

# Mustavalkoista urheilupelaamista – Rasismikeskustelu Football Manager -videopelisarjasta 2019–2020

Arvottaminen, Football Manager, ohjelmointi, rasismi, Sports Interactive, urheiluvideopeli, verkkokeskustelut

**Jerkko Holmi**

javhol [a] utu.fi

VTM, väitöskirjatutkija

Turun yliopisto



**Viittaaminen:** Holmi, Jerkko. 2025. "Mustavalkoista urheilupelaamista – Rasismikeskustelu Football Manager -videopelisarjasta 2019–2020". *WiderScreen* 28 (1–2). <https://widerscreen.fi/numerot/1-2-2025-widerscreen-28-numerot/mustavalkoista-urheilupelaamista-rasismikeskustelu-football-manager-videopelisarjasta-2019-2020/>

*Kuten kilpaurheilussa, myös urheiluvideopelikulttuurissa osana laajentuvaa mediaurheilun markkinakenttää, on yhä enenevässä määrin kiinnitetty huomiota pelihahmojen esittämistapoihin ja videopelintekijöiden mahdollisiin rasistisiin asenteisiin. Tarkastelen tässä artikkelissa vuosina 2019 ja 2020 Football Manager -pelisarjaan kohdistunutta keskustelua, jonka keskiössä olivat väitteet jalkapalloilijoiden ihonvärin perusteella toteutetusta rasistisesta ohjelmoinnista. Tutkimukseni aineistona toimivat verkkolehtien kirjoitukset aiheesta sekä peliyhtiö Sport Interactiven johdon julkiset reaktiot sosiaalisessa mediassa ja osana verkkouutisia. Tutkimukseni pyrkii osoittamaan, että pelintekijöiden lähtökohtainen avoimuus mahdollisti löydökset, vaikka yhtiö pyrkikin kumoamaan esitetyt väitteet. Analyysi nostaa esiin videopelikehityksessä ilmeneviä ongelmia, vaikka itse keskustelussa esitetyt argumentit eivät ottaneet riittävästi huomioon löydösten monitulkintaisuutta sekä mahdollisten ongelmien ilmenemisen näkyvyyden vähyyttä. Näyttää siltä, että tarkastelemieni verkkolehtien keskeinen tarkoitus oli ottaa osaa sekä*

*videopeleistä käytyyn että muutenkin ajankohtaiseen rasismikeskusteluun ja nostaa esiin mahdollisia rasisia tapauksia, joiden kautta tietoisuutta peliteollisuuden ongelmista oli mahdollista tehdä helposti ymmärrettäväksi kuluttajille.*

## Johdanto

Kilpailullisessa urheilussa on todennäköisesti aina esiintynyt eri ihmisryhmiin perustuvaa syrjintää ja rasismia. Esimerkiksi jo antiikin Kreikan olympialaisissa, vakiintuneen kilpaurheiluinstituution alkulähteillä, naisilta oli evätty pääsy katsomoon ja Yhdysvalloissa tummaihoiset urheilijat<sup>[1]</sup> pelasivat baseballia vielä toisen maailmansodan jälkeenkin omassa tummaihoisille urheilijoille tarkoitettussa sarjassaan (Wiggins & Nauright 2019, 8–17; Fuchs 2021, 2). Urheiluvideopelitkään yhtenä modernin urheilukulttuurin ilmenemismuotona eivät ole välttyneet rasismiin ja syrjintään liittyviltä keskustelunavauksilta. Hyvin monien eri urheiluvideopelien kohdalla erityisesti ei-valkoisten asemaan ja esittämiseen on kiinnitetty laajasti huomiota. Mediatutkija Michael Fuchsin mukaan videopelien esitystavan tietynlainen ”ylivalkoisuus” ja muiden ihmisryhmien marginalisointi ovat olleet modernin videopelikritiikin tärkeitä tarkastelun kohteita (Fuchs 2021, 1–2, 4, 6, 12–13). Asia korostuu, koska urheiluvideopelit ovat olleet videopelien joukossa hyvin suosittu tyyli laji aivan niiden syntyajoista lähtien, mikä on näkynyt myös niiden korkeissa myyntiluvuissa (Crawford 2006, 496–499; Stein et al. 2012, 345–346; Sicart 2013, 34; Consalvo 2013, 99).

Videopelaaminen on myös entistä suurempi ja yhä kasvava viihteen muoto. Viihteentuottamisen epätasa-arvoisuuden problematiikka videopelimaailmassa on nostettu esiin myös populaarimmassa viitekehyksessä, esimerkiksi vuonna 2019 Brittney Morrisin romaanissa SLAY (”SLAY by Brittney Morris” 2019). Siinä nuoren tummaihoisen naispelinkehittäjän peli kohtaa vihaa ”antivalkoisuutensa” takia. Samanaikaisesti kulttuurisessa esittämisessä tasa-arvoon pyrkivät esitykset ja päämäärät ovat olleet viime vuosikymmenet korostuneesti esillä. Ihmisten, sukupuolten ja erilaisuuden kirjo on yhä tärkeämpää esittää totuudenmukaisesti kaikessa kulttuurissa. Asia korostuu, kun kyseessä on tarkasti todellisuutta jäljittelevä esitys – todellisia yksilöitä esittävä ja mukaileva sekä realistiseen esitykseen pyrkivä simulaatio, kuten tämän tutkimuksen kohteena oleva *Football Manager*.

Tässä artikkelissa tarkastelen videopelien rasismi-ilmiöön liittynyttä, Sports Interactive -peliyhtiön *Football Manager* -pelisarjan ympärillä käytyä keskustelua vuosina 2019 ja 2020. Tutkimuksessani

selvitän, miten keskustelussa argumentoitiin pelisarjan rasisen ohjelmoinnin osoittamisen puolesta ja sitä vastaan? Pääkysymykselleni alisteiset alakysymykset ovat: Mitä asioita argumenteissa korostettiin ja mitä sivuutettiin? Limittyivätkö argumentit johonkin laajempaan aiheeseen tai ajankohtaiseen keskusteluun vai olivatko ne ennemminkin siitä riippumattomia?

Tutkimuksen primääriaineistossa keskeistä oli, oliko pelisarja ohjelmoinnissaan rasisen urheilijoiden ihonvärin perusteella. Tähän ongelmaan nojaten keskusteluun nostettiin myös kysymys siitä, kuinka peliyhtiö aikoi reagoida asiaan. Yksittäisissä verkkosisällöissä videopelien rasisista esitystapaa (tai sen puuttumista) pyritään todistamaan sekä problematisoimaan. Nämä eri sisällöt mahdollistavat ilmiön tarkastelun erillään, mutta ne muodostavat keskenään myös narratiivin (Eskola & Suoranta 2003, 22–24), jossa tutkimuksen kohteena oleva laajempi ilmiö on mahdollista hahmottaa. Koska urheiluvideopelit vaikuttavat yhtä aikaa todellisuuden ja videopelimaailman tasolla, mediaurheilun (tarkemmin käsitteestä Turtiainen 2012) välimaastossa, on narratiivista mahdollista löytää yhtymäkohtia kumpaankin kokonaisuuteen sekä tunnistaa eri vaikutuspiirien rajapinnassa esiintyviä erityisiä ilmentymiä, jotka jäsentävät ilmiön monimuotoisuutta ja kompleksisuutta.

## Tutkimusaineisto ja menetelmä

Tutkimuksen primääriaineistona tarkastellaan kolmea, noin vuoden sisällä toisistaan ilmestynyttä, laajaa verkkouutista:

1. “The video game series ‘Football Manager’ has a racism problem”, *Quartz* 11.6.2019.
2. “Football Manager has edited its player database after accusations of racial profiling”, *i* 30.6.2020.
3. “Football Manager developer denies newspaper claim it edited its player database after accusations of racial profiling”, *Eurogamer* 2.7.2020.

Kaikki kolme uutista ovat vapaasti luettavissa verkossa (tilanne 1.4.2025). Julkaisuista *Quartz* on talous- ja kauppaorientoitunut amerikkalainen verkkouutissivusto. Brittiläinen *i* (vuoden 2024 lopulta alkaen *The i Paper*) taas perustettiin *The Independent* -lehden oheen ja se tarjoaa uutisia hyvin laajalla tarjonnalla aina politiikasta urheiluun ja kulttuuriin saakka sekä verkkosisältöinä että painettuna sanomalehtenä. Brittiläinen *Eurogamer* sen sijaan on videopelien keskittynyt verkkosivusto, joka julkaisee etupäässä peleihin liittyviä uutisia ja arvosteluja.

Tutkimuksessa käytettävän *Eurogamerin* uutisesta on huomioitava se, että uutista on päivitetty 2.7.2020, eikä sivulla kerrota jutun alkuperäistä julkaisupäivää. Siinä viitataan kuitenkin *i*-lehden uutiseen, joka on julkaistu 30.6.2020, mutta jota on päivitetty vielä 17.9.2020. Tämän vuoksi *i*-lehden uutisen voi tulkita ilmestyneen ennen Eurogamer-lehden uutista ja on siksi kronologisesti esitetty ennen sitä. Selvyyden vuoksi tässä tutkimuksessa viitataan *i*:n jutun alkuperäiseen julkaisupäivään. Verkkouutisten tueksi tutkimuksessa käytetään erityisesti ensimmäistä uutista kohtaan osoitettua sosiaalisen median sisältöä pelisarjaa julkaisevan peliyhtiön *Sports Interactiven* johtajan Miles Jacobsonin Twitter-tililtä (nyk. X) ([@milesSI](https://twitter.com/milesSI)). Tutkimuksessa käytetyt viestit on julkaistu palvelussa ennen kuin sen nykyinen omistaja, Elon Musk, osti palvelun.

Oman haasteensa sosiaalisen median tutkimukseen tekevät sen saatavuuden rajoitteet. Monia sisältöjä ei ole mahdollista päästä lukemaan ilman omaa käyttäjätunnusta ja käyttäjät voivat myös rajoittaa tai kokonaan poistaa lisäämiään sisältöjä suhteellisen vapaasti. Miles Jacobsonin viestiketju on kirjautuneiden käyttäjien luettavissa ja olen tallentanut sen itselleni myöhempää käyttöä varten. Sen sijaan ensimmäiselle uutiselle kimmokkeen antaneen skotlantilaisen jalkapallofani Evan McFarlanen Twitter-viestejä ei ole ollut mahdollista lukea, sillä hän on rajoittanut julkaisujensa näkyvyyttä.

Menetelmällisesti tarkastelen aineistoa laadullisen argumentaatiopohjaisen diskurssianalyysin keinoin. Sosiaalista todellisuutta kuvaavien toisistaan erillisten esitysten (primääriaineistojen) välistä suhdetta tutkimalla löydetään niiden merkittävimmät yhtenevät sekä eroavat ominaisuudet. Nämä ominaisuudet mahdollistavat myös esiintyvien tosiasioiden konstruktoiden tarkastelun osana aineistojen narratiivisia rakenteita, vaikka aineiston luonne huomioiden on aiheellista olettaa, ettei niiden tarkoitus ole ollut erehdyttää lukijaa vaan nojata totuudenmukaisiin projektioihin. Olennaista diskurssimaisille esityksille onkin niiden aika- ja kontekstisidonnaisuus. (Maguire et al. 2002, 51, 57; Eskola & Suoranta 2003, 138–142, 194–196)

Keskusteluun osaa ottaneet ilmentymät muodostavat argumenttien verkoston, jossa tarkasteltavan ilmiön eri osa-alueita pyritään tunnistamaan ja esittämään joko positiivisina tai negatiivisina tulkintoina aiheesta. Yksittäisen perusteen taustalla voi olla myös päättelyketju, jossa edellisistä johtopäätöksistä johdetut uudet johtopäätökset muodostavat perustelun pohjan. Olennainen taustatekijä väitteiden rakentamiselle on tieto, jota eri muodoissa hyödynnetään argumentin tukena. Myös lukijakunta voi vaikuttaa perusteiden valintaan, vaikka Besnardin ja Hunterin mielestä se usein sivuutetaankin. (Besnard & Hunter 2008, 1, 7–9, 16)

Menetelmällistä valintaa tukevat aineiston rajattu koko sekä vahva laadullinen muotokieli. Lisäksi valittu analyysitapa palvelee primääriaineistoa, jonka tulkitsemiseen tarvitaan muutakin kuin tutkimustulokset ja niiden selittäminen. Näin tulkintaprosessin seuraaminen on mielekkäämpää ja loogisempaa sekä diskurssien rakentumisen ”tulkintojen perusteltavuus” selkeämpää. (Eskola & Suoranta 2003, 197–198) Aineistojen valintaa tukee myös se, että jalkapallovideopeleistä on viime vuosina julkaistu tutkimuksia (Cambell & Maloney 2022; Anderson 2023), jotka ovat nojautuneet samoihin rasismiteemaisiin lähtökohtiin kuin tämän tutkimuksen primääriaineisto.

Diskurssianalyysin kehystämisessä hyödynnetään Ian Bogostin (2007) tutkimuksen *Persuasive Games* (”vakuuttavat/suostuttelevat pelit”), perusidea (video)pelien pyrkimyksestä saada pelaajat<sup>1</sup> vakuuttumaan. Parhaiten Bogostin teos tarjoaa kiinnittymispinnan juuri kuvaamalla prosessinomaista retoriikkaa (procedural rhetoric) sekä ideologisia kehyksiä, joita peleistä on löydettävissä.

Todellisuuden perustuvat pelit esittävät väitteitä siitä, kuinka tosielämä toimii. Pelit siis esittävät retorisen syy-seuraussuhteiden jatkumon, jonka pyrkimys on vahvistaa käsitystä ilmiöistä ja asioista kyseisen jatkumon sisällä sekä vakuuttaa pelin pelaaja tästä. Pelin prosessinomainen retoriikka on välillisesti pelintekijän pyrkimys saada vastaanottaja vakuuttuneeksi sen sanomasta, samalla tavoin kuin puhuja pyrkii vakuuttamaan kohteensa sanoillaan tai kirjoittaja tekstillään. (Bogost 2007, 2–3)

Rasismin kaltaiset ilmentymät videopeleissä ovat helpoimmin jäsenneeltävissä ideologisten kehysten alle. Tosimaailman faktojen sijaan olennaista on, miten maailmaa kehystetään ja jäsennellään narratiivien sisällä. (Bogost 2007, 100) Videopelien esittämät vihjailut ja niiden osoittamat syy-seuraussuhteet voivat ilmetä peleissä myös ilman pelinkehittäjien omaa tarkoitusta erityisesti tilanteissa, joissa yksittäisen pelin suosio vahvistaa sen auktoriteettiasemaa suhteessa muihin samantyyliisiin peleihin ja muihin kulttuurisiin ilmentymiin.

Edellä mainittu asetelma korostuu myös jalkapallosimulaatiomarkkinoita hallitsevan *Football Manager* -pelisarjan tapauksessa. Lisäksi pelintekijöiden peleilleen asettamat rajoitteet estävät vaihtoehtoisen todellisuuden toteuttamisen, kun esimerkiksi pelaaja ei voi muuttaa pelin antagonistin tai mahdollisesti rasisella tavalla esitettyjen ihmisryhmien etnistä taustaa, ulkomuotoa tai esiintymisympäristöä. (Bogost 2007, 112–113, 118; Leonard 2018, 184) Pelin ja todellisuuden suhde on myös merkittävä videopelikokemukseen vaikuttava tekijä (Sicart 2013, 32–33, 36–38). Väärin mallinnettu kuvaus todellisuudesta pilaa pelikokemuksen. Väärinmallinnus voi

olla myös niin hienoinen, ettei pelaaja sitä huomaa, mutta se voi silti vaikuttaa kokemukseen ja ehkä jopa käsitykseen todellisuudesta.

Videopeli luo pelikokemuksen vaikuttavuuteen yhden lisäkerroksen, kun pelaaja voi kokea ilmentyvänsä osana sen narratiivia (Frasca 2003, 228–229; Crawford 2006, 503; Stein et al. 2012, 355; Fuchs 2021, 2, 5). Pelimaailmaan sijoittuvien tekojen immersio ja tarinallisuus syventävät tunnetta kokemuksesta. Pelaajien kertomuksissa narratiivit saattavat myös irrottautua pelimaailmasta ja esiintyä siitä irrallisena kertomuksena. Samalla kokemuksen realistisuus ja saavutukset saattavat nousta tarinaa keskeisempään asemaan. (Crawford 2006, 499–500, 503–504, 509; Stein et al. 2012, 347, 353–355, 359–360; Sicart 2013, 32; Consalvo 2013, 99; Retro Gamer 1.3.2018, 53, 55; Leonard 2018, 183) Kertomuksen luominen itse, peliteoin, syventää kokemuksen vaikuttavuutta (Everett & Watkins 2008, 142). Tällöin on mahdollista kokea myös samaistumista urheilijoihin mediajournalismin välittämän tunteen tapaan (Turtiainen 2012, 22–23). Urheiluvideopeleistä koettujen saavutusten tunnemuisto elää pelaajissa: suurimpia pelisaavutuksia sekä kipeimpiä epäonnistumisia voidaan muistaa vuosienkin takaa. Tapahtuman voi tehdä vielä merkityksellisemmäksi, jos todellisuuden ja pelissä saavutetun välillä vallitsee erityinen yhteys, esimerkiksi niin, että saavuttaa pelissä jotain sellaista, joka tapahtuu vasta myöhemmin todellisuudessa. (Everett & Watkins 2008, 144–145; Stein et al. 2012, 354–355; 358–359) Immersio muuttaa näin kontekstin käytännöksi (Everett & Watkins 2008, 142).

Hyödyntämällä Bogostin esiin nostamia videopelien vaikutuskeinoja on mahdollista tarkastella rasismikeskusteluun osallistuneiden narratiivien laadullista sisältöä ja osaltaan arvioida sen osuvuutta menetelmälliseen kokonaisuuteen. Aineistoanalyysin avulla tutkimus mahdollistaa käydyn keskustelun arvioinnin osana sekä pelisarjaa itseään että sen ja muiden videopelien ympärillä käytyä laajempaa keskustelua.

## **Quartz-lehden syytökset Football Manager -pelisarjaa kohtaan**

*Football Manager* on pitkäaikainen ja suosittu urheiluvideopelisarja, joka keskittyy nimensä mukaisesti jalkapalloseuran johtamiseen. Myynniltään menestyksekkäs pelisarja on saanut kiitosta erityisesti realistisesta esitystavastaan ja laajasta tietokannastaan. Yksinkertaisimmillaan pelisarjan peleissä pelaaja ottaa jalkapallomanagerin roolin valitsemassaan joukkueessa. Hän vastaa halutessaan laajasta kirjosta joukkueen johtamiseen kuuluvia tehtäviä aina uusien jalkapalloilijoiden hankinnasta ja valmennuksesta taktiikoihin ja peluuttamiseen saakka. Pelin

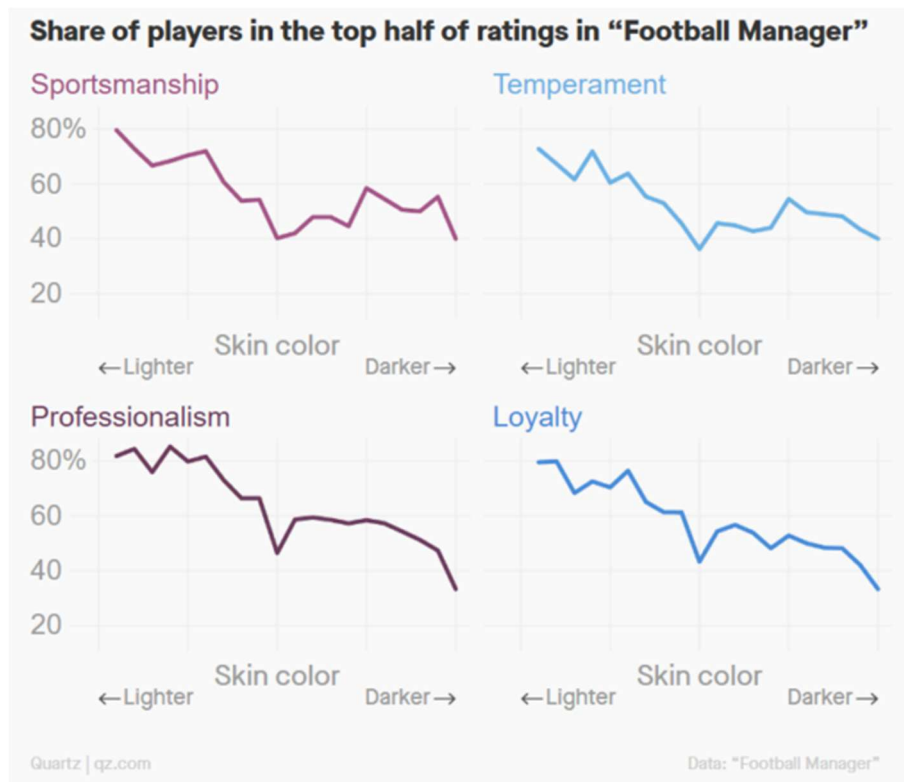
ympärillä on aktiivinen verkkoalustojen verkosto, jossa pelaajat jakavat omia tarinoitaan ja keskustelevat pelisarjaan liittyvistä asioista. Jopa useat ammattilaisjalkapalloilijat pelaavat pelisarjan osia, ja monet jalkapalloseurat käyttävät peliä nousevien kykyjen etsintätyökaluna. Pelisarja onkin tullut kuuluisaksi ennustamalla oikein useiden nuorien jalkapalloilijoiden kyvykkyyden nousta maailmantähdeksi (Crawford 2006, 496, 502–503, 508–509; Retro Gamer 1.3.2018, 52–56, 59; [30.6.2020](#)). Pelisarja on myös aikaisemmin kerännyt huomiota esimerkiksi simuloimalla Brexitin pelisarjan eri osissa vuodesta 2016 alkaen (Holmi 2021) sekä reagoimalla Venäjän hyökkäyssotaan Ukrainaan ([Football Manager 24.3.2022](#)).

Kesällä 2019 Quartz-verkkolehti julkaisi uutisjutun, jossa se julisti *Football Manager* -pelisarjan olevan rasistinen. Pelisarjan yleisen kuvailun jälkeen jutun kirjoittanut Dan Kopf esitti, että videopelissä urheilijat oli esitetty rasistisella tavalla. Tämä liittyi olennaisesti mallinnettujen jalkapalloilijoiden taitoja kuvaaviin arvoihin, joiden skaala oli 1–20, yhden ollessa huonoin mahdollinen arvo yksittäisessä taidossa ja 20 ollessa paras. ([Quartz 11.6.2019](#)) Yksittäisen urheilijan taidoista näkyvillä on kyseisessä peliversiossa parhaimmillaan kahdeksan fyysistä, 14 henkistä (mental) ja 13–14 teknistä arvoa [\[2\]](#). Lisäksi jokaiselle urheilijalle on määritelty kuusi salattua arvoa (hidden attribute), jotka määrittävät esimerkiksi urheilijan loukkaantumisherkkyyttä ja kykyä menestyä paineen alla merkityksellisissä otteluissa. Samoin jokaisella seuran taustahenkilöllä on näkyvissä parhaimmillaan 23 eri osa-alueen arvo. (Sports Interactive 2018; [FMInside 9.11.2020a](#); [FMInside 9.11.2020b](#))

Kimmokkeen lehden selvitykselle antoi *Football Manager* -sarjaa pelannut skotlantilainen jalkapallofani Evan McFarlane, joka oli julkaissut Twitterissä (nyk. X) keskusteluketjun havainnoistaan, joiden tueksi Quartz-verkkolehti oli pyrkinyt etsimään vahvistusta ([Quartz 11.6.2019](#)). McFarlanen viesteihin ei tämän tutkimuksen osalta ole mahdollista ottaa kantaa, koska ne eivät ole saatavilla käyttäjän rajoitettua sitä, kuka hänen sisältönsä voi nähdä.

Lehden omien huomioiden lähtökohtana oli se, että pelissä merkityksellisten arvojen lisäksi myös urheilijoiden ihonväri oli koodattu samalla skaalalla, jossa ihonvärin arvo yksi oli vaalein ja 20 tummin. Lehden näkemys perustui väitteeseen, että pelissä tummaihoisemmaksi koodatuilla urheilijoilla oli selkeästi vaaleaihoisempia heikommat arvot muissa paitsi fyysisissä ominaisuuksissa. Tarkastelun kohteena olivat kaikki *Football Manager 2019* -pelin (2018) alkutietojen perusteella vähintään 25 aikuisten maaottelua pelanneet todellisen maailman jalkapalloilijat, joiden arvo neljässä kategoriassa – urheiluhenkisyys (sportmanship), temperamentti

(temperament), ammattimaisuus (professionalism) ja uskollisuus (loyalty) – oli vähintään kymmenen. 4800 urheilijan otannalla vaaleaihoisemmaksi ohjelmoidut urheilijat saivat todennäköisemmin hyvän arvon näissä neljässä kategoriassa. Analyysissä käytetyt arvot oli saatu esiin videopelin ohella myytävällä pelitietojen muokkaustyökalulla (editor). Tuloksen varmistamiseksi toimitus oli tehnyt vielä toisen testin 900 Englannin Valioliigan urheilijalla ja saanut samansuuntaisen tuloksen. ([Quartz 11.6.2019](#); Kuva 1)



Kuva 1. Kuvakaappaus Quartz - verkkolehden uutisessa esitetyistä taulukoista ([Quartz 11.6.2019](#)).

Urheiluvideopeleissä urheilijoiden – olivat he kuinka epätodellisia hyvänsä – määritteenä ovat lähtökohtaisesti numeraaliset, tietyille vaihteluvälille rajatut ja objektiivisilta vaikuttavat arvot yksilöiden eri taidoille. Näin on helppo esittää yksinkertaisella tavalla joukkueiden tai urheilijoiden keskinäinen "paremmuus", mikä todellisuudessa ei ole läheskään yhtä helppo näyttää toteen. Samalla tavoin esimerkiksi lajin taktiset ja strategiset valinnat voidaan videopeleissä asettaa yksinkertaisten valikoiden ja kytkimien avulla haluttujen kaltaisiksi. Yksinkertaisilla säädinmuutoksilla voidaan siis saavuttaa suuria eroja siinä, kuinka joukkue tai yksittäinen urheilija pelitilanteessa toimii. (Crawford 2006, 508; Turtiainen 2009, 125; Sicart 2013, 37, 41–45; Fuchs 2021, 3–4; Cambell & Maloney 2022, 897–898)

On korostettava, että urheilijoiden arvot on kuitenkin saatettu asettaa joko sattumanvaraisesti tai yksittäisten pelintekijöiden subjektiivisen arvioinnin perusteella. Lisäksi lienee selvää, että yksittäisten urheilijoiden keskinäinen paremmuus urheilulajissa tai sen yksittäisessä suoritteessa on ratkaistavissa jollain keinoin todellisuudessa, mutta kun heidän taitojaan aletaan yksityiskohtaisesti vertaamaan, on mahdotonta saada pitävää tietoa esimerkiksi siitä, kuinka jotkin luonteeseen tai henkiseen kyvykkyyteen liittyvät ominaisuudet ovat urheilijoiden välillä vertailtavissa ja asetettavissa paremmuusjärjestykseen.

Merkittävää *Quartzin* esittämässä analyysissä ei ollut edes välttämättä se, että pelissä tummaihoiset urheilijat olisi ohjelmoitu olemaan tietyissä numeraalisissa arvoissa huonompia kuin valkoihoiset hahmot. Suurempi ongelma oli sen sijaan se, minkälaisen vääristyneen kuvan tämä loi (Cambell & Maloney 2022, 895). Pelissä parhaat jalkapalloilijat hankkiakseen pelaajan tulisi hankkia joukkueeseensa ne urheilijat, joilla on parhaat numeraaliset arvot. Kun numeraaliset arvot ovat valkoisiksi koodatuilla urheilijoilla, pelaaja olisi voinut saada vahvistuksen sille, että vaaleaihoisemmat jalkapalloilijat ovat täten keskimäärin tummaihoisempia parempia jalkapalloilijoita.

Lehden esittämien väitteiden valikoima (Besnard & Hunter 2008, 14) oli kuitenkin vajavainen, sillä osaltaan tämä rasistisen ohjelmoinnin näkyminen videopelaajille jäi uutisessa huomiotta ja nostamatta esille: toisin sanoen ongelma argumentoitiin, mutta sen merkitys jäi sanoittamatta. *Football Managerin* tapauksessa tämän uutisen argumentin vahvistuksena olisi voinut toimia pelisarjan vahvasti todellisuuteen pyrkivä simulaatiomaisuus, onhan videopelien kaltaisia simulaatioita käytetty erityisesti oppimisen välineinä ja oppimisen tutkimiseen (Holmi 2021, 34–35). Videopelit ovat dynaaminen oppimisympäristö, jossa tieto rakentuu esimerkiksi tavallisista oppimisympäristöistä eroavalla tavalla (Everett & Watkins 2008, 142).

*Football Managerin* kaltaisten urheiluvideopelien viihteellisyys ja suosio onkin kompleksinen kokonaisuus, jossa yhdistyvät todellisen maailman seikat, pelaajan uppoutuminen asettamaansa skenaarioon ja tunteet onnistuneista (tai epäonnistuneista) pelisuoritteista. Tällaiset simulaatiomaiset videopelit antavat pelaajalle mahdollisuuden kokemukseen kolmella tasolla: verrokkina todellisuuteen, omana kokemuksenaan sekä näiden kahden rajapinnassa. Kolmen eri tason kokemukset helpottavat myös kokemusten muistamista sekä mieleen palauttamista siihen sopivan tason viitekehyksessä.

Urheilulajia esittävät videopelit ovatkin lajin jatkeita eivätkä ilmiöitä erillään siitä, varsinkin pyrkiessään mahdollisimman realistiseen esitystapaan. Pelaajat pelaavat urheiluvideopelejä paljolti juuri sen takia, että ne kuvastavat urheilulajia tai -lajeja, joista pelaajat ovat muutenkin kiinnostuneita, tavalla, joka muistuttaa lajia muutenkin. Videopelit ovat vain yksi lisäkeino kuluttaa samaa urheilulajia – aivan samaan tapaan kuin lajin harrastaminen tai sen seuraaminen televisiosta tai paikan päällä. Pelaaminen parhaimmillaan lisää myös tietoutta sen esittämästä urheilulajista ja sen yksilöistä. (Stein et al. 2012, 347, 350–351, 353, 358–360; Turtiainen 2012, 92; Leonard 2018, 177–178)

Urheiluvideopelit osaavat myös entistä paremmin ennustaa lajiin liittyviä ilmiöitä, kuten yksittäisten otteluiden tuloksia tai urheilijoista maksettavien siirtokorvausten määriä (Al-Asadi & Tasdemir 2022, 22644). Urheilun yleisölle tai kuluttajille välittämisen teknologisoituminen on myös muuttanut urheilun kuluttamista (Maguire et al. 2002, 49–51). Urheiluvideopelien ja urheilulajien välisen suhteen voikin sijoittaa Turtiaisen tapaan parhaiten mediaurheilun tematiikkaan, jossa tarkasteltava ilmiö ”ei ole itsessään urheilu vaan sen ympärille rakentunut muodostelma”, johon vaikuttavia tekijöitä on runsaasti. Pelit ovat viestintävälineiden tapaan urheilua ilmentävä keino, erityisesti sen digitaalinen muoto. Turtiainen toteaa pelaamisen korostavan myös tietynlaisia näkökohtia urheilusta. (Turtiainen 2012, 5–7, 15–16, 31)

Pelaajan oma (sosiaalinen) identiteetti ja kiinnostus vaikuttavatkin siihen, kuinka hän peliä kuluttaa. Samoin pelin asetelmalla voi olla laajempi sosiaalinen ulottuvuus, joka kietoutuu pelaajien omaan elämäänsä – varsinkin, kun peli mallintaa niin monia osa-alueita aidosta urheilulajista. Tavat, joilla urheilijat esitetään, osaltaan vahvistavat tätä käsitystä. (Maguire et al. 2002, 57–58; Crawford 2006, 502, 508; Sicart 2013, 36–38; Anderson 2023, 16) Tämä sosiaalinen ulottuvuus on keskeinen osa mediaurheilua ja sen kompleksista kolmiyhteyttä urheilun, median ja yhteiskunnan välillä (Maguire et al. 2002, 50–51; Turtiainen 2012, 6). Vaikka urheiluvideopelit ovat paikka, jossa myös vähemmistöt yleisemmin pääsevät pääroolin moniin muihin videopeligenreihin verrattuna, on niiden nähty kuitenkin vahvasti esittävän stereotyyppisiä kuvauksia ihmisryhmistä (Stein et al. 2012, 346–347; Leonard 2018, 184). Toisaalta urheilijat urheilusuorituksen ja -lajin sisällä usein rajautuvat pieneen ryhmään ihmisiä, joiden ominaisuudet (ikä, sukupuoli, ruumiinmuoto) korreloivat toisiinsa ja näin ”luonnollisesti” rajaavat esiintymien monimuotoisuutta.

Videopelit ovat näin ollen tiloja, joissa etniset tai ”rodulliset” identiteetit ovat esillä, esitettyjä ja ”tunnetuksi tehtyjä” (Cambell & Maloney 2022, 904). Yksilöiden ominaisuudet osoitetaankin

fenotyyppien, kuten ihonvärin, perusteella (Doidge 2019, 177). Voidaan puhua virtuaalisista stereotyypeistä, jotka vahvistavat pelaajien käsitystä erilaisista ihmisistä. Tietynlaiset ihmisryhmät esitetään aina tietyllä tavalla tai tiettyjen ominaisuuksien, roolien tai taitojen kautta. Koska urheiluvideopelit asettuvat todellisuuden ja viihteen rajapintaan, myös urheilumedioiden stereotyyppiat limittyvät. Pelikehittäjien pyrkimys ”realistiseen” esitykseen lajista vain tehostaa sitä, kuinka pelaajat tulkitsevat miten urheilijoita esitetään todellisuudessa, vaiikkeivat he tietoisesti ajattelisikaan tämän olevan pelin tarkoitus. (Maguire et al. 2002, 52, 57–58; Anderson 2023, 5–6) Voikin kysyä, minkälaista oppia videopelit viihteen nimissä tarjoavat (Everett & Watkins 2008, 141–142), varsinkin kun yhä suurempi osa nuorista on aktiivisia mediakulttuurin kuluttajia (Everett & Watkins 2008, 158–160), jotka rakentavat ”mediaurheilua määrittävän toimintansa siihen aikaisemmin liitettyjen merkitysten päälle” (Turtiainen 2012, 100).

Toisaalta urheiluvideopelien ongelmana on liiallinen lainalaisuus verrattuna mallinnettaviin urheilulajeihin. Sicart nostaa tutkimuksessaan esiin sen, että esimerkiksi jalkapallossa lajin säännöt antavat tuomareille aina tulkinnanvaraa erilaisissa tilanteissa ja samanlainen tilanne voi eri tuomarien tuomitsemisissa peleissä ratketa eri tavalla. Videopelissä tilanteiden monitulkintaisuus sekä säännöt ja niiden rikkomisesta tulevat seuraamukset ovat taas koodattuja rajalliseen määrään vaihtoehtoja. Ainutlaatuinen inhimillinen virhe tapahtuukin ainoastaan pelaajan itsensä tekemänä. Usein rajoitusten taustalla ovat esimerkiksi pelimooottorin suorituskykyyn liittyvät tekijät. Tällöin urheilulajiin pohjautuva videopeli alkaa lopulta toistaa itseään ja osa koneen tekemistä valinnoista on etukäteen odotettavissa. (Sicart 2013, 38–39, 42–45) Kun ei-toivottu kuvio alkaa toistua, kärsii myös pelikokemus. Toisaalta toistuvasti samanlainen tapahtumaketju voi myös vahvistaa käsitystä tapahtumaketjun oikeellisuudesta myös pelimaailman rajapinnassa tai sen ulkopuolella.

Videopeleissä, tai mediaurheilussa yleisemminkin, esiintyvät stereotyyppiat vaikuttavatkin ongelmalliselta, koska niiden vääränlainen esitystapa ei ulotu vain urheilun tai yksittäisen lajin sisälle. Urheiluvideopelien myötä sisäistetyt yksinkertaistukset vahvistavat saman näkemyksen mukaista käyttäytymistä myös muissa tilanteissa (Anderson 2023, 14–15). Videopelien teknologisen toteutuksen ja kulutuksen arkipäiväistymisen tavoin pelaajat voivat hyväksyä ja omaksua (sosiaalinen rakentuminen) myös niiden sisällöt osaksi arkikäsitystä, ehkä jopa ohi urheilun itsensä esittämän vaihtoehdon. (Maguire et al. 2002, 57–58; Turtiainen 2012, 27–29, 93) Toisaalta esitys erilaisista ihmisistä ei ole urheilupelien ”tarkoitus”, kuten esimerkiksi kaupunkien urbaaniin katu ympäristöön sijoittuvissa kerronnallisissa peleissä, joita Everett ja Watkins

tutkimuksessaan käsittelevät (Everett & Watkins 2008, 143–147). Niiden tapauksessa koko ympäristö ja pelimiljöö pyritään rakentamaan tietynlaisten käsitysten ja esitystapojen ympärille.

*Football Manager* -pelisarjan simulaatiomainen lähestymistapa mahdollisti toisenlaisenkin havainnon, jonka myös Bogost nostaa esille: vakuuttavat tai suostuttelevat pelit ovat toisaalta myös vastinpari vakaville peleille (serious games). Pelit eivät ole vain viihteen muotoja vaan myös harkittuja opetuskeinoja. (Bogost 2007, 54–55) *Football Managerin* kaltaisen pelisarjan tapauksessa rajanveto näiden kahden ilmiön välillä ei kuitenkaan ole selvä. Sen lisäksi, että tuhannet pelaajat käyttävät pelisarjaa viihteen keinona, tosimaailman urheiluseurat käyttävät sitä etsiäkseen uusia jalkapalloilijoita joukkueeseensa, koska pelin tietokanta on niin kattava ja realistinen.

Lisäksi on syytä huomioida, että Kopfin uutisen perusteluina käyttämien tietojen löytyminen ei olisi ollut näin helppoa, elleivät pelintekijät itse olisi peliä ohjelmoidessaan tehneet pääsyä sen sisäisiin tietoihin mahdolliseksi (Frasca 2003, 232–233; Crawford 2006, 506). Tällainen pelitietojen muokkausmahdollisuus on myös osalle pelaajista osa pelikokemuksen nautintoa. Näin pelaaja pääsee luomaan vielä paremman ja itselleen sopivamman kokemuksen pelistä. (Stein et al. 2012, 355) Näin pelaaja voi esimerkiksi lisätä itsensä virtuaalisena jalkapalloilijana – oli se todellisuutta vastaava tai ei – pelimaailmaan mukaan ja ohjata ”itsensä” menestyksen. Toisaalta, kuten Leonard nostaa esille, mahdollisuus muokkaukseen saattaa saada aikaan absurdejakin tilanteita realistisuuteen pyrkivissä urheiluvideopeleissä: esimerkiksi pelaajan hahmo voi *NBA 2K16* -pelin (2015) tarinavetoisessa urheilijan uraa johdattelevassa pelimuodossa olla ihonväriltään erilainen kuin muu perhe (Leonard 2018, 183–188).

Kopfin tarkasteluun sisältyi myös toinen ongelma. Vaikka lehden analyysia varten olikin valittu neljä eri arvoa, ei arvон suuruus tarjonnut suoraan kaikissa kategorioissa absoluuttista ”paremmuutta”. Arvojen vertautuvuus keskenään ei siis ollut ilmiselvää. Esimerkiksi kategoriasta *temperamentti* on vaikea arvioida, onko korkea vai matala arvo hyväksi urheilijalle. Lisäksi erilaisissa rooleissa urheilijan temperamentin paljous tai vähyys saattoi olla eduksi. Samalla tavalla urheilijan *uskollisuus* (seuraa tai joukkuetta kohtaan) voi näyttäytyä pelaajalle taakkana. Liian uskollinen urheilija voi olla vaikea saada hankittua omaan seuraan, tai sitten pelaaja voi ajatella seuran kaipaavan myös menestyksenhimoisia ei-niin-uskollisia urheilijoita, jotka voivat auttaa joukkuetta menestymään. Tämän takia selkeämmin absoluuttista paremmuutta kuvaavat tekniset ja

fysikaaliset arvot, kuten kaukolaukaukset (long shots) tai kiihtyvyys (acceleration), olisivat olleet pelin rasistisuuden arvioinnin kannalta helpommin jäsenneltäviä.

Kysymyksiä ei myöskään herättänyt varsinaisen ihonvärin arvottaminen. Ei toisin sanoen epäilty, etteikö urheilijan ihonväriä olisi numeraalisesti valittu oikein, ainakin oikeiden jalkapalloilijoiden kohdalla. Päinvastoin, vuonna 2023 Magistro ja Wack jopa hyödynsivät akateemisessa tutkimuksessaan *Football Manager* -pelisarjan ihonvärimallinnusta poimiessaan urheilijoiden massasta Italian pääsarjassa pelanneita jalkapalloilijoita ihonvärin mukaisesti eri ryhmiin pitkältä aikaväliltä. Tässä he hyödynsivät useampaa pelisarjan versiota (2011, 2018 ja 2021). Pelintekijöiden taustatyön laatu oli Magistron ja Wackin tutkimuksen kannalta olennaista. Mustavalkoisen jakolinjan sijasta ihonvärin skaalautuminen arvotti urheilijoita videopeleissä vain entistä monipuolisemmin. (Magistro & Wack 2023, 1303, 1306, 1308) Samankaltaisen tulkinnan onnistuneesta urheilijoiden arvottamisesta urheiluvideopeleissä on tehty myös jalkapalloilijoiden markkina-arvon arvioinnin ja ennustamisen osalta (Al-Asadi & Tasdemir 2022).

Tämän kaiken lisäksi verkkouutinen oli rakennettu tavalla, jonka myös King nosti esiin tutkimusartikkelissaan verratessaan jalkapallosiirtoja orjakauppaan: valkoisuus oli näkymätön vakio, jossa ei ollut ongelmia (King 2011, 42–43). *Quartzin* jutussa korostettiin sitä, kuinka tummaihoisemmiksi koodatuilla urheilijoilla oli heikompia arvoja arvioiduissa kategorioissa kuin vaaleammilla urheilijoilla, eikä sitä, että vaaleammiksi koodatuilla oli parempia arvoja kuin tummemmaksi koodatuilla. Tällöin vaaleaksi koodattujen urheilijoiden ”hyvyyttä” ja etevyyttä ei epäilty, eikä siten voitu nähdä mahdollisena, että vaaleampien urheilijoiden arvojen järjestelmällinen laskeminen olisi ollut ratkaisu ongelmaan. Valkoisuus ja sen esittäminen oli vakio, johon ei tarvinnut puuttua.

Samoin oli myös itse ihonvärin koodauksen skaalan osalta. Jos kerran taitoarvot oli määritelty pelaajille 1–20, eikö saman skaalan käyttäminen ihonvärin koodaamiseen voinut mahdollistaa jo suoraan väärän tulkinnan? Tällainen tulkinta oli mahdollista tehdä ainakin kahdella tavalla: Ensiksikin arvon yksi (1) antaminen valkoisimmaksi koodatulle iholle asetti Kingin tulkinnan tavoin jonkinlaisen lähtökohdan, josta ”väriä lisäämällä” päästiin tummaihoisempiin urheilijoihin. Toisekseen saman skaalan käyttö olisi mahdollistanut käänteisen tulkinnan siitä, että arvolla 20 koodattu ihonväri olisi ”kaikista paras”.

## Peliyhtiön vastareaktio

Vaikka joitain yksittäisiä kannanottoja pelintekijöiden osalta nostettiin esiin Quartzin uutisessa, *Football Manager* -pelisarjasta päävastuussa oleva Miles Jacobson otti asiaan kantaa varsinaisesti vain Twitter-viestiketjussaan (nyk. X) noin vuosi uutisen julkaisun jälkeen ([@milesSI 2.6.2020](#)). Jacobson oli 2.6.2020 viestinyt tuestaan BlackLivesMatter-liikkeelle, johon vastauksena toinen Twitter-käyttäjä vaati kommentoimaan vuotta aikaisemmin esitettyjä väitteitä pelisarjan rasismista ([@HipsterManager 2.6.2020](#)).

Jacobson antoi seitsemän twiitin mittaisen vastausketjun, jossa vastasi esitettyihin syytöksiin: Vaikka peliyhtiössä ei ollutkaan suoraan reagoitu uutiseen, oli sen pohjalta tehty selvitystyö pelisarjan tietokannasta. ([@milesSI 2.6.2020](#)). Jacobsonin mukaan lähtökohtana oli, että urheilijoiden taidot pohjautuvat ensisijaisesti heidän kansalaisuuteensa ja maiden välinen ”paremmuus” taas perustui niissä toimiviin pelinkehittäjien avustajiin. Näyttikin siltä, että ennakoasenteet olivat maakohtaisia. Lisäksi yksittäiselle maalle asetettu arvo ohjaili ainoastaan *newgen*-urheilijoiden[3] arvoja pelissä. ([@milesSI 2.6.2020](#); [@milesSI 2.6.2020](#)). Lisäksi ihonväriltään tummemmaksi koodattujen jalkapalloilijoiden taidoista kunnianhimo (ambition) sekä temperamentti (temperament) olivat keskimäärin korkeampia ja riitaisuus (controversy) keskimäärin matalampi kuin vaaleaihoiseksi koodatuilla. Nämä seikat Jacobsonin mielestä osaltaan kumosivat esitetyt väitteet. ([@milesSI 2.6.2020](#); [@milesSI 2.6.2020](#))

Lopputulena Jacobson totesi, että tilastoja voidaan aina käyttää väärin ja tehdä minkä kaltaisia väitteitä tahansa osoittaakseen, että pelisarja on rasistinen. Quartzin väitteet oli näin Jacobsonin mielestä osoitettu vääriksi. ([@milesSI 2.6.2020](#); [@milesSI 2.6.2020](#)). Esittämällä puoltavia argumentteja kannalleen Jacobson pystyi muotoilemaan vakuuttavan väitteen, jolla hän pyrki osoittamaan vastapuolen olleen väärässä ja kumoamaan esitetyt väitteet. Samalla aiheeseen liittyvän argumentaation voidaan nähdä muuttuneen monologisesta väitteiden esittämisestä dialogiseksi. (Besnard & Hunter 2008, 4, 10–12)

Tämä reagointi oli osaltaan ehkä ollut myös Quartzin tarkoitus: saada peliyhtiö tavalla tai toisella ottamaan kantaa esitettyihin väitteisiin ja herättää aiheen ympärillä keskustelua. Jacobsonin kommentoinnin ajallinen liittyminen BlackLivesMatter-liikkeeseen vain korosti rasismikeskustelun ajankohtaisuutta. Riippumatta siitä, oliko *Football Manager* pelinä oikeasti rasistinen vai ei, ilmiön kiinnittyminen niin urheilun esittämisen tilaan mediassa kuin videopeleissäkin vaati myös *Sports*

*Interactiven* osallistumista. Samanlainen johtopäätös on vedetty myös velloneesta keskustelusta sen osalta, että peliyhtiö päätti sisällyttää Brexit-skenaariot pelisarjaan heti Ison-Britannian kansanäänestyksen ratkettua kesällä 2016 (Holmi 2021, 44–45). Vaikuttaakin siltä, että *Quartzin* uutisen toinen tarkoitus oli laajemmin lisätä tietoisuutta kuluttajien piirissä siitä, millaisia ongelmia peliteollisuus kätkee sisäänsä ja kuinka vaikeasti huomattavia ne saattavat olla. Tämän peliteollisuudessa esiintyneen puutteen Everett ja Watkins olivat nostaneet tutkimuksessaan esille jo vuonna 2008, jolloin he korostivat tarvetta keskustella ilmiöstä julkisuudessa (Everett & Watkins 2008, 158, 160).

Jacobson olisi voinut argumenteissaan vedota myös toiseen esimerkkiin perustellessaan rasismisyytökset kumoavaa pelikehitystä. Olihan pelisarjan vuonna 2017 ilmestyneeseen versioon lisätty myös mahdollisuus, että newgen-urheilija saattoi pelissä myöntää julkisesti olevansa homoseksuaali. Urheilijaan itseensä muutos ei sinällään pelissä vaikuttanut, mutta urheilijan seura saattoi hyötyä siitä myönteisen julkisuuden myötä kasvavana liikevaihtona. Pelintekijät eivät lisänneet mahdollisuutta tosimaailman urheilijoille, jotta vääristä ulostuloista ei olisi seurannut esimerkiksi oikeustoimia peliyhtiötä vastaan. Toisena rajauksena urheilijat saattoivat tulla asian kanssa julkisuuteen vain niissä maissa ja kansalaisuuksissa, joissa se todellisuudessaakin oli mahdollista ilman oikeudellisia seuraamuksia. ([The Independent 8.9.2017](#); [Mirror 9.11.2017](#)) Jacobson olisi siis voinut argumentoida sen puolesta, että koska seksuaalivähemmistöjä pyrittiin huomioimaan pelisarjassa yhä paremmin, ei syrjintä ihonvärin perusteella olisi sopinut myöskään tähän kehityskulkuun.

Toisekseen mahdollinen rasistinen esitystapa oli rakentunut pelin sisäisiin tietoihin myös teknisesti hitaasti. Vielä pelisarjan alkuaikoina kehitys ei ollut mahdollistanut urheilijoiden esittämistä hahmoina – sen paremmin valkoisina kuin tumminakaan. (Everett & Watkins 2008, 143) Vasta *Football Manager 2009*:iin (2008) lisättiin kolmiulotteinen otteluja kuvannut pelimoottori, jossa urheilijat näkyivät muinakin kuin vain kaksiulotteisina palloina. Mikäli jalkapalloilijalta lisäksi puuttui kuva hänen profiilistaan, oli mahdotonta ennen sitä tietää urheilijan ihonväriä tai etnisyyttä, ellei päässyt käsiksi pelin sisäisiin metatietoihin, josta yksittäiselle jalkapalloilijalle koodatun ihonvärin olisi nähnyt – jos sitä edes pelaajalle oli tuossa kohtaa koodattu. Peliä on edelleen mahdollista pelata ilman kolmiulotteista pelimoottoria ja ilman urheilijoiden profiilikuvia. Bogostin mainitsema visuaalinen retoriikka jää siis mahdollisesti kokonaan sivuun, eikä siten pääse vaikuttamaan pelaajaan (Bogost 2007, 21–22). Tällöin peli etääntyy myös televisiokeskeisyydestä

simuloimaan todellista urheilulajia, jolloin simulaation kohteena näyttäytyy olevan laji itsessään, ei sen representaatio. Toisaalta ilmiö voi etäännyttää kuluttajan myös mediaurheilun kokonaisuudesta tai viitata sen vanhoihin ”ajattomiin” ilmentymiin. (Turtiainen 2012, 61, 93, 96–97, 103–104)



Kuva 2. Kuvakaappaukset *Football Manager 2019* -pelin samasta pelitilanteesta kaksi- (2D) ja kolmiulotteisella (3D) pelimoottorilla.

Simulaatiomaiset videopelit, kuten *Football Manager* -pelisarja, eroavatkin tietyiltä osin enemmän narratiiviseen kerrontaan nojaavista urheiluvideopeleistä. Luonteenomaista peleille on, että pelaajat pääsevät paljolti itse määrittämään, millaisen pelin ulkopuolisen ”taustatarinan” luovat hahmolleen ja hänen urapolulleen pelin aloitushetkestä eteenpäin. Pelin sisäisiä tekoja on myös paljon. Näin pelaajan luoma managerihahmo pääsee vapaammin toimimaan pelin ympäristössä vuorovaikutuksessa kymmeniintuhansiin mallinnettuihin tosimaailman henkilöihin sekä generoituihin keksittyihin hahmoihin. Valittavana on tuhansia joukkueita kymmenissä eri maissa. Pelaaja voi valita ohjattavakseen esimerkiksi suosikkijoukkueensa ja hankkia sinne suosikkiurheilijansa sekä saada joukkueen menestymään todellisuutta paremmin. Simulaatioon pohjautuvan pelin voi myös aina aloittaa alusta ja todennäköisesti joka kerta lopputulos on samoista lähtökohdista riippumatta erilainen, koska pelin etenemiseen vaikuttavia muuttujia on kaikissa tapauksissa merkittävästi. Toisin sanoen simulaation eri vaiheiden keskinäisriippuvuus on

narratiivista kertomusta pienempi ja yksittäisten tapahtumien todennäköisyyksien ennustaminen vaikeampaa. (Frasca 2003, 227–229; Crawford 2006, 499–500, 507–508; Stein et al. 2012, 351, 353–355, 358–359; Sicart 2013, 32–34, 37–38, 43; Retro Gamer 1.3.2018, 52–55, 58–59; Leonard 2018, 179, 183) Tällaisissa tilanteissa toistuvat, samanlaisena näyttäytyvät mallit ja toimintatavat pelin sisällä voivat tuoda pelaajalle myös eräänlaista turvan tuntua. Vaikka simuloitussa tulevaisuudessa olikin epävarmuuksia, voi pelaaja olettaa tiettyjen tapahtumien ilmenevän aina samalla tavalla tai vain rajallisena määränä vaihtoehtoja.

Toisaalta Jacobsonin reaktio niveltyi myös eurooppalaiseen urheilunäkemykseen rassistisen esiintymän kieltämisestä tai sen luonteesta yksittäistapauksena (Doidge 2019, 178–179). Tämä kieltäminen tapahtui toki vain peliyhtiön ja pelin tasolla, eikä Jacobson yrittänyt väittää, etteikö jalkapallossa esiintyisi rasismia. Samalla kuitenkin ilmiön suora kieltäminen ja selittäminen parhain päin saattoivat vaikuttaa asioiden vähättelyltä tai pyrkimykseltä kieltää piilevien ongelmien esiintyminen pelin tiedoissa.

Rasismi on kuitenkin edelleen läsnä urheilukulttuurissa. Urheilijoiden menestystä esimerkiksi arvotetaan eri perusteilla: kun valkoihoisten urheilijoiden taidot ovat kovan työn ja mahdollisuuksien optimaalisen hyödyntämisen tulosta, tummaihoisten urheilijoiden saavutusten perusteena onkin luontainen kyvykyys lajiin. Jakolinja ”kehittyneen valkoisen” ja ”villin tumman” urheilijan kuvastossa on edelleen syvällä urheilun kerronnassa. (Maguire et al. 2002, 58–59; King 2011, 39–40; Stein et al. 2012, 347; Leonard 2018, 177–178, 186; Wiggins & Nauright 2019, 9; Fuchs 2021, 2–4, 6, 9, 12–13; Cambell & Maloney 2022, 896, 903; Anderson 2023, 15; Magistro & Wack 2023, 1306) Kansainvälisessä, erityisesti brittiläisessä, urheilun sosiaalisten ilmiöiden tutkimuksessa pitkä perinne onkin painottunut juuri tarkastelemaan representaatiota useimmiten rodun, luokan ja sukupuolen lähtökohdista (Turtiainen 2012, 26).

Vuonna 2020 tanskalaisen RunRepeat-yhtiön julkaisemassa tutkimuksessa todettiin, että jalkapalloilua käsittelevässä mediassa samat ihonväriin assosioidut stereotypiat olivat edelleen läsnä. Samanlaista kohtelua oli havaittavissa myös urheilusarjojen sisällä niin erotuomarien ja valmentajien kuin kannattajien ja joukkuejohdon suunnalta. (King 2011, 36–38; Doidge 2019, passim; [i 30.6.2020](#); Cambell & Maloney 2022, 894, 896, 903; Anderson 2023, 15; Magistro & Wack 2023, 1302–1307.) Suurimpia kehitysaskeleita rasismien kitkemiseksi ovatkin tehneet kannattajavetoiset ruohonjuuritason järjestöt (Doidge 2019, 180–183).

Jalkapallossa rasismien muodot ovat myös jakautuneet: eräissä tulkinnoissa ideologinen ja poliittinen rasismi ovat rakenteellista ”oikeaa” rasismia, kun taas osa rasismien muodoista on piilossa, enemmän sattumanvaraisina esiintyminä. Rasistisen teon tapahtuessa ei ole aina selvää, kumpi ilmentymä on sen taustalla. Tällöin ”erilaisuus” voikin enemmän olla eron tekemistä oman joukkueen ja vastustajan välillä. (Doidge 2019, 176.) Joukkueen menestys ajaa kaiken edelle (Leonard 2018, 179). Vaikka tämä ei oikeutakaan rasistisia tekoja, muuttaa se toimijoiden motivaatioita sekä hämärtää niitä tarkoituksiperiä, joilla rasistisia esitystapoja ilmenee lajin ja sen kuvausten sisällä.

Rasismien ilmeneminen urheilun piirissä ja sen esittämisen puuttuminen urheiluvideopeleistä (Leonard 2018, 177–189) nostaakin esiin pohdinnan, miksei rasismia kuvasteta urheiluvideopeleissä. Sen sijaan, että pelkona olisi, että videopeli itsessään on rasistinen, videopelitekijät tuntuvat tarkoituksella välttävän tätä osaa mediaurheilun todellisuudesta. Jos kerran urheilun piirissä rasismia esiintyy, miksei sitä nosteta esille urheilua realistisella tavalla kuvaamaan pyrkivissä esityksissä? Pelintekijät siis haluavat esittää totuudenmukaisesti vain positiivisessa valossa näyttäytyviä kuvauksia todellisuudesta. Mediaurheilun erilaiset esitykset välittävätkin ihmisille siis vain erityisiä rakenneltuja mielikuvia ja viestejä siitä maailmasta, jossa elämme, eivätkä heijastele sitä suoraan (Maguire et al. 2002, 52).

## Keskustelun jatko ja jälkimaine

Kului noin kuukausi Twitter-viesteistä, kun *i*-lehden verkkouutisessa kerrottiin, että peliyhtiö oli syytösten myötä kuitenkin muuttanut pelisarjan tietokantaa. Vaikka peliyhtiö olikin ollut varma urheilijoiden yhdenvertaisesta kohtelusta pelin sisällä, oli ainakin *newgen*-urheilijoiden persoonallisuusarvojen määräytymisen mekanismeja muutettu. Generointiin käytetty malli, joka perustui tietyn kansallisuuden senhetkisten urheilijoiden taitojen keskiarvoihin, korvattiin mallilla, jossa *newgen*-urheilijoiden kaikki persoonallisuusominaisuudet määräytyivät täysin sattumanvaraisesti. Keskustelun lisääntyminen pelisarjan ympärillä ja pelitietojen muutos tulivat esille samanaikaisesti, kun tummaihoisten urheilijoiden esittämisen tapoja mediassa oli laajasti kritisoitu Ison-Britannian julkisessa keskustelussa. (i 30.6.2020)

Muutoksen kannalta merkittävä taustaseikka, jonka Miles Jacobson oli jättänyt mainitsematta viestiketjussaan ja joka puuttui myös *Quartzin* uutisesta, tuli esiin *i*-lehden jutussa: Peliyhtiölle eri maissa tutkimustyötä tekevät ihmiset saattoivat yhtä hyvin olla ammattilaisseurojen data-

analyttikkoja ja Uefan (Union of European Football Associations, Euroopan jalkapalloliitto) pätevoittämiä valmentajia kuin innokkaita amatöörejä, jotka olivat toistuvasti tehneet peliyhtiöön vaikutuksen arviointitaidoillaan (i 30.6.2020). Vaikka pelisarjan kehittäjien tehtävänä on analysoida ja kritisoida saamiaan arvioita urheilijoista, jättää se aina tilaa subjektiiviselle tarkastelulle. Kun pelisarjan kehittäjien apuna toimii lajista innostunut ja mahdollisesti fanaattisesti jotain seuraa tai maajoukkuetta kannattava henkilö, on ennakkoluulojen ja muiden ilmenemisharhojen esiintymisen riski korkeampi. Kukapa ei haluaisi, että hänen suosikkijoukkueensa tai kotimaansa urheilijat olisivat muita parempia tai ainakin parempia kuin todellisuudessa? Lisäksi koska peli ilmestyy vuosittain, olisi kaikkien kymmenien tuhansien oikeiden urheilijoiden ja toimihenkilöiden jokaisen arvon tarkistaminen vuosittain niin aikaa vievää, että se itsessään haittaisi pelinkehitystä ja todellisiin pelimekaanisiin kehityskohteisiin pureutumista.

Jo aiemmin mainitut Magistro ja Wack argumentoivat tutkimuksessaan kuitenkin vahvasti ei-ammattilaisia vastaan. Heidän tutkimuksensa perusteella esitettiin kysymys: jos huippuammattilainen ei pysty toimimaan täysin puolueettomasti käsitellessään erilaisista taustoista olevia urheilijoita, mitä voidaan odottaa harrastelijoiden joukolta? (Magistro & Wack 2023, 1307). Voikin olettaa, että rajallinen määrä ammattilaisresursseja on tällöin pakko priorisoida niihin sarjoihin ja urheilijoihin, joiden voidaan olettaa olevan kaikista suosituimpia ja pelatuimpia.

*Football Managerin* tavoin myös toisessa jalkapallovideopelissä, EA Sports -peliyhtiön *FIFA*-pelisarjassa (nykyinen *EA SPORTS FC*) tosimaailman kykyjenetsijöitä on käytetty pelaajien taitojen arvottamiseksi peleihin. Tehtävässä arvioinnissa huomioidaan myös sellaiset seikat, kuten urheilijan kehittyminen yksittäisessä taidossa vuosien saatossa tai ikääntymisen vaikutukset tiettyjen taitojen heikkenemiseen. (Al-Asadi & Tasdemir 2022, 22637)

Lisäksi urheilupelit, kuten *Football Manager*, tarjoavat yhtä aikaa pelaajalle kahtalaisen kokemuksen. Samalla, kun pelaaminen tarjoaa mahdollisuuden irtaantua todellisuudesta ja saavuttaa menestystä viihteen keinoin, pelaajan on mahdollista tuntee olevansa tunnetasolla yhteydessä todellisiin joukkueisiin ja urheilijoihin. Ero todellisuuden ja pelin välillä hämärtyy, kun samat joukkueet ja hahmot esiintyvät niin pelissä kuin todellisuudessa. Pelaaja voi myös pyrkiä jäljentämään todellisia tapahtumia tai muuttaa niitä haluamallaan tavalla. Vaikka peli ei ole sama asia kuin jalkapallo, osa sen kokemuksista simuloi jalkapalloa lajina niin hyvin, että se tuntuu lähes aidolta tai ainakin sellaiselta, että se vastaa pelaajan käsitystä ”aidosta” jalkapallosta. (Crawford 2006, 500–504, 506–509; Stein et al. 2012, 353–355; Sicart 2013, 32–34, 37–40) Realistisuus pelin

tiedoissa onkin ollut yksi tärkeimmistä asioista pelinkehityksessä. Samalla pelin tiedon laatu ja todellisuuden kuvaaminen, vähemmän tunnettuja maita ja sarjoja myöten, ovat olleet sen graafista ilmettä tärkeämpi ominaisuus. Tästä syystä tietoja on alusta alkaen kerätty myös jalkapallon harrastajilta ympäri maailmaa. (Retro Gamer 1.3.2018, 52–55)

Pelisarjan realismisuus ja ”aitous” ovat kuitenkin jääneet ainoastaan miesten urheilun tasolle niin *Football Managerin* osalta kuin yleisemminkin. Pelien miehisuus korostuu erityisesti urheiluvideopeleissä. Naisille suunnatut urheilupelit ovatkin olleet kilpailun sijasta liikunnallisesti aktivoivia ja keskittyneet rajattuun määrään lajeja. Vasta viime vuosina suurissakin urheilulajeissa on tullut mahdolliseksi videopelata myös naishahmoilla. Kilpaurheilu on liikuntakulttuurin osa-alueista sulkeutunein naisille, mikä heijastuu esimerkiksi myös urheilujournalismissa ja tulojen jakautumisessa. (Crawford 2006, 501; Turtiainen 2009, 127; Consalvo 2013, 87–108; Ars Technica 28.5.2015; The Guardian 20.7.2022)

Jalkapallon osalta lasikattoja on murrettu johtavissa peliyhtiöissä vasta viime vuosien aikana. Naisten maajoukkueet lisättiin FIFA-pelisarjaan (nyk. *EA SPORTS FC*) vuonna 2015 (*FIFA 2016*) ja naisten seurajoukkueet tulivat pelattavaksi vuoden 2022 versioon (*FIFA 2023*). Silti vuonna 2015 uutisoinnissa naisurheilijoiden lisäämisestä pelisarjaan korostuivat naisvartaloitten ja urheilijoiden kampausten luonnollinen esittäminen osana pelikokemusta. Maajoukkuelaajennusta vuonna 2015 kuvattiinkin lähinnä markkinatempuksi, ei todelliseksi pyrkimykseksi integroida naisjalkapalloilijat osaksi pelisarjaa. (EA Canada 2015; Ars Technica 28.5.2015; The Guardian 20.7.2022) *Football Manager* -pelisarjaan naisjalkapalloilijoiden tulo ilmoitettiin vuonna 2021 ja se on viimein toteutumassa vuoden 2025 peliversiossa. Kehitystä on hidastanut se, ettei naisia ole voinut lisätä olemassa olevan mallin päälle, vaan kaikki datan keräämisestä ja kielimalleista liikkeenkaappausteknologiaan asti täytyy tehdä erikseen, jotta esitys olisi mahdollisimman realistinen ja uskottava. Myös urheilijoiden tosimaailman tietojen, kuten tilastojen ja seurahistorian, kerryttäminen on ollut hankalaa. (Football Manager 22.7.2021; Forbes 5.10.2024)

On muistettava, että pelit ovat myös tekijöidensä mukaisen ajattelumaailman tuotteita (Retro Gamer 1.3.2018, 52–53; Fuchs 2021, 4; Cambell & Maloney 2022, 898, 903) ja pelintekijöistä suuri osa on ”valkoisia, miespuolisia, nuoria” (Everett & Watkins 2008, 160). Pelaajat pääsevät tekemään peleissä niin paljon (tai vähän) kuin pelintekijät antavat tehdä. Ennalta päätettyjä ”kohtalonhetkiä” löytyy aina peleistä (Frasca 2003, 224, 227–228; Crawford 2006, 506; Turtiainen 2012, 32). Tilannetta mutkistaa pelien pohjalla vaikuttava binäärinen taustaidea. Tehdäkseen pelin

tavoitteesta riittävän mielekkään – viihteellisen ja pelaajalle tavoiteltavan – asetetaan pelissä usein vastapuolia ja selkeitä tavoitteita. On niitä, jotka ovat pelaajan (hyvien/liittolaisten) puolella ja niitä, jotka ovat vastapuolella (pahat/viholliset). Lisäksi tietyt asiat pitää saavuttaa ”voittaakseen” tai menestyäkseen pelissä (Frasca 2003, 230–231; Sicart 2013, 34–35). Videopeleillä tavallisia ovatkin eräänlaiset joko–tai-asetelmat.

Silti pelintekijät eivät voi toimia tyhjiössä. Sekä urheilu että sitä esittävät mediakulttuuriurheilun ilmentymät ovat sosiaalisen prosessin ja eri ihmisten vaikutusten tulosta. Ihmiset vaikuttavat niihin käytäntöihin, joilla ilmentymät toteutetaan ja antavat niille merkityksen. Tällöin myös urheiluvideopelit kuuluvat laajempaan kulttuurin, politiikan ja talouden keskinäisriippuvuuden piiriin. (Maguire et al. 2002, 52)

Päinvastoin kuin *i*-lehden uutisessa *Eurogamer*- verkkolehti kuitenkin väitti samanaikaisesti, ettei Sport Interactive ollut tehnyt muutoksia tietokantaansa rasismisyytösten takia. Sen sijaan yrityksen viestintäjohtaja Ciarán Brennan oli kertonut *Eurogamerille*, että arvonmäärittäjäjärjestelmä oli vaihdettu maakohtaisesti satunnaiseksi aikaisemmassa kehityssyklissä peliversioon *Football Manager 2018* (2017) eli jo lähes kaksi vuotta ennen *Quartzin* uutista. Syynä muutokseen oli Brennanin mukaan ollut se, etteivät aikaisemman mallin tuottamat tulokset olleet tarpeeksi hyviä. ([Eurogamer 2.7.2020](#)) Brennan ei kuitenkaan tarkemmin määritellyt, mikä tuloksissa oli aiheuttanut pelinkehittäjille tyytymättömyyttä.

Selitys *Quartz*:n löydöksiin oli Brennanin mukaan se, että tarkastelussa käytettyjä lukuja ei enää käytetty pelissä artikkelin julkaisuhetkellä kesäkuussa 2019, vaan ne olivat näkyvillä pelin muokkaustyökalussa vanhoissa tiedoissa (*legacy data*). Tämä data oli sittemmin poistettu editorista. ([Eurogamer 2.7.2020](#)) Kyseisen ”vanhan” tiedon esiintyminen ja helppo löydettävyys on tulkittavissa kahdella tavalla. Yhtäältä koska pelisarja ilmestyi vuosittain ja pelisarjan seuraava osa rakentui aina enemmän tai vähemmän vanhan version päälle, oli ymmärrettävää, että vanhan version tietoja siirtyi pelikehityksen luonteen myötä myös seuraavaan versioon. Toisaalta, koska pelisarjan viestintäjohtajankin mukaan sarjan aikaisempien versioiden mallinnuksissa oli ollut ongelma, oli outoa, että vanhoja, yhtiön kannalta toimimattomia, tietoja oli silti jätetty pelin tiedostoihin.

Pelistä helposti muokkaustyökalulla löytynyt data oli samalla kuitenkin vain osa saatavilla olevasta tiedosta. Koodi, jolla peli toimi, pysyi piilossa jo kaupallisten etujenkin suojelemisen perusteella.

Pelistä tehtäviä arviointeja voitiin tällöin tehdä vain saatavien tietojen pohjalta, eikä tietämällä, miten ohjelmisto käyttää näitä erilaisia arvoja. Tämä lisätieto olisi osaltaan voinut terävöittää esitettyä kritiikkiä ja todistaa sen yhtä tasoa selvemmin. (Bogost 2007, 62–63)

Merkittävää myös oli, että pelisarjan puolesta kysymyksiin vastasikin nyt viestintäjohtaja eikä pelin kehityksestä vastaava henkilö. Valinta on toki voinut tapahtua sattumalta tai tilannekohtaisesti, mutta on silti kiinnostava nähdä, että aktiivisesti sosiaalisessa mediassa asiaa kommentoinut henkilö on vaihtunut toiseen, kun asiasta on uutisoitunut videopelien erikoistunut sivusto. Loogisempaa olisi ollut, että pelinkehityksen osalta mediassa olisi kommentoinut siitä vastuussa oleva henkilö ja viestinnän vastuuhenkilön tehtävänä olisi ollut yleisempi ja laajempi viestintä yrityksen ja pelisarjan asioista.

Käydyn keskustelun voi nähdä saaneen jatkoa, kun vuonna 2022 julkaistiin Paul Cambellin ja Marcus Maloneyn tutkimus, joka käsitteli tieteellisesti toisen jalkapallovideopelisarjan, EA Sports - peliyhtiön FIFA-sarjan (nykyisin *EA Sports FC*), vuonna 2019 julkaistua peliä (*FIFA 2018*) ja samalla tavoin arvioi ohjelmoidun ihonvärin vaikutusta urheilijoiden arvoihin pelissä. He käyttivät analyysissään sadan pelissä parhaaksi arvoitetun urheilijan joukossa olleita kenttäpelaajia ja vertailivat heille annettuja numeerisia arvoja kuudessa eri korrelaatiokategoriassa. Tutkimuksen keskeinen löydös oli, että tummaihoisemmilla urheilijoilla oli keskimäärin paremmat arvot kaikissa kategorioissa, kuitenkin niin, että ero oli selvin erityisesti fyysisissä ja niihin liittyvissä muissa arvoissa. (Cambell & Maloney 2022, 898–902) Osaltaan siis urheilijoille annetut arvot tuntuivat korreloivan stereotyyppisen erottelun kanssa.

Samalla tavoin myös tästä löydöksestä virisi keskustelua ja uutisointia. Lähtökohdat erosivat muutaman vuoden takaisesta *Football Manager* -kohusta erityisesti siinä, että löydösten tueksi löytyi tieteellisesti hyväksi todettua näyttöä. Tälläkin kertaa peliyhtiö kuitenkin vastusti löydösten paikkaansa pitävyyttä ja argumentoi, että ihonvärin ja taidon välistä selkeää korrelaatiota ei ollut ja että tutkimuksessa tarkasteltu otanta oli ollut liian pieni. ([The Conversation 19.1.2023](#); [Sky Sports 20.1.2023](#))

Campellin ja Maloneyn analyysissä oli kuitenkin se erikoisuus, että urheilijat jaettiin vain kahteen kategoriaan: musta–valkoinen (black–white), (Cambell & Maloney 2022, 898–899) eikä skaalaan, kuten *Quartz*-lehden tapauksessa *Football Managerin* osalta. Cambell ja Maloney eivät myöskään määritelleet tutkimuksessaan, millä perusteella yksittäinen urheilija oli kategorisoitu

jompaankumpaan ryhmään. Oli siis mahdotonta arvioida, olisiko esimerkiksi sama henkilö ollut molempien pelisarjojen tapauksessa samassa ihonvärin arvokategoriassa.

Tutkimus sai jatkoa vuonna 2023, kun Johnathan Anderson analysoi samalla tavalla ”rotuun perustuvien stereotyyppien” esiintymistä *FIFA 22* -pelissä (2021). Tutkimus keskittyi Cambellin ja Maloneyn tavoin erityisesti fyysisten arvojen ja koodatun ihonvärin korrelaatioon. Anderson sen sijaan käytti laajempaa otantaa peliin sisällytetyistä oikeista urheilijoista: jokaisen analysoidun urheilijan ihonvärisävy oli koodattu jalkapallon virallisen kattojärjestön *FIFA*:n profiilikuvien perusteella. Silti noin 2600 urheilijan joukko jaettiin vain kolmeen kategoriaan: vaaleaan ja tummaan ihonsävyyteen sekä ”väliryhmään” (medium). Keskeisin havainto oli, että urheilijoille annetut arvot korreloivat stereotyyppisen ajattelutavan kanssa: tummaihoisemmat urheilijat olivat fyysisesti arvotettu paremmiksi, kun taas vaaleaihoisemmat olivat paremmin arvotettuja ”älyllisissä” taidoissa. (Anderson 2023, 1, 6–14) Tämä tutkimus ei kuitenkaan tullut samalla tavalla julkisen keskustelun piiriin kuin Cambellin ja Maloneyn vastaavanlainen tutkimus.

## Lopuksi

Tässä artikkelissa olen tarkastellut *Football Manager* -pelisarjaan liittynyttä rasismikeskustelua, jonka keskeisenä väitteenä oli, että pelisarjassa oli vuosien saatossa mahdollisesti ohjelmoitu tummaihoisille urheilijoille järjestään huonompia taitoarvoja kuin vaaleaihoisimmille jalkapalloilijoille. Velloneen keskustelun myötä pelinkehittäjät pyrkivät osoittamaan näiden tulkintojen virheellisyyden, mutta myönsivät samalla tiettyjä ongelmallisia osakokonaisuuksia pelinkehityksessä, varsinkin pelin vanhemmissa versioissa. Kohun takia, tai siitä riippumatta, pelinkehittäjät päätyivät muuttamaan merkittävältä osin urheilijoiden esittämistä pelisarjassaan ja sattumanvaraistamaan erityisesti keksittyjen tai generoitujen jalkapalloilijoiden ominaisuuksia heidän koodatusta ihonväristään riippumatta.

Ongelmallisinta löydöksessä oli sen asetelma. Sen sijaan, että yksittäinen tummaihoisemmaksi koodattu jalkapalloilija olisi pelissä saanut vaaleaihoisemmaksi koodattua urheilijaa huonommat arvot, ongelma oli mahdollista nähdä indoktrinaation tasolla. Silti ensimmäisen verkkouutisen tulkinta ja syytös koskivat sitä, että otannoissa korkeatasoiset (maajoukkueessa ja huippusarjassa pelanneet) urheilijat saivat keskimäärin heikomman arvon tietyissä kategorioissa heidän koodatun ihonvärinsä tummuuden perusteella.

Peliyhtiö sen paremmin kuin verkkolehdetkään eivät kuitenkaan kiinnittäneet huomiota annettujen arvojen monitulkintaisuuteen. Osa vertailussa käytetyistä arvoista oli sellaisia, ettei niistä ollut helppo suoraan sanoa, oliko korkea arvo itse asiassa matalaa parempi. Henkisten arvojen sijasta esimerkiksi teknisten tai fyysisten arvojen vertailu olisi ollut selkeämmin johdettavissa siihen, että korkeampi arvo tarkoitti parempaa jalkapalloilijaa, ja että näiden arvojen korrelaatio koodatun ihonvärin kanssa olisi osoittanut pelintekijöiden tai peliin arvoja arvioineiden kehitysapulaisten rasismien. Samalla analyysiin olisi ollut mahdollista hyödyntää ajankohtaista urheilumedian rasistisuuteen liittyvää narratiivia joko vahvistavana tai kumoavana tekijänä. Nyt arvojen väittäminen rasistisesti määräytyneiksi ei ollut selvää, vaikka numeraalisen arvon ja koodatun ihonvärin välillä jonkinlainen yhteys näyttikin olevan. Lisäksi esitetyssä asetelmassa vaaleampien urheilijoiden arvotuksessa ei nähty olevan ongelmia, mikä osaltaan asetti kritiikin hyvin yksipuoliseen ja valmiiksi epätasa-arvoistavaan valoon.

On selvää, että pelinkehityksessä avoimuudelle on kysyntää kaikissa sen muodoissa. Jopa pelintekijöiden peleilleen antama metadatan käyttömahdollisuus antaa kuluttajille yhä enemmän mahdollisuuksia osallistua ja tehdä pelikokemuksestaan omannäköisensä. Samalla avoimuus kuitenkin altistaa peliyhtiöt epämuikaville löydöksille, mikäli pelintekemiseen liittyviä ongelmakohtia ei ole riittävällä tavalla huomioitu. Avoimuuden avulla löytyvien ongelmakohtien ratkaisu voidaan varmasti nähdä kaikkien osapuolien kannalta toivottavana lopputuloksena.

Keskustelun merkittävin asia jäi kuitenkin kaikissa uutisissa varjoon tai se esitettiin epäsuorasti: pelaamalla videopeliä, jossa oikean maailman ihmisiä on koodattu rasistisella tavalla, saattaa tämä rasistinen ajatustapa välittyä pelaajien muille tosielämän eri alueille. Viattomankin oloinen viihteen muoto, kuten jalkapallomanageroinnin simulaatio, saattoi vahvistaa vääränlaista käsitystä erilaisista ihmisistä ja erilaisuudesta sekä vahvistaa rasistisia käyttäytymismalleja. Selvimmin keskustelussa sanoittamatta jäi se, että rasistisen esityksen sijasta sen vahvistama vääränlainen käsitys todellisuudesta oli ei-toivottavin pelin varsinaiseen sisältöön kuulumaton lopputulos. Argumentin vahvistuksen olisi löytänyt helposti muista mediaurheilun toimintakehyksistä, erityisesti uutismediasta, jonka epätasa-arvoisuutta on tutkittu jo aiemmin laajalti.

Oli verkkolehden väitteissä perää tai ei, oli peliyhtiön reaktio osaltaan vahva. Sekä peliyhtiön johtaja Miles Jacobson että viestintäjohtaja Ciarán Brennan ottivat kantaa julkisuudessa esitettyihin väitteisiin ja näkemyksiin pelien rasistisuudesta. Tämä osaltaan viittaa siihen, että peliyhtiölle aihe oli vakava ja siihen haluttiin oikeasti tarttua, mikäli tarvetta tarttumiselle ilmeni. Toisaalta

peliyhtiön edustajien kannanotoissa esiintyi tarkoituksenmukaista peliyhtiötä ja sen mainetta suojelemaan pyrkivää sanailua.

Mitä realistisemmaksi pelit menevät, sitä tärkeämpää vääränlaisen kuvan luomisen välttäminen on. Kun kyseessä on viihteenlaji, jossa erilaisia ihmisryhmiä tai niiden edustajia ei tarkoituksenmukaisesti pyritä esittämään ”erilaisina”, piilotettujen kieroutuneiden ajatusmallien hivuttautuminen pelaajien mieliin on vaarallisempaa. Voi olla, että pelaaja ei edes ole tietoinen, että pelissä pyritään esittämään asioita tietyllä tavalla. Urheiluvideopeleissä ongelma kertautuu, koska paremmuudesta ja parhaista urheilijoista on pyrkimys kilpailla menestyksen saavuttamiseksi.

Pelinkehittäjien vastuu kontrolloida pelinkehitysprojektia yhä tarkemmin ja huomioida myös esittämänsä kokonaisuuden, tässä tapauksessa urheilulajin, ulkopuolisia asioita korostuu. Realistinen kuvaus kantaa yhä kauemmas itse pelin ja sen keskeisten mekaniikkojen ytimestä ja vaatii ottamaan huomioon hyvin monia yhteiskuntaan vaikuttavia ilmiöitä. Yksi lisäkerros ”aitoutta” tai ”autenttisuutta” lisää yhtä aikaa tällaisesta sisällöstä suosivien viihtymistä pelin parissa, mutta vaatii samalla yhden tarkastelun enemmän ongelmakohtien välttämiseksi niin pelin toiminnallisuudessa kuin rasistisen esittämisen kaltaisissa ilmiöissä.

Tulevaisuudessa tehtävä (peli)tutkimus voisi lähestyä *Football Manager* -sarjaa samoin kuin Campell ja Maloney sekä Anderson tutkimuksissaan tarkastelivat *FIFA*-sarjaa, mutta vielä laajemmalla urheilijaotannalla. Otannan kasvaessa myös tilastollisen tarkastelun todennäköisyys (p-arvo) paranisi ja mahdollisuus osoittaa tai kumota rasistinen urheilijoiden arvottamismallin olemassaolo ohjelmoinnissa paranisi. Tarkastelun voisi tulevaisuudessa siirtää myös pelinkehittäjiin, sillä he ja heidän käsityksensä eivät ole olleet merkittäviä akateemisen tutkimuksen kohteita. Myös videopelaajien itsensä kokemuksia tai näkemyksiä erilaisuuden ja sen ”stereotyyppien” esittämisestä voisi huomioida paremmin osana tulevaisuuden pelitutkimusta. Koska naisten jalkapallo on jo sisällytetty *EA Sports FC* -pelisarjaan ja muutos on tulossa myös *Football Manageriin*, hedelmällistä analyysiä voisi tehdä myös miesten ja naisten mallinnusta vertailemalla.

## Lähteet

Kaikki linkin tarkastettu 13.5.2025.

### Tutkimusaineisto

Eurogamer 2.7.2020. Wesley Yin-Poole: "Football Manager developer denies newspaper claim it edited its player database after accusations of racial profiling".

<https://www.eurogamer.net/football-manager-developer-denies-newspaper-claim-it-edited-its-player-database-after-accusations-of-racial-profiling>

i 30.6.2020. Daniel Storey: "Football Manager has edited its player database after accusations of racial profiling". Päivitetty 17.9.2020. <https://inews.co.uk/sport/football/football-manager-2020-racial-stereotyping-player-attributes-459555>

@milesSI, 2.6.2020. <https://x.com/milesSI>

Quartz 11.6.2019. Dan Kopf: "The video game series 'Football Manager' has a racism problem". <https://qz.com/1636057/football-manager-2019-has-a-racism-problem>

### Pelit

EA Canada. 2015. *FIFA 16*. Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Android, iOS. Redwood City, CA: EA Sports.

EA Vancouver. 2021. *FIFA 22*. Nintendo Switch, PlayStation 4, PlayStation 5, Stadia, Windows, Xbox One, Xbox Series X/S. Redwood City, CA: EA Sports.

EA Vancouver. 2022. *FIFA 23*. Nintendo Switch, PlayStation 4, PlayStation 5, Windows, Xbox One, Xbox Series X/S. Redwood City, CA: EA Sports.

Sports Interactive. 2008. *Football Manager 2009*. Microsoft Windows, Mac OS X, PlayStation Portable. London: Sega Europe.

Sports Interactive. 2017. *Football Manager 2018*. Microsoft Windows, macOS, Linus, iOS, Android, Nintendo Switch. London: Sega Europe.

Sports Interactive. 2018. *Football Manager 2019*. Microsoft Windows, macOS, iOS, Android, Nintendo Switch. London: Sega Europe.

Visuals Concepts. 2015. *NBA 2K16*. Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One, Android, iOS. Novato, CA: 2K.

## Verkkosivut

Ars Technica 28.5.2015. Kyle Orland: "The tech that's putting women in EA's FIFA games for the first time [Updated]". <https://arstechnica.com/gaming/2015/05/the-tech-thats-putting-women-in-eas-fifa-games-for-the-first-time/>

Forbes 5.10.2024. Barry Collins: "'Football Manager 25': How They Made It A Women's Game Too". <https://www.forbes.com/sites/barrycollins/2024/10/05/football-manager-25-how-they-made-it-a-womens-game-too/>

FMInside 9.11.2020a. Lazy: "Player attributes in Football Manager". <https://fminside.net/guides/basic-guides/28-player-attributes-in-football-manager>

FMInside 9.11.2020b. Lazy: "Staff attributes in Football Manager". <https://fminside.net/guides/basic-guides/27-staff-attributes-in->

Football Manager 22.7.2021. Miles Jacobson: "How we're introducing women's football into Football Manager". <https://www.footballmanager.com/news/how-were-introducing-womens-football-football-manager>

Football Manager 24.3.2022. Miles Jacobson: "How we've changed FM22 to address the war in Ukraine". <https://www.footballmanager.com/news/how-weve-changed-fm22-address-war-ukraine>

@HipsterManager 2.6.2020. <https://x.com/HipsterManager/status/1267846476362854400>

Sky Sports 20.1.2023. "FIFA player ratings 'correlate with racial stereotypes' claims study; EA Sports say 'no correlation' with skill and race". <https://www.skysports.com/football/news/11095/12790796/fifa-player-ratings-correlate-with-racial-stereotypes-claims-study-ea-sports-say-no-correlation-with-skill-and-race>

Morris, Brittney. 2019. "SLAY by Brittney Morris". n.d. *Simon & Schuster*. <https://www.simonandschuster.com/books/SLAY/Brittney-Morris/9781534445437>

The Conversation 19.1.2023. Laura Hood: "How the Fifa20 video game reproduces the racial stereotypes embedded within football". <https://theconversation.com/how-the-fifa20-video-game-reproduces-the-racial-stereotypes-embedded-within-football-197237>

The Guardian 20.7.2022. Keith Stuart: "Fifa 23 to add women's club football for first time".

<https://theguardian.com/games/2022/jul/20/fifa-23-to-add-womens-club-football-for-first-time>

"The History of Championship and Football Manager". *Retro Gamer*, nro. 178, 1.3.2018. 52–59.

The Independent 8.9.2017. Aatif Sulleyman: "Football Manager 2018 introduces feature allowing players to come out as gay". [https://www.independent.co.uk/tech/football-manager-2018-gay-](https://www.independent.co.uk/tech/football-manager-2018-gay-player-feature-footballers-newgens-regens-release-date-a8044716.html)

[player-feature-footballers-newgens-regens-release-date-a8044716.html](https://www.independent.co.uk/tech/football-manager-2018-gay-player-feature-footballers-newgens-regens-release-date-a8044716.html)

Mirror 9.11.2017. Aaron Flanagan: "Football Manager 2018 simulates BREXIT with budding bosses getting a hard or soft version to content with".

<https://www.mirror.co.uk/sport/football/news/football-manager-2018-simulates-brex-11495153>

## Kirjallisuus

Al-Asadi, Mustafa A. & Sakir Tasdemir. 2022. "Predict the Value of Football Players Using FIFA Video Game Data and Machine Learning Techniques". *IEEE Access* 10, 22631–

22645. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2022.3154767>

Anderson, Johnathan. 2023. "Is it in the Game? Reflections of Race-Based Stereotypes in EA SPORTS FIFA 22". *Communication & Sport* 0 (0), 1–20.

<https://doi.org/10.1177/21674795231190398>

Besnard, Philippe & Anthony Hunter. 2008. *Elements of argumentation*. Cambridge, MA: MIT Press.

Bogost, Ian. 2007. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, MA: MIT Press.

Cambell, Paul & Marcus Maloney. 2022. "'White digital footballers can't jump': (re)constructions of race in FIFA 20". *Soccer & Society* 23 (8), 894–908.

<https://doi.org/10.1080/14660970.2022.2109805>

Consalvo, Mia. 2013. "Women, Sports and Videogames". Teoksessa Mia Consalvo, Konstantin Mitgutsch & Abe Stein (toim.) *Sports Videogames*. New York, NY: Taylor & Francis Group.

Crawford, Garry. 2006. "The cult of Champ Man: the culture and pleasures of Championship Manager/Football Manager gamers". *Information, Communication & Society* 9 (4), 496–514.

<https://doi.org/10.1080/13691180600858721>.

- Doidge, Mark. 2019. "Racism and European football". Teoksessa John Nauright & David K. Wiggins (toim.) *Routledge Handbook of Sport, Race And Ethnicity*. Abingdon, Routledge. 174–185.
- Eskola, Jari & Juha Suoranta. 2003. *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Jyväskylä: Gummerus.
- Everett, Anna, & Craig Watkins. 2008. "The Power of Play: The Portrayal and Performance of Race in Video Games." Teoksessa Katie Salen (toim.) *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. Cambridge, MA: The MIT Press, 141–166.  
<https://doi.org/10.1162/dmal.9780262693646.141>
- Frasca, Gonzalo. 2003. "Simulation versus Narrative – Introduction to Ludology". Teoksessa Mark J. P. Wolf ja Bernard Perron (toim.) *The Video Game Theory Reader*. Abingdon, Routledge.
- Fuchs, Michael. 2021. "Livin' Da Dream? Playing Black, Illusions of Meritocracy, and Narrative Constraints in Sports Video Game Story Modes". *European Journal of American Studies* 16 (3), 1–18. <https://doi.org/10.4000/ejas.17368>
- Holmi, Jerkko. 2021. "Brexit Football Manager -peleissä: Urheiluvideopeli simuloimassa politiikkaa?". Teoksessa Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen & Tanja Välisalo (toim.) *Pelitutkimuksen Vuosikirja 2021*. Jyväskylä: Pelitutkimuksen seura, 30–49. <https://pelitutkimus.journal.fi/issue/view/7755>
- King, Colin. 2011. "Is Football the New African Slave Trade?". Teoksessa Daniel Burdsey (toim.) *Race, Ethnicity and Football – Persisting Debates and Emergent Issues*. New York, NY: Routledge.
- Leonard, David J. 2018. "Saving/Staging Whiteness: Racial Reconciliation in 42 and FIFA 2017/2018". *Black Camera* 10 (1), 177–192. <https://doi.org/10.2979/blackcamera.10.1.11>
- Magistro, Beatrice & Morgan Wack. 2023. "Racial Bias in Fans and Officials: Evidence from the Italian Serie A". *Sociology* 57 (6), 1302–1321. <https://doi.org/10.1177/00380385221138332>
- Maguire, Joseph, Grant Jarvie, Louise Mansfield & Joe Bradley. 2002. *Sport Worlds – A Sociological Perspective*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Sicart, Miguel. 2013. "A Tale of Two Games – Football and FIFA 12". Teoksessa Mia Consalvo, Konstantin Mitgutsch, ja Abe Stein (toim.) *Sports Videogames*. New York, NY: Taylor & Francis Group.

Stein, Abraham, Konstantin Mitgutsch & Mia Consalvo. 2012. "Who are sports gamers? A large scale study of sports video game players". *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 19 (3), 345–363. <https://doi.org/10.1177/1354856512459840>

Turtiainen, Riikka. 2009. "Realistisuuden ylistys: Pelaa jalkapalloa – olen mies". Teoksessa Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Tampereen yliopisto, 124–129. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2009/ptvk2009-12.pdf>

Turtiainen, Riikka. 2012. *Nopeammin, laajemmalle, monipuolisemmin – Digitalisoituminen mediaurheilun seuraamisen muutoksessa*. Väitöskirja, digitaalinen kulttuuri. Turku: Turun yliopisto.

Wiggins, David K. & John Nauright. 2019. "History of race and ethnicity in sports". Teoksessa John Nauright ja David K. Wiggins (toim.) *Routledge Handbook of Sport, Race And Ethnicity*. Abingdon, Routledge.

## Viitteet

[1] Tässä tutkimuksessa urheilijoilla viitataan niihin, jotka kilpailevat urheilulajissa ja pelaajilla niihin, jotka pelaavat videopelejä.

[2] Teknisiä arvoja maalivahdeilla on yksi vähemmän kuin kenttäpelaajilla.

[3] Sanoista *Newly generated* ("juuri luotu"). Fiktiiviset urheilijat, jotka ilmestyvät pelissä säännöllisesti joukkueiden akatemioihin (*Youth intake*) korvaamaan uransa päättävät vanhenevat aidot urheilijat.