

# Realistisuuden ylistys: pelaan jalkapalloa – olen mies

RIIKKA TURTIAINEN

riikka.turtiainen@utu.fi  
Turun yliopisto

## KATSAUS

### Tiivistelmä

Viimeisimpien peliarvostelujen mukaan uusi Fifa 09 -peli on ylivertainen jalkapallo-simulaatio. Sen kerrotaan olevan kaikkein *realistisin* esitys jalkapallosta tähän mennessä. Tässä kuvitteellisessa peliarvostelussa käsittelen naispelihahmojen puuttumista joukkueurheilupeleistä – sivuten samalla koko mediaurheilumaailman vallitsevaa tilannetta. Lähestyn aihetta naissankaruuden ja populaarikulttuurin stereotyyppisten sukupuoliroolien kautta.

Hakusanat: *pelikulttuurit, mediaurheilu, naishahmot, jalkapallo, realismi, Fifa 09*

### Abstract

The new Fifa 09 videogame is, according to game reviews, the ultimate football simulation. They claim it is the most *realistic* depiction of football yet. In this fictional game review I discuss the absence of female team players in the case of videogame culture – and at the same time in the whole world of media sports. I approach the topic through questions of female heroism and stereotypical gender roles in popular culture.

Keywords: *videogame cultures, media sports, female characters, football, realism, Fifa 09*

Konsolimaailmassa jalkapallopelien kuninkuudesta on väännetty kättä Konamin *Pro Evolution Soccer*- ja EA Sportsin *Fifa*-sarjojen kesken. Sarjoista jälkimmäinen on tällä hetkellä vahvoilla tuotuaan markkinoille uusilla ominaisuuksilla varustetun *Fifa 09* -pelin. Silmiinpistävintä uudessa jalkapallo-simulaatiossa on äärimmilleen viety realistisuuden tavoittelu, mikä tietenkin vaikuttaa suuresti pelikokemukseen ja pelattavuuteen. Tämä kuvitteellinen peliarvostelu on kirjoitettu oletetun naispelaajan silmin, ja kritiikin kohteeksi tulevat *Fifa 09* -konsolipelin ohella päätyneiksi lopulta niin digitaaliset joukkueurheilupelit ylipäättään kuin simulaatioiden takana vaikuttava mediaurheilumaailman ”itsestään selvä” kahtiajakautuneisuuskin.

### ”Huhuu, se on liha joka puhuu”

Realistisuus on digitaalisten pelien yhteydessä iskusana yleisemmälläkin tasolla (esim. sotapelit), mutta etenkin urheilupeleissä simulaatiivisuus muodostaa pelikokemuksen ytimen. Realistisuus muodostuu *Fifa 09* -pelissä,

kuten useissa muissakin digitaalisissa urheilupeleissä, itse asiassa representaation simuloinnista<sup>1</sup>. Urheilupeleissä ensisijainen jäljittelyn kohde on yleensä ammattilaisurheilusta tuotettu televisiolähetys. Samoin kuin sotapelit simuloivat yleensä sotaelokuvia eivätkä niinkään itse sotaa (Campbell 2008, 186). Pelien audiovisuaalisia tyyliuuntia hahmotellut peliasiantuntija Aki Järvinen nimittää tällaista todentunnon tavoittelua televisualismiksi, joka on fotorealismien alaluokka (Järvinen 2002; 2003). *Fifa 09* -pelissä realismi kuuluu audiovisuaalisten elementtien lisäksi ohjausmekanismiin ja tekoälyyn kiinnittyvä ”uskottava” pelituntuma.

*Fifa 09* -peliin on tehty edeltäjänsä verrattuna yli 200 eriasteista parannusta. Huomattavimpia ovat fysiikkamootoria, ohjaussysteemiä ja taktiikkaeditoria koskevat uudistukset. Kontaktitilanteiden seuraukset ovat totuudenmukaisempia kuin ennen. Heikommalla varrella varustettu jalkapalloilija jää kylki-kylkeä-vasten-tilanteessa toiseksi, ja Michael Owen häviää pääpallon Sami Hyypiälle. Näiden seurannaisvaikutusten taustalta löytyy oikeiden ammattilaisjalkapalloilijoiden vartaloiden yksilöllinen mallinnus, joka on toteutettu

liikkeenkaappaustekniikalla (motion capture). Oikein kohdistetun liikutaklauksen seuraus noudattaa liike-energian lakeja, ja pelihahmojen liikkuminen on muutenkin entistä luonnollisempaa. Pelihahmojen lisäksi uudistuksilla on vaikutuksensa pelivälineen liikeratoihin. Pallo myös karkaa jalasta lähestulkoon yhtä helposti kuin oikeassa futiksessa. Peliohjainta pitelevän alle 60-kiloisen, nipin napin 160 senttiä lyhyen konsolipelaajan itsensä kaltaiseksi luoma pelihahmo ei arvatenkaan ole kovin vahvoilla kaksinkamppailuissa. Onhan tuo ymmärrettävästi kovin pieni kilpaurheilijaksi jalkapalloilijaksi – varsinkin, kun muut ovat miehiä.

Fifa 09 -pelissä on ”järjettömän laajat kustomointioptiot”<sup>2</sup>, joihin ei kuulu pelihahmon sukupuolen vapaa valittavuus. Asetuksista löytyvät muun muassa sierainten laajuuden, korvalehtien koon ja päivikaljuuden asteen määrittelyt, mutta hyvästä yrityksestä huolimatta pelihahmon ulkonäkö säilyy kovin maskuliinisena. Muuten grafiikkaa kelpaa kyllä kehua. Realistisuus ulottuu pelihahmoista aina ottelumiljöisiin. Stadionien koko- ja valaistuserotkin on huomioitu, kannatuslaulujen kaikua unohtamatta. Taktiikkaeditori taas tuo mukanaan pelitapamuunnelmat. Liukuvalikoista voi säätää esimerkiksi prässilinjaa, mutta kuppikokoa ei voi ”taktikoida”, mitä en silti mielelläni nimeäisi suoranaiseksi pelilliseksi puutteeksi. Sen sijaan useat jäävät edelleen kaipaamaan mahdollisuutta roolittaa pelaajia kulma- ja vapaapotkuissa. Luokitellaanko tässä yhteydessä kenties myös naispelaaja pallon takana erikoistilanteeksi?

## Ole ammattilainen (älä nainen)

Pelimuoto, jossa oman pelihahmonsa ulkonäköä pääsee muokkaamaan, on nimeltään Be a Pro. Vaihtoehtoisesti voi valita valmiin liigapelaajan todellisen jalkapallomaailman vastineista, joita on lisensoitu peliin aidoista kansallisista ammattiliigoista. Televisio-oikeuksien ja fanituotteiden myyntiin liiketoimintana rinnastettava lisensoiminen palvelee sekin pelirealistisuuden tarkoituksena (Järvinen 2003). Be a Pro: Season -pelitilan ideana on nousta oman pelihahmon turvin rivipelaajasta kansainväliseksi tähtijalkapalloilijaksi neljässä kaudessa – tai siis vaihtoehtoisesti yrittää edistää valmiin ammattilaisen

uraa. Sen vielä jotenkin käsitän, ettei liigavalikoissa ole mallinnettuja naisjoukkueita (varsinkaan, kun kattavien seuralisenssien joukosta ei löydy kotimaista Veikkausliigaakaan), mutta eikö edes tässä pelimuodossa voisi olla mahdollisuutta leikkiä ajatuksella naispelaajasta miesten joukossa. Fantasia-asetelmaltaan se ei olisi yhtään sen korkealentoisempaa kuin peruspenkkiurheilijauroksen näköispainos Real Madridin avausmiehistössäkään.

On kiinnostavaa, miten luontevasti realismi ja fantasia urheilupeleissä oikeastaan lyövät kättä. Mutta kuten todettu, sitä tapahtuu vain tiettyyn rajaan asti, minkä jälkeen käsi nousee pystyyn virheen merkiksi. Fifa 09 ei tietenkään ole ainoa lajissaan. Joukkueurheilusimulaatioissa naiset loistavat poikkeuksetta poissaolollaan – jos mukaan ei lasketa rantalentopalloa ja tenniksen nelinpeliä (tai *Wii Sportsin* baseballia). Urheilupelit voi tosin nähdä keskimääräistä suvaitsevampinakin pelisovelluksina. David J. Leonard (2005) on kartoittanut tummaihoisten miespelihahmojen osuutta videopeleissä ja todennut sen poikkeuksellisen suurilukuisiksi juuri urheilupelien kohdalla. Kahdeksan kymmenestä mustasta miespelihahmosta on urheilusankari. Samalla hän tulee panneeksi merkille, että naisia ei sen sijaan noillakaan virtuaaliareenoilla pahemmin esiinny. Valkoisen miehen hegemoniaa pelimaailmassa(kin) pitää kuitenkin Leonardin mukaan yllä mustien miesten stereotyyppinen esitystapa.

Mediakulttuuria ruotiva Susanna Paasonen (2004) on puolestaan pohtinut naissankaruutta television fiktiivisten esittämistapojen kautta. Hän jakaa nais-toimintasankarit kolmeen luokkaan, joista Buffy vampyyrintappajan kaltaiset naisrepresentaatiot edustavat magiasta tai noituudesta voimansa saavia hahmoja. *Dark Angelin* Max toimii tieteen ja teknologian avulla muovattujen hahmojen keulakuvana, kun taas Xena ja Lara Croft kunnostautuvat kamppailutaitojensa ja ylivoimaisen ruumiillisen suorituskykynsä kautta yliverstaisten myyttisten naishahmojen saralla. Kaikki nämä tv:stä tutut sankarittaret ovat esiintyneet myös digitaalisina pelihahmoina. (Lara Croftin kohdalla astelma toteutui jopa päinvastaisena.) Yhteistä tämän luokituksen mukaisille samaistumiskelpoisille naispäähenkilöille on silti ennen kaikkea se, että ne on rakennettu ominaisuuksiltaan poikkeukselliseksi. Paasonen mukaan naistoimintasankarit vastaavat vartaloiltaan haluttavia naisellisuuden perikuvia (muodokkaita laiheliineja) mutta

ovat fyysiseltä suorituskyvyltään vertaansa vailla (= mahdoton yhtälö). Voimakkuutta selitetäänkin yliluonnollisuudella ja geenimanipulaatiolla. Paasonen toteaa toimintasankaruuden ilmentävän perinteisesti miehelle varattua roolia. Hän myös luettelee sukupuolinormitettuja mediakulttuurin lajityyppejä, joista toiminta- ja sofafaktio sekä urheilu kuuluvat miehille. Naisten genreinä taas nähdään romantiikka, melodraama ja komedia.

Stereotyyppiset sukupuoliroolit siirtyvät populaarikulttuuristen konventioiden kylkiäisinä valitettavasti myös pelien maailmaan (Järvinen 2002). Vaikka 1980- ja 1990-lukujen passiivisista, pelastettavista palkintoprinsessoista, joita pelitutkija Sonja Kangas (2002) nimittää maisemallisiksi uhreiksi, on liikuttu aktiivisten toimijoiden suuntaan, on naispelihahmo edelleen enemmän katseen kohde kuin toimija. Lajityyppilokeroinnissa tyttöpelaaajille on omistettu lähinnä hellyttävät tasohyppelyt. Feministisessä mediatutkimuksessa tullaan lähelle konsolipelimaailman naishahmoja koskevia kysymyksiä, kun pohditaan sitä, miten maailma sukupuolittuu erilaisissa median tuotannoissa, esityksissä ja vastaanotoissa. Alan tutkimuksissa on keskitytty naistoimintasankaruuden kaltaisiin sukupuolen representaatioihin. (Ks. Mäkelä et al. 2006.) Entä kun joukkueurheilupelien kohdalla toisen sukupuolen representaatiot puuttuvat kokonaan? Ilman yksityiskohtiin puretuvaa erittelevää analyysiäkin voidaan osoittaa, että tässä kontekstissa naiseus muuttuu näkymättömäksi sukupuoleksi.

## Mediaurheilun totuudenmukaista simulointia

**N**aisjalkapalloilijahahmojen poissaoloa joukkueurheilusimulaatioista ei voi säilyttää yksinomaan Fifa 09 -pelin tai edes digitaalisen pelimaailman vastuulle. Kriittiset katseet tulisi kohdistaa koko mediaurheiluun. Yleisesti Fifa 09 -peliarvosteluissa todetaan, että ”realistisempaa pelituntumaa ei ole aikaisemmin nähty”<sup>3</sup>. Peliä kehitetään ”realisminhakuisen jalkapallon onnistuneeksi simuloinniksi”<sup>4</sup>, jopa ”kaikkien aikojen realistisimmaksi jalkapallo-simulaatioksi”<sup>5</sup>. Arviot pitävät varmasti pitkälti paikkansa, kun simuloinnin kohteeksi mielletään mediajalkapallo, jonka valokeilasta oikeita lajin naisedustajia ei niin ikään löydy.

Liikunta- ja urheilututkimuksessa on tarkasteltu diskursseja, joiden kautta urheilun sukupuolittuminen rakentuu. Riitta Pirinen (2006) on tutkinut feministisen urheilututkimuksen piiriin kuuluvassa väitöskirjassaan tiedotusvälineiden rakentamaa ”Urheilevan Naisen” subjektia. Hän tarkastelee sanoma- ja naistenlehtiaineistonsa kautta sitä, miten naisten toissijaisuutta urheilussa tuotetaan, ylläpidetään ja vahvistetaan. Urheilukulttuurin julkisuuden sukupuolittuneisuutta tulkitsevat myös Sanna Valtonen ja Sanna Ojajärvi (2003), jotka ovat poimineet mediatarjonnasta visuaalisia representaatioita. Median naisille tarjoamat samaistumiskohteet vaikuttavat olevan erityisen vähissä: kilpaurheilu kuuluu miehille, kun taas naisille kohdistettu tarjonta keskittyy kuntoliikuntaan. Viestinnätutkijat päätyvätkin kysymään, millaisia ideologisia seurauksia naisurheilijoiden mediarepresentaatioilla on ja millaisia mahdollisuuksia ne tarjoavat identiteettityölle ja toimijasubjektin muodostumiselle. Mediaurheilun tutkimuksessa naistähdet on paikannettu yksilölajien urheilijoihin, taitoluistelijoihin sekä golfin ja tenniksen pelaajiin, joiden kohdalla on voitu keskittyä korostamaan urheilijoiden niin kutsuttuja feminiinisiä ominaisuuksia. Joukkuelajien edustajat on nähty isoina, hikisinä ja aggressiivisina – kaiketi siis mediaseksikkyyttä ja naiseuttaan pakenevina toimijoina. (Ks. esim. Baroffio-Bota & Banet-Weiser, 2006; Pirinen 2006, 14.) Yksilölajien naiskaunottaret, kuvattuna vieläpä useimmiten poseeraamassa muussa kuin urheilusuoritustilanteessa, lukeutunevat siis laracroftien tavoin hyväksytyjen naissankareiden kuvastoon. Sami Kolamon (2004, 41) mukaan urheilu edustaa populaarikulttuurin alueista vahvimmin heteroseksuaalisen maskuliinisuuden spekaakkelia. Fyysisesti vahvat ja henkisesti kovat ideaaliyksilöt ovat media-ajassa mitattuna enimmäkseen miehiä, ja naisten tehtäväksi on jäänyt voittajien seppelöiminen. (Ks. myös Boyle & Haynes 2000, 127–128.)

Naisjoukkueurheilijat ovat lähinnä oman elämänsä sankarittaria. Joukkueurheilulajeissa naisten suorituksia ja pelin tasoa verrataan usein miehiin (ks. Pirinen 1997, 240). Kaikessa miehisyydessäänkin jalkapalloileva nainen on väistämättä hitaampi ja heikompi kuin miesjalkapalloilija, mikä saattaa vaikuttaa tottumattoman lajin seuraajan silmissä jopa koomiselta. Riitta Pirinen (2006, 41) kutsuu trivialisoinniksi niitä tekstillisiä keinoja, joilla naisurheilu

leimataan koomiseksi, heikkotasoiseksi ja vähäarvoiseksi. Urheilu kuuluu alueisiin, joita määritellään vastakohtien kautta. Pirkko Markula ja Richard Pringle (2006) ovat tutkineet mekanismeja, joilla osallistutaan sukupuoli-identiteettien tuottamiseen, kun lajina on rajuksi miesten urheiluksi mielletty rugby. Heidän haastatteluaineistossaan feminiinisuuden ja kontaktilajin merkitysten sekoittuminen koettiin oudoksi ja hämmentäväksi, mitä selitettiin muun muassa sillä, että naiset ovat fyysisesti heikompia kuin miehet (ks. myös Pirinen 2006, 13). Mediassa naisurheiludiskurssi saa usein humoristisen seksualisoivia sävyjä (Carlisle Duncan, 2006). Kävisikö näin myös silloin, jos suosittuihin joukkueurheiluaiheisiin konsolipeleihin tuotaisiin mahdollisuus valita naishahmo, eli muuttuisiko pelailu pilailuksi?

### **“I just dropped her stats all down to 50, then shipped her off to Russia”<sup>6</sup>**

Fifa-pelisarjan nettisivuilla äänestettiin vuonna 2007 siitä, mitä uudistuksia pelaajat haluaisivat nähdä tulevassa Fifa 09 -pelissä. Vaihtoehtoina väläyteltiin uusien liigojen, futsalin ja naisten jalkapallon mukaan lisäämistä. Käyttämäni hakukoneen seulaan osui myös yksi peliarvostelu, jossa uudelle pelille povattiin parempaa menestystä USA:n markkinoilla sen kautta, että mukaan tuotaisiin maassa suurta suosiota nauttiva naisten maajoukkue. Yhdysvalloissa *soccer* mielletään enemmän naisten lajiksi. Maan naisten saavuttamat maailmanmestaruudet ja olympiakullat ovat houkuttelleet lajin pariin suunnattomasti uusia tyttöharrastajia. Ex-tähtihökkääjä Mia Hammista tehtiin jo 1990-luvulla Soccer Barbie -nukke, jonka ei tarvinnut töpötellä menemään suoriin jaloihin, koska sillä oli potkimiseen soveltuvat liikkuvat polvinivelet. Senkin vuoksi tuntuu oudolta, ettei 2000-luvun ensimmäisen vuosikymmenen kuluessa digitaalinen naisjalkapallopelihahmo ole vielä nähnyt päivänvaloa. (Tunnetaanhan sentään Ms. Pac-Mankin.)

Jääkiekon puolelta löytyy yllättäen poikkeus, joka ei edes ole (yhtä naisurheiludiskursseista noudatteleva) pelikoodarien pila. Fifa-pelisarjaa valmistavan EA Sportsin *NHL 09* -jääkiekkopelissä on yksi hahmo, jonka tunnistaa ulkonäöltään naiseksi. Tämä pelin free agent -listalta löytyvä tyttömaalivahti on nimeltään

Sabrina Ladha. Joukosta erottuvan pelihahmon taustalla on Make-A-Wish Foundation, joka toteuttaa kuolemansairaiden lasten toiveita. Näköishahmonsa peliin saaneen tytön toiveen toteutuminen ei saa hahmoon hämmästykseseen törmänneiltä pelaajilta osakseen pelkkää sympatiaa. Kyseinen pelihahmo on tehty kookkaaksi ja ominaisuuksiltaan loistavaksi, mikä saa suurimman osan NHL 09 -pelistä Internetin keskustelufoorumeilla kirjoittelevista raivon partaalle. “Yliluonnollisen eukon”<sup>7</sup> esiintyminen realismiin pyrkivässä pelissä tuomitaan rankoin sanakääntein (“WTF?!”<sup>8</sup>). “Indian chick”<sup>9</sup> neuvotaan sijoittamaan johonkin NHL:n ulkopuoliseen joukkueeseen, jolla ei tule koskaan pelanneeksi tätä konsolipeliä. Hienon eleen puolustajat edustavat foorumeilla vähemmistöä. Provosointiin taipuva voisi kysyä, pitääkö naisen olla kuolemansairas ennen kuin saa omaa sukupuoltaan ilmentävän hahmon joukkueurheilupeliin.

Kaikesta päätellen naishahmon luominen olisi askel taaksepäin (mediaurheilumaisen) realismisuuden pyrkimyksessä. Mutta entä Fifa 09 -pelin parissa viihtyvän naispelaajan pelikokemuksen realismisuus? Pelien subjekti-positiot ja pelihahmoon samaistuminen ovat monimutkaisia prosesseja. Pelisuunnittelijana(kin) kunnostautunut Mary Flanagan (2002) on kutsunut tätä vaikeasti määriteltävää ja liikkuvaa suhdetta pelikokemukseen kaksoisruumiillisuudeksi tai -tietoisuudeksi (double embodiment). Sen lisäksi, että pelin pelaaja katsoo näytöllä olevaa hahmoa, hän “näkee” samanaikaisesti myös hahmon silmillä – eivätkä nämä kokemukset muodostu täysin ilman peliohjainta pitelevän henkilön omaa ruumiillisuutta. Pelin toimija voi siis eri tilanteissa olla pelihahmon kautta välittyvä “minä” tai vaikka “minä ja pelihahmoni yhdessä”. Ei ole myöskään tavatonta lausua tehneensä maalin “Litmasena” tai “van Nistelrooyna”. Siitä huolimatta, että pelissä “minä” voi ilmentyä minä milloinkin, voisi kuvitella, että Fifa 09 -peliä pelaavan tytön tai naisen tuntuisi brasilialaistaiturin nappulakenkiin astuessaan hienolta ohjata välillä maailman parhaaksi naisjalkapalloilijaksi nimettyä Martaa Ronaldinhon sijaan. Tällä hetkellä ainoat Fifa 09 -pelikokemukset naishahmolla taitavat rajoittua pelin Wii-version Footii-otteluiden pelaamiseen omalla Mii-hahmolla. Vaihtoehtoisesti voitaisiin toki kehittää joukkueurheilupeli, jossa pelihahmoa ohjattaisiin ensimmäisen persoonan näkökulmasta – silloin ei tosin enää puhuttaisi televisuaalisuudesta.

Pelijournalisti Bonnie Ruberg kirjoittaa artikkelissaan *The Truth about Little Girls* olleensa pelimaailmoissa seikkaillessaan niin poika, mies ja uhkea naaras-kettu pistoolit lanteillaan kuin zombie, pokemon, housuton ninja ja pyöreä, pinkki, reikäsuinen pallokin – mutta pieni tyttö hän ei ole koskaan ollut. Hän kysyy, mihin kaikki videopelien pienet tytöt ovat joutuneet: "Ovatko he kenties liian kiireisiä tullakseen huomatuiksi järjestäessään teekutsuja pehmoeläimilleen?" Ruberg ruotii naispelihahmoja niiden säännönmukaisesta seksuaalisoinimisesta. Nuorille tytöillekin suunnattujen pelien päähenkilöt ovat hänen mukaansa pääsääntöisesti kauneusleikkauksissa nenänsä poistattaneita Barbie- ja Bratz-hahmoja. Sonja Kankaan (2002) mielestä niin kutsutut tyttöjen pelit ovat kaiken lisäksi pelattavuudeltaan näytönsäätäjien tasoa. Hänen mukaansa pelisuunnittelua ovat rajoittaneet riskien ottamisen pelko ja kapea-alaiset käsitykset tyttöjen kiinnostuksenkohteista. Jälleen kerran on kuitenkin todettava, ettei pelimaailma ole yksin syyllinen stereotyyppien ylläpitämiseen. Laajalevikkinen sanomalehti uutisoi joulukuisena aamuna (2008!) suurifonttisessa ingressissään vaihtoehtoisista joululahjaideoista korvaamaan Bratz-nuket ja Lego-palikat: "Poika voi ilahtua sählymailasta tai mikroskoopista, tyttö hula-vanteesta tai maatilaneläimistä" (SK 10.12.2008).

Tyttöjen pelaamista on tutkittu akateemisilla aloilla, minkä kautta erilaiset näkökulmat ovat nousseet mukaan pelisuunnitteluun 1990-luvulta lähtien (esim. Cassell & Jenkins: *From Barbie to Mortal Kombat* 1999). On totta, etteivät kaikki tytöt tai naiset edes halua ollenkaan pelata Fifa 09 -peliä, mutta eivät kaikki pojat ja miehetkään. Joukkueurheiluuun ja pelihahmoihin tuntuu liittyvän paljon arvotettuja, avoimia kysymyksiä, kun ne saavat etuliitteen "nais-". Jos jossain, niin digitaalisissa joukkueurheilupeleissä olisi mielestäni kuitenkin väline ja mahdollisuus asenteiden korjaamiseen. Sillä ellei edes virtuaalisessa pelimaailmassa niin missä sitten? Toistaiseksi en silti osaa kuvitellakaan, miltä tuntuisi, jos peliarvostelujen "äijä" muuttuisi edes "ämmäksi" tai "mujaksi" – kunhan ei ainakaan takavuosien "mimmiliigalaiseksi".

## Viitteet

- 1 Siinä, missä representaatio tuottaa todellisuutta ja esittää kohteen jonkinlaiseksi, simulaatio taas jäljentää ja mallintaa aina jossakin määrin ja jollakin tavalla (Järvinen 2003).
- 2 Konsolifin-peliarvostelu (2.11.2008) <http://www.konsolifin.net/playstation/arvostelut/771/>
- 3 Gamereactor-peliarvostelu (3.10.2008) <http://www.gamereactor.fi/arviot/2149/FIFA+09/>
- 4 Konsolifin-peliarvostelu (2.11.2008) <http://www.konsolifin.net/playstation/arvostelut/771/>
- 5 Edome-peliarvostelu, Plaza.fi (22.10.2008) <http://plaza.fi/edome/arvostelut/fifa-09>
- 6 Gamespot - Gamefaqs, [http://www.gamespot.com/xbox360/sports/nhlog/show\\_msgs.php?topic\\_id=m-1-45372211&pid=946759](http://www.gamespot.com/xbox360/sports/nhlog/show_msgs.php?topic_id=m-1-45372211&pid=946759)
- 7 Konsolifin-keskusteluviestiketju, <http://www.konsolifin.net/bbs/showthread.php?t=50165&page=41>
- 8 Gamespot - Gamefaqs -keskusteluviestiketju, <http://www.gamefaqs.com/boards/genmessage.php?board=946759&topic=45397834>
- 9 IGN Boards -keskusteluviestiketju, [http://boards.ign.com/nhl\\_ea\\_sports/b6062/170585184/p1/](http://boards.ign.com/nhl_ea_sports/b6062/170585184/p1/)

## Lähteet

### PELIARVOSTELUT

Lehtonen, Miikka: FIFA 09 (PS3). Peliplaneetta.net 2.10.2008. <http://www.peliplaneetta.net/arvostelut/1010/FIFA-09/>

Saarinen, Ossi & Miikka Lehtonen: FIFA 09 – arvostelu. *Pelaja*-lehden verkkosivu. <http://pelajaalehti.com/arvostelut/pelaja/fifa-09/>

"Corca": FIFA 09. Konsolifin 2.11.2008. <http://www.konsolifin.net/playstation/arvostelut/771/>

Rekola, Mikko: FIFA 09. Edome, Plaza.fi 22.10.2008. <http://plaza.fi/edome/arvostelut/fifa-09>

Kyllönen, Lasse: FIFA 09 Raaka peli. *Pelit*-lehti 10/2008. <http://www.pelit.fi/index.php?id=69713>

Moilanen, Jukka: Arvio FIFA 09. Gamereactor 3.10.2008. <http://www.gamereactor.fi/arviot/2149/FIFA+09/>

Grabowski, Dakota: FIFA Soccer 09 Review. GameZone 24.10.2008. <http://ps2.gamezone.com/gzreviews/r35454.htm>

## KESKUSTELUVIESTIKETJUT

Konsolifin, <http://www.konsolifin.net/bbs/showthread.php?t=50165&page=41>

IGN Boards, [http://boards.ign.com/nhl\\_ea\\_sports/b6062/170585184/p1/](http://boards.ign.com/nhl_ea_sports/b6062/170585184/p1/)

Gamespot – Gamefaqs,

<http://www.gamefaqs.com/boards/genmessage.php?board=946759&topic=45397834> ja

[http://www.gamespot.com/xbox360/sports/nhlog/show\\_msgs.php?topic\\_id=m-1-4537221&pid=946759](http://www.gamespot.com/xbox360/sports/nhlog/show_msgs.php?topic_id=m-1-4537221&pid=946759)

Operation Sports, <http://www.operationsports.com/forums/ea-sports-nhl/273622-sabrina-ladha.html>

## KIRJALLISUUS

Baroffio-Bota, Daniela & Sarah Banet-Weiser (2006). Women, Team Sports, and the WNBA: Playing Like a Girl. Teoksessa Arthur A. Raney & Jennings Bryant (toim.): *Handbook of Sports and Media*. New Jersey: LEA, 485–500.

Boyle, Raymond & Richard Haynes (2000). *Power Play. Sport, the Media and Popular Culture*. Harlow: Longman.

Campbell, James (2008). Just Less Than Total War. Simulating World War II as Ludic Nostalgia. Teoksessa Zach Whalen & Laurie N. Taylor (toim.): *Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games*. Nashville: Vanderbilt University Press, 183–200.

Carlisle Duncan, Margaret (2006). Gender Warriors in Sport. Women and the Media. Teoksessa Arthur A. Raney & Jennings Bryant (toim.): *Handbook of Sports and Media*. New Jersey: LEA, 231–252.

FIFA 09 – Introducing Womens Football? Games On Net 11.12.2007. [http://games.on.net/article/2344/FIFA\\_09\\_-\\_Introducing\\_Womens\\_Football/](http://games.on.net/article/2344/FIFA_09_-_Introducing_Womens_Football/)

Flanagan, Mary (2002). Hyperbodies, Hyperknowledge. Women in Games, Women in Cyberpunk, and Strategies of Resistance. Teoksessa Mary Flanagan & Austin Booth (toim.): *Reload. Rethinking Women and Cyperculture*. Cambridge, MA: The MIT Press, 425–452.

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

Järvinen, Aki (2003). Urheilun ja tähteyden simulaatiot. *Lähikuva* 16:1, 44–57.

Kangas, Sonja (2002). Mitä sinunlaisesi tyttö tekee tällaisessa paikassa? Tytöt ja elektroniset pelit. Teoksessa Erkki Huhtamo & Sonja Kangas (toim.): *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus, 131–152.

Kolamo, Sami (2004). Urheilu, tähdet ja fanius mediaspektaakkelin aikakaudella. *Kulttuurintutkimus* 21:4, 37–48.

Leonard, David J. (2005). Performing blackness. Virtual Sports and Becoming the Other in an Era of White Supremacy. Teoksessa Mary Flanagan & Austin Booth (toim.): *re: skin*. Cambridge, MA: The MIT Press, 321–338.

Markula, Pirkko & Richard Pringle (2006). *Foucault, Sport and Exercise. Power, Knowledge and Transforming the Self*. London & New York: Routledge.

Mäkelä, Anna, Liina Puustinen & Iiris Ruoho (2006). Feministisen mediatutkimuksen näkökulmat ja Esipuhe. Teoksessa Anna Mäkelä, Liina Puustinen & Iiris Ruoho (toim.): *Sukupuolishow. Johdatus feministiseen mediatutkimukseen*. Helsinki: Gaudeamus, 7–44.

Paasonen, Susanna (2004). Naisen malleja ja naismalleja: television uudet toimintasankarit. Teoksessa Jari Kupiainen & Katja Laitinen (toim.): *Kulttuurinen sisältötuotanto?* Helsinki: Edita, 121–134.

Pirinen, Riitta (1997). Catching Up with Men? Finnish Newspaper Coverage of Women's Entry into Traditionally Male Sports. *International Review for the Sociology of Sport* 32:3, 239–249.

Pirinen, Riitta (2006). *Urheileva nainen lehtiteksteissä*. Acta Electronica Universitatis Tamperensis 512. Tampere: Tampereen yliopisto. <http://acta.uta.fi/pdf/951-44-6574-1.pdf>

Ruberg, Bonnie (2006). The Truth about Little Girls. *The Escapist* 50. [http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue\\_50/299-The-Truth-about-Little-Girls.3](http://www.escapistmagazine.com/articles/view/issues/issue_50/299-The-Truth-about-Little-Girls.3)

SK (2008). Kun äreät Legot ja viehättävät Bratzit tympivät. *Satakunnan Kansa* 10.12.2008.

Valtonen, Sanna & Sanna Ojajärvi (2003). Kauniit ja kunnolliset. Naiset ja miehet liikuntakulttuurin kuvastoissa. *Lähikuva* 16:1, 30–43.

(Verkko-osoitteiden toimivuus tarkastettu 16.3.2009.)