtua Tennisin* ja *Pongin* väliin voisikin ripotella kymmenmäärin erilaisia tennispelejä eri tietokone- ja pelikonsolisukupolvien varrelta. Niiden audiovisuaalinen muodonmuutos noudattaisi yleisiä trendejä pelien kehityksessä: muiden muassa grafiikan hienojakoistumista, animaation sulavoitumista ja siirtymistä kolmiulotteisuuteen niin kuvissa kuin äänissä. Poimintana fotorealismien ja karkean pikseligrafiikan välistä mainittakoon tyyliltään ns. karikatyrinen *Mario Tennis* (Nintendo,

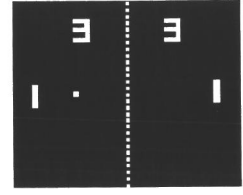
⁷ Ks. esim. Chris Crawford, *The Art of Computer Game Design* 1982, 8. <http://www.mindsim.com/MindSim/Corporate/artCGD.pdf>



A (simulaation kohde)



B₂ (*Virtua Tennis*)



B₁ (*Pong*)

simulatiivisuus (pelkistämisen aste A:sta B:hen)



Kaavio 1: Tennissimulaatiot *Pongista* (Atari, 1972) *Virtua Tennikseen* (Sega, 2000)

2000), jossa pelataan tennistä Nintendon suosituilla piirroselokuvamaisilla pelihahmoilla Super Mariosta Yoshi-lohikäärmeeseen ja Donkey Kong -apinaan.

Urheilusimulaatioiden ja -representaatioiden suhde tulee mielenkiintoisella tavalla esille peleissä. Tämä suhde myös monimutkaistaa Frascan määritelmää, tai ainakin tuo siihen lisäulottuvuuden, joka kannattaa tiedostaa. Useissa urheilupeleissä nimittäin simuloidaan representaatioita: simuloinnin fokus saattaa siirtyä itse lajin dynamiikasta kohti televisiolähetyksen simuloimista. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että urheilupeleihin on sisällytetty selostajia, hidastuksia ja muita ei-pelattavia jaksoja, joissa esimerkiksi esitellään joukkueiden kokoonpano jalkapallokentällä tv-lähetysten konventioiden mukaisesti. Televisioitu urheilutapahtuma spektaakkelina pyritään luomaan mahdollisimman tarkasti uudelleen. Sen funktio on kehystää itse pelin ydintä eli pelattavia osuuksia, joissa pelin pelaaja ohjaa joukkuetta tai yksilöä lajin haasteiden keskellä. Pelaajan mielentilaa kuitenkin viritetään urheilujuhlan tuntuun esittämällä tosimaailmasta tuttuja rituaaleja.

Penkkiurheilijan ja urheilupelien pelaajan erottaa suhde urheilutapahtumaan: katsojan suhde tapahtumaan on joko välitön (katsoja on paikan päällä) tai välitetty eli suhde representaatioon (tapahtuma välitetään esim. televisiossa). Pelaajan suhde tapahtumaan on simulatiivinen eli hän toimii suhteessa tilanteisiin pelin sisällä. Katsoja muuttuu muotoaan pelaajaksi; jännittäjä ja kanssaeläjä muuttuu vaikuttajaksi ja ratkaisijaksi.

Useimmissa digitaalisissa urheilupeleissä siis simuloidaan ammattilaisurheilun faktuaalista todellisuutta tähtineen ja maineikkaine liigoineen. Representaatioiden simuloiminen voi kuitenkin kohdistua myös fiktioihin, ja myös sepitteellisiin urheilutapahtumiin, jotka ovat lähtöisin muista medioista kuin digitaalisesta mediasta. Kuvaava esimerkki tästä on *Rocky*-konsolipeli (Rage, 2002), jossa ei simuloida niinkään "aitoa" nyrkkeilyä vaan nimenomaan Sylvester Stallonen *Rocky*-elokuvissa tuotettua käsitystä ja kertomusta ammattilaisnyrkkeilystä. Tämä tarkoittaa, että pelissä tyrmäykset, liioitellut iskut ja karikatyyriset hahmot korostuvat vähemmän dramaattisen ruohonjuuritason nyrkkeilyn kustannuksella. Pelissä on mm. "Movie mode", jossa pelaaja

pyrkii ohjastamaan Rocky-hahmon voittamaan elokuvista tutut ottelut ja vastustajat. Simulaatio tarttuu elokuvasarjan ja Rocky-brändin tunnistettaviin elementteihin aina tunnusmelodioista hahmoihin: Stallonen, Mr. T:n ja Dolph Lundgrenin esittämiä nyrkkisankareita simuloidaan yksityiskohtaisesti.

Tästä päästään eräaseen simulaatioon liittyvään ja urheilupelien kannalta hyvin oleelliseen asiaan eli tekoölyyn. Sitä käytetään urheilupeleissä, jotta pelaajan vastustajien tai joukkueoverien käyttäytyminen vaikuttaisi aidolta. Esimerkiksi kamppailulajipeleissä tämä tarkoittaa sitä, että tietokoneen ohjaama vastustaja osaa puolustautua pelaajaa vastaan ja hyökätä itsenäisesti ja arvaamattomasti. Joukkuepeleissä pelaajan ohjatussa jotakuta joukkueen jäsentä muu joukkue on tekoölyn varassa. Jos joukkueoverit tai vastustajat käyttäytyvät ”älyttömästi”, illuusio lajisimulaatiosta särkyä helposti. Urheilupelien tarjoama vastus juontuu nimenomaan tekoölystä, varsinkin jos pelaaja mittelee konetta vastaan.

Urheilullinen audiovisuaalisuus

Vuosituhanneen vaihteeseen tultaessa urheilupelit olivat muuttuneet miltei poikkeuksetta grafiikoiltaan kolmiulotteisiksi. Useimmiten urheilulajin simuloiminen tarkoittaa sitä, että audiovisuaalisessa toteutuksessa pyritään mallintamaan todellisuutta mahdollisimman tarkasti. Stadionit ja kentät esitetään niin fotorealistisina kuin mahdollista, ja myös kilpapaikkojen äänimaailmoja (esim. jalkapallostadion laulavine kannattajineen) simuloidaan viimeistä nuottia myöten. Jäljitellään siis paitsi lajia sääntöineen myös valokuvakameran keinoja tallentaa todellisuutta. Fotorealismien kasvaessa simulaatiivisuuden aste kasvaa ainakin audiovisuaalisen esittämisen tasolla, kuten edeltävästä tennissimulaatioita kuvaavasta kaaviosta kävi ilmi.

Fotorealismi voidaan nimetä laajemminkin digitaalisia pelejä 1990-luvun puolivälistä lähtien hallinneeksi *audiovisuaaliseksi* tyyliisunnaksi, sillä pyrkimys visuaaliseen tarkkuuteen tarkoittaa lähes poikkeuksetta, että pyritään myös auditiivisen todenmukaisuuteen. Fotorealismiin pyrkivien pelien tyyliisunnasta voidaan erottaa kaksi alaluokkaa, joista toinen on televisuaalisuus.⁸ Etenkin joukkuepelisimulaattorit noudattavat televisuaalisuutta simuloimalla ensisijaisesti urheilulajin tv-lähetystä kommentaattoreineen, tilastoineen sekä kuvakulmineen ja lajin dynamiikkaa vasta toissijaisesti. Televisuaalisuudessa etuliite ”tele” (”etä-”, ”kauko-”) viittaa siihen, kuinka pelit tuovat urheilupelien tapahtumat etäältä olohuoneisiimme. Siinä ne käyttävät nimenomaan televisiolähetyksistä tuttuja keinoja.

Tätä kehitystä voidaan luonnehtia ns. remediaation käsitteellä. Jay David Bolter ja Richard Grusin ovat lanseeranneet käsitteen selittämään uusien ja vanhojen medioiden ilmaisumuotojen vastavuoroista kehitystä.⁹ Remediaatio-teorian mukaan uusi media lainaa vanhalta esim. konventioita ja muutostandarddeja, jotta se olisi helpommin omaksuttava. Vanha media puolestaan pyrkii vahvistamaan omia vahvoja puoliaan sekä omaksumaan joitakin uuden median uutuudesta itseensä (mistä esimerkkinä erilaisten vuorovaikutteisten, internet-tyylisten äänestysten ilmaantuminen televisio-ohjelmiin).

Valtaosa urheilupeleistä pyrkii jäljittelemään lajinomaista käyttäytymistä sekä pelaajahahmojen että esimerkiksi pelivälineen, kuten jalkapallon, suhteen. Urheilijahahmojen liikkeet ja tekniikat ovat aidon tuntuisia ja peliväline käyttäytyy fysiikan lakien mukaan. Simulaatio ylittää pelaajahahmojen

⁸ Aki Järvinen, ”Kolmiulotteisuuden aika. Audiovisuaalinen kulttuurimuoto vuosina 1992-2002”. Teoksessa Sonja Kangas & Erkki Huhtamo (toim.): *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Gaudeamus: Helsinki 2002, 70-91.

⁹ Jay David Bolter & Richard Grusin: *Remediation. Understanding New Media*. Massachusetts: MIT Press 1999.

¹⁰ Grahame Weinbren, "Sonic – c'est moi! Pelihahmoon samastuminen ja virtuaalitalan pakko-mielteinen hallinta", 229. Teoksessa Sonja Kangas & Erkki Huhtamo (toim.): *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Gaudeamus: Helsinki 2002, 218–237.

animaation tasolle: hahmoja mallinnettaessa käytetään ns. motion capture -liikkeentunnistustekniikkaa, jotta esim. jääkiekkoilijoiden liikeradat simuloitavissa jähallissa olisivat mahdollisimman aidon näköisiä. Saman metodin avulla kamppailulajien harrastajat pystyvät tunnistamaan peleistä eri koulukuntien taistelutekniikoita, ja jalkapallohullut arvostavat sitä, että David Beckhamin persoonallinen potkutekniikka näyttää aidolta.

Playstation 2 -pelikonsolin suosittua kilpa-autosimulaatio *Gran Turismo 3*:a (Polyphony, 2001) on pidetty fotorealismen virstanpylväänä lajityypissään, ja sen markkinoinnissa vedottiin nimenomaan fotorealismen viehätyskseen. Pelin lehtimainoksissa oli valokuva autosta ja (vapaasti suomentaen) teksti: "Kunnes peli ilmestyy, joudumme tyytymään tähän epätarkkaan valokuvaan." Sama peli on kuitenkin esimerkki myös siitä, miten pelinomainen audiovisuaalisuus ei ole ainoastaan liikkuvien kuvien ja äänien – pelitilan – summaan vaan yhtälöön kuuluu lisäksi se, miten pelaaja kytketään ohjausmekanismin kautta ko. tilaan ja simuloitavaan ajopeliin. *Gran Turismo* -pelisarjassa tämä tarkoittaa sitä, että myös erilaisista automalleista ja -tyypeistä tehdään simuloinnin kohde. Pelaajalle tarkka simulaatio välittyy paitsi toden tuntuksina, ohi vilistävinä maisemina, myös ajotuntumana eli (ratti)ohjaimen kautta syntyvänä käsityksenä auton käyttäytymisestä. Ajokokemus pelissä muuttuu mm. sen mukaan, onko automalli etu- vai takavetoinen – aivan kuten aidonkin auton kohdalla. *Gran Turismo 3*:n alaotsikossa tämä tavoite lausutaan julki: "The Real Driving Simulator". Eräs simulaation ulottuvuus pelistä kuitenkin puuttuu: vahinkomallinnus. Peliin lisensoidut autovalmistajat eivät nimittäin antaneet lupaa simuloida autojensa käyttäytymistä yhteentörmäyksissä. Syyksi ilmoitettiin se, että autojen tuhoutuminen tekee hallaa niiden maineelle luotettavina ja turvallisina perheautoina. Näin kolarointi jouduttiin pelkistämään simulaatiosta pois. Anekdootti osoittaa, että samoin kuin representoimisella myös simuloimisella on aina poliittinen ulottuvuutensa – se mitä jätetään pois voi olla merkittävää. Tässä tapauksessa autonvalmistajien haluttomuus liittää brändiinsä tiettyjä merkityksiä ja tulkintoja ohjasi simulaation tekoa puutteelliseksi.

Urheilupelien elämyksellisyys: yksilöstä joukkueeksi ja takaisin

"Olinko minä aikaisemmin pelaaja, joka uneksi olevansa David Beckham vai olenko minä nyt David Beckham, joka uneksii olevansa pelaaja?"

Yllä oleva mukaelma Chuang Tzun mietelmästä, jossa munkki muistelee untaan perhosena, on laadittu kiteyttämään jotakin oleellista urheilupelien viehättyksestä. Urheilupeleissä pelaaja ottaa yksilö- tai joukkuelajiurheilijan roolin tai useita rooleja: pelin tapahtumista riippuen pelaaja hallitsee vuorotellen ketä tahansa jalkapallojoukkueen yhdestätoista pelaajasta ja siinä sivussa mahdollisesti pistäytyy valmentajan tai managerin kengissä vaihtamassa kokoonpanoa, taktiikkaa, jne. Mihin pelaaja tässä tilanteessa samastuu?

Grahame Weinbren on kirjoittanut pelihahmoon samaistumisesta:

Jollen liikuta peliohjaintani, Mario pysyy paikoillaan. Toimintani herättää hänet henkiin, ja minun on katseltava hänen silmiensä kautta myös *pitääkseni* hänet hengissä. Mariolla, Sonicilla tai Taurokilla on vain harvoja luonteenpiirteitä, jos niitäkään. Silti samaistuminen niihin on kiihkeää. Kukaan *Psykon* katsoja ei koskaan viittäisi rouva Batesiin ensimmäisessä persoonassa, mutta *Mario olen minä*. Olen Mario, koska olen vastuussa Marion (fyysisistä) toimista.¹⁰

Ovatko urheilupelit siis hahmopainotteisia roolipelejä? Nykyisissä urheilupeleissä samastumisen kohteet ovat tunnettuja urheilutähtiä, mutta väitän, että urheilupelien viehätystä ei voi palauttaa ainoastaan tähän. Sillä, että voidaan esimerkiksi astua Teemu Selänteen luistimiin, on väliä, mutta väliä on myös laajemmilla kehyksillä: samastumista tapahtuu paitsi tähtiin myös joukkueisiin ja edelleen koko lajin identiteettiin. Näistä laajoista kehyksistä siirrytään kuitenkin samastumaan yksittäisiin pelitilanteisiin. Weinbrenin *Super Mario* -esimerkkiä mukaillen pelaajan ajatuksenjuoksu keskellä digitaalista jalkapallopeliä voisi kulkea vaikkapa näin: ”Manchester United, me, saimme vapaapotkun. Olen *managerina* voinut valita, kuka potkaisee vapaapotkut, ja se pelaaja astuu pallon taakse. *Minä olen nyt David Beckham*, yksi tunnetuimmista jalkapallotähdistä ja taitavimmista vapaapotkun ampujista maailmassa. Minun tehtäväni on tehdä tästä paikasta maali, jotta me voitamme.” Samastumisprosessi on heiluriliikkeessä joukkueen ja yksilön välillä, ja roolipelimäisyyttä tukee pelaaminen ”Becksin” nappulakengissä, joiden malli ja tuotemerkki ovat nekin mallinnettu peliin kaupallisista intresseistä.

Toimijuus keskellä jalkapallopelin maailmaa saa erilaisia vivahteita: välillä olen Sami Hyypiä, keskuspuolustaja, joka loukkaantuu. Samassa minusta tulee manageri, joka harkitsee, kenellä korvata joukkueen puolustuksen johtohahmo ja miten kenties muuttaa taktiikkaa sen jälkeen. Otteluiden välissä toimin managerina ja yritän hankkia pelaajamarkkinoilta uuden pelaajan paikkaamaan leikkauspöydälle joutunutta keskuspuolustajaa. Mainituissa fantasialiigoissa pelaajan osa on hallita joukkueensa koostumusta eli henkilöresursseja ja sen jälkeen toivoa parasta sen suhteen, mitä tosimaailman otteluissa tapahtuu. Fantasialiigojen viehätys onkin lähempänä sattumaan perustuvien rahapelien kuin videopelien vetovoimaa.

Urheilupelien tarjoamat virikkeet ovat populaarikulttuuriin liittyviä mielihyvän kytkentöjä ja ”afekteja”, joista kulttuurintutkija Lawrence Grossberg on kirjoittanut.¹¹ Niissä pelaajien omat urheilumieltymykset ja -kokemukset kytkeytyvät peleissä yksityiskohtaisesti simuloituihin huippu-urheilun tapahtumiin ja instituutioihin. Tämä yhteys tuottaa pelaajille heidän etsimiänsä ”hyviä fiiliksiä” ja onnistumisen tunteita, mielihyvää, jota kehystää urheilu. Tämä selittää aiemmin esittämäni väitettä, jonka mukaan penkkiurheilija ja urheilupelien pelaaja yhdistyy usein samassa persoonassa. Kun kyseessä on pelattava, käsin kosketeltavan vuorovaikutteinen media, fiilisten ja eläytymisen tavoittelu on aktiivista ja osallistuvaa toisella tavalla kuin esimerkiksi seurattaessa ”aidon” suosikkijoukkueen edesottamuksia television kautta. Tartuttaessa digitaaliseen urheilupeliin eläytyvä rooli muuttaa muotoaan – ”katsoja muuttaa muotoaan pelaajaksi”, kuten edellä kirjoitin – ja tässä on urheilupeleille ominaisuuden affektiivisuuden ydin.

Urheilupelikokemus

Miten edellä mainitut simulaatioon osallistumisen ja eläytymisen virikkeet varsinaisessa pelikokemuksessa rakentuvat? Jotta kysymykseen voisi vastata, tarvitaan digitaalisen pelikokemuksen rakentumista kuvaava yleinen malli, jota voi soveltaa urheilupeleihin. Urheilupelikokemuksen elementtien ja niiden vuorovaikutuksen pohtiminen auttaa hahmottamaan sitä, miten urheilupelejä on suunniteltu ja millaisia vuorovaikutuksen tasoja pelaajan ja pelin välille kehkeytyy.

¹¹ Lawrence Grossberg, *Mielihyvän kytkennät. Risteilyjä populaarikulttuurissa*. Tampere: Vastapaino 1995, 61-4, 268.

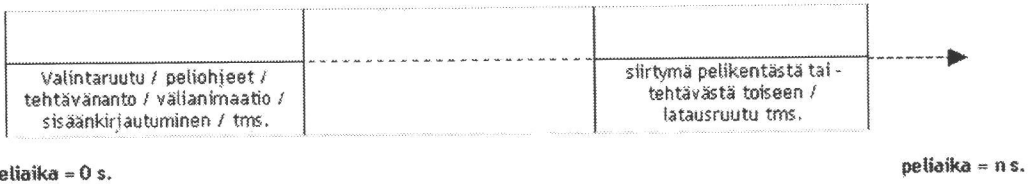
¹² Aki Järvinen, Satu Heliö & Frans Mäyrä: *Communication and Community in Digital Entertainment Services. Prestudy Research Report*. Hypermedia Laboratory Net Series 2. Tampere: Tampereen yliopisto 2002. <http://tampub.uta.fi/tup/951-44-5432-4.pdf>

Pelikokemusta ymmärtääkseen täytyy ymmärtää pelin rakenteellisia elementtejä. Pelien kulun rakenne syntyy siitä, miten säännöt on laadittu ja miten pelaajat pelaavat sääntöjen sallimissa puitteissa. Säännöt siis sekä rajaavat pelaajien mahdollisuuksia tehdä asioita että sallivat niitä. Sääntöjen sisällä muodostuu *pelikuvioita*, kuten jalkapallossa juoksemisen, pallon hallinnan ja potkimisen vuorottelu tai tenniksessä vastavuoroinen lyöntitahti. *Afrikan tähti* -lautapeliä pelattaessa kuviot kehkeytyvät toistuviksi rakenteiksi, joissa pelaaja kerrallaan heitetään noppaa, liikutaan pelilaudalla silmäluvun mukaan ja löydetään jalokiviä, rosvoja, hevosenkenkiä tai tyhjiä merkkejä. Urheilupeleissä tärkeimpiä sääntöelementtejä ovat kilpailutapa- ja järjestys, joukkuekoko, peliväline(et), pelitila(t) ja -aika sekä pistelaskumekanismi.

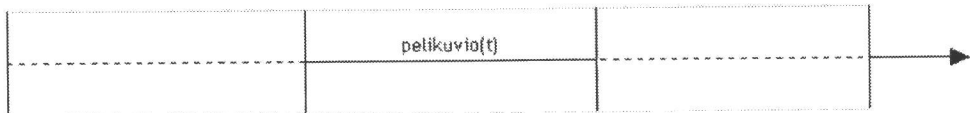
Pelikokemus alkaa siitä, kun pelaaja käynnistää peliohjelman. Pelikuviot jakautuvat mikro- ja makrotason rakenteisiin, joista yhdessä syntyy pelikokemuksen ajallinen rakenne. Peleihin kuuluvat valintaruudut, ohjeistukset, tehtävänannot ja välianimaatiot, ovat makrotason rakenteita. Ne kehystävät mikrotason pelikuvioita eli ”varsinaista” peliä, jossa säännöt ovat varsinaisesti käytössä. Pelaaminen kuitenkin alkaa ennen pelaamista: istuessaan pelin ääreen kokemus on valmiiksi latautunut pelaajien odotuksilla ja kokemuksilla muista peleistä ja pelaamisesta ylipäätään. Urheilupelien tapauksessa suhde pelin simuloimaan urheilulajiin ja sen maailmaan on todennäköisesti voimakas ennako-odotusten määrittäjä. Urheilutapahtuman alkurituaalit (kentälle marssit ym.) on laadittu vastaamaan odotuksiin ja virittämään pelaaja pelin ja lajin kontekstiin.

Oheinen kaavio kuvaa pelikokemuksen elementtejä ja kahta toisiinsa limittyvää rakennetta yleisellä tasolla.¹²

MAKROTASON RAKENNE



MIKROTASON RAKENNE



Kaavio 2: Yleinen rakenteellinen malli pelikokemuksesta.

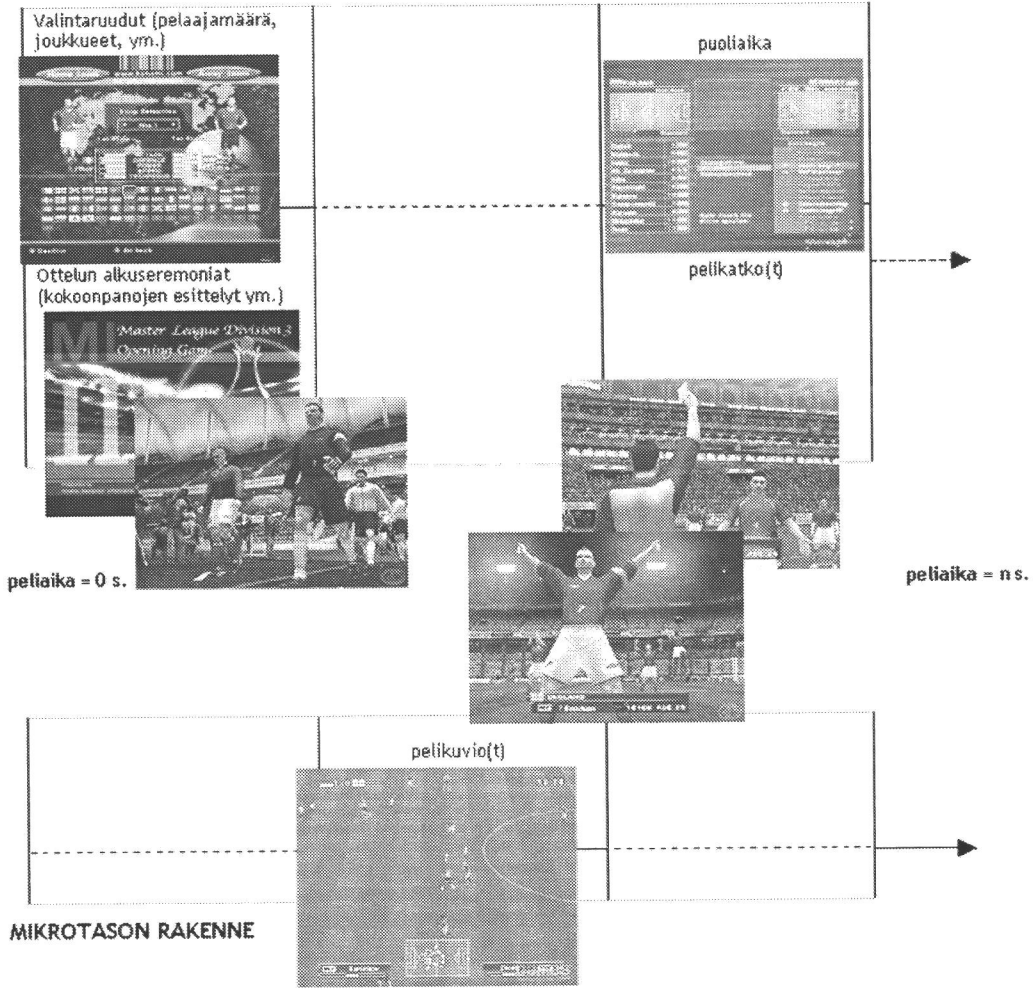
On huomattava, että eri pelilajityypeissä mikro- ja makrotasot painottuvat vaihtelevasti. Esimerkiksi ongelmanratkaisupeli *Tetrix*essä makrotasoa ei oikeastaan ole, vaan pelikokemus koostuu yksin mikrotason pelikuvioista (erätaut, kerronnallisia siirtymät tms. puuttuvat). Urheilupeleissä liike mikro- ja makrotason välillä noudattaa simuloitavan urheilulajin rytmiä: makrotasolta löytyy erätauvoja, puoliaikoja, välietappeja ym. Mikrotasolla ”urheillaan” eli pelataan pyrkimällä suoriutumaan lajikohtaisista haasteista niillä keinoin, jotka peliin on suunniteltu lajikokemuksen simuloimiseksi.

Seuraavaksi pelikokemuksen yleistä mallia sovelletaan kahden urheilupelin analyysissä. Ensimmäinen peli on suosittu jalkapallosimulaatio *Pro Evolution Soccer 2* (Konami, 2002). Pelin makrotason rakenteita ovat erilaiset valintaruudut, joissa valitaan pelitapa (yksittäinen ottelu, liiga, turnaus) ja joukkueet (valikoimasta maa- ja seurajoukkueita). Myös useita muita muuttujia pääsee valitsemaan mieleisikseen, kuten peliaikaa. Simulaation kannalta on huomionarvoista, että vaikka pelaaja valitsee peliajaksi kaksi viiden minuutin puoliaikaa, valittu aika suhteutetaan pelissä jalkapallon aitoon peliaikaan eli 90 minuuttiin, ja pelitapahtumat (kuten maalit) kirjataan ”aidon” ajan mukaan, jotta pysytään todentuntuisessa asetelmassa. Tämä vaatii kuitenkin yhtä erityistä ratkaisua simuloinnin suhteen: pelin tempoa on kiihdytettävä aidosta, sillä muuten maalilukemat ja -tilanteet jäisivät siinä määrin vähäisiksi, että todentuntu kärsisi.

Makrotasolla pelaajan vuorovaikutus pelin kanssa on lähinnä valikoissa liikkumista. Kun valinnat on tehty, alkaa siirtymä makrotasolta mikrotasolle. Siirtymä noudattaa jalkapallo-ottelun konventioita: otteluseremonioiden (pelaajat marssivat kentälle, kokoonpanot esitellään) kautta siirrytään alkuvihellykseen. Se käynnistää ”varsinaisen” pelin, jossa vuorovaikutuksen luonne muuttuu kokonaisvaltaisemmaksi ja nopeatempoisemmaksi, mikä käy ilmi jo pelkästään siitä, että kyseisessä pelissä Playstation 2 -konsolin ohjaimen kaikki napit ja ohjaustapit ovat käytössä. Tästä johtuen sorminäppäryydellä ja ohjausyhdistelmien oppiminen on merkittävä tekijä siinä, onko pelaaja pelissä hyvä vai huono. Jalkapalloilijoiden kyvyt kuljettaa palloa vaihtelevalla vauhdilla ja potkaista palloa eri tavoilla (syöttää, laukaista kohti maalia, keskittää laidalta maalille jne.) on mallinnettu erilaisiksi ohjaintapin ja näppäinten yhdistelmiksi. Pelaajan fyysinen vuorovaikutus pelin kanssa on summa näiden kontrollien yksittäisiä käyttökertoja. Tällaiset ns. funktionaalisen pelattavuuden¹³ kysymykset ja suunnitteluratkaisut ovat yksi osatekijä pelikokemuksen synnyssä tietynlaiseksi. Pelin ohjausmekanismin omaksuminen on osa peleihin liittyvää haasteellisuutta ja oppimiskäyrää ja niiden hallinta on epäilemättä osa pelistä saatavaa mielihyvää.

Kaaviossa 3 yksittäisen ottelun mittaista pelikokemusta havainnollistetaan valikoiduilla ruutukaappauksilla pelin eri vaiheista:

MAKROTASON RAKENNE



Kaavio 3: Pro Evolution Soccer 2 –pelikokemuksen rakentuminen.

Kuten aikaisemmin mainittiin, makro- ja mikrotason vaihtelu noudattaa urheilulajin rakennetta: mikrotason toiminnasta pelin tiimellyksessä siirrytään ennen pitkää puoliaikaan, jossa pelaajan roolina on muuttaa kenttämuodostelmaa ja kokoonpanoa siitä, miksi hän sen ennen ottelun alkua määrittä. Kokoonpano- ja taktiikkavalintoihin pääsee käsiksi missä tahansa vaiheessa ottelua, jos pelaaja niin haluaa. Pelikatkot (rikkeet, pallon joutuminen ulos kentältä, maalit ym.) rytmittävät pelikokemusta aidon jalkapallo-ottelun tavoin ja pelin luonne vaihtelee niiden mukaan: joskus peli on katkonaisempaa, joskus se soljuu tauotta päästä toiseen, joskus peli päättyy 4-3 ja toisinaan 0-0. Joka tapauksessa, kun kyseessä on jalkapallosimulaatio, jossa kenttäpelelaamista painotetaan manageroinnin sijasta, pelin ydin on mikrotasolle kehkeytyvissä pelikuvioissa, jotka noudattavat jalkapallopelin kulkua eli pohjimiltaan hyökkäämisen ja puolustamisen vastavuoroista rytmiä.

Urheilupelikokemus: *Transworld Snowboarding*

Transworld Snowboarding on suomalaisen Housemarque-pelituotantoyhtiön lumilautailupeli, joka julkistettiin Microsoftin Xbox -konsolille marraskuussa 2002. Se on esimerkki läpikotaisin tuoteistetusta pelistä: Transworld on suuri urheiluyhtiö, joka tuottaa urheiluohjelmia sekä -lehtiä. Lisäksi peliä levitetään DVD-levyllä, joka on täynnä lumilautailuvälineitä, -vaatteita ja -videoita valmistavien yhtiöiden PR-materiaalia, ennen kaikkea mainoksia. Kokonaisvaltaista kokemusta ”snoukkaamisen” maailmasta ja alakulttuurista tuetaan tyylitietoisella ääniraidalla, joka säestää pelitapahtumia ja -valikkoja. Aitoja laskijoita, lumilautailutähtiä, on mallinnettu peliin pelaajan ohjastettavaksi. *Transworld Snowboardingin* on pyritty paketoimaan mahdollisimman monta ulottuvuutta kyseisen lajin harrastaja- ja kilpailukulttuurista.

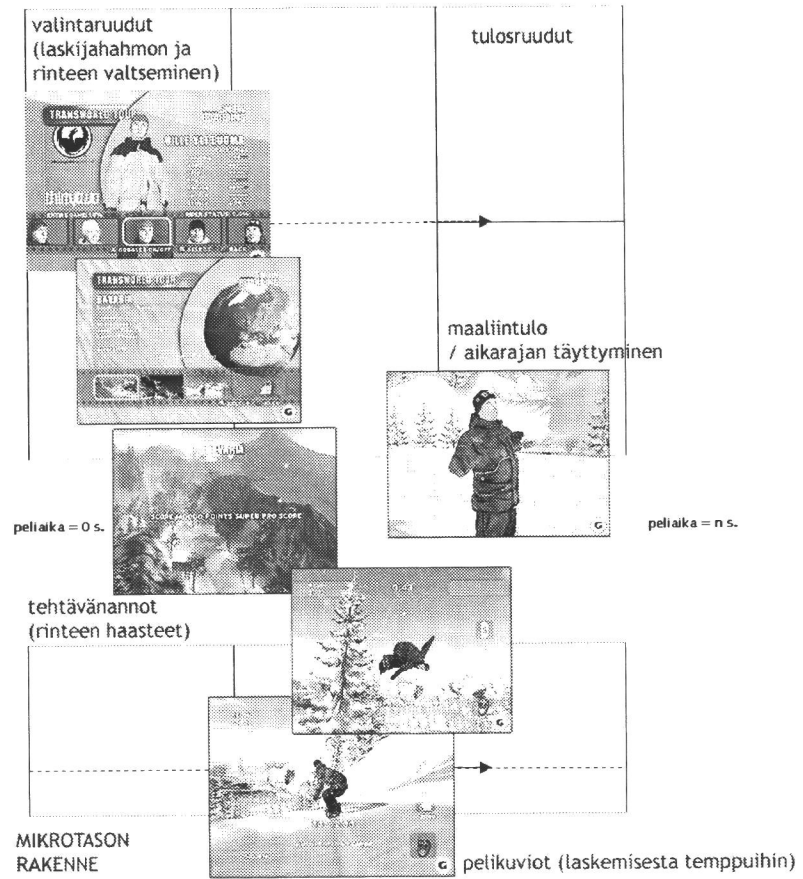
Pelillisesti se noudattaa tuttua yksilölajin urheilupelin rakennetta. Yksittäisten rinteiden, kourujen ja hyppyrien laskemisen ohella peli tarjoaa ”Transworld Tour” -pelitilan. Siinä pelaaja valitsee laskijan, jolla hän lähtee suorittamaan eri rinteisiin sidottuja haasteita, kuten tiettyjä hyppyjä, pisterajoja, laskunopeuksia, tietyn paikan löytämistä rinteestä ym. Kun riittävä määrä rinteiden haasteista on suoritettu, peli avaa pelaajalle uuden rinteiden haasteineen, ja näin peli etenee: rinne toisensa jälkeen haasteiden vaikeustaso kasvaa, jotta pelaajan mielenkiinto pysyisi sopivan vastuksen myötä yllä.

Transworld Snowboardingin makrorakenteisiin kuuluu valikoiden jälkeen (esim. laskijan valitsemisen jälkeen) tehtävänanto, joka on toteutettu rinteiden ja haasteiden esittelyä. Sen jälkeen siirrytään mikrotasolle, pelikuvioihin jotka kehkeytyvät lumilautailijan ohjastamisesta pitkin rinnettä ja pyrkimyksestä toteuttaa haasteiden muodossa asetetut päämäärät. Merkittävin ero jalkapallopeliin syntyy lajin erilaisuudesta: laskijan ohjastaminen alas lumista rinnettä on luonteeltaan erilaista kuin pallon potkiminen nurmikolla, vaikka kumpaakin tehdään näennäisen yksinkertaisella ja samanlaisella peliohjaimella. Kun kyseessä on kaksi peliä, joiden simulaatiivisuus on verraten tarkka, niin niiden pelillisuus on yhtä erilaista kuin lumilautailu ja jalkapallo aidosti ovat.

¹⁴ Crawford, *The Art of Computer Game Design*, 8–9, 29.

Pelikokemuksen vaiheita kuvaava kaavio on seuraavanlainen:

MAKROTASON RAKENNE



Kaavio 4: *Transworld Snowboarding* -pelikokemuksen rakentuminen.

Loppuvihellys

Yksi digitaalisten pelien suunnittelun pioneereista, Chris Crawford, ennusti vuonna 1982, että urheilupeleistä ei tulisi suosittuja siksi, että ne simuloivat olemassa olevia urheilulajeja. Crawfordin näkemyksen mukaan tietokone- ja videopeleille oli kehittymässä oma identiteettinsä, mistä syystä kävisi triviaaliksi uusintaa perinteisiä pelejä digitaalisiin medioihin. Crawford ei myöskään uskonut, että korkea simulaatiivisuuden aste voisi tuottaa onnistuneita digitaalisia pelejä.¹⁴

Crawford kuitenkin aliarvioi sekä urheilun merkityksen viihdeteollisuuden haarana että sen elämyksellisen ja pelillisen potentiaalin, mikä kilpaurheilun lähtöasetelmaan ja roolijakoon sisältyy. Urheilupelien analysoiminen kaksikymmentä vuotta myöhemmin osoittaa, ettei korkea simulaatiivisuuden aste ole este nautinnollisen (urheilu)pelin ja luonteeltaan simulaatiivisen pelikokemuksen tuottamiselle. Mitä alhaisempi simulaatiivisuus on, sitä enemmän

kaksi näennäisen erilaista pelikokemusta muistuttaa toisiaan: juuri siitä syystä pöytämallisen jalkapallon ja jääkiekkopelin pelaaminen on pelikokemuksena miltei sama asia. Vaikka käyttöliittymä digitaalsiinkin jalkapallo- ja jääkiekkopeleihin on useimmiten samanlainen peliohjain, se on kuitenkin ohjelmoitavissa lajikohtaisesti. Ohjausmekanismit on mahdollista suunnitella pöytäpelin vipuohjaimia ja niiden sallimia liikeratoja monimutkaisemmiksi sekä muuttaa ohjausta pelitilanteen muuttuessa. Tuloksena simulaatiivisuuden aste nousee ”pelituntuman” osalta. Näistä syistä mekaanista pöytä- tms. lumilautailupeliä, joka säilyttäisi lumilautailun ”fiiliksen” tai liioittelisi sitä tietoisesti, on miltei mahdotonta tehdä. Sen sijaan digitaalisten pelien joustavat ohjausmekanismit ja audiovisuaaliset elementit auttavat lumilautailukokemuksen simuloimisessa.

Nykymuodoissaan urheilulajeja mallintavat digitaaliset pelit ankkuroituvatkin nimenomaan simulaation käsitteeseen. Simulaatio on keino tehdä urheilunomaisesta dramatiikasta ja erityisesti kilpaurheilullisista spektaakkelista käsin kosketeltava, pelattava kokemus, jota myydään konsoli- ja tietokonepelien pelaajille.

Hetkellinen astuminen Teemu Selänteen luistimiin, Jari Litmasen nappulakenkiin tai Kimi Räikkösen ajohaalariin on urheilupelien pelaamiselle ominaista affektiivisuutta. Se on ennen kaikkea roolitettua pelaamista, jossa affekteja ja tunteita, ”fiiliksiä”, hankitaan toimimalla urheilulajisimulaation eri tilanteissa. Pelitilanteiden intensiteetti ja tempo voi vaihdella nopeaa reaktiokykyä ja hienomotoriikkaa edellyttävästä suorituksesta (esim. maalitilanne jalkapallopelissä) pitkäjänteisempää harkintaa vaativaan resurssien hallintaan ja taktikointiin (managerointi). Erilaiset roolit ja mielihyvän kiintopisteet on pyritty konkretisoimaan osaksi pelituotteita, joista versoo urheilupelien alalajityyppejä. Ne palvelevat pelillisen mielihyvän eri vivahteita: pelitilanteiden simuloimiseen keskittyvät jalkapallopelit painottavat kenttäpelaajien rooleja ja taitoja, ja urheilusarjoja ja -taloutta simuloivissa manageripeleissä organisaattorin ja taktikon rooli korostuu.

Huippu-urheilun rahakkaasta ja spektaakkelinomaisesta maailmasta riittää sateenvarjoksi erilaisille pelimieltymyksille, mutta niiden palveleminen edellyttää simulaation painopisteen muuttamista. Joka tapauksessa aitojen liigojen ja kilpailujen lisensoiminen peleihin rakentaa edellytyksiä roolipelimäiselle viehätökselle, jossa pelaajaa motivoi ja kiehtoo vaihtoehtoinen, mutta tähdistään, joukkueistaan, stadioneistaan ja muista elementeistä tunnistettava ammattiurheilun todellisuus.