

Artikkeli

Arkipäivän fantasiaa

Taidosta, faniudesta ja pelirytmistä fantasiajalkapallossa

OLLI SOTAMAA

olli.sotamaa@uta.fi

Tampereen yliopisto

Tiivistelmä

Artikkeli käsittelee suomalaisten Fantasy Premier Leaguen (FPL) pelaajien pelimotiiveja ja -käytäntöjä sekä näitä ympäröivää kulttuuria. Tutkimus perustuu pelaajien parissa kerättyyn kysely- ja haastatteluaineistoon. Tutkimus osoittaa, että fantasiajalkapallo ja sen pelaamisen mielekkyys määrittyvät monitasoisessa suhteessa jalkapallon harrastamiseen ja jalkapallofaniuteen. FPL:n pelaaminen edellyttää jonkinasteista kiinnostusta jalkapalloa kohtaan, mutta se myös aktiivisesti muokkaa lajituntemuksen kiintopisteitä siten, että fantasialiigassa merkitykselliset seikat asettuvat ensisijaisiksi. Pelissä menestyminen on myös tapa osoittaa muille omaa harrastuneisuuttaan ja jalkapalloon liittyvää tietämystään. Lisäksi näyttää siltä, että pelaamisen arkinen rytmi hahmottuu tiiviissä yhteydessä kansainvälisten ottelu- ja televisiointiaikataulujen määrittämään viikko- ja vuosirytmiiin.

Avainsanat: fantasiaurheilu, fantasialiigat, Fantasy Premier League, taito, fanius, pelirytmii, fantasia

Abstract

Everyday Fantasies: On Skill, Fandom, and Rhythm in Fantasy Football
This article discusses the motivations, practices and cultures of Fantasy Premier League players in Finland. The study is based on data collected with an online questionnaire and follow-up interviews. It shows how playing fantasy football is intimately tied to other forms of consuming football. Playing FPL necessitates certain interest on football. At the same time, the game actively transforms the objects of interest, foregrounding those significant from the fantasy league perspective. FPL success can also work as a channel to parade one's football knowledge. Furthermore, it appears that the everyday rhythm of fantasy football play is formed in close connection to the daily and yearly rhythms defined by the international match and television schedules.

Keywords: fantasy sports, fantasy leagues, Fantasy Premier League, skill, fandom, gaming rhythms, fantasy

Johdanto

Pelien olemusta koskeva viimeaikainen tutkimus on pyrkinyt huolellisesti osoittamaan, miten ero pelimaailman ja sitä ympäröivän sosiaalisen todellisuuden välillä ei ole koskaan täydellinen. Vahvan taikapiiiri-hypoteesin sijaan tutkijat ovat korostaneet jatkuvan rajoja koskevan neuvottelun keskeisyyttä pyrittäessä ymmärtämään pelaamisen luonnetta (Consalvo 2009; Lehdonvirta 2010). J. Tuomas Harviainen, Richard D. Gough ja Olle Sköld (2012) ovat

esittäneet empiirisiin aineistoihin perustuen, että peleihin liittyvän informaation etsiminen, tuottaminen ja sillä spekulointi voivat toimia pelikokemuksen merkityksellisenä jatkona ja korvikkeena silloin, kun itse peliä ei ole riittävän usein tai helposti saatavilla. Tässä artikkelissa pohdin fantasiaurheilun panosta näihin keskusteluihin.

Fantasiaurheilulla tarkoitan tässä yhteydessä olemassa olevien urheilu-sarjojen päälle rakennettuja virtuaalisia liigoja, joissa pelaaja ottaa managerin roolin. Pelaajan tavoitteena on pelaajia hankkimalla ja näitä vaihtamalla

saavuttaa kullakin pelikierroksella mahdollisimman korkea pistemäärä. Fantasiajalkapallolla viitataan siten liigoihin, joissa osallistujat kisaavat keskenään oikeista jalkapalloilijoista koostuvilla joukkueilla. Fantasiajoukkueen pisteet perustuvat joukkueeseen kuuluvien pelaajien viikoittaisiin aikaansaannoksiin pelikentällä. Fantasialiiga siis kääntää varsinaisen liigan tuottaman tilastomateriaalin mekanismiksi, joka mahdollistaa lajin fanien keskinäisen kilpailun.¹ Tässä mielessä nykyiset fantasialiigat asettuvat osaksi laajempaa urheilun kuluttamisen jatkumoa: onhan koko ammattimaisen urheiluteollisuuden synty ja kehitys pitkälti sidoksissa teknologioihin, joilla paikallisten urheilutapahtumien tuottama informaatio muokataan ja toimitetaan laajojen yleisöiden kulutettavaksi (Otto ym. 2011, 186).

Fantasiaurheilua, siihen liittyviä motivaatioita ja sen ympärille kasvanutta kulttuuria on tutkittu jonkin verran viime vuosina (Davis & Duncan 2006; Farquhar & Meeds 2007; Halverson & Halverson 2008; Serazio 2008). Nämä muun muassa sosiologiasta ja psykologiasta ammentaneet tutkimukset ovat kuitenkin usein jääneet irrallisiksi pelitutkimuksen kentällä käydyistä keskusteluista. Samaten aiempi kirjallisuus on keskittynyt lähes ainoastaan pohjoisamerikkalaisiin fantasialiigoihin (tärkeänä poikkeuksena Turtiainen 2007). Siksi uskon, että tutkimalla eurooppalaista fantasiajalkapalloa ja kytkemällä löydökset tiiviisti viimeisimpään pelitutkimukseen voidaan löytää aiemmissä tutkimuksissa selvittämättä jääneitä teemoja.

Käsillä olevassa tutkimuksessa keskityn kysely- ja haastatteluaineistoon nojautuen analysoimaan Fantasy Premier Leaguen (FPL) suomalaisia pelaajia, ja eritoten heidän motiivejaan, käytäntöjään ja tarinoitaan. Abe Steinin (2012) mukaan fantasiaurheilun kohdalla pelaamisen ja urheilun seuraamisen rajanylitykset muodostuvat niin keskeiseksi osaksi pelitapahtumaa, että tutkijan on vaikea ongelmattomasti määrittää, missä pelaaminen alkaa ja mihin se loppuu. Tästä syystä fantasiapelaamiseen liittyviä tottumuksia ja käytäntöjä on kiinnostavaa lähestyä pelaajien arkisten tarinoiden kautta. Olen tarkoituksella käyttänyt suhteellisen paljon suoria lainauksia aineistoista. Uskon, että lukija saa niiden kautta vivahteikkaan kuvan urheilufaniuden ja digitaalisen pelaamisen risteyskohtaan asettuvan fantasiajalkapallon luonteesta.

FPL on Englannin korkeimpaan sarjatasoon eli Valioliigaan perustuva sarjan virallinen fantasialiiga, jolla on viime kausina ollut jatkuvasti yli kaksi miljoonaa pelaajaa. Peli on alun perin lanseerattu kaudelle 2002–2003, ja se on graafisen ilmeen virkistystä ja pienimuotoisia sääntömuutoksia lukuun ottamatta säilynyt kymmenen vuotta sellaisenaan.² Yksinkertaisimmillaan FPL:n pelaaminen koostuu joukkueen valitsemisesta ja pelaajien vaihtamisesta kauden aikana seuraten fantasiamanagerin pelistrategiaa. Strategiapelien perinteen mukaisesti pelaajan resurssit ovat rajoitetut, joten joukkueeseen ei voi valita vain kalliita supertähtiä, vaan näiden lisäksi tulee löytää hyvällä hyötysuhteella pisteitä tuottavia edullisempia pelaajia. Managerin työtä vaikeuttavat moninaiset reaali maailman tapahtumat lähtien pelaajien loukkaantumisista ja pelikielloista ja päätyen vaikkapa ottelusiirtoon johtaviin sääolosuhteisiin.

FPL:n selkein ero suosituimpiin pohjoisamerikkalaisiin fantasialiigoihin on se, että kauden alussa ei järjestetä erillistä väräystilaisuutta, jossa managerit jakavat pelaajat keskenään. Näin ollen pelaajat eivät kauden aikana vaihda pelaajia keskenään, vaan yksi ja sama pelaaja voi olla vaikka kaikissa FPL-joukkueissa. Tämän lisäksi yksittäiset fantasiajoukkueet eivät ottele vastakkain, vaan pisteiden kertymistä seurataan suhteessa kaikkiin mukana oleviin joukkueisiin.³ Suurin osa joukkueista pelaa yhdessä tai useammassa miniliigassa. Nämä alaliigat perustuvat usein aiempaan tuttavuuteen, joten miniliigassa manageri näkee välittömästi joukkueensa sijoituksen kaveriensa parissa.

Konkreettisesti FPL:ää pelataan fantasy.premierleague.com-osoitteessa olevan verkkosovelluksen kautta. Käyttöliittymän keskeiset elementit näkyvät oheisesta kuvasta (kuva 1). Lisäksi peliä voi nykyään pelata eri alustoille julkaistujen mobiilisovellusten kautta, jotka tarjoavat managerien käyttöön osan selainkäyttöliittymän ominaisuuksista.

Erica Rosenfeld Halversonin ja Richard Halversonin (2008) mukaan fantasiaurheilu edellyttää sekä fanikulttuurisia käytäntöjä, joilla urheilulaji otetaan haltuun, että pelikulttuurille tyypillisiä strategisia ja voitontavoitteluun liittyviä ominaisuuksia. Garry Crawford (2004, 2006) puolestaan näkee urheilufaniuden ja pelaamisen välillä olevan vastavuoroisen suhteen. Yhtäältä urheilufanien suhde digitaaliseen pelaamiseen jäsentyy usein suosikkilajin ja sitä simuloivien



Kuva 1. FPL:n selainkäyttöliittymän keskeiset elementit: peliviikon pistekertymä, pelaajakohtaiset tilastot ja pelaajavaihtonäkymä.

pelien kautta. Toisaalta kiinnostus urheilua kohtaan voi sytyä ja syventyä urheilupelien pelaamisen kautta. Lisäksi fantasiaoliigat osallistuvat siihen laajempaan käyttötapojen muutokseen, jossa mediaurheilun kuluttamisesta on tullut leimallisen internet-välitteistä (Turtiainen 2007). Teknologinen kehitys on moninaistanut fanien mahdollisuuksia hankkia tietoa joukkueista ja yksittäisistä urheilijoista (Otto & Ensmenger 2011, 207–208). Thomas Patrick Oatesin (2009) mukaan tämä on omiaan muuttamaan urheilun kuluttajien suhdetta pelaajiin ja seuroihin.

Seuraten Garry Crawfordin ja Viktoria K. Goslingin (2009) esimerkkiä esitän, että urheilupelit – ja tämän artikkelin mittakaavassa eritoten fantasiaurheilu – ovat havainnollinen esimerkki, miten media-aineistoja käytetään ja tuotetaan verkkoympäristössä identiteettityön materiaalina ja osana laajempien urheilun kuluttamiseen ja faniuteen liittyvien sosiaalisten narratiivien rakentamista. Lisäksi olen erityisen kiinnostunut siitä, miten fantasiaoliigan kilpailullinen kehys tuottaa uusia kerrostumia jalkapallointoilijan fani-identiteettiin sekä tuoreita vivahteita urheilun kuluttamisen nyansseihin ja rytmeihin. Näistä syistä FPL:n yksityiskohtainen tarkastelu voi tärkeällä tavalla avartaa käsitystämme

digitaalisen pelaamisen arkipäiväisistä käytännöistä sekä sen kytköksistä laajempaan urheilu- ja viihdeteolliseen kehukseen.

Artikkeli etenee siten, että ensin avaan lyhyesti tutkimuksen taustaa, menetelmiä ja kerättyä aineistoa. Aineiston analyysi etenee yleisistä fantasia pelaamisen luonnetta ja motivaatiota koskevista kysymyksistä kohti taidon, faniuden ja pelirytmien yksityiskohtaisempaa analyysia. Lopuksi pohdin kokoavasti fantasiajalkapalloon liittyvän fantasian laatua ja sen asettamia laajempia haasteita pelitutkimukselle.

Taustasta, metodista ja aineistosta

Viimeisen muutaman kauden aikana Fantasy Premier Leaguessa on pelannut noin kaksi miljoonaa joukkuetta. Suomalaisten managerien vuosittainen määrä on vakiintunut noin 20 000:een, joten ihan mitättömästä pelaajajoukosta ei ole kyse.⁴ Kun näinkin suuri joukko suomalaisia pelaajia keskittää huomattavan määrän energiaa Englannin Valioliigan seuraamiseen, on paikallaan tarkastella englantilaisen jalkapallon erityisasemaa suomalaisten urheilunkuluttajien parissa. Historiallisesta näkökulmasta englantilaisten joukkueiden suosioon voidaan löytää kaksi konkreettista syytä: televisio ja vakioveikkaus (Järvinen & Sotamaa 2006). Muiden Pohjoismaiden tapaan Yleisradio aloitti suorat televisiolähetykset brittikentiltä jo 1960-luvulla (Nash 2000, 5–6). Veikkauksen vakioveikkauskohteeksi englantilainen jalkapallo oli vakiintunut jo ennen tätä. Valtionyhtiöiden toisiaan hyödyttävä liitto teki nopeasti lauantaisista alkuillan lähetyksistä veikkaurivien tarkastamisineen suosituksen kansallisen rituaalin. Sittemmin niin televisioidun jalkapallon kuin urheiluedonlyönnin kirjo ja tarjonta on moninkertaistunut, mutta Valioliiga on säilyttänyt paikkansa suomalaisten tarkimmin seuraamana kansainvälisenä sarjana.⁵

Pelien erityisluonne tutkimuskohteena perustuu siihen, että pelien ymmärtäminen edellyttää useimmiten pelaamista (Aarseth 2003; Consalvo & Dutton 2006). Tutkimusasetelmasta ja -kysymyksestä riippuen pelaaja voi olla tutkija itse (esim. pelien formaali analyysi) tai joku muu informantti (esim. haastatellututkimus). Analyyttinen pelaaminen lähtee useimmiten pelin rakenteeseen ja

teemaan keskittyvästä lähiluvusta, mutta voi tarpeen mukaan edetä kulttuurisen kontekstin nyanssit huomioon ottavaan moninäkökulmaiseen suuntaan (Mäyrä 2008, 165–167; Karppi & Sotamaa 2012). Kuten käytännössä kaikkien tutkimusten kohdalla, tutkijan tausta vaikuttaa tavalla tai toisella niin tutkimusaiheen valintaan kuin tutkimusprosessin myötä tehtyihin rajauksiin ja tulkitoihin. Olen itse pelannut fantasialiigoja vuosikymmen verran, Fantasy Premier Leaguea kaudesta 2006–2007. Lisäksi olen viimeisen parinkymmenen vuoden aikana aktiivisesti omaksunut jalkapallokulttuurin nyansseja niin kentällä, katsomoissa, televisioruudun äärellä kuin verkkofoorumeilla.

Käsillä olevassa tutkimuksessa tutkijan oman pelaamisen rooli on ensisijaisia aineistoja tukeva. Olen pyrkinyt etenemään aineiston ehdoilla, vaikka oma kokemukseni pelaajana olisikin joskus ollut ristiriidassa kysely- ja haastattelu- vastausten kanssa. On kuitenkin selvää, että aiheeseen tarttuminen olisi ollut huomattavasti haastavampaa ilman omaa pelaajataustaa. Kuten yksi haastattava aiheeseen liittyen totesi: ”Vaikea se olisi alkaa tekemään tuota tutkimusta, jos ei olisi koskaan pelannut tätä [FPL:ää].” Samaan hengenvetoon on todettava, että olen pyrkinyt myös reflektomaan omaa sijaintiani tutkimuksen ja harrastajuuden kentillä ja välttämään liian sisänpäin lämpiävää tarkastelu- ja kirjoitustapaa.⁶

Tutkimukseni pohjautuu aineistoon, joka on kerätty laadullisella verkkokyselyllä (n=36) ja kyselyä seuranneilla jatko- ja haastatteluilla (n=9).⁷ Yhdessä aineistot tarjoavat monipuolisen näkymän fantasiamanagerien arkeen. Laadullisesta verkkokyselystä, jossa korostuu avointen kysymysten rooli, saimme hyviä kokemuksia aiemmasta tutkimuksestamme (Toivonen & Sotamaa 2011). Lähestymistapa edellyttää melko motivoituneita vastaajia, mutta näiden löytyessä aineisto on rikasta ja yksityiskohtaista. Vastaajia rekrytoin laittamalla kutsun pariin ennalta tuntemaani miniliigaan sekä mainostamalla tutkimusta Vastapallo.com-sivustolla. Toisessa vaiheessa lähdin syventämään valittuja teemoja teemahaastatteluin. Analysoituani kyselyvastauksia lähestyin jatkotutkimuspyynnöllä informantteja, jotka olivat 1) nostaneet esiin mielenkiintoisia ja keskenään erilaisia näkökulmia aiheeseen sekä 2) jättäneet yhteystietonsa. Haastatteluja voidaan hyvällä syyllä kutsua teemahaastatteluiksi, sillä jokaisessa käytiin

läpi jokseenkin samat aihepiirit kuitenkin niin, että niiden painotus ja järjestys vaihtelivat. Kaikille yhteisten kysymysten lisäksi haastattelut sisälsivät kyselyvastausten pohjalta luotuja yksityiskohtaisempia kysymyksiä. Haastattavia oli lopulta yhdeksän, joista neljää haastattelin puhelimitse ja viittä sähköpostitse.

Tutkimushaastattelu on aina haastattelijan ja haastattavan välistä vuorovaikutusta, jossa molemmat osapuolet osallistuvat tiedon tuotantoon (Tiittula & Ruusuvuori 2005, 12–13). Näin syväluotaavan haastatteluaineiston kerääminen edellyttää luottamusta tutkijan ja tutkittavan välille. Avoimen, hierarkiattoman ja keskusteluun rohkaisevan ilmapiirin luomiseksi voidaan käyttää erilaisia keinoja. Puhelimitse ja sähköpostitse toteutettujen haastattelujen välillä luottamuksen luominen tapahtui hiukan eri tavoin. Siinä missä puhelinhaastattelussa on mahdollista tulkita äänensävyjä ja kysyä tarpeen mukaan välittömästi jatkokysymyksiä, sähköpostihaastattelu ei ole rajattu tiettyyn molemmille sopivaan hetkeen, vaan vastaaja voi harkita ja muotoilla vastauksiaan tarkemmin. Aiemman sähköpostihaastatteluihin pohjautuvan tutkimukseni (Sotamaa 2010) tapaan oli selvää, että osa vastaajista olisi karsiutunut pois informanttien joukosta, jos sähköpostitse toteutettavaa mahdollisuutta ei olisi ollut tarjolla. Yleisemmällä tasolla on todettu, että eritoten pitkäkestoisissa asynkronisissa sähköpostihaastatteluissa osallistujien voi olla jopa helpompaa keskittyä pysymään aiheessa kuin välitöntä läsnäoloa vaativissa haastattelun muodoissa (Wirman 2012). Koska halusin jatkaa vuoropuhelua informanttien kanssa haastattelujen jälkeenkin, pyysin *Pelitutkimuksen vuosikirjan* toimituskunnalta lupaa asettaa käsikirjoituksen ensimmäinen luonnos avoimeen arviointiin. Tätä kautta sain vielä täsmennyksiä ja täydennyksiä tutkimukseen osallistuneilta.⁸

Keskimäärin tutkimukseen osallistuneet käyttivät fantasiajalkapallon pelaamiseen noin tunnin viikossa. Kaksitoista osallistujaa arvioi selviävänsä viikoittain alle puolessa tunnissa. Vastaavasti seitsemän vastaajaa ilmoitti käyttävänsä pelaamiseen yli kaksi tuntia viikossa. Vastauksiin tulee suhtautua pienellä varauksella, sillä pelaamisen piiriin kuuluvien aktiviteettien määrittäminen on jätetty tarkoituksellisesti pelaajien omalle vastuulle. Monet osallistujista saattavat esimerkiksi katsoa useita jalkapallo-otteluita viikon aikana, ja kuten myöhemmässä tarkastelussa selviää, tämä voi olla olennainen osa fantasiapelin

pelaamista. Vastaajien ikä vaihteli 25 ja 45 välillä siten, että vastaajien keski-ikäsi muodostui hiukan yli 34 vuotta ja mediaaniksi 35. Suurimmalla osalla vastaajista oli taustalla yliopisto- tai ammattikorkeakouluopintoja. Suurin osa ilmoitti tutkimukseen osallistumisen hetkellä olevansa palkkatyössä.

Vastaajien sukupuolijakauma oli yksipuolinen, sillä kaikki vastaajat olivat miehiä. Tämä oli jossain määrin yllättävää, vaikka fantasiaurheilun sukupuolittuneisuus on toki tullut esiin aiemmissakin tutkimuksissa. Fantasy Sports Trade Association kertoo sivuillaan, että pohjois-amerikkalaisista fantasiamanageereista 87 prosenttia on miehiä (FSTA 2013). Nickolas W. Davis ja Margaret Carlisle Duncan (2006, 259) osoittavat tutkimuksessaan, että fantasialiigat on suunniteltu ensisijaisesti miesvaltaiselle yleisölle ja ne keskittyvät lähinnä miesten lajeihin ja liigoihin. Tässä mielessä fantasiaurheilu ei juuri poikkea muista urheilupeleistä. Realistisuuden tavoittelussaan ne eivät ole juurikaan kiinnittäneet huomiota sukupuolijakauman tasapuolisuuteen (Turtiainen 2009; Consalvo 2013). Joka tapauksessa on olennaista lyhyesti pohtia, miksi fantasiajalkapallo näyttäisi vetävän puoleensa ensisijaisesti miehiä.

Urheilun sukupuolittuneisuutta on tutkittu suhteellisen paljon. Modernien organisoituneiden urheilulajien varhaishistoria 1800-luvun loppupuolella ja 1900-luvun alussa on leimallisesti miesten urheilun historiaa. Sittemmin naisten rooli ja merkitys urheilun kentillä on kasvanut, mutta erot eivät ole kadonneet mihinkään. Shari L. Dworkinin ja Michael Alan Messnerin (1999) mukaan huippu-urheilulle on tyyppillistä, että miesten ja naisten lajit ovat säilyneet toisistaan erotettuina siten, että miesten lajit ovat niin taloudelliselta arvoltaan kuin mediahuomioltaankin ensisijaistettuja. Lisäksi urheilufaniudella ja urheilua koskevan tiedon esittelyllä on todettu olevan tärkeä rooli hegemonisen maskuliinisuuden ylläpitäjänä ja vahvistajana (Hartmann 2003). Urheiluintoilun kautta työstetään, mitä on olla mies nyky-yhteiskunnassa. Sen sijaan, että organisoitu urheilu ja urheilun kuluttaminen purkaisivat perinteisiä sukupuolikäsityksiä, urheilun agenda on useimmiten selkeän heteronormatiivinen.

Fantasialiigan maskuliinisuuden esiin hankaamisessa on kysymys myös metodologisista ja aineistoon liittyvistä kysymyksistä. Siinä missä ainakin kansainvälisillä keskustelupalstoilla suunsoitto on paikoin varsin kovasanaista ja

osin jopa suoran naisvihamielistä, kyselyvastauksissa ja haastatteluissa nousivat esiin suurimmaksi osaksi esiin analyttiset ja seestyneet äänenpainot. Tämä voi toki osin liittyä siihen, miten vastaajat tutkimushaastattelussa tietoisesti valikoivat antamaansa informaatiota.

Asiasta kysyttäessä vastaajat olivat kiinnostuneita pohtimaan fantasiajalkapallon miesvaltaisuuden syitä:

Oletan, että futikseen hurautaneet naiset pelaavat manageripelejä siinä missä miespuolisetkin futishörhöt. En sillä tavalla näe mitään eroa tuossa sukupuoleen liittyen. (HT)⁹

Kyllä se varmaan käytännössä hyvin miehinen laji on. Ei tarvitsisi olla, kyllähän naiset seuraa urheilua. – – Varmaan lähtökohta on se, että kaveripiirit ja kaverit on ruvennut pelaamaan manageripelejä, nimenomaan mies- ja poikakaveriporukat. (Matti)

Vastauksista jälkimmäinen nostaa esiin, miten pelaamisen aloittaminen tapahtuu usein kaveripiirissä. Suuri osa vastaajista kuvaa ensikosketuksensa peliin tapahtuneen juuri kaverin tai tuttavien kutsusta. Kun tarkastellaan vastaajien taustatietoja, käy ilmi, että tasan puolet vastaajista on pelannut jalkapalloa viimeisen kuukauden aikana. Lisäksi yli puolet on käynyt samana ajanjaksona seuraamassa jalkapallo-ottelua paikan päällä. Ehkäpä kysymys onkin siitä, että fantasiajalkapalloa päädytään pelaamaan nimenomaan niissä harrastusyhteisöissä ja kaveriporukoissa, joissa jalkapalloa muutenkin harrastetaan ja jotka ovat perinteisesti perustuneet sukupuolien erottamiseen.

Alustavaksi hypoteesiksi muodostuu siis se, että jalkapalloharrastuksella – olkoon se sitten lajin harrastamista yhdessä, sen seuraamista kentän laidalla tai eri medioiden kautta tapahtuvaa kuluttamista – on keskeinen rooli fantasiajalkapallon rakentumisessa. Näin FPL:n sukupuolittuneisuus ei millään yksinkertaisella tavalla palaudu pelin tai yksilöiden yksittäisiin ominaisuuksiin, vaan se määrittyy nimenomaan suhteessa muihin jalkapalloon liittyviin intoilun muotoihin. Hypoteesi on linjassa tutkimusotteeni kanssa, jota voisi kuvata kontekstoivaksi.

Yksittäisten puhuntojen lähiluvun sijaan pyrin nimenomaan kerimään kasaan niitä asiayhteyksiä ja artikulaatioita, joiden kautta puhunnat ja niitä ympäröivät käytännöt saavat merkityksensä. Koska FPL:n erityislaatuisuus pelien joukossa perustuu pitkälti tapaan, jolla se kiinnittyy tiiviisti muihin jalkapalloharrastuksen ja medioidun jalkapallon kuluttamisen muotoihin, keskeiseksi menetelmälliseksi ohjenuoraksi muodostuu näiden yhteyksien paljastaminen ja selittäminen.

Fantasiaurheilun luonne

Näkemykset fantasiaurheilun alkupisteestä vaihtelevat, mutta missään tapauksessa fantasiaurheilu ei ole aivan viimeaikainen ilmiö. Jos fantasia-liigoja tarkastellaan yleisellä tasolla urheiluun liittyvänä simulointina ja siihen liittyvänä ennakointina ja kuvitteluna, pelien historia voidaan ulottaa ainakin modernin kilpaurheilun alkulähteille. Jos pitäydytään tiukemmin peleissä, jotka hyödyntävät jonkinlaista tilastollista mallia, fantasiaurheilun varhaisvaiheet paljastuvat leimallisen yhdysvaltalaisiksi.

Amerikkalaisen fantasiajalkapallon synty ajoitetaan usein vuoteen 1962. Vastuussa ensimmäisestä liigasta oli oaklandilainen Wilfred Winkenbach, jonka tiedetään jo 1950-luvulla kehittäneen fantasialiigoja golfiin ja baseballin ympärille. Toinen keskeinen hahmo, joka nousee usein esiin fantasialiigojen historiaa käsiteltäessä on Bill Gamson, joka toimi psykologian professorina Harvardin yliopistossa. Gamsonin kehittämä ”The Baseball Seminar” näki päivänvalon vuonna 1960. Aivan nykyisten fantasialiigojen tapaan tulokset määräytyivät ennalta määrättyjen tilastollisten kategorioiden mukaan, ja pelin voitti osallistuja, jonka valitsemat pelaajat ansaitsivat baseball-kauden aikana eniten pisteitä. Laajemman yleisön tietoisuuteen fantasialiigat nousivat ensimmäisen kerran pari vuosikymmentä myöhemmin, kun muun muassa *New York Times* ja CBS vuonna 1980 uutisoivat baseball-fanien kehittämästä Rotisserie-fantasialiigasta. (Edelman 2012.)

Fantasialiigat eivät siis sinällään ole riippuvaisia verkkoyhteydestä. Samanaikaisesti internetin arkipäiväistyminen on keskeinen syy fantasiaurheilun suosion merkittävään kasvuun viimeisen kahden vuosikymmenen aikana (Billings

ym. 2012, 273). Siinä missä menneinä vuosikymmeninä tulokset ja tilastot tarkastettiin seuraavan päivän sanomalehdestä ja pisteiden laskeminen edellytti ruutupaperiin ja taskulaskimeen tarttumista, nykyisin reaaliajassa päivittyvät automatisoidut tilastot ovat jokaisen pelaajan käytössä (Lomax 2006). Kuten Riikka Turtiainen (2007) toteaa, internetin merkityksen kasvaminen ei ole tyyppillistä yksin fantasialiigoille, vaan pikemminkin laajempi trendi mediaurheilun kuluttamisessa.

Jo pikainen silmäys aineistoon osoittaa internetin keskeisen roolin FPL:n pelaajien arjessa. Virallisella sivustolla pelaajat tutkivat tilastoja ja muiden managerien joukkueita sekä tekevät konkreettisia päätöksiä koskien pelaajasiirtoja ja kokoonpanoja. Tämän lisäksi aktiiviset pelaajat hakevat informaatiota erilaisilta urheilusivustoilta, joista osa on nykyisin jo täysin erikoistunut tuottamaan fantasialiigojen kannalta merkityksestä materiaalia. Intohimoisimmat pelaajat seuraavat pistetilanteen kehitystä myös viikonlopun Valioliigapelien aikana. Mobiilitekniikkaan yhdistyneenä tämä intressi laajentaa pelin piirin jokapäiväisiin tilanteisiin, joissa se linkittyy arjen muihin rytmeihin:

Jos on vaikka mummolassa tai tytön harrastuksissa tai missä mää nyt satun olemaankaan, niin totta kai mä sielläkin aina kännykällä katson väliaikatilanteet. (PA)

Siinä on tietenkin ikävästi justiinsa kuudelta lauantaina vauvauinti, jossa pitää olla mukana. On meinannut jäädä aina toinen puoliaika katsomatta – – Seuraan, jos oon koneella, kun katson peliä ja tulee niitä puhelimellakin seurattua, että onko omat pelaajat saaneet pisteitä. (JV)

Aiempi pelitutkimus on pyrkinyt selittämään fantasiaurheilun luonnetta ja erityisyyttä muun muassa vertaamalla fantasialiigoja lisätyn todellisuuden peleihin (Halverson & Halverson 2008, 294) sekä käsittelemällä niitä ambientteina peleinä¹⁰ (Stenros ym. 2009, 99). Digitaalisten pelien valtavirrasta poiketen fantasiaurheilussa reaali maailman aktiviteeteilla, joihin fantasialiigan pelaajien ei ole mahdollista vaikuttaa, on keskeinen vaikutus pelin etenemiseen. Kuten aineistoesimerkit yllä osoittavat, FPL:n pelaaminen ei temporaalisesti rajaudu

tiettyihin tarkasti määriteltyihin hetkiin, vaan kysymys on pikemminkin arkeen moninaisin tavoin limittyvästä toiminnasta.

FPL:n kohdalla tiukkojen rajojen vetäminen pelin pelaamisen ja siihen liittyvien aktiviteettien välille on monessa mielessä haasteellista. Näyttäisi nimittäin siltä, että pelikokemus hahmottuu keskeisesti pelaamista ympäröivien toimintojen, kuten pelikierroksen valmistautumisen ja tulosten jännittämisen kautta. Sen lisäksi, että peli on riippuvainen reaali maailman pallokenttien tapahtumista, fantasiajalkapallon harrastamisella on myös vaikutuksia pelin ulkopuoliseen maailmaan. FPL syventää pelaajien suhdetta pelin taustalla olevaan urheilulajiin, mutta fantasiamaanerille jalkapallo ei kuitenkaan ole enää entisensä, vaan fantasiapelin kannalta merkitykselliset seikat alkavat korostua. Seuraavaksi onkin kohdallaan tarkastella vähän yksityiskohtaisemmin, millaisia motiiveja ja merkityksiä fantasiajalkapallon pelaamiseen liittyy.

Miksi pelataan?

Fantasiliigojen pelaamiseen liittyviä motiiveja on tutkittu jonkin verran yleisellä tasolla. Young Ik Suh ja kumppanit (2010) esittävät merkityksellisiksi muuttujiksi seuraavat: taloudellinen ulottuvuus, sosiaalisuus, todellisuuspako, fantasia, saavuttaminen, tieto ja ajan kuluttaminen. Näiden seikkojen on siis todettu olevan yhteydessä fantasiamaaneriksi ryhtymiseen. Yksittäisen pelaajan kohdalla mainitut seikat vaikuttavat yksilöllisenä yhdistelmänä niin, että jotkut painottuvat ja toiset voivat jäädä kokonaan pois.

Toisissa tutkimuksissa on osoitettu, että pelaajat voidaan jakaa kokemuksen tai omistautuneisuuden perusteella yleistason kategorioihin. Vaikka näiden ryhmien jäsenyys voi olla joustavaa ja vaihtuvaa, ne voivat tarjota hyödyllisen kehyksen fantasiaurheilun hahmottamiseen (Bernhard & Eade 2005). Empiiristä tutkimusta aiheesta tehneet Lee K. Farquhar ja Robert Meeds (2007) toteavat, että pelaajat näyttivät jakautuvan kahteen selkeään ryhmään. Ensimmäiselle ryhmälle oli tyypillistä korkea motivaatio, tilastoihin kohdistuva kiinnostus sekä usko siihen, että peli voidaan voittaa taidolla. Toisessa ryhmässä pelaajien motivaatio oli satunnaisempi ja siinä korostuivat jännityksen etsintä

ja rehentely. Vastaavat motivaatiotekijät ovat hyvin näkyvissä omissa aineistossani. Joukossa on sekä suhteellisen paljon aikaa ja energiaa peliin käyttäviä pelaajia että sellaisia, joiden pelitapaa voisi luonnehtia pikemminkin satunnaiseksi. Pelaajat eivät kuitenkaan näyttäisi jakautuvan helppoihin kategorioihin, vaan pikemminkin vaikuttaisi muun muassa siltä, että pikkutarkka analyttisyys ja mieltymys kavereiden väliseen suunsoittoon voivat kulkea ongelmattomasti käsi kädessä.

Oman aineistoni perusteella näyttäisi lisäksi siltä, että FPL:n pelaaminen kiinnittyy motivaatioiltaan läheisesti yleisempään mediaurheilun kuluttamiseen. Kuten Turtiainen (2007) osoittaa, yksi fantasiapelaamisen tavoitteista on tuoda vähän lisäjännitystä otteluihin, joista jo muutenkin ollaan kiinnostuneita. Valtaosa vastaajista ilmoitti tämän lisäjännityksen tärkeäksi syyksi pelata fantasiajalkapalloa. Toinen yhtä yleisesti tunnistettu pelaamisen syy oli pyrkimys menestyä kavereiden kanssa pelattavassa miniliigassa. Tässä yhdistyvät kaksi yleistä motivaatiotekijää: kilpailu ja sosiaalisuus. Kilpailullisuus itsessään on tyypillistä urheilulle ja peleille yleisesti, ja urheilupeleille erityisesti. Usein kilpailun vetovoima vaikuttaisi kuitenkin olevan sidoksissa nimenomaan kokemuksen sosiaaliseen perustaan. Amerikkalaista fantasiajalkapalloa tutkineen Michael Serazion (2008, 237) tutkimuksessa monet vastaajat totesivat suoraan, että kisailun suola on siinä, että pääsee pelaamaan kavereita ja näiden joukkueita vastaan.

Fantasiapelaamiseen perustuva sosiaalisuus saa monenlaisia muotoja. Pelaajat jakavat näkemyksiään ja vinkkejään niin sähköpostitse, puhelimitse kuin eritoten tätä tarkoitusta varten luoduilla keskustelufoorumeilla ja Facebook-ryhmissä. Lisäksi pelaajat kokoontuvat katsomaan pelejä yhdessä baariin tai jonkun kotiin. Näissä yhteyksissä korostuvat oman asiantuntemuksen esittely ja muille pelaajille kuitailu (ks. myös Davis & Duncan 2006, 257). Pelaajat kertovat myös yksittäisistä tapauksista, joissa esimerkiksi urheilubaarissa joku ennalta tuntematon henkilö oli paljastunut fantasialiigaharrastajaksi ja tämän kanssa oli sitten käyty pitkät keskustelut pelin yksityiskohdista. Tämä miesten välinen yhteisöllisyys kietoutuu yhteen myös yleisemmän arkisen vuorovaikutuksen kanssa. Yksi vastaajista analysoi monipuolisesti, miten jalkapalloharrastus ja

fantasialiigan pelaaminen voivat toimia tärkeänä keskustelun avaajana muisakin aiheissa:

Me miehethän ollaan sikäli vähän juroja, ainakin minun tuntemani miehet, että on vaikea niistä oikeista, tärkeistä asioista vain soitella tai mailailia. On paljon helpompi heittää mailia tai soittaa jollekin kaverille tyyliin – – : ootko tulossa kyytiin? Ja puhua sitten niistä oikeistakin asioista, että miten perheellä menee ja muuta. Siitä, miten perheellä menee, ei siitä tulis soitettua, harvoin miehet sellasta toisilleen soittelee. Sitä usein käy kavereitakin kylässä, niin katsotaan matsia ja samalla jännätään fantasyhommaa. Sikäli tää jopa helpottaa sitä kommunikointia. [Nauraa.] Sitten on jotain puolittuttuja, joita ei tulis välttämättä niin jututettua, niin helppo on aloittaa small talk siitä, että sulla meni kiekka vähän huonosti, niin kuin mullakin. Meillä on töissäkin ainakin viitisen tyyppiä, jotka siinä [FPL:ssä] on mukana. (PA)

Taito, onni ja raha

Edellä käsittelin pelaajamotivaatioita yleisellä tasolla. Tähän liittyen on nyt tarkoituksenmukaista tarkastella yksityiskohtaisemmin pelaajavalintaan, pelitaktiikkaan ja valintojen tueksi haettavaan informaatioon liittyviä seikkoja. Toisin sanoen lähden kysymään, mitä taito fantasiajalkapallon kohdalla tarkoittaa.

Kun pyysin managereita yksilöimään joukkueen valintaperusteita, esiin nousi moninainen joukko pelaajiin ja näiden ominaisuuksiin liittyviä seikkoja. Useimmiten manageri odotti valittavilta pelaajalta vakiopaikkaa joukkueen avauskokoonpanossa sekä toistuvia 90 minuutin peliesityksiä. Sekä aiemmat peliesitykset että tuleva otteluohjelma olivat keskeisessä roolissa. Lisäksi managerit kiinnittivät huomiota ainakin seuraaviin seikkoihin: loukkaantumiset, pelikiellot, pelipaikka, pelaajan rooli joukkueessaan, erikoistilanteista vastaavat, aiempien kausien kokemukset, fantasiajoukkueen pelistrategia sekä pelaajan hinta pelissä. Menestyäkseen managerin tulee siis olla sekä suhteellisen kiinnostunut Valioliigasta että tuntea yksityiskohtaisesti fantasiaapelin säännöt.

Kysymys siitä, päätyvätkö omat reaali maailman suosikkipelaajat fantasiajoukkueeseen, jakoi jonkin verran mielipiteitä. ”Hinta / piste, seuraavat vastustajat. Litti lopetti jo”, kiteytti nimimerkki Kärppä analyttisyyteen tähtäävät valintakriteerinsä. Enemmän painoa omille suosikeilleen laittanut nimimerkki walterzenga totesi seuraavasti: ”Suosikkijoukkueeni on Newcastle. Siitä on aina oltava maksimipelaajamäärä. Samasta syystä [paikallisvastustaja] S*nderland on kiellettyjen listalla.” Fantasiapelaajien päätöksentekoa tutkineet Brian Smith, Priya Sharma ja Paula Hooper (2006, 354) esittävät, että seurauskollisuus korostuu nimenomaan aloittelevien pelaajien kohdalla. Jakolinja ei näyttäisi kuitenkaan olevan näin yksiselitteinen, vaan mukaan mahtui myös pohdintaa, miten kriteerit reaali maailman suosikeille ja fantasiajoukkueeseen kelpuutetuville saattavat olla erilaiset: ”Omat suosikkipelaajat eivät välttämättä tee paljoa maaleja, mutta ovat tärkeitä joukkueelle (esim. puolustava keskikenttäpelaaja). Näistä saa pelissä turhan vähän pisteitä” (nim. Töölön tömäys). Lisäksi pelaajien valinnan ei tarvitse aina olla erityisen ryppyotsainen prosessi, kuten tiesi nimimerkki Punakallio, joka totesi valintakriteeriensä ohessa, että ”hassu tukka tai nimi [on] ehdoton bonus”.

Valitessaan alkuperäistä joukkuettaan ja tehdessään viikoittaisia vaihtoja fantasiamanageri käyttää päätöstensä tukena huomattavan määrän joukkueisiin ja yksittäisiin pelaajiin liittyvää informaatiota ja tilastoja (Hirsh ym. 2012). Tässä mielessä fantasialiiga ei sinällään juuri poikkea muista digitaalisista peleistä, joiden pelikäyttäytymisestä voidaan eritellä erilaisia informaation etsimiseen ja omaksumiseen liittyviä tasoja (Adams 2009, 688–690). Oman aineistoni perusteella näyttäisi siltä, että monet seuraavat yleistä jalkapallouutisointia päivittäin. Myös pelien katsominen televisiosta kääntyy nopeasti potentiaalisten pelaajien tarkkailuksi. Tämän lisäksi tarjolla on paljon puhtaasti FPL-pelaajien tarpeisiin tuotettua informaatiota. Joillekin riittävät pelin sisäiset tilastot, mutta yhä useampi lukee säännöllisesti jotain vihjesivustoa. Lisäksi managerit saattavat koota omaa ”kuntopuntaria” tai hahmottaa tulevia kierroksia oman Excel-taulukon varassa.

Yksi perinteinen tapa kategorisoida pelejä perustuu sattuman rooliin. Modernin pelitutkimuksen klassikoista muun muassa Stewart Culin (1992a,

1992b) sekä Caillois (1961) näkevät tärkeäksi erottaa toisistaan sattumaan ja taitoon perustuvat pelit. Muun muassa loton ja kenon kaltaiset suosittu rahapelit perustuvat puhtaasti sattumaan. Jatkumon toisessa päässä ovat shakin kaltaiset taitopelit, joissa aloittelijan mahdollisuudet peitota suurmestari ovat häviävän pienet. Suurin osa peleistä, mukaan lukien niin jalkapallo kuin fantasiajalkapallo, sijoittuvat johonkin näiden ääripäiden väliin. Informaatiokäyttämiseen tämä jako liittyy siten, että fantasiamanagereille yksi keskeinen syy etsiä informaatiota liittyy tarpeeseen minimoida onnen merkitystä pelissä (Hirsh ym. 2012, 860–861). Caillois'n (1961) termein kysymys on siitä, että pelaajat pyrkivät aktiivisesti vähentämään satunnaiskomponentin (*alea*) merkitystä ja muutama pelin kilpailulliseksi taitopeliksi (*agon*).

Aineistossani onnen ja taidon suhdetta ja merkitystä mietittiin mittavasti. "Tuurillakin pärjää. Viime kaudella unohdin parilla kierroksella tehdä vaihtoja, mutta siitä huolimatta yllättäen voitin kuukausikisan, vaikka kausikisassa olin sarjataulukon alapäässä", totesi nimimerkki Pekka. Nimimerkki Matti katsoi asiaa toisesta näkökulmasta: "Kyllä kyseessä on taitopeli. Kun pelataan 38 peliviikkoa, kyllähän se taito ratkaisee." Nimimerkki hengun pohdinnassa yhdistyivät molemmat ulottuvuudet:

Monesti tulee käytettyä hirveästi aikaa kokoonpanon suunnitteluun ja on mielestään paperilla täydellinen joukkue. Sitten koittaa pelipäivä ja tuloksena on erittäin pieni pistepotti. Toisaalta jos joukkue on hyvä, niin usein käykin niin, että seuraavalla kierroksella sitten pisteitä ropiseekin kunnolla. Välillä taas käy niin että joku deadline jää väliin ja suunnitellut vaihdot tekemättä ja silti tulee menestystä. Kyseessä on arvaamaton peli, jossa tuurilla on iso merkitys, mutta pitkässä juoksussa huolellinen suunnittelu ja seuraaminen ovat olennaisia pärjäämiselle. (hengü)

Kansainvälisillä foorumeilla taidon ja onnen painoarvosta Fantasy Premier Leaguessa on väitely vuosikausia. Vaikka managerit rutiininomaisesti manasivat huonoa tuuriaan, useampi osallistuja kiinnitti samanaikaisesti huomiota siihen, että kaudesta toiseen samat pelaajat näyttävät löytävän tiensä miniliigan

kärkikahinoihin. Tilastollisen analyysin hengessä jotkut managerit tarjosivat onnen ja taidon suhteelle myös numeraalisia arvioita: "jos pitäisi jotain prosentteja heittää, niin sanoisin, että 70–80% on taitoa ja 20–30% on onnea" (JJ).¹¹

Yllä olevista vastauksista käy ilmi fantasiajalkapalloseuralla tyypillinen analyysiin ja spekulointiin perustuva eetos. Pelissä keskeisessä roolissa on strategiapelistäkin tuttu resurssien optimaalinen käyttö. Optimaalisen sijoituskohteen löytäminen ei välttämättä perustu systemaattiseen matemaattiseen analyysiin, vaan pikemminkin onnistumisen takana on urheilutietämyksen, pelin sääntöjen tuntemuksen ja näppituntuman monimutkainen yhdistelmä (ks. myös Smith ym. 2006). Käytännölliseen analyysiin perustuvat arjen heuristiikat rakentuvat suhteessa jaettuun mentaliteettiin, jota haastateltavat kuvaavat muun muassa "insinööriluonteeksi", "kiinnostukseksi statistiikkoja, numeroita ja data-analyysejä kohtaan" sekä "nörttiaspektiksi".

Bo J. Bernhardin ja Vincent H. Eaden (2005, 35) mukaan jo R. Terry Furst (1974) kiinnitti huomiota yhteyteen tilastollisen analyysin ja urheilufaniuden välillä. Pohtiessaan valkokaulustyöläisten taipumusta arvioida sosiaalisia tilanteita analyttisen viitekehyksen kautta, hän huomasi urheilun tarjoavan monille suosittuun foorumin harjoittaa ja esitellä analyysitaitojaan. Fantasiamanagereille tyypillinen mittavan taustatutkimuksen tekeminen ja jatkuva tehokkaampien metriikoiden etsintä ovat siten osa laajempaa urheilukulttuurista kokonaisuutta. Fantasialiiga on yksi uusi tapa kisailla siitä, kuka on nokkelin ja analyttisin ja tuntee parhaiten lajin ja liigan nyanssit (Serazio 2008, 238). Harri Heinonen (2005, 134) on kiinnittänyt huomiota siihen, miten kaukokannattajien kokemuksessa informaation, tulosten, uutisten ja tilastojen merkitys korostuu entisestään, kun pääsy "autenttisen kokemuksen" äärelle on rajoitettu. Tässä yhteydessä on paikallaan esittää anekdootti, jonka yksi vastaaja kertoi kaveristaan:

Tää Marko [nimi muutettu] on sellainen kaveri, joka ei ole seurannut jalkapalloa juuri ollenkaan, varsinkaan Valioliigaa. Se pelaa samassa futisjengissä meidän kanssa, niin houkuteltiin se mukaan tähän toissa kaudella. Se tekee duunikseen... se on analyttikko, osakehommien kanssa pelaa. Siitä pystyi heti näkemään, että

vaikka se ei sitä futista ole seurannut lainkaan eikä se hirveen hyvin tuntenut pelaajia, se sai jotenkin heti siitä pelin logiikasta kiinni ja siitä, millaisia siirtoja kannattaa tehdä. Jotenkin se heti pystyi hahmottamaan sen homman ihan eri tavalla kuin sellainen perusjamppa, joka tota aloittelee. (JJ)

Fantasiialiigojen ja osakemarkkinoiden välille voidaan löytää useita samankaltaisuuksia. Taustatutkimuksella on keskeinen merkitys, ja sijoitusasiantuntijoiden tapaan fantasiamanagerit voivat hyödyntää erilaisia vihjesivustoja, joista osa on maksullisia (Edelman 2012, 24). Pelin sisällä pelaajien ostaminen ja myyminen edellyttävät harkintaa ja riskinottoa, ja molemmille voidaan tunnistaa erityisen otollisia hetkiä (Bernhard & Eade 2005, 35). Fantasiialiigoihin ei aina liity rahallista panosta, mutta varsin usein pelaamista värittää ainakin pienimuotoinen taloudellinen riski. Tästä syystä onkin paikallaan tarkastella yleisemmin fantasiapelaamisen suhdetta rahapeleihin.

Kuten jo yleisten motivaatiotekijöiden kohdalla kävi ilmi, rahan merkitystä ei pidä unohtaa fantasiialiigojen yhteydessä. FPL on lähtökohtaisesti ilmainen, mutta useisiin miniliigoihin liittyy pelaajien itse keräämä kausimaksu. Tutkimukseeni osallistuneista yli 80 prosenttia oli pelannut fantasiajalkapalloa rahapanoksella. Rakenteellisesti fantasiialiigojen ja perinteisten rahapelien välille voidaan löytää useita yhteyksiä. Jos rahapelaamista lähdetään määrittämään toimintana, jossa jotain arvokasta (yleensä rahaa) riskeerataan liittyen tapahtumaan, jonka lopputulos on ennalta määrittämätön, rahapanokseen perustuva fantasialiiga täyttää hyvin nämä minimivaatimukset (Bernhard & Eade 2005). Samoin kuin vaikkapa pokerissa fantasiamanagerit kokoavat ennen pelin alkua yhteisen potin, josta sitten jaetaan palkinnot kauden aikana tai sen päätyttyä. Tulokset määräytyvät ennalta sovittujen sääntöjen mukaisesti perustuen pelaajien strategiaan valintoihin ja onneen. Urheiluedonlyönnin on puolestaan todettu vetoavan ”urheilun seuraajien tunnusmerkilleen haluun spekuloida otteluiden lopputuloksia ennakolta ja pelata pelejä mielissään edeltä käsin” (Heinonen 2005, 137). Kuvaus voisi hyvin viitata fantasiamanagerin mielenmaisemaan, siinä määrin rinnakkaisia aktiviteetit tässä suhteessa ovat.

FPL:n pelaajat löysivät useita yhteyksiä toimintansa ja urheiluedonlyönnin välille. Vakio- ja pitkäveikkaukseen liittyy sama lisäjännityksen ulottuvuus, jonka managerit tunnistivat keskeiseksi fantasiajalkapallon vetovoimatekijäksi. Pelaajiin ja joukkueisiin liittyvän informaation keräämisen todettiin olevan usein hyödyllistä niin fantasialiigan kuin veikkauksenkin kannalta. Jotkut managerit hyödynsivät fantasiajoukkueen pelaaja- ja kapteenivalintoja tehdessään vedonlyöntitarkoituksiin luotuja todennäköisyyksiä. Suoraa vaikutusta rahapelikäyttäytymiseen on kuitenkin vaikea osoittaa. Fantasialiigan myötä pelaaja seuraa tarkemmin joukkueiden voimasuhteita ja kasvaneen tietämyksen kautta valmius vedonlyöntiin voi kasvaa. Tämä on kuitenkin yksilöllistä, sillä analyttiset managerit vaikuttivat olevan hyvin perillä veikkauspelien taustalla vaikuttavista tilastotematologisista kaavoista ja ovat tätä kautta kriittisiä sijoittamaan isompia summia vedonlyöntiin.

Keskeiseksi eroksi vedonlyönnin ja fantasialiigan välillä pelaajat tunnistivat erilaisen aikaperspektiivin.

Suurin ero on ehdottomasti se pitkäjänteisyys. Urheiluveikkaukseen on tammöistä, jos ajatellaan että kierroksella veikataan 1-X-2, pitkäveito esimerkiksi, se on tammönen ’one shot’, mutta FPL:ssä se on pitkäjänteistä työtä. Siinä pärjätäkseen siinä täytyy koko kauden ajan panostaa, enemmän tai vähemmän. (JV)

Osa rahapalkintoja sisältävistä miniliigoista jakaa palkintoja kesken kauden esimerkiksi kuukausikilpailupohjalta. Suurimmat palkinnot jaetaan kuitenkin koko kauden tuloksen perusteella. Valioliigakausi kestää lähes yhdeksän kuukautta, ja tänä aikana menestystä janoavalla managerilla ei ole varaa herpaantua hetkeksikään. Kauden kesto vaikuttaa myös siihen tapaan, jolla palkintoon suhtaudutaan.

Ei sillä [rahapanoksella] kyllä... suhteutettuna siihen ajankäyttöön, sillä ei ole kyllä mitään merkitystä. Kyllä se enemmän sellainen kunnia-asia siinä on. Tai nimenomaan se, että pääsee kuittailemaan, se on siinä se suurin motivaattori. (JJ)

Näyttäisi siis siltä, että fantasiaurheilun kohdalla urheilutietämys voi tietämyksen varauksin kääntyä pelissä hyödylliseksi pelipääomaksi, joka puolestaan on pitkäjänteisyydellä, tarkkasilmäisillä taktisilla valinnoilla ja hyvällä tuurilla muunnettavissa rahalliseksi pääomaksi. Rahapanokset ovat suurimmaksi osaksi kuitenkin sen verran maltillisia, että niiden vaikutus pelaajien motivaatioihin on lähinnä täydentävä. Isonkin miniliigan voittopalkinnon saa tuhlettua Valioliiga-pelejä näyttävän kaapelikanavan vuositulokseen.

Jalkapallofaniuden muutos

Faniudella ja modernilla urheilulla on elimellinen yhteytensä. Englannin kielen *fan* vakiintui 1800-luvun lopun Yhdysvalloissa viittaamaan urheilutapahtumien yleisöön, eritoten intohimoisesti baseballia seuraaviin henkilöihin (Jenkins 1992, 12; Cavicchi 1998, 38–39). Kuten Järvinen ja Sotamaa (2006) toteavat, faniudessa on pitkälti kysymys erottautumisen ja yhteenkuuluvuuden dialekttiikasta. Jalkapallofani tekee eroa niin urheilusta kiinnostumattomiin, muita lajeja seuraaviin kuin muiden joukkueiden kannattajiin. Perinteisesti urheilukilpailujen mielekäs ja tunteita herättävä seuraaminen edellyttää asettautumista jonkun puolelle ja samalla toista vastaan. Samanaikaisesti faniuden olemukseen kuuluu erottamattomasti tarve jakaa intohimon kohteen parissa koettuja elämyksiä muiden faniyhteisön jäsenten kanssa.

Kuten muihin jalkapallofaniuden muotoihin, FPL:ään liittyy monia merkityksellisiä valintoja. Ennen kuin manageri pääsee valitsemaan oman joukkueensa, on tunnustettava väriä useaan kertaan. On valittava laji, ja jos se on jalkapallo, on päätettävä, mitä liigaa haluaa seurata. Kaikille isoille eurooppalaisille liigoille, Mestareiden liiga mukaan lukien, on omat fantasialiigansa. Lisäksi Englannin Valioliigaan keskittyy useita vähän erilaisella logiikalla toimivia fantasiapelejä. Tässä mielessä ei olekaan yllättävää, että FPL ja sen pelaaminen herätti joissain managerissa jonkinlaisia ylpeyden tai uskollisuuden tuntemuksia.

Mietin sitäkin tuossa äsken, että IS Liigapörssi jääkiekon puolella, joka ois mulle itselle sellainen tutumpi aihealue, siihen tulee varmaan vuosittain kyselyitä, että

lähdetkö mukaan. Niin, en mää lähde niihin, koska mulla menee aikaa ihan tarpeeksi tuohon Valioliiga-fantasypelin seuraamiseen. Kun sen valinnan on joskus tehnyt, niin se on pitänyt tähän asti. (Matti)

Samoin kuin muut urheilufaniuden muodot, fantasiaurheilu tukeutuu tiiviisti kansainvälisen urheilumedian infrastruktuuriin (ks. myös Bogost ym. 2010, 157–160). Jalkapalloon keskittyvät tiedotusvälineet ja muut tilastointiin erikoistuneet tahot keräävät päivittäin mittavan määrän dataa, jota fantasiamanagerit hyödyntävät erilaisin tavoin. Informaation käyttö on kuitenkin valikoivaa, eikä kiinnostus kohdistu niinkään tiettyihin seuroihin ja joukkueisiin, vaan fokus on yksittäisissä pelaajissa ja tilastoissa. Halverson ja Halverson (2008) puhuvat fantasialiigojen yhteydessä niin sanotusta kilpailullisesta faniudesta, jossa yhdistyvät media-aineistojen analysointiin ja uudelleen arviointiin liittyvät fanikulttuuriset käytännöt ja pelikulttuurin parista tutut taidot ja strategiat. Faniudesta tulee kilpailullista, kun faniuden sfäärissä koottu tietämys muutetaan strategiseksi informaatioksi, jonka ensisijainen tarkoitus on auttaa pelaajaa menestymään pelissä.

Jotta voisimme arvioida laajemmin FPL:n vaikutusta jalkapallon seuraamiselle, on taas paikallaan katsoa tarkemmin aineistoa. Ensimmäinen huomio liittyy jalkapallon kuluttamisen intensiteetin muutokseen.

Katson matseja paljon enemmän ja analyttisemmin. [Kaapelikanavapaketti] C More harkinnassa. (WolfRami)

Seuraan selkeästi enemmän ja ennen kaikkea tarkemmin myös muiden kuin suosikkiseurani taivalta, tilastoja jne. (Eetu)

Usea vastaaja totesi fantasiajalkapallon lisänneen olennaisesti kiinnostusta Valioliigaa kohtaan. Kun oma pelaaja astelee kentällä, yhtäkkiä maanantai-iltana pelattava häntäpäin kamppailukin sähköistyy. Kysymys ei kuitenkaan näyttäisi olevan pelkästään siitä, että pelejä katsotaan enemmän. Muutokset ovat myös laadullisia. FPL:n myötä kaikki Valioliigaa koskeva informaatio on potentiaalisesti

relevanttia pelin kannalta. Samalla fantasiakehitys ohjaa kiinnostusta liigamenes-
tyksen kannalta keskeisiin, mutta yleiseltä kannalta triviaaleihin yksityiskohtiin.

Kyllä mää sanosin, että se hauskuus on kuitenkin siinä, että katsoo sitten oikeasti
niitä pelejä. Jännittää niiden omien pelaajien puolesta ja samalla myös tietenkin
mietti, että onko siellä jollakin pelaajalla sellaisia suorituksia, että se olisi mah-
dollinen hankinta itselle. Vähän niin kuin scouttaa niitä pelaajia oikeissa tilan-
teissa ja sitten mietti, että oisko niille tilaa omassa joukkueessa. (JV)

Valioliigan seuraamisesta on tullut paljon intensiivisempää. Toisaalta huomio
kiinnittyy vähän liikaakin epäolennaisiin asioihin. Jos fantasiajoukkueessani on
ottelunsa 6–1 voittaneen joukkueen puolustaja, minua harmittaa se yksi pääs-
tetty maali ihan suhteettomasti asian 'jalkapalloilulliseen merkittävyyteen' ver-
rattuna. (PapinPoika)

Aiemman tutkimuksen valossa muutos joukkueisiin keskittyvästä fani-
udesta yksittäisiin pelaajiin on fantasiaurheiluun liittyvä keskeinen muutoste-
kijä. Siinä missä perinteinen fani on viime kädessä kiinnostunut ensisijaisesti
joukkueensa voitosta, fantasiamanagerin huomio kiinnittyy jokaiseen yksittäi-
seen syöttöön, torjuntaan ja varoitukseen (Serazio 2008, 240). Reaalimaailman
joukkueen menestys on fantasiamanagerille lopulta toissijaista niin kauan kuin
hänen omaan joukkueeseensa valitsema pelaaja tuottaa luotettavasti pisteitä
(Halverson & Halverson 2005, 304). Täysin näitä asioita ei tietenkään voi toisis-
taan erottaa, sillä usein pelaajan ja joukkueen menestys kulkevat käsi kädessä.
Osaltaan pelaajiin keskittyminen heijastelee laajempaa kehitystä, jossa fani-
uden, henkilökultin ja valikoivan kulutuksen kohteeksi asettuvat Lionel Messin
tai Zlatan Ibrahimovićin kaltaiset supertähdet (ks. myös Oates 2009).

Kuten jo edellä on käynyt ilmi, jalkapallofanius on monella tapaa kerrostu-
nutta. Monilla fantasiamanagereilla on oma suosikkijoukkue, jota on saatettu
fanittaa jo vuosikymmeniä. Kuten seuraavista aineistokatkelmista käy ilmi, tämä
voi tuottaa fantasiapelaajalle ristiriitaisia kokemuksia.

Viime kaudella toivoin ManUn nousua viimeisellä kierroksella ManC:n ohi, mutta
samaan aikaan minulla oli [Manchester Cityn] Kun Agüero kapteenina joukkue-
essani. Yliikavoittomaalin aikana tunteet olivatkin varsin ristiriitaiset. Voitin
nimittäin Kunin tuomilla pisteillä liigamme, mutta jouduin kuuntelemaan tutun
City-fanin juhlintaa koko kesän. (walterzenga)

Olen ollut aina Chelsea fani. Katselin kerran kaverini kanssa Chelsea–Boltonia ja
kaverilla oli [Chelsea] Lampard kapteenina. Minulla taas [Tottenhamin] Defoe.
Defoe teki omassa ottelussaan vain 0+1 ja Lampard mätti toisen jakson tehohet-
kenä vartissa 2+2. Chelsea nousi samalla murskavoittoon ja minun olisi pitänyt
olla fanina iloinen, mutta silti ketutti. Fantasiapisteet olivat vienneet yliotteen tosi-
elämän fanituksesta. (PA)

Nämä omakohtaiset reflektioinnit nostavat havainnollisesti esiin ne saman-
aikaiset, mutta paikoin keskenään ristiriitaiset tulkintakehykset, joiden kautta
fantasiamanageri voi joutua neuvottelemaan kannattajaidentiteettiään yksit-
täisen ottelutapahtuman aikana. Vastausten perusteella selviytymisstrategi-
oita on monia. Yksi yksinkertaistaa tilannetta valitsemalla suosikkipelaajansa
fantasiajoukkueeseensa. Toinen siirtää omaa seuraa vastaan asettuvat pelaajat
vaihtopenkin puolelle. Kolmannelle oman suosikkijoukkueen ja fantasiajouk-
kueeseen kuuluvien pelaajien asettautuminen vastakkain näyttäytyy monien
mahdollisuuksien kimarana, sillä todennäköisesti ottelussa on ainakin jokin ilon
aihe. On tietysti myös niitä, joilla ei ole selkeää suosikkia Valioliigassa. Näiden
managerien kohdalla fantasiajoukkueen voi olettaa vaikuttavan vielä tavallista
enemmän pelien katsomiseen.

Turtiaisen (2007, 47) tutkimuksessa fantasialiigan pelaaminen näyttäytyi
ensisijaisesti mukavana ajanvietteenä, "jonka ohitse voivat arvoasteikossa ajaa
oma urheileminen, paikan päällä tai television välityksellä tapahtuva kannatta-
minen tai oma harrastelijatoimijuus". Suurelle osalle fantasiamanagereista asia
on varmasti näin. Samanaikaisesti näyttäisi kuitenkin siltä, että ihan kaikille fan-
tasialiiga ei aina jää vain pieneksi lisäarvoksi, vaan omistautuville managereille

siitä voi vuosien kuluessa muodostua jopa ensisijainen kehys jalkapallon hahmottamiselle.

Jos tämä fantasialiiga on alun perin ollut jonkinlainen mauste sille jalkapallon seuraamiselle, niin kyllä siitä nyt on tullut se itse pääasia. (Matti)

Itse jalkapallo jää taka-alalle omassa ajatusmaailmassa, kun kaikki fokus kohdistuu fantasiafutikseen. (11 vuotta pelannut)

Olen tullut tässä vuosien myötä enemmän sinuiksi sen asian kanssa, tai olen myöntänyt itselleni luvan siihen, että tämä fantasialiiga saa olla ykkössijalla tässä. Antaa sen ManU:n voittaa, jos van Persie tekee ne maalit, jos se on mulla kapteenina. (JJ)

Näyttäisi siis siltä, että tietyille omistautuneelle joukolle Valioliiga-jalkapallosta on tullut eräänlainen sekundaarinen systeemi, jonka keskeinen funktio on tuottaa dataa ja tilastoja fantasialiigan tarkoituksiin. FPL:stä on tullut ensisijainen tapa hahmottaa englantilaista jalkapalloa, ja se on myös tärkein foorumi oman tietämyksen ja ylemmyyden osoittamiseksi. Vaikka nämä havainnot ovat lähinnä suuntaa antavia, on selvää, että fantasiajalkapallolla on konkreettisia seurauksia pelaajien arjessa. Seuraavassa siirrytään katsomaan tarkemmin sitä, miten pelaajat neuvottelevat tilaa pelaamiselle ja miten peli päättyy määrittämään arkipäiväisiä rytmejä.

Pelaamisen rytmit

Kuten edellä on käynyt ilmi, fantasialiigan pelaamisella on kyky tehostaa ja muuttaa urheilun kuluttamisen muotoja. Samalla, kuten Turtiainen (2007, 57) huomauttaa, fantasialiigapelaamisen ympärille voi kehittyä kokonaan uusia yksilöllisiä mediankäyttörutiineja. Oman aineistoni perusteella nämä rutiinit näyttäisivät kiinnittyvän tiiviisti pelaamista määrittävään toistuvaan rytmiin.

Alkuviikosta katsotaan edellisen viikon pisteet ja mahdolliset pelikiellot sekä jo tiedossa olevat loukkaantumiset. Viikolta odotellaan extrapelien (uefan liigat, cupit etc.) kokoonpanotiedot ja potentiaaliset loukkaantumisuutiset. Perjantaina tai lauantiaamuna sitten tehdään poissaolojen ohjaamat siirrot. (HT)

Kuten haastatteluvastauksesta käy ilmi, fantasialiigan aktiivinen pelaaminen noudattaa varsin tiivistä viikkoaikataulua. Siinä missä jalkapallouutisia ja muita vihjeitä voidaan tutkia jopa päivittäin, pelaajavaihdot ja kokoonpanomuutokset tehdään useimmiten vasta viikkokierroksen takarajan lähestyessä. Pitkän linjan managereilla perjantai-iltaan tai lauantiaamuun on usein muodostunut toistuvia traditioita, joiden kautta virittäydytään lauantain ja sunnuntain otteluihin.

Mulla sattuu olemaan aina futsal-treenit kahdeksasta yhdeksään. Kun sieltä tulee himaan ja on siinä syönyt iltapalat, niin on mukava mennä siinä kohtaa katsoon viikon vaihdot. Siitä on vaan silleen muodostunut sellanen hauska perjantai-illan tapa. (JJ)

Aktiivisimmat pelurit käyvät vielä alkuviikosta työpaikalla tai urheiluharjoituksissa läpi, kuka on löytänyt viikonlopun menestysreseptin.

Ihmisten ajankäyttöä ja siihen liittyviä rytmejä on yleisellä tasolla tutkittu jo pitkään (Pantzar 2010). Pelitutkimuksen parissa pelaamisen erilaiset rytmit ovat saaneet suhteellisen vähän huomiota ja eritoten digitaalisiin peleihin on usein liitetty ajatus siitä, että pelaaja voi tarttua niihin silloin, kuin se itselle parhaiten sopii. Viimeaikainen tutkimus on kuitenkin korostanut niin ”rytmi-analyysin” (Apperley 2010) kuin ”rytmisuunnittelun” (Tyni ym. 2011) antia pelitutkimukselle. Keskittyminen rytmeihin mahdollistaa liikkeen mikro- ja makrotasojen välillä siten, että analyysi voi siirtyä joustavasti yksittäisen pelitilanteen lähiluvusta laajamittaisten kulttuuristen kehityslinjojen tarkasteluun.

Kuten edellä kävi ilmi, fantasiajalkapallo pyrkii hyvin konkreettisesti rytmittämään pelaajien arkea. Tässä tulee esiin FPL:n pervasiivinen eli kaikkialle ulottuva luonne ja sen tiivis kiinnittyminen Englannin jalkapalloliiton ja televisioinneista vastaavien globaalien mediayhtiöiden määrittämään ottelutahtiin.

Samalla paljastuu fantasiapelaamisen yhteys laajamittaisempaan jalkapallon harrastamiseen myös rytmisellä tasolla. William H. McNeill (1995) esittää tanssin historian tarkastelussaan, että jaetulla rytmillä voi olla keskeinen merkitys sosiaalisten ja emotionaalisten siteiden syntymisessä. Yhtenä esimerkkinä kollektiiviseen rytmiin kytkeytymisestä McNeill mainitsee (amerikkalaisen) jalkapallon kannattajat koreografioineen. Valioliigaa seuraavat kannattajat kiinnittävät erityiseen viikkorytmiin, jossa lauantain pelipäivä poikkeaa lähtökohtaisesti muista viikonpäivistä. Englannin liigaan intohimoisesti suhtautuvia suomalaisia kannattajia tutkinut Heinonen (2005, 135) puhuukin tässä yhteydessä jokalauantaisesta ”maallistuneen pyhän läsnäolosta”.

Pelipäivään valmistautuminen on yksilöllistä, mutta monien Valioliigaa seuraavien rutiineihin kuuluu vakioveikkauksen ja pitkävedon pelaaminen. Tämä voi kiinnittyä saumattomasti fantasialiigan pelaamiseen:

Kaikki tietty pohjaa vaihtojen miettimiseen sisältäen loukkaantumisten/pelikieltojen seuranta, hinta/pistesuhteen seuranta ja jonkin verran myös tulevien kierrosten ottelulistojen katsomista.

– – *Tätä on usein vaikea erottaa erilleen vakioilapun tekemisestä, sillä molemmat tulevat samalla kertaa näppärästi lauantaiamuisin.* (HT)

Edellä jo pohdittiin laajemmin fantasiajalkapallon suhdetta urheiluvendonlyöntiin. Tässä yhteydessä on ehkä paikallaan vain panna merkille, miten rytminen ulottuvuus luo uuden artikulaation näiden pelimuotojen välille. Jalkapallointoilun eri puolet, mukaan lukien ainakin uutisten seuranta, televisiolähetysten seuraaminen, vakioveikkaus ja fantasialiiga kytkeytyvät kokonaisuudeksi, jonka osat saavat merkityksensä intiimissä suhteessa toisiinsa.

Peliin yksittäisen viikon aikana käytetty aika voi vaihdella paljonkin sen mukaan, miten kiire fantasiamanagereilla sattuu muuten olemaan. Välillä valmistautumiseen ja taktikoiden pohdintaan voidaan käyttää useita tuntejakin, kun kiireisempänä aikana muutama minuutti saattaa riittää.

Ihan minimissään perjantaina menee se puoli tuntia, sitten lauantai-sunnuntai katson yhden pelin ja maanantaina puoli tuntia tai vartti. Se on ihan minimi. Maksimi on sitten tosi paljon enemmän. Tyyliin viikolla jo analysoi otteluohjelmia, miettii, josko pitkässä juoksussa alkaisi vaihtaa tätä [pelaajaa] vähän kalliimpaan. Sitten jos menee hemmetin hyvin, niin sitä katsoo lauantaina jo kesken pelin, että nousenko mää tämän ohi ja sunnuntaina sama homma. Totta kai sitä joskus, kun on aikaa eikä muuta tekemistä, ja jos menee hyvin [nauraa], niin silloin tulee käytettyä paljon enemmänkin aikaa. (PA)

Tiettyä kausivaihtelua voidaan myös havaita, sillä yhdeksän kuukauden kampanja edellyttää pitkäjänteisyyttä, ja kevyemmin peliin suhtautuva saattaa jättää kauden kesken. Omistautuneempienkin pelaajien kohdalla näyttäisi käyvän niin, että voittomahdollisuutensa jo menettänyt manageri saattaa keväällä vähän keventää panostustaan, kun taas kärkikamppailuissa peli vain intensifioituu eli tiivistyy kohti toukokuun viimeisiä kierroksia. Myös taktinen peli kiihtyy, kun miniliigojen johdossa olevat alkavat varmistella asemiaan ja takamatkalta tulevat managerit etsivät vaihtoehtoisia riskistrategioita.

Keskustelu pelaamiseen käytetystä ajasta kirvoitti pelaajissa myös pelaamisen rajoittamiseen ja jopa sen lopettamiseen liittyviä pohdintoja. Useampi vastaaja oli selvästi joutunut jossain vaiheessa asiaa miettimään ja muodostamaan mielipiteensä siitä.

On joskus käynyt mielessä, että antaapa olla koko homma. Että eihän tuota kannata pelata, kun hommat menee puihin ja ärsyttää niin perkuleesti. Kauden jälkeen on sen verran hyvin aikaa, että se kiinnostus aina herää. Vaikka olis mennyt huonosti, niin syksyllä tai loppukesästä alkaa taas kiinnostaa, että milloin se kausi alkaa. (Matti)

Mullakin on kaks lasta – –, ja on lasten kanssa ja vaimon kanssa menoja ja töissä kiirettä ja muuta. – – Silti ei voi ihan lottona ostaa ja myydä pelaajia, vaan aina pitää vähän tehdä analyysia. Oon sitten miettinyt, että onko tämä niin tärkeää elämässä vai pitääkö tämä jättää pois. Mutta aina kun on ajatellut vähän

pitemmälle, niin onhan tämä ollut kiva täyte viikoille ja viikonlopuille. On kivaa olla jotain hömppääkin elämässä. Ettei kaikki ole vaan sellaista, että saadaan palkkaa ja kehitytään uralla. (PA)

Seuraavassa siirryn vetämään yhteen artikkelissa käsitellyjä teemoja. Pohdin samalla sen fantasian laatua, jonka rakentumiseen fantasijalkapallo osallistuu.

Jalkapallo fantasiana

Urheilun ja fiktion suhdetta tutkineen Kendall Waltonin (2009) mukaan urheilu eri muodoissaan sisältää lähtökohtaisesti kuvittelun, teeskentelyn ja leikin elementtejä: niin kilpailijat kuin katsojat altistuvat tietoisesti jaetulle sepitteelle. Walton myös vertaa urheilutapahtumaan osallistuvia katsojia näytelmän yleisöön, joka voi kokea esityksen aikana vahvojakin tunteita, mutta esiripun laskettua / tuomarin vihellettyä pilliin jatkaa elämäänsä entisellään. Heinonen (2005, 148–154) osoittaa, miten intohimoisen faniuden kautta näihin kokemuksiin syntyy uusia kerroksia. Hän tarkastelee jalkapallofaneja pseudo-managereina, jotka lajiin liittyvän puheen ja spekulointin kautta astuvat managerin asemaan ja pyrkivät yksityiskohtaisesti analysoimaan voittoon tai tappioon johtaneita syitä. Digitaalisissa urheilupeleissä tämä fantasia managerin saappaisiin astumisesta ja oman suosikkijoukkueen haltuun ottamisesta on keskeisiä motivaatioita koko pelin pelaamiselle (Crawford 2006, 507). Samaten fantasaurheilun kohdalla pelaajien on todettu selittävän pelaamistaan nimenomaan managerin roolin ottamiseen liittyvän kuvittelun ja unelmoimisen kautta (Bernhard & Eade 2005, 36).

Fantasiailigojen retoriikka on leimallisesti voimaannuttavaa ja roolipeliin houkuttelevaa: se kutsuu pelaajan manageriksi, jolla on täysi valta joukkueensa suhteen (Shipman 2009, 171). Samanaikaisesti fantasiaa, kuvittelua ja roolin ottamista koskeva keskustelu on pelitutkimuksen parissa keskittynyt usein vain roolipelien yhteyteen. Näin ei kuitenkaan tarvitsisi olla. Frans Mäyrä (2012) kirjoittaa kiinnostavasti siitä, miten fantasiaan liittyvä toismaailmaisuus ja ihmeen tuntu voidaan nähdä tyypillisenä peleille ja uudelle medialle hyvin laajasti.

Fantasiapeleihin liittyvä yhtäältä vapautuminen arkipäiväisen todellisuuden vaatimuksista, mutta samalla monet niistä rakentuvat tosimaailmasta tutuille prosesseille ja toiminnoille. Myös fantasian kohdalla korostuu digipeleille tyypillinen vaatimus realismista. Tämä johtaa tilanteeseen, jossa fantasiaa käsittelevät pelit sekä simuloivat jokapäiväistä maailmaamme että pyrkivät eroamaan siitä.

Fantasiaurheilu liittyy laajempaan urheilun kuluttamisen muutokseen, jossa yksittäiset pelaajat esitetään fanien kulutettaviksi asettuvina hyödykkeinä. Keskeistä tässä kehityksessä on tapa, jolla urheilijat asemoidaan jonkinlaisena ostettavissa ja vaihdettavissa olevana omaisuutena, jota urheilun kuluttajat voivat haluamallaan tavalla manipuloida (Oates 2009; Bernhard & Eade 2005). Fantasiailiigan kohdalla hallintafantasian vetovoima perustuu pitkälti juuri siihen, että fantasiamanagerin ohjailtavina ovat tunnistettavat urheilijat, joiden suorituksia on saatettu seurata vuosikautia. Samalla, kuten jo edellä esitin, fantasialiiga sekoittaa keskenään erilaisia motivaatiotekijöitä purkaen perinteistä joukkuekeskeistä fanifantasiaa ja tarjoten tilalle kokonaan personoitavan uudenlaisen urheilukuluttamisen muodon.

Mäyrä (2012) korostaa identiteettifantasian merkitystä, mikä tarkoittaa huomion kääntämistä pelaajien tapaan käyttää fantasian mahdollisuuksia toimijuuden rakentamisessa. Tässä yhteydessä fantasian kahtalaisuus näkyy siinä, miten se samanaikaisesti tarjoaa mahdollisuuden niin todellisuuspakoon kuin erilaisiin luoviin identiteettileikkeihin ja -kokeiluihin. Vaikka managerifantasia voi kilpailullisuudessaan ja tilastokeskeisyydessään näyttäytyä melko vakavamielisenä, siinä on myös leikillinen puolensa. Tämä näkyy muun muassa joukkueille keksittävässä humoristisissa nimissä tai erilaisissa sivupeleissä, joissa pelaajavalinta perustuu johonkin näennäisen triviaaliin seikkaan kuten paidan väriin, kansalaisuuteen tai pelaajan nimikirjaimiin.

Koska fantasialla on aina takaisinkytkentänsä reaali maailmaan, on kiinnostavaa myös tarkastella, miten vastaajat hahmottivat fantasiamanagerin ja tosimaailman jalkapallovalmentajan suhdetta. Vastausten perusteella fantasiamanagerin roolin ottaminen ei näyttäisi luovan erityistä illuusiota siitä, että pelaaja olisi valmis valmentamaan oikeaa jalkapallojoukkuetta. Pikemminkin vastaukset olivat pohdiskelevia ja jossain määrin varautuneita.

Toimin aktiivisesti jalkapallovalmentajana korkeallakin tasolla, mutta en kyllä näe manageripelien ja oikean valmennustoiminnan välillä yhteyttä. Toki molemmissa vaaditaan ymmärrystä lajista ja sen lainalaisuuksista sekä teoreettista ajattelutapaa. (Hemaleht)

Vain kymmenkunta osallistujaa kertoi parhaillaan valmentavansa joukkuetta jollain sarjatasolla. Tästä huolimatta vastaajilla vaikutti kautta linjan olevan varsin hyvä käsitys valmentajan tehtävistä. Vastaajat kiinnittivät eritoten huomiota siihen, miten tilastodatan merkitys on kasvanut jalkapallovalmentajan päätöksenteon apuvälineenä. Pelaajahankinnoista päättämisen ja kokoonpanojen valinnan kohdalla nähtiin selkeä yhteys fantasiapelin ja jalkapallon välillä. Selkein ero nähtiin siinä, että fantasiamanagerin tyytyessä lähinnä pyörittelemään tilastoja, jalkapallovalmentajan odotettiin myös luovan joukkuetaktiikan ja ohjaavan ja kehittävän pelaajia henkilötasolla. Yksilötasolla ero ei kuitenkaan välttämättä ole niin selvä, vaan fantasialiigaan paneutuminen voi luoda uusia identiteettifantasioita, joilla on kouriintuntuva kytköksensä muihin jalkapalloharrastuksen tasoihin.

Oli kohtuu lähelläkin, etten olis lähtenyt valmentamaan yhtä junnujengiä. Mutta kun asiaa tuli enemmän puntaroitua, huomasi kyllä, ettei se oma aika riitä siihen, että 3–4 kertaa viikossa tuolla kentän laidalla jotain treenejä olisi vetämässä. Mutta siis ihan selkeästi tuon fantasy-pelaamisen kautta on sellainen pieni kipinä siihen tullut, että olisi hauska valmentaa. (JJ)

Kaiken kaikkiaan FPL-fantasia on luonteeltaan arkipäiväistä: se kytkeytyy yleisesti urheilun kuluttamiseen liittyvään spekulointiin ja jokapäiväisessä elämässä neuvoteltavaan pelaamiseen tilaan ja rytmiin. Siinä missä fantasia-, scifi- ja roolipeliharrastukseen kuuluvat muun muassa aiheeseen liittyvä kirjallisuus ja -elokuvat sekä itse tuotetut materiaalit, FPL:n harrastajille vastaava tarkkaan vaalittu rinnakkaistodellisuus syntyy Valioliiga-uutisoinnin, suorien ottelulähetysten ja muiden fantasialiigan kannalta merkityksellisten aineistojen kautta. Vaikka penkkiurheilu onkin Suomessa laajalti hyväksyttyä

ja ymmärrettyä, fantasiajalkapalloon liittyvä fantasiointi ei ainakaan vielä ole täysin sulautunut urheilun kuluttamisen valtavirtaan. Muiden omistautuneiden ala- ja harrastuskulttuurien tapaan FPL voi näyttäytyä asiaan vihkiytymättömälle vaikeaselkoisena:

Sitä ei oikein ymmärrä tuota taustaa, ellei ole kasvanut tällaiseen jalkapallokulttuuriin – – Moni voi pitää vähän tyhmänäkin, että mitä ihmettä nuo turisee, vähän niin kuin jostain Taru sormusten herrasta -pikku-ukoista käytäisiin turinaa. Tuossa mennään aika syvälle, Fantasy Premier Leaguessa, siihen asian ytimeen. Jos sulla ei ole jalkapallotaustaa, siitä on vaikea päästä jyvälle. (PA)

Yhteenveto

Kuten edellä on käynyt ilmi, fantasiajalkapallo määrittyy monimutkaisessa suhteessa jalkapallofaniuteen ja sen eri muotoihin. Tutkimukseni perusteella impulssi fantasialiigan pelaamiseen pohjautuu yleensä aina jonkinasteiseen kiinnostukseen jalkapalloa kohtaan sekä useimmiten harrastusyhteisön konkreettiseen kutsuun ja sosiaaliseen sidokseen.

Meillä on ollut tiivis futiksesta tykkäävä porukka, joka syntyi 90-luvun alkupuolella opintojen myötä. Alun alkaen katseltiin – – valioliigaa (kun muutakaan futista ei liiemmin ollut tarjolla) ja pelailtiin puulaakifutista sekä -futsalia. Pikkuhiljaa homma laajeni siihen, että alettiin pelaamaan kimpassa vakioveikkausta. Samalla porukalla on myös vaikuttanut keskenämme erinäisiä EM- ja MM-kisoihin liittyviä ns. jalluvetoja 90-luvulta lähtien. (HT)

Fantasiajalkapallo edellyttää pitkäjänteisyyttä ja analyttisyyttä, ja vetoa urheilutilastoista ja -spekulaatiosta kiinnostuneisiin pelaajiin. Peli on myös tapa osoittaa muille omaa harrastuneisuuttaan ja jalkapalloon liittyvää tietämystään. Fantasiajalkapallon pelaamisella on kouriintuntuvia vaikutuksia jalkapallofaniuteen, sillä se muokkaa kiinnostuksen kiintopisteitä siten, että fantasialiigassa merkityksekkäät seikat asettuvat ensisijaisiksi. Fantasiamanagereille muodostuu

yksilöllisiä tapoja ja tottumuksia, mutta samanaikaisesti pelaaminen noudattaa pitkälti yhtenäisiä, ottelu- ja televisioitaikataulujen määrittämiä viikko- ja vuosirytmeyttä.

Fantasiajalkapallossa on siis kyse ainakin omistautumisesta, media-aineistojen analyysistä, kilpailullisuudesta ja kaveruudesta. Samanaikaisesti kyse on mitä suurimmassa määrin fantasiasta. Fantasialliigoihin liittyvä kuvittelu ja fantasiointi on luonteeltaan jokapäiväistä: se kiinnittyy kiinteästi arjessa neuvoteltavaan pelaamiseen tilaan ja rytmiin. Tässä mielessä urheiluun, urheilupelaamiseen ja fantasialliigoihin liittyvää fantasiaa ja roolin ottamista olisi jatkossa kiinnostavaa tutkia suhteessa ja yhteydessä sellaisiin pelaamisen muotoihin, jotka on pelitutkimuksen piirissä selkeämmin assosioitu roolipeleiksi. Vaikka fantasiapelaamisen määritelmät ovat jo nykyisellään varsin avoimia ja tunnistavat fantasiaelementtejä löytyvän monipuolisesti eli peligenreistä (Williams ym. 2006, 2–3), fantasiaurheilun tuominen mukaan tähän keskusteluun edellyttää edelleen määrätietoisia tutkimuksellisia ponnistuksia.

Viitteet

- 1 Samalla logiikalla toimivia fantasiapelejä ja -liigoja on muodostettu myös urheilun ulkopuolisista teemoista. Esimerkiksi Hollywood Stock Exchange (hsx.com) pelaajat ostavat osuuksia näyttelijöistä, ohjaajista ja tulevista elokuvista, ja pelaajan menestys perustuu elokuvien aktuaalisiin lipunmyyntitilastoihin.
- 2 Käytännössä katsottuna sama peli on jo aiemmin toiminut nimellä *Can You Kick It* (cyki.com). Valioliigan viralliseksi fantasialiigaksi peli muuttui Valioliigan verkkosivujen julkaisun yhteydessä kaudella 2002–2003.
- 3 Poikkeuksena tästä säännöstä on sarjakauden rinnalla pelattava Fantasy Cup, jossa vastakkain arvotuista joukkueista korkeamman pistemäärän kierroksella saanut jatkaa turnausta. Aineistoni perusteella cupin merkitys vaikutti kuitenkin olevan tutkimukseen osallistuneille pelaajille melko pieni.
- 4 Ihan täsmällistä suomalaispelaajien määrää on vaikeaa tietää. Vaikka yhdelle pelaajalle sallittujen joukkueiden määrä on pelin säännöissä rajoitettu yhteen, rinnakkaisten joukkueiden ylläpitämistä on vaikea valvoa. Lisäksi kansalliset liigat perustuvat managerien oman ilmoituksen pohjalta.
- 5 Keskeisten eurooppalaisten sarjojen televisiointeja Suomessa hallinnoivan MTV Totalin tarjonta paljastaa painotuksen: siinä missä espanjalaisen ja italialaisen pääsarjajalkapalloa seuraavan tulee pärjätä 3–4 viikoittaisella lähetyksellä, Valioliigaa näytetään 5–9 ottelua viikossa. Tarkemmin ks. <<http://www.mtv3total.fi/urheiluoikeudet>>.
- 6 Tutkimukseni ohella kirjoitin elokuusta 2012 toukokuuhun 2013 kuukausittaista fantasialiigakolumnia Vastapallo.com-sivustolle. Kolumnin yleisenä tavoitteena oli tehdä fantasijalkapalloa tutuksi suomenkieliselle yleisölle pohtimalla sen suhdetta jalkapalloilun ja digipelaamisen muihin muotoihin. Kolumnista oli myös suoraa hyötyä tutkimukselleni. Sen kautta työstin alustavia aihepiiriin liittyviä ajatuksiani, rekrytoin osallistujia tutkimukseeni, jaoin varhaisia tuloksiani aiheen harrastajille sekä sain palautetta näkemyksistäni.

Tutkimusprosessin eteneminen on näin ollut näkyvässä informanteille ja muille aiheesta kiinnostuneille ihan alkuvaiheista lähtien. Käsikirjoitustekstin asettaminen avoimeen arviointiin oli siten luonteva jatke yritykselleni tehdä akateemista pelitutkimusta hiukan helpommin lähestyttäväksi ja laajemmalle yleisölle avautuvaksi.

7 Toteutin kyselyn Tampereen yliopiston tukeman E-lomakepalvelun kautta. Kysely sisälsi monivalintakysymyksiä liittyen pelaamisen motivaatioihin ja siihen käytettyyn aikaan. Avoimet kysymykset luotasivat laajemmin pelaamiseen liittyviä tuntemuksia ja käytäntöjä.

8 Yksityiskohtaisempi selvitys avoimesta arviointiprosessista on vuosikirjan katsaus-osiossa.

9 Sitaattien ohessa on käytetty informantin antamaa nimimerkkiä tai tämän puuttuessa vastaajan nimikirjaimia.

10 Kirjoittajat tarkoittavat 'ambienteilla peleillä' pelejä, jotka toimivat koko ajan taustalla ja joihin pelaaja voi halutessaan liittyä ja vaikuttaa aktiivisesti. Fantasialiigojen kohdalla kirjoittajat viittaavat mm. skenaarioon, jossa pelaaja ensin luo joukkueen, mutta jättää sen sitten huomiotta. Tässäkin tapauksessa peli etenee, ja joukkue kerää ainakin jonkin verran pisteitä.

11 Onnen ja taidon välinen suhde liittyy fantasiapelaamisen ja perinteisen rahapelaamisen suhteeseen myös lainsäädännöllisesti. Tähän keskusteluun liittyy niin sanottu ennakoitavuusperiaate, jonka mukaan rahapelaamisessa sattuman roolin tulee olla suurempi kuin taidon. Stephen M. Weissin, Robert M. Demskin ja George J. Backenin (2011) tutkimuksen mukaan tämä ei toteudu ainakaan fantasiabaseballin kohdalla, jossa taidon merkitys ylittää sattuman vastaavan.

Lähteet

Kyselyt

Verkkokysely, 3.–5.10.2012. Elomake.uta.fi, 36 vastaajaa.

Haastattelut

Puhelinhaastattelut, 4 kpl, 13.–16.11.2012.
Sähköpostihaastattelut, 5 kpl, 15.–26.11.2012.

Kirjallisuus

Aarseth, Espen (2003). *Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis*. Teoksessa *DAC 2003*. Melbourne, Australia. Verkojulkaisuna osoitteessa <<http://www.cs.uu.nl/docs/vakken/vw/literature/02.GameApproaches2.pdf>>.

Adams, Suellen (2009). What games have to offer: information behavior and meaning-making in virtual play spaces. *Library Trends* 57(4), 676–693.

Apperley, Tom (2010). *Gaming Rhythms: Play and Counterplay from the Situated to the Global*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.

Bernhard, Bo J. & Vincent H. Eade (2005). Gambling in a fantasy world: an exploratory study of rotisserie baseball games. *UNLV Gaming Research & Review Journal* 9(1), 29–42.

Billings, Andrew C., Michael L. Butterworth & Paul D. Turman (2012). *Communication and Sport: Surveying the Field*. Thousand Oaks, CA: Sage.

Bogost, Ian, Simon Ferrari & Bobby Schweizer (2010). *Newsgames: Journalism at Play*. Cambridge, MA: MIT Press.

Caillois, Roger (1961). *Man, Play and Games*. Engl. M. Barash. New York: Free Press of Glencoe, Inc. (Alkuperäinen ranskankielinen laitos ilmestyi 1958.)

Cavicchi, Daniel (1998). *Tramps like Us: Music and Meaning among Springsteen Fans*. New York: Oxford University Press.

- Consalvo, Mia (2009). There is no magic circle. *Games and Culture* 4(4), 408–417.
- (ilmestyy 2013). Women, sports and videogames. Teoksessa M. Consalvo, K. Mitgutsch & A. Stein (toim.) *Sports Videogames*. London & New York: Routledge.
- Consalvo, Mia & Nathan Dutton (2006). Game analysis: developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game Studies* 6(1). Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton>.
- Crawford, Garry (2004). *Consuming Sport: Fans, Sport, and Culture*. London & New York: Routledge.
- (2006). The cult of Champ Man: the culture and pleasures of Championship Manager/Football Manager gamers. *Information, Communication & Society* 9(4), 496–514.
- Crawford, Garry & Viktoria K. Gosling (2009). More than a game: sports-themed video games and player narratives. *Sociology of Sport Journal* 26(1), 50–66.
- Culin, Stewart (1992a). *Games of the North American Indians*, vol. 1: *Games of Chance*. Lincoln and London: Bison Books/University of Nebraska Press. (Ensimmäinen laitos ilmestyi 1907.)
- (1992b). *Games of the North American Indians*, vol. 2: *Games of Skill*. Lincoln and London: Bison Books/University of Nebraska Press. (Ensimmäinen laitos ilmestyi 1907.)
- Davis, Nickolas W. & Margaret Carlisle Duncan (2006). Sports knowledge is power: Reinforcing masculine privilege through fantasy sport league participation. *Journal of Sport and Social Issues* 30(3), 244–264.
- Dworkin, Shari L., Michael Alan Messner (1999). Just do what? Sport, bodies, gender. Teoksessa J. Lorber, B. Hess & M. Marx Ferree (toim.), *Revisoning Gender*. Thousand Oaks, CA: Sage, 341–364.
- Edelman, Marc (2012). A short treatise on fantasy sports and the law: how America regulates its new national pastime. *Harvard Journal of Sports & Entertainment Law* 3(1), 1–53.
- Farquhar, Lee K. & Robert Meeds (2007). Types of fantasy sports users and their motivations. *Journal of Computer-Mediated Communication* 12(4). Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://jcmc.indiana.edu/vol12/issue4/farquhar.html>>.
- FSTA (2013). *Fantasy Sports Trade Association: Industry Demographics*. Verkkojulkaisuna osoitteessa <http://www.fsta.org/industry_demographics>.
- Furst, R. Terry (1974). Some factors and observations on the upsurge in gambling on spectator team sports. Teoksessa T. Thornberry & E. Sagarin (toim.), *Images of Crime: Offenders and Victims*. New York: Praeger Publishers, 47–55.
- Halverson, Erica Rosenfeld & Richard Halverson (2008). Fantasy baseball: the case for competitive fandom. *Games and Culture* 3(3–4), 286–308.
- Hartmann, Douglas (2003). The sanctity of Sunday football: why men love sports. *Contexts* 2(4), 13–21.
- Harviainen, J. Tuomas, Richard D. Gough & Olle Sköld (2012). Information phenomena in multiplayer game related social media. Teoksessa G. Widén & K. Holmberg (toim.), *Social Information Research*. Bradford: Emerald, 149–171.
- Heinonen, Harri (2005). *Jalkapallon lumo. Tutkimus suomalaisesta Everton-faniudesta*. Jyväskylä: Atena.
- Hirsh, Sandra, Christine Anderson & Matthew Caselli (2012). The reality of fantasy: uncovering information-seeking behaviors and needs in online fantasy sports. Teoksessa *CHI '12 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*. New York: ACM, 849–864.
- Jenkins, Henry (1992). *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*. New York: Routledge.
- Järvinen, Aki & Olli Sotamaa (2006). Monikulttuurinen jalkapallofanius. Teoksessa J. Herkman, P. Hiidenmaa, S. Kivimäki & O. Löytty (toim.), *Tutkimusten maailma. Suomalaista kulttuurintutkimusta kartoittamassa*. Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 87. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, 284–295.
- Karppi Tero & Olli Sotamaa (2012). Rethinking playing research: DJ HERO and methodological observations in the mix. *Simulation and Gaming* 43(3), 413–429.
- Lehdonvirta, Vili (2010). Virtual worlds don't exist: questioning the dichotomous approach in MMO studies. *Game Studies* 10(1). Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://gamestudies.org/1001/articles/lehdonvirta>>.
- Lomax, Richard (2006). Fantasy sports: history, game types, and research. Teoksessa A. A. Raney & J. Bryant (toim.), *Handbook of Sports and Media*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 383–393.
- McNeill, William H. (1995). *Keeping Together in Time: Dance and Drill in Human History*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Mäyrä, Frans (2008). *An Introduction to Game Studies: Games and Culture*. London, Thousand Oaks & New Delhi: Sage Publications.
- (2012). The global and local in fantastic new media: the case of Finland. Teoksessa S. Coelsch-Foisner & S. Herbe (toim.), *New Directions in the European Fantastic*. Heidelberg: Universitätsverlag Winter, 81–98.
- Nash, Rex (2000). Globalized football fandom: Scandinavian Liverpool FC supporters. *Football Studies* 3(2), 5–23.
- Oates, Thomas Patrick (2009). New media and the repackaging of NFL fandom. *Sociology of Sport Journal* 26(1), 31–49.
- Otto, Jameson, Sara Metz & Nathan Ensmenger (2011). Sports fans and their information-gathering habits: how media technologies have brought fans closer to their teams over time. Teoksessa W. Aspray & B. M. Hayes (toim.), *Everyday Information: The Evolution of Information Seeking in America*. Cambridge, MA: MIT Press, 185–216.
- Pantzar, Mika (2010). Future shock: discussing the changing temporal architecture of daily life. *Journal of Futures Studies* 14(4), 1–22.
- Serazio, Michael (2008). Virtual sports consumption, authentic brotherhood: the reality of fantasy football. Teoksessa L. W. Hugenberg & A. Earnhardt (toim.), *Sports Mania: Essays on Fandom and the Media in the 21st Century*. Jefferson, NC: McFarland & Company, 229–242.
- Shipman, Frank M. (2009). Blending the real and virtual in games: the model of fantasy sports. Teoksessa *Proceedings of the 4th International Conference on Foundations of Digital Games (FDG '09)*. New York: ACM, 169–174.

Smith, Brian, Priya Sharma & Paula Hooper (2006). Decision making in online fantasy sports communities. *Interactive Technology and Smart Education* 3(4), 347–360.

Sotamaa, Olli (2010). When the game is not enough: motivations and practices among computer game modding culture. *Games and Culture* 5(3), 239–255.

Stein, Abe (2012). Shouldn't the most popular fantasy game in the world have an IGN page? *Kill Screen*, October. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://killscreendaily.com/articles/why-doesnt-most-popular-fantasy-game-world-doesnt-have-ign-page/>>.

Stenros Jaakko, Markus Montola & Staffan Björk (2009). Designing temporal expansions. Teoksessa M. Montola, J. Stenros & A. Waern (toim.) *Pervasive Games: Theory and Design*. Burlington, VA: Morgan Kaufmann, 97–110.

Suh, Young Ik, Choonghoon Lim, Dae Hee Kwak & Paul M. Pedersen (2010). Examining the psychological factors associated with involvement in fantasy sports: an analysis of participants' motivations and constraints. *International Journal of Sport Management, Recreation, and Tourism* 5(a), 1–28.

Tiittula, Liisa & Johanna Ruusuvaori (2005). Johdanto. Teoksessa Liisa Tiittula & Johanna Ruusuvaori (toim.), *Haastattelu. Tutkimus, tilanteet ja vuorovaikutus*. Tampere: Vastapaino, 9–21.

Toivonen, Saara & Olli Sotamaa (2011). Of discs, boxes and cartridges: the material life of digital games. Teoksessa *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://www.digra.org/dl/db/11312.23263.pdf>>.

Turtiainen, Riikka (2007). Kahden kaukalon välissä. Fantasiiliigojen maailmaa kartoittamassa. *Lähikuva* 20(4), 39–59.

— (2009). Realistisuuden ylistys. Pelaa jalkapalloa – olen mies. Jaakko Suominen ym. (toim.), *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampere: Tampereen yliopisto, 124–129. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://www.pelitutkimus.fi/wp-content/uploads/2009/09/ptvk2009-12.pdf>>.

Tyni Heikki, Olli Sotamaa & Saara Toivonen (2011). Howdy Pardner! On free-to-play, sociability and rhythm design in FrontierVille. Teoksessa A. Lugmayr ym. (toim.), *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. New York: ACM, 22–29.

Walton, Kendall (2009). Sports as fiction. Verkkojulkaisuna osoitteessa <<http://deepblue.lib.umich.edu/handle/2027.42/64502>>.

Weiss, Stephen M., Robert M. Demski & George J. Backen (2011). Fantasy baseball: a new way to gamble or just another game? *Journal of Gambling Issues* 26 (Dec.), 126–145.

Williams, J. Patrick, Sean Q. Hendricks & W. Keith Winkler (2006). Introduction. Teoksessa J. P. Williams, S. Q. Hendricks & W. K. Winkler (toim.), *Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*. Jefferson, NC: McFarland, 1–18.

Wirman, Hanna (2012). Email interviews in player research: the case of The Sims 2 skinners. *Westminster Papers in Communication and Culture* 9(1), 153–170.