

# Brexit Football Manager -peleissä: Urheiluvideopeli simuloimassa politiikkaa?

Artikkeli

**Jerkko Holmi**  
Turun yliopisto

## Tiivistelmä

Vuoden 2016 kansanäänestyksessä Ison-Britannian kansan niukka enemmistö asettui tukemaan maan eroa Euroopan unionista. Tulokseen reagoi myös *Football Manager* -pelisarjaa tekevä Sport Interactive -pelistudio lisäämällä heti pelin vuoden 2017 versioonsa mahdollisuuden Brexitin tapahtumisesta pelissä. Brexit saattoi tapahtua peliversiossa kolmella vaihtoehtoisella tavalla: vaihtoehtoina olivat 'kova Brexit' ja 'pehmeä Brexit' sekä se mahdollisuus, ettei Brexit toteutukaan. Kovan ja pehmeän Brexitin merkittävimmät erot liittyivät siihen, kuinka vaikeaksi pelaajien, joilla on EU-kansalaisuus, siirtyminen Ison-Britannian jalkapallosarjoihin muuttuisi. Brexitin lisääminen jalkapallomanagerointiin keskittyvään peliin herätti reaktioita ja mielipiteitä. Kova Brexit koettiin Ison-Britannian jalkapallosarjojen toimintaa hankaloittavaksi ja Brexitin vaihtoehtojen lisääminen enimmäkseen kiehtovaksi.

Avainsanat: simulaatio, urheilupeli, jalkapallo, managerointi, politiikka

## Abstract

In the 2016 referendum, a narrow majority of the British people voted in favour of the UK leaving the European Union. The Sport Interactive game studio, which makes the *Football Manager* game series, also reacted to the voting result, and added the possibility of Brexit event to happen in the 2017 version of the game. Three alternatives for Brexit were added to the game version. The options were 'hard Brexit' and 'soft Brexit' and the possibility that Brexit would not occur. The most significant difference between hard and soft Brexit was related to how difficult it would be for players with EU citizenship to transfer to football leagues in the UK. Adding Brexit to a game focused on football management sparked many reactions and opinions. The hard Brexit option was perceived as making it more difficult for the UK football leagues to operate and the overall addition of Brexit options in the video game series was mainly perceived as fascinating.

Keywords: simulation, sports game, football, management, politics

---

## Johdanto

Pitkäikäinen ja suosittu *Football Manager* -jalkapallomanagerivideopelisarja<sup>5</sup> on viihdyttänyt jalkapallosta ja simulaatiovideopeleistä kiinnostuneita pelaajia vuosikymmenien ajan, ensin vuodesta 1985 alkaen epä-säännöllisesti ilmestyen nimillä *Champions* ja *Championship Manager*, ja vuoden 2005 versiosta alkaen vuosittain nimellä *Football Manager* (Crawford 2006, 496–498; Medcalf & Griggs 2015, 334–335). Viime vuosien aikana pelisarja on kuitenkin noussut julkisuuteen sen takia, että se sisällytti peleihinsä useampia Euroopan maiden poliittisiin suhteisiin liittyviä potentiaalisia ennusteita. Pelissä on esimerkiksi mahdollista, että Euroopan unionin jäsenyysprojektissa edenneet maat, kuten Albania ja Serbia, voivat liittyä EU:hun pelin edetessä. Samalla tapaa Brexitin mahdollinen toteutuminen ja sen erilaiset seuraukset huomioitiin pelisarjan viimeisimmissä versioissa. Tämän lisäksi keskustelua on herättänyt huomio siitä, että pelisarja saattaisi olla rasistinen jalkapalloilijoiden ihonväriin nähden, sillä pelissä tummemman värisiksi identifioituilla pelaajilla on pelin tiedoissa keskimäärin huonommat henkiset ominaisuudet (*mental attributes*), esimerkiksi sellaisissa arvoissa kuin ammattimaisuus (*professionalism*) tai lojaalius (*loyalty*) (Kopf 2019).

Tässä artikkelissa käsitellään pelisarjaan ja videopeleihin keskittyneillä verkkosivuilla esiintyneitä julkaisuja, joissa on reaktioita, joita Brexitin erilaisten skenaarioiden lisäämiseen *Football Manager* -peleihin sai aikaan peleissä itsessään sekä suhteessa todellisuuteen. Ensimmäinen Brexit-skenaario liisättiin heti Ison-Britannian<sup>6</sup> Brexit-kansanäänestyksen tulok-

---

<sup>5</sup>Artikkelissa yksittäiseen pelisarjan versioon voidaankin viitata esimerkiksi lyhenteellä FM17, joka viittaa *Football Manager 2017* -nimiseen peliin.

<sup>6</sup>Artikkelissa käytetään käsitettä Iso-Britannia tarkoittamaan samaa kokonaisuutta kuin Yhdistynyt Kuningaskunta, vaikka Pohjois-Irlanti ei

sen varmistuttua kesällä 2016. Tutkimusaineistoksi valikoidujen verkkojulkaisujen kriteerit ja analyysitapa on käsitelty erillisessä kappaleessaan, jonka jälkeen käsitellään yleisemmällä tasolla *Football Manager* -pelien suhdetta muihin peleihin ja simulaatioihin. Lisäksi artikkelissa sivutaan myös todellisen Brexitin peruspiirteitä selventämään sitä, miksi Brexit oli pelisarjalle merkityksellinen.

Analyysin kohteena olevissa julkaisuissa olennaisinta ovat reaktiot Brexit-simulaatioon valittuihin vaihtoehtoihin sekä niiden seuraukset pelissä. Julkaisut ovat sellaisia, että niissä arvioidaan Brexitin eri vaihtoehtojen aiheuttamia seurauksia peliin sekä niiden suhdetta todellisuuteen. Kysymys on siitä, millainen Brexit peliin on lisätty, ei siitä, kuinka prosessi ja skenaariot peliteknisesti etenevät.

Tutkimusaihetta puoltaa erityisesti se, että pelisarja on yhtä aikaa erittäin suosittu ja että pelien suhtautumisesta Brexiin ei ole olemassa tutkimusta, vaikka Brexitin todellisen merkityksen Ison-Britannian jalkapallolle ja yleisestikin on arveltu olevan merkittävät (esimerkiksi Raveendran 2017).

Pelisarjan merkitystä ja suosiota osoittaa se, että esimerkiksi maaliskuussa 2020 koronakriisin alkuvaiheessa *Football Manager 2020* -peliä pelasi maailmassa yhtäaikaaisesti yli 90 000 henkilöä<sup>7</sup> (The World Game 2020). Lisäksi FM20-peliä oli noin 9 kuukautta julkaisun jälkeen ehtinyt pelata yli 1,8 miljoonaa ihmistä yli 190 maassa yhteensä lähes 471 miljoonaa ottelua (Sports Interactive 2020).

---

virallisesti kuulukaan Isoon-Britanniaan, mutta on osa Yhdistynyttä Kuningaskuntaa. Iso-Britannia on vakiintunut suomalaisen kielenkäyttöön kuvaamaan koko valtiota eikä vain sen Iso-Britannian saareen kuuluvaa osaa, joten sen käyttö myös artikkelissa on luontevaa ja helpottaa tekstin luettavuutta.

<sup>7</sup>Luvussa ei huomioida vanhempien versioiden pelaamista samaan aikaan.

---

Pelin kiehtovuutta on osaltaan vahvistanut sen tiedon laajuus ja laadukas taustatyö, jota useat suuretkin jalkapalloseurat, kuten englantilainen Valioliiga-seura Everton FC, ovat käyttäneet apunaan pelaajarekrytoinnissa (Lee 2008). Lisäksi jalkapalloseurojen tuoreiden päävalmentajien on kerrottu kokeneen pelisarjan auttaneen heitä valmistautumaan valmistustöihin peliuran jälkeen. Peliyhtiöllä on laaja, satoja ihmisiä ympäri maailmaa kattava tarkkailuverkosto, joka säännöllisesti raportoi havaintojaan jalkapallosarjojen ja -joukkueiden pelaajista peliyhtiölle. Jalkapallon absoluuttisen huipun rahavirtojen ulkopuolella operoiville joukkueille *Football Managerista* on tullut myös taloudellisesti kannattavampi vaihtoehto sen sijasta, että joukkue lähettäisi omia pelaajatarkkailijoitaan kiertämään kaikkia maailman kolkkia alimpia sarjatasoja myöten (Stuart 2014; Crawford 2006, 499; Medcalf & Griggs 2015, 335, 342). Pelisarjan merkitystä korostaa myös se, että sillä on lukuisia julkisuudesta tuttuja pelaajia ja kannattajia, muun muassa TV-kasvo James Corden, brittilaulaja Robbie Williams, NBA-pelaaja Larry Nance Junior sekä FC Barcelonan ranskalainen tähtihyökkääjä Antoine Griezmann (Gilbert 2018; Sports Interactive 2019; Riaz 2019; Crawford 2006, 508). Pelisarjalla on lisäksi väitetty jo vuonna 2002 olleen enemmän fanisivuja kuin yhdellä tunnetuimmista jalkapallojoukkueista, Manchester Unitedilla (Crawford 2006, 497), ja pelaajien omia kokemuksia sekä huomioita pelistä on ollut myös helppo jakaa siihen keskittyneillä verkkosivuilla (National Research Council 2010, 30, 35).

## Tutkimusaineisto ja -metodit

Tämän artikkelin tutkimusaineistoksi on koottu 17 verkossa julkaistua uutista ja artikkelia, joita pelisarjaan tutustuneet ja sitä pelanneet henkilöt ovat kirjoittaneet. Artikkelit on jul-

kaistu vuosien 2016–2021 välisenä aikana<sup>8</sup> ja kerätty vuoden 2021 ensimmäisellä neljänneksellä. Osa aineistosta on suoraan Iso-Britanniassa ilmestyvien lehtien, kuten The Guardian, julkaisemia artikkeleja ja uutisia, osa taas on kerätty julkaisujen kirjoittajien omilta julkaisualustoilta tai yleisemmin jalkapalloon tai videopeleihin keskittyneiltä verkkosivuilta. Artikkelissa käytetyistä julkaisuista merkittävä osa on julkaistu joko kirjoittajan omalla nimellä tai oman aiheeseen keskittyneen verkkosivun ja sille annetun nimimerkin pohjalta, mikä helpottaa sen lähteistämistä ja tekijän identifioimista. Artikkelisiin valikoitua tekstisisältöä voi silti pitää laadultaan tasapuolisempana kuin foorumikirjoittelun, joka nojaa enemmän dialogiin ja siihen, että jokainen keskustelun aloittava julkaisu on tarkoitettu saamaan tietynlaisia vastineita (Medcalf & Griggs 2015, 338). Peliä analysoivien ja kommentoivien kirjoitusten lisäksi artikkeliin on valittu myös Sports Interactive -pelitalon johtajan Miles Jacobsonin julkisuudessa antamia haastatteluja tai kirjoittamia vastineita. Nämä julkaisut on valittu mukaan osittain siksi, että muut artikkeliin valikoituneet julkaisut ovat näkökulmia asiaan, johon Jacobson pyrkii reagoimaan peliyhtiön näkökulmasta. Valitsemalla mukaan Jacobsonin näkemyksiä, ei tieteellisen artikkelin tarkoituksena ole puolustella peliyhtiön ratkaisuja, vaan pikemminkin pyrkiä hyödyntämään niitä vastineina julkisessa keskustelussa velloneille näkemyksille sekä tarjota mahdollisuus analysoida aihetta laajemmassa perspektiivissä. Lisäksi Jakobsonin kommentit auttavat itsessään ymmärtämään paremmin myös pelitekijästä riippumattomien julkaisujen näkemyksiä. Joka tapauksessa jokainen kirjoitus on peliä olennaisesti sivuava tai siihen liittyvä kirjoitus (parateksti), joka kuvastaa pelimekaniikkaa ja nostaa esiin pelin etenemiseen

---

<sup>8</sup>Kahden julkaisun osalta päivämäärä puuttuu verkkosivulta, mutta niiden aihealueen ja sisällön perusteella on syytä olettaa, että ne ovat ilmestyneet vuosien 2019 ja 2020 aikana.

---

liittyviä tietoja (Apperley 2013, 191–193).

Julkaisujen etsimisessä on käytetty johtavan hakukonetarjoajan Googlen hakukonetta sanakolmikolla *Football Manager Brexit*<sup>9</sup> ja valittu sen jälkeen julkaisuja hakutulosten ensimmäisiltä sivuilta. Googlen hakukoneen käyttämiseen sisältyy toki muutamia riskejä (Googlestä ja sen käytöstä yleisesti Burns & Sauers 2014 sekä Levene 2010, erityisesti 21–28, 61–68, 95–108). Googlen omien hakualgoritmien tarjonta voi vaihdella paljonkin käyttäjästä, laitteesta tai esimerkiksi asuinmaasta riippuen. Toisaalta hakukonealgoritmi kuitenkin lähinnä sekoittaa saatavilla olevien hakutulosten järjestystä eikä niinkään “piilota” tiettyjä hakukohteita. Siksi valitut artikkelit olisivat joka tapauksessa tulleet järjestyksestä riippumatta valituiksi, koska ohitetut hakukohteet eivät ole olleet artikkeleja, vaan muita aiheita sivuavia hakukohteita (keskustelupalstoja, pelin lisäosia, videopelitarjoussivustoja jne.), joissa Brexit mainitaan.

Osa artikkelissa tutkittavista julkaisuista on tullut hakukoneetsinnän lisäksi esiin viittauksina toisissa tieteellistä artikkeleita varten valituissa julkaisuissa. Ne ovat julkaisuja, jotka eivät ole tulleet esiin hakukoneella etsittäessä, mutta liittyvät olennaisesti hakukonetuloksista poimittuihin teksteihin. Kyseiset julkaisut onkin valittu analyysiin mukaan, koska ne ovat tukeneet hakukoneetsinnällä löytyneiden julkaisujen tulkintaa ja ymmärtämistä erityisesti sisäisten viittausten osalta. Osassa tapauksista mukaan valikoitu julkaisu jopa vaatii sisällön ymmärtämiseksi sen, että perehtyy myös siinä viitattavaan aikaisemmin julkaistuun tekstiin.

Käytännössä hakusanoilla *Football Manager Brexit* voisi löytä minkä vain kielisiä verkkojulkaisuja, sillä kaikki kolme

---

<sup>9</sup>Samalla tavoin kuin Medcalf ja Griggs käyttivät tutkimuksessaan 2015 hakukriteerinä sanajoukkoa “*Football Manager blog*” (Medcalf & Griggs 2015, 339).

sanaa ovat sillä tapaa erisnimiä, että niitä voidaan tässä yhteydessä käyttää missä kielessä tahansa. Valitut kirjoitukset ovat kuitenkin kaikki englanninkielisiä, sillä ne olivat hakutulosten kärjessä. Lisäksi Brexit-pohdinta on relevantti erityisesti Iossa-Britanniassa ja siten valikoidut artikkelit helposti saavutettavia myös heille.

Aineiston sisällön analysointi rakentuu laadullisten tutkimusmenetelmien pohjalle. Valitsemalla rajallisen määrän hakukoneetsinnällä löydettyjä verkkovierailujen määrän, kirjoitusten laadun, löydettävyyden ja sisällön kannalta hedelmällisiä pitkiä kirjoituksia on mahdollista analysoida aiheita tieteelliseen artikkeliin sopivalla tavalla ja pyrkiä löytämään aiheeseen henkilökohtaisempi tarttumapinta yksittäisten kirjoitusten kautta. Laadullista analyysiä tukee ajatus siitä, että pelejä kulutetaan niiden aiheuttamien tunteiden takia samaan tapaan kuin kirjoja tai elokuvia (esimerkiksi Frasca 2003, 221–225; Kapell & Elliott 2013, 17–18; National Research Council 2010, 31, 33). Lisäksi pelit ovat viimeistään 2000-luvulla tulleet samanlaiseksi valtavirran viihteeksi kuin muut populaarikulttuurin muodot (National Research Council 2010, 30). Samoin (urheilu)peleissä kuvatut todelliset tai epätodelliset henkilöt voivat tulla pelikokemuksien yhteydessä läheisemmäksi kuin todelliset sosiaaliset kontaktit (Medcalf & Griggs 2015, 335–336).

Aineiston laadullisessa analyysissä huomioidaan erityisesti kirjoitettujen tekstien narratiivisuus ja niiden pyrkimys esittää oma näkemyksensä Brexitin ja *Football Managerin* suhteesta kertomuksena, joka on lähtökohtiin ja todellisuuteen pohjautuva esitys aiheesta. Kyseessä eivät ole tarinat niiden perinteisessä mielessä vaan ihmisten tuottamia aikaa ja paikkaan sidottuja kokemuspohjaisia kertomuksia, joiden juonen on tarkoitus kuljettaa käsiteltävät asiat läpi yksittäisen julkaistun tekstin ja sitoa yksilön esitys osaksi yhteistä koke-

---

musta. Laadullisen analyysin avulla yksittäiset narratiivit onkin tarkoitus sitoa osaksi Brexitin ja *Football Managerin* välisen suhteen luomaa kokonaisuutta sekä nostaa esiin siitä kummunneita keskeisiä ja merkittäviä huomioita. Yksittäinen narratiivi ei luo tilanteesta täydellistä tai todellista kuvaa, vaan nostaa esiin kyseisen yksilön näkökulmasta muodostetun tulkinnan siitä (*sosiaalinen todellisuus*). Näiden näkökulmien avulla on mahdollisuus luoda kokonaiskuvaa tavoitteleva esitys aiheen esiin nostamista teemoista ja tunteista sekä korostaa niistä kaikkein keskeisimpiä. Erityistä tilanteelle on, että kertomuksen tasoja on yhtä aikaa kaksi – todellisuus ja videopelimaailma – ja jokainen narratiivi liikkuu niiden välimaastossa sisältäen ominaisuuksia kummastakin puolesta. (Lawler 2002, 214–222).

Tutkimuksen laadullinen analyysi sopii hyvin yhteiskuntatieteelliseen tutkimukseen, jolloin ilmiön yksittäiset esiintymät ovat merkittäviä. Samoin jokaista julkaisua on mahdollisuus analysoida muista erillään ja jopa etsiä eroja, vaikka samalla niiden pohjalta onkin mahdollista löytää yhteneväisiä yksityiskohtia ja tehdä yleistyksiä (Schreier et. al. 2019, 2, 4–8). Lisäksi nämä määrällisen tutkimuksen poikkeavat havainnot (*outlier*) tarjoavat yleensä laadulliselta näkökannalta sisällöltään hedelmällisimmän tutkimusaineiston. Tämän artikkelin tarkoitus onkin löytää jokaisesta sen kohteesta erityispiirteitä ja vasta sen jälkeen löytää mahdollisia yhteisiä tai yhdistäviä ominaisuuksia.

## Simulaatiot osana pelejä sekä yhteiskuntaa

Simulaatioiden käyttämistä ja niistä hyötymistä on tutkittu viime vuosikymmeninä enenevässä määrin, kun tietotekniikan kehittyminen on laajentanut myös simulaatioiden mahdollisuuksia. Simulaatiot on koettu erityisesti hyödyllisiksi opetusvälineiksi, vaikka simulaatioiden oppimismekanismet

ja ei olekaan kaikista näkökulmista täysin tieteellisesti arvioitu. Simulaatiot ovat erityisen tuttuja sään ennustamisessa, talouden muutosten ennakoinnissa ja sotastrategioissa. Poliittiseen päätöksentekoon niitä ei vielä aktiivisesti ole otettu käyttöön (Lohmann 2019, 378–379; National Research Council 2010, 20–22). Tunnetuimpia simulaatioita lienevätkin juuri sodankäyntiin viittaavat simulaatiot. Esimerkiksi Josef Köstlbauer nostaa esille saksalaisen 1800-luvun Preussissa käynnistyneen sotatieteiden koulutuksen, jonka avuksi kehitettiin eräänlainen sotapeli (*Kriegsspiel*), joka sisälsi useita erilaisia sotilaallisen toiminnan vaihtoehtoja ja skenaarioita (Köstlbauer 2013, 173–175; National Research Council 2010, 61–70).

Simulaatioita on käytetty erityisesti oppimisen välineinä ja oppimisen tutkimiseen. Esimerkiksi 1950-luvulla kehitetyn *Diplomacy*-lautapelin avulla on voitu opettaa kansainvälisistä suhteista. 1900-luvun alun Eurooppaan sijoittuvassa pelissä skenaarioita on toki vain yksi, mutta sääntöjä muuttamalla lopputuloksissa on mahdollisuus saavuttaa merkittäviä eroavaisuuksia (Mattlin 2018, 735–736). Simulaatioiden etuna on kuitenkin, että ne pyrkivät lähestymään maailmaa todenmukaisesti ja pyrkivät ainakin likimääräisesti kuvaamaan tulevaisuuden mahdollisuuksia. Varsinkin sähköisiin simulaatioihin tällaista tietoa voidaan sisällyttää todella paljon (Mattlin 2018, 737; Frasca 2003, 223). Näin on mahdollista esimerkiksi *Football Managerin* tapauksessa.

*Football Manager* -pelisarjan pelien perustarkoituksena on luoda jalkapallomanageri<sup>10</sup>, jota ohjailemalla johdetaan olemas-

---

<sup>10</sup>Englannin kielessä päävalmentajia nimitetään usein managereiksi (manager) ja he ovat myös päävastuussa seuran pelaajahankinnoista. Tämä eroaa olennaisesti tavallisesta valmentajatyöstä (coaching). *Football Manager* -peleissä ihmispelaaja onkin juuri manageri, jonka alaisuudessa toimii myös päävalmentaja (head coach). Manageri-pelaaja pystyy kuitenkin määrittelemään joukkueen taktiikan ja harjoitteluohjelman sekä vastaamaan pelaajahankinnoista.

---

sa olevaa seura- tai maajoukkuetta, tai jopa molempia samanaikaisesti, valittavissa olevissa jalkapallosarjoissa. Aivan kaikki maat, sarjat ja maajoukkueet eivät ole peruspelissä tarjolla, mutta ovat suurelta osin avattavissa pelin kannattajakunnan luomien lisäosien avulla (esimerkiksi Steam 2021).<sup>11</sup> Tässä artikkelissa *Football Manager* -sarjaa pidetään ensisijaisesti juuri peleinä niiden pääsääntöisesti viihteellisen tarkoituksen takia (National Research Council 2010, 1–3). *Football Manager* -pelin perusrunko onkin lähinnä sekoitus peliä ja simulaatiota: Pelin lähtötilanne on mahdollisimman realistinen ja peli itsessään pyrkii etenemään osittain simuloiden, osittain predestinoidusti ajassa eteenpäin. Tällaisessa asetelmassa *Football Managerin* simulaatio-osuus onkin lähinnä taustalla kulkeva perusoletus, jonka päälle yksittäisen tallennuksen ja pelikerran narratiivi rakennetaan – osin jopa simulaatiosta riippumatta.

Simulaatioiden avulla on myös testattu politiikan tutkijoiden kykyä ennustaa tulevia tapahtumia ja pohtia simulaation mahdollisuuksia vertailla etukäteen päätösten seurauksia. Vaikka mitään täysin varmaa simulaatioilla ei osata tuottaa, tulevaisuuskuvien antamat tiedot kuitenkin voivat auttaa vastaavanlaisten tilanteiden ratkaisemisessa luomalla eräänlaisia vakioituja ratkaisumalleja. Lohmannin mielestä suuri haaste simulaatioilla on kuitenkin se, että niitä voidaan käyttää opetustarkoituksessa esittelemään tiettyjä päätöksenteon mekanismeja, mutta kunnollisten tulosten saamiseen simulaation luominen on hankalaa ja työlästä. Lohmannin simulaatiotutkimuksessa osallistujat olivat kuitenkin myöhemmässä seurannassa kokeneet simulaation saaneen heidät kiinnostuneemmaksi simulaation poliittisesta aiheesta (Lohmann 2019, 377–378, 385, 389; Frasca 2003, 223). Simulaatiot

---

<sup>11</sup>Lisäksi toistaiseksi valittavissa on ollut vain miespelaajia sekä miesten joukkueita ja sarjoja.

eivät ehkä kykene antamaan lopullisia vastauksia tietyntapahtumista, mutta sivistävät sen kokeilijoita erilaisista mahdollisuuksista ja saavat ihmiset miettimään tulevaisuuden vaihtoehtoja. Näin voidaan päästä siihen tilanteeseen, jossa pelaaja mahdollisesti kysyy “mitä jos” -kysymyksen, jonka avulla hän pääsee pohtimaan todellisen tulevaisuuden vaihtoehtoisia lopputuloksia (Apperley 2013, 185–187).

*Football Manager* -peleihin lisätty Brexit vastasi tietyiltä osin Lohmannin artikkelissaan käsittelemää simulaatiotestiä poliittisesta päätöksenteosta (Lohmann 2019, 379). Pelaajat pääsevät kokeilemaan samaa tapahtumaa erilaisilla lähtökohdilla: Jokaisella on edessään Brexit, mutta se simuloituu ja tapahtuu eri tavoilla eri aikatauluissa. Pelaajat pääsevät samalla mukauttamaan toimintaansa Brexit-skenaarion mukaan ja pohtimaan Brexitin vaikutuksia eri näkökulmista.

Frasca kuvaa samanlaista pelin sisäisten asioiden tarkoituksenmukaisuutta kuvatessaan *Tropico*-peliä, jossa pelaaja on eteläamerikkalainen diktaattori. Pelissä ei-pelattavien hahmojen kiduttaminen ja poliittiset pidätykset ovat vain kliseinen huvitus, eikä niitä ole tarkoitettu ymmärrettäväksi asioiden todellista taustaa vasten (Frasca 2003, 226, alaviite 20). Pelin opettava osa voi myös tulla vahingossa, kuten Dow kuvastaa. Hänen mukaansa *Assasin's Creed II* -peli, joka sijoituu renessanssiajan Italiaan, on saanut monet pelaajat kiinnostumaan pelissä esiintyvien kaupunkien, kuten Venetsia ja Firenze, arkkitehtuurista, taiteesta sekä kulttuurista ja jopa omaksuma tietoutta siitä omaehtoisesti pelin ulkopuolella (Dow 2013, 216–218).

Näihin esimerkkeihin verratessa Brexitin lisäämisen *Football Manager* -pelisarjaan voi nähdä enemmän sivistyksellisenä ratkaisuna – olihan peliyhtiö selvittänyt Brexitin luonnetta poliitikoilta ja tutkijoilta sekä pyrkinyt mahdollisimman todellisuudenmukaisesti vaihtoehtoihin, kuten analyysiä käsi-

---

tellessä huomataan. Voinee silti kysyä, oliko pelintekijöiden ensisijainen tarkoitus saada pelaajat ymmärtämään Brexit ja Ison-Britannian historia? Joka tapauksessa todellisuuteen pohjautuvien ihmisten, joukkueiden ja muiden tietojen lisäksi, peli sisältää myös muita todellisuuteen verrattavia syy-seuraussuhteita sekä ehtoja ja jatkumoa. Siltikin peliä voi pelata lähes yhtä monella tavalla kuin on pelaajia ja jokainen pelaaja voi ainakin joltain osin vaikuttaa siihen rooliin, johon pelissä asettuu (Kapell & Elliott 2013, 12–14; Apperley 2013, 191–192; National Research Council 2010, 33).

Lisäksi *Football Manager* -pelit ovat eräänlaista tulevaisuuden luomista. Pelien aloituspiste on ajallisesti hyvin lähellä pelin ilmestymisaikaa (peli julkaistaan yleensä loka-marraskuussa ja pelin voi yleensä aloittaa sen vuoden kesäkuusta, jona peli ilmestyy), joten sen eteneminen tapahtuu enimmäkseen tulevaisuudessa, jossa tietyt todellisuuden lainalaisuudet pätevät. Muilta osin pelaaja voi itse pitkälti vaikuttaa tulevaisuuden rakentumiseen (vrt. historiaan osallistava pelaaminen, esimerkiksi Kapell & Elliott 2013, 10; Apperley 2013, 185–191).

Oli *Football Manager* -pelejä tekevän Sports Interactiven tarkoitus mikä hyvänsä, on kuitenkin selvää, että pelit – erityisesti simulaatiot – pitävät sisällään merkittävän potentiaalisen oppimisen, indoktrinaation ja tiedon välittämisen välineenä sekä muutokseen rohkaisevana vaikuttajana (National Research Council 2010, 30, 35).

## Lyhyesti Brexitistä

Keskustelu Ison-Britannian suhteesta Euroopan erilaisiin valtioliittymiin oli vellonut käytännössä Euroopan hiili- ja teräsyhteisön synnystä vuodesta 1952. Maa oli hakenut Euroopan yhteisön jäsenyyttä jo aikaisin 1960-luvulla alkupuolella ja uudelleen vuosikymmenen lopulla. Kolmannen hakemuk-

sen jälkeen 1970-luvun alussa maa liittyi yhteisön jäseneksi 1973 alkaen. Jo kaksi vuotta tämän jälkeen maassa oli jouduttu pitämään äänestys siitä, jatkettaisiinko EY:n jäsenenä. Tuolloin jäsenyyden puolesta äänesti noin kaksi kolmasosaa äänestäneistä.

Euroopan yhteisön ja sitä seuranneen Euroopan unionin sekä Ison-Britannian suhde oli ollut aina kivikkoisen ja varsinkin 1990-luvulta alkaen euroskeptisyys alkoi kasvaa. Eri-tyisesti konservatiivipuolueen piirissä jäsenyys oli aiheuttanut kitkaa, sillä EU:n lainsäädännön koettiin tunkeutuvan liiaksi maan oman päätäntävällän alalle. Samoin unionin yhteismarkkinoiden ei koettu riittävästi huomioivan Ison-Britannian erityisiä taloudellisia yksityiskohtia. Voinee jopa sanoa, että kärkkäämpi eropuhe jäi puolueen sisällä kytemään Labour-puolueen voitettua vaalit 1997 ja nousi uudelleen pintaan vasta 2010 konservatiivipuolueen noustua takaisin maan suurimmaksi puolueeksi. Vuoden 2015 vaalien jälkeen konservatiiveilla oli yksin enemmistö parlamentissa, ja kasvava paine puolueen johtajaa pääministeri James Cameronia kohtaan pakotti hänet ottamaan kansanäänestyksen EU-erosta esiin (Morphet 2017, 7–10, 13–14; Kaldor 2019, 22; Raveendran 2017, 39).

Eroamisprosessi oli julkisuudessa saanut leikkillisesti nimekseen Brexit (sulauma englannin sanaparista *British Exit*), joka oli myös vakiintunut yhteiskunnalliseen puheeseen. Vuoden 2016 kesäkuussa järjestetyssä kansanäänestyksessä Ison-Britannian kansalaiset äänestivät niukasti Euroopan unionista eroamisen puolesta. Tuloksen seurauksena Cameron erosi ja hänen tilalleen astui ensin Theresa May ja lopulta Boris Johnson. Tuloksen selvittyä suuri kysymys oli, olisiko tulossa oleva Brexit kova (*hard Brexit*) vai pehmeä (*soft Brexit*). Olenaisena erona näille kahdelle linjalle oli se, kuinka suuri pesäero EU:hun oli eron yhteydessä tarkoitus tehdä erityisesti

---

tullien ja unionin sisämarkkinoiden osalta. Poliittisesti Brexitin sijaan tekisi selvän eron unioniin joka tapauksessa. Vahvaa Brexitiä tuki maan historia Euroopan mantereesta erillisenä saarena, jolle valtion rajat ja oma liittouma Kansainyhteisö olivat olleet aikojen saatossa elintärkeitä – olihan maa selvinyt kahdesta maailmansodastakin koko muuta Eurooppaa pienemmillä vaurioilla. Tämän asennoitumisen takia myös EU-tietämys oli maassa jäänyt vähemmälle.

Erityisenä epävarmuutena maan kansalaiset kokivat juuri Brexit-linjojen suuren eron aiheuttaman epävarmuuden siitä, kuinka maassa lopulta kävisi työpaikoille, taloudelle ja yleisemmällä tasolla kansalaisten elämälle. Oman maan kansalaisten lisäksi huoli kohdistui niihin valtion alueella työskenteleviin tuhansiin EU-kansalaisiin, jotka olivat maan jäsenyysvuosien aikana muuttaneet maahan työskentelemään (Morphet 2017, 5–7,11–14; Kaldor 2019, 22–25, 28; Raveendran 2017, 39,41; Kelly 2017).

## Brexit Football Manager -pelisarjassa

Nyt kun Brexitin perusasetelma on selvillä, siirrytään lyhyesti käsittelemään Brexitin sisällyttämistä *Football Manager* -pelisarjaan ja sen jälkeen tarkastelemaan sen aiheuttamia reaktioita. Brexitin sisällyttämistä käsittelevän osion perustarkoituksena on kuvailla, miten ja miksi Brexit pelisarjaan sisällytettiin, kun taas reaktioiden analysointiin keskittyvässä osiossa esiin pääsevät ulkopuoliset näkemykset ja niiden vuoropuhelu pelin sekä Brexitin kanssa.

### Käytäntö...

Kun vaalitulokset Isossa-Britanniassa oli EU-eron osalta selvä, myös *Football Manageria* julkaisevan Sports Interactiven toimistolla herättiin. Koska kyseessä on todellisuuteen pohjautuva simulaatiovideopeli, haluttiin myös Brexit sisällyt-

tää peliin (Jacobson 2016). Crawfordin kyselytutkimuksessa *Football Manager* -pelien pelaajat jopa korostivat pelin realistisuuden olevan yksi suurimmista pelin kiinnostavuuteen ja koukuttavuuteen vaikuttavista tekijöistä, joten oli loogista vastata tähän tarpeeseen myös Brexitin osalta (Crawford 2006, 507–508). Brexitin mahdollisuus lisättiin heti ensimmäiseen kansanäänestyksen jälkeiseen *Football Manager 2017*:ään (*FM17*), vaikka Sports Interactive -pelitalon johtajan Miles Jacobsonin mukaan se pelikehitystä olikin suuresti hankaloittanut. Brexitin yhteydessä erolinjat ja sen laajuus olivat olleet julkisen keskustelun keskiössä. Nämä samat kovan ja pehmeän Brexitin vaikutukset *Football Manager* -peleissä vaikuttaisivat luonnollisesti eniten Valioliigan ulkomaalaisten pelaajien työlupiin, jotka ovat olleet tarkkaan säädeltyjä (Chaudhary 2016; Khomami 2016; Premier League 2017; Geey & Madill; Smith 2015). Sen sijaan vaikutusta Ison-Britannian jalkapallomaajoukkueisiin tai niiden suhteisiin UEFA:n (Euroopan jalkapallon kattojärjestö) alaisiin kilpailuihin ei olisi (Dictate the Game, n.d.; Flanagan 2017).

Alun perin Sport Interactiven tarkoitus oli ollut vain luoda yksi Brexit-skenaario, jossa tapahtumat etenisivät aina samalla tavalla (Flanagan 2017). Koska Brexitin lopullinen muoto ei ollut millään muotoa tiedossa heti vuonna 2016, *FM17*:ssa tapahtuva Brexit jaoteltiin lopulta peruslaadultaan kolmeen vaihtoehtoon: 1) kova Brexit, 2) pehmeä Brexit ja 3) Brexit ei tapahdu. Pelissä myös Brexit-siirtymä ensimmäisestä ilmoituksesta Brexit-prosessin alkamisesta lopulliseen Brexit-tapahtumaan saattoi kestää kahdesta kymmeneen vuotta.

Kovan Brexitin sattuessa EU:sta tulevien pelaajien työluoprosessi muuttuisi samanlaiseksi kuin EU:n ulkopuolistenkin kansalaisuuksien pelaajien – toisin sanoen kaikkien vierasta kansalaisuutta edustavien pelaajien saaminen Ison-Britannian jalkapalloliigoihin hankaloituisi merkittävästi ja



---

heiltä vaadittaisiin työluja. Myös kotimaisten pelaajien kiintiö pelaajia rekisteröitäessä saattaisi kasvaa. Pehmeän Brexitin päävaihtoehdot olivat tilanteen pysyminen samana, eli ulkomaisten pelaajien helppo saatavuus, tai pelaajien rinnastuminen viihdetaiteilijoihin, joille työluvan saaminen olisi helpompaa kuin tavallisten työntekijöiden. Brexitin jäädessä toteutumatta mitään muutosta tilanteeseen ei luonnollisesti olisi tullut (Chaudhary 2016; Dictate the Game, n.d.; Flanagan 2017; Khomami 2016; Kelly 2017).

Edellä kuvatun kolmijaon lisäksi pieni todennäköisyys jopa sille, että Skotlanti eroaa Yhdistyneestä Kuningaskunnasta Brexitin yhteydessä ja jää EU:n jäseneksi, oli sisällytetty peliin. Samoin Pohjois-Irlannin osalta vastaavanlainen mahdollisuus oli päätetty lisätä peliin vielä pienemmällä todennäköisyydellä. Lisäksi Pohjois-Irlanti saattoi liittyä osaksi Irlantia ja muodostaa yhden yhteisen valtion (Jacobson 2016).

Erilaisten Brexit-vaihtoehtojen luomiseksi pelin kehitysryhmä oli kerännyt erilaisia näkemyksiä Brexitin vaikutuksista niin poliitikoilta kuin akateemikoiltakin (Ford 2019). Näkemysten ja poliittisen keskustelun muutosten pohjalta Brexitin eri vaihtoehtojen todennäköisyyksiä myös muutettiin peliversioihin vuosittain vastaamaan paremmin senhetkistä Brexit-tilannetta. Pelintekijöiden tarkoitus ei kuitenkaan ollut ollut heidän omasta mielestään poliittinen, vaan lähinnä tarkoituksena oli lisätä vaihtoehto peliin juuri sen suuren merkittävyyden ja julkisuuden takia (Kelly 2017). Julkisuudessa pelisarja saikin leimallisesti lempinimen ”Brexit-simulaattori” (Smith 2016; Flanagan 2017).

Brexitin lisääminen pelisarjaan erilaisina vaihtoehtoina oli eräänlaista ennustamista. Ennustaminen politiikassa (ja yleisemmin yhteiskuntatieteissä) ei ole tavallista, vaikka siihen voidaankin käyttää tieteenalan teorioita ja tarjolla on aina olemassa olevia lähtökohtia ennustuksen johtamiseksi. Ennusta-

mista tehdään kahdella tapaa: käytännön ennustaminen pohjaa erilaisten tapahtumien todennäköisyyksiin. Tieteellinen ennustaminen taas pohjustaa enemmän siihen lähtökohtaan, että päätöksenteon veto-oikeudet vakauttavat poliittista järjestelmää, jolloin ennustukset seurailevat muodollisia malleja, eli samanlaisten lähtökohtien ollessa voimassa myös niitä seuraavat ilmiöt ovat samanlaisia kaikissa tilanteissa. *Football Manager* -pelien ennustaminen olikin enemmän juuri käytännön ennustamista, jossa tulevaisuuden tapahtumilla oli suurempi merkitys kuin niiden selittämällä (Dowding & Miller 2019, 1001–1004).

Monilla peliin sisäänrakennetuilla asioilla, kuten Brexit *Football Manager* -peleissä, ei siis ollut käytännön vaikutusta sille, kuinka pelissä tulee lopulta käymään, mutta niiden vaikutus pelaajiin saattoi olla suuri. Frasca käyttää esimerkkinä *The Sims* -simulaatiopelisarjaa, jossa pääasiallinen tarkoitus on luoda pelaajan ohjailema perhe. Pelihahmot voivat olla esimerkiksi homoseksuaaleja, mutta Frasca mukaan seksuaalisuus on pelissä mahdollisuus, ei pelin voittamiseen tai häviämiseen liittyvä asia (Frasca 2003, 231). Samalla tavoin Brexit ei myöskään tapahtuessaan määritä *Football Manager* -pelisarjassa yksittäisen tallennuksen lopputulosta, mutta se voi vaikuttaa vahvasti pelikokemukseen ja tuntua pelaajasta merkittävältä.

### **...ja sen reaktiot**

Yleisön reaktiot Brexitin lisäämiseen jalkapallovideopeliin olivat runsaat, sillä pelin kautta monet saivat ensimmäisen konkreettisen kosketuksen Brexitin seurauksiin hyvin nopeasti äänestyksen ratkettua sekä pystyivät pohtimaan, mitä kaikkia erilaisia tilanteita Brexitistä voisi seurata. Oli nimitäin mahdollista, että useampi kymmenen Englannin jalkapallosarjoissa pelaavaa ulkomaalaista menettäisi automaattisesti työlujansa (Raveendran 2017, 41). Jacobsonin haastat-

---

telussa antamien arvioiden mukaan tällaisia pelaajia oli vuoden 2016 syksyllä Valioliigassa noin 150 (Khomami 2016).

Brexit ja se, että englantilaisen peliyhtiön pelisarja sisällytti erilaisia vaihtoehtotulevaisuuksia sen vaikutuksista, herätti niin vahvoja tunteita heti syksyllä 2016, että SI Gamesin johtaja Miles Jacobsonin oli puolustauduttava ja esitettävä kantansa The Guardian -lehden mielipidepalstalla. Pelin suuren suosion ja pitkällä aikavälillä vakiintuneen aseman takia peliyhtiön johdossa oli koettu tärkeäksi tarjota mahdollisimman realistinen kuva jalkapallomaailmasta, johon myös Brexit kuului, sillä se varmasti tulisi vaikuttamaan myös jalkapalloon. Yhtiölle eri vaihtoehtojen simuloiminen oli Jacobsonin mukaan ollut loogista myös siitä syystä, että Brexitiä kannattanut puoli oli hieman yllättynyt vaalivoitostaan eikä ollut osannut ajatella, miten olisi järkevintä jatkaa. Peliyhtiöllä oli myös omakohtainen kokemus tilanteen haastavuudesta. Isossa-Britanniassa vallinnut ohjelmoijapula oli johtanut siihen, että kolmasosa myös *Football Manager* -peliin ohjelmoijista oli EU-kansalaisia manner-Euroopasta. Peliyhtiö pelkäsikin samalla, että osa heidän omista työntekijöistään joutuisi lähtemään maasta, jos kova Brexit olisi lopullinen tulos (Jacobson 2016).

Koska Brexitin loppuratkaisu oli täydellisesti auki, tahtoivat *Football Managerin* tekijät Miles Jacobsonin johdolla kattaa kaikki vaihtoehdot. Jalkapallo tuottaa Isolle-Britannialle suoraan ja välillisesti niin paljon rahaa, että sen merkitys myös Brexitin kannalta olisi merkittävä. Peliyhtiön ratkaisu sisällyttää Brexitin mahdollisuus peliin oli myös julkisuudessa kirvoittanut kommentteja, joissa pelintekijöiden arveltiin olevan paremmin perillä Brexitin mahdollisuuksista kuin poliitikkojen. Tämän jälkeen Jacobsonia oli lähestytty hyvin monesta mediatalosta ja myös poliittiset päättäjät olivat ottaneet yhteyttä. Yhtä kaikki oudoimmalta Jacobsonille tuntui julki-

suuteen välittynyt kuva siitä, että pelikehittäjien näkemyksiin tukeuduttiin kuin asiantuntijoihin (Jacobson 2016; Foster 2016).

Jacobson kuitenkin perusteli The Guardianin haastattelussa peliyhtiön ratkaisua myös opetus- ja sivistystarkoituksella. *Football Managerin* kautta oli pienellä kynnyksellä mahdollista tutustua Brexitin koko kirjoon ja nähdä, mitä vaihtoehtoja on olemassa (Khomami 2016). Samalla tavoin pelitutkija Frasca on korostanut, ettei simulaation tulosta voi ymmärtää pelkän lopputuloksen perusteella (Frasca 2003, 224). Brexit-prosessin vaihtoehdot *Football Manager* -peleissä (FM) olivat muotoutuneet todellisten ja keskusteluihin pohjautuneiden näkemysten pohjalta. Koska pelien Brexit-skenaarioiden lopputulokseen johtaneet lähtökohdat olivat todellisia, olivat skenaarioiden lopputuloksetkin potentiaalisesti merkittäviä myös todellisuudessa. Vaikka yksittäiselle FM-pelaajalle yksittäisen pelitallennuksen Brexit-lopputulos olisikin yhden-tekevä sen vaikutukset eivät sitä välttämättä olisi. Näiden vaikutusten takia pelaajaa voivat alkaa kiinnostaa myös ne lähtökohdat, joilla lopputulokseen on päädytty, sekä todellisuus, johon vaihtoehdot pohjaavat.

Brexit-vaihtoehtojen sisällyttämistä voi peilata lentokonesimulaattoreihin. Video lentokoneen laskeutumisesta on yksiulotteinen kertomus, mutta lentosimulaattorissa vaihtoehtoja on merkittävästi enemmän, vaikka jossain tilanteissa lopputulos voikin olla sama. Yksittäinen tapahtuma ei ole pelin tarkoitus vaan mahdollisuus. Samoin elokuvan käsikirjoittajilla voi olla mielessään useita loppuja elokuvalleen, mutta heidän on aina valittava yksi, kun taas peleissä niitä voi olla useita (Frasca 2003, 223–224, 226–227, 231). Vaikkei pelaaja pystykään vaikuttamaan Brexit-mallin lopputulokseen pelitallennuksissaan, estää moni vaihtoehto sen, ettei kaikki tapahdu aina samalla tavalla. Brexit ei myöskään ole *Football*

---

*Managerissa* itse tarkoitus vaan mahdollisuus, joka voi vaikuttaa peliin monin eri tavoin. Reaktioita julkisuudessa voi selittää myös se, että videopelit ovat oikeastaan ainoa populaarikulttuurin media, joka tuottaa simuloituja vaihtoehtoisia tuloksia kuluttajille. Tähän verrattuna esimerkiksi elokuvat tai TV-sarjat eivät tarjoa yllätyksiä enää toisella katselukerralla (Frasca 2003, 224).

Politiikan ennustaminen on lisäksi äärimmäisen hankalaa (Dowding & Miller 2019, 1002–1003), joten ei ihme, että vaihtoehtotodellisuuksia haluttiin sisällyttää useita. Lisäksi peliyhtiön tiedot poliittisten ryhmien kaikista tilanteeseen vaikuttavista motivaatioista ei voinut millään olla tiedossa. Tällöin edes skenaarioiden todellinen testaaminen ei kaikilta osin ole edes ollut käytännöllistä, vaan järkevämpää oli tyytyä arvioimaan päämahdollisuuksien todennäköisyyksiä sen enempää perehtymättä todellisesti poliittiseen päätöksentekoprosessiin. On helpompaa ennustaa, mitä tapahtuu kuin miksi se tapahtuu (Dowding & Miller 2019, 1003, 1005–1006).

Tunnetta *Football Managerin* Brexitiin varmasti helpotti se, että se oli mahdollista kokea paljon aikaisemmin kuin todellinen Brexit. Sellainen Brexit, jonka peli saattoi pelaajalle tarjota, pelotti monia. Eurogamer-sivuston kirjoittaja George Osborn suorastaan totesi uudistuksen aiheuttaneen videopelaajissa epämiellyttäviä tunteita. Monellakaan poliittisen ytimen ulkopuolella ei tuntunut olevan todellista tietoa Brexitistä, sen mahdollisista lopputuloksista tai edes kaikista kehitysvaiheista. Kun Ison-Britannian poliittinen johto vasta valmistelee asiaa, ihmisille voitiin jo pelin muodossa tarjota useampi vaihtoehtoinen Brexit – eivätkä ne olleet vaikuttaneet hyviltä (Osborn 2016).

Kova Brexit oli kuitenkin Osbornin mielestä pelin kannalta merkittävä vaihtoehto, sillä suuri osa maailmanluokan jalkapalloilijoista sekä lajin nuoret huippulupaukset eivät sen jäl-

keen enää pääsisi Ison-Britannian sarjoihin työluvan puuttumisen takia. Vaikutus ulottuisi kuitenkin myös muualle, sillä Osborn katsoi, että erityisesti Valioliigan suuren ostovoiman tyrehtyminen Euroopassa muuttaisi myös muun maanosan pelaajakauppaa. Isoon-Britanniaan pelaajia säännöllisesti myyvät eurooppalaiset kasvattajaseurat, joiden menestyminen perustuu nuorten pelaajien kehittämiseen ja myymiseen, joutuisivat kilpailun heiketessä pitämään tiukemmin kiinni lupaavista pelaajistaan tai myymään ne entistä halvemmalla muihin isoihin sarjoihin. Samalla muut isot sarjat pystyisivät kuitenkin kilpailemaan paremmin Valioliigajoukkueita vastaan eurooppalaisissa cup-kilpailuissa. Samalla Ison-Britannian liigojen kilpailukyky ja mahdollisesti myös oma juniorituotanto laskisi.

Osborn olikin Brexitin potentiaalisesti suurten vaikutusten takia kerännyt muilta FM-pelaajilta kantoja ja kokemuksia pelisarjan skenaarioihin. Lähestymistapoja tilanteeseen oli ollut lähinnä kolme: 1) Pitkän aikavälin varautuminen pahimpaan mahdolliseen vaihtoehtoon tietämättä lopullista tulosta. 2) Tallennuksen lopettaminen, mikäli pahin tapahtuu. Osa vastaajista oli jopa suositellut muuttamaan pois Isosta-Britanniasta, mikäli kova Brexit toteutuu todellisuudessa. 3) Ison-Britannian ja sitä kautta Brexitin välttely. Tämä näkökulma oli antanut myös mahdollisuuden tarkastella Brexitiä ulkopuolelta (Osborn 2016).

Osbornin kuvailut Brexit-vaihtoehtoista *FM17*-pelissä nostavat myös esiin mielenkiintoisen seikan. Pehmeän Brexitin myötämielisyys pelaajia kohtaan ei kuitenkaan välittyisi muille Ison-Britannian talouden aloille. Vaikka kirjoittaja humoristisesti kuvaakin tilannetta iskulauseella “Suck on that, manufacturing!” – “Imekää sitä, teollisuus!”, on heittoon sisällytetty pehmeän Brexitin epätasa-arvoistava vaikutus maan eri tuottavuusaloille ja tilanne, joka myös olisi maal-

---

le epäedullinen (Osborn 2016). Osborn kertoo siis artikkelissaan myös siitä, että *Football Managerin* kautta on mahdollista pyrkiä näkemään kova Brexitin vaikutus pelaajamarkkinoiden lisäksi muilla talouden aloilla.

Osbornin kuvailemat pelot saattoivat toisaalta olla myös helppotus. Syksyllä 2016 osa *Football Manager* -pelaajista saattoi jopa olla tyytyväisiä tähän *Football Managerin* tekemään Brexit-arvontaan, sillä sen jokaisella lopputulokselle oli asetettu joku lopullinen muoto. Poliitikassa Brexitin lopullisesta muodosta ja vaikutuksista ei sen sijaan ollut minkäänlaista varmuutta. Vaikka Brexit olikin todennäköisesti ikävä, ei sen kovinkaan vaihtoehto tarjonnut yllätyksiä, joihin ei olisi voinut varautua. Todellisuudessa Brexitiin ei voinut varautua oikein millään tavalla syksyllä 2016.

Samana todellisuuden epävarmuuden erityisesti maan taloudelle myös Osborn oli huomannut jo äänestystuloksen ratkettua ja maalasi vielä surullisemman kuvan siitä, että Brexit tarjoaisi joka tapauksessa valjun lopputuloksen: Parhaassakin tilanteessa Iso-Britannia vain hylkäisi Brexit-aiheet eikä todellisuudessa voittaisi tai saisi mitään uutta. Pahimmassa, ja todennäköisimmässä, tapauksessa tilanne maassa taas voisi hankaloitua merkittävästi (Osborn 2016).

Lontoossa ilmestyvän vasemmistolaisen *New Statesmen* -lehden toimittaja Steve Bush oli myös tehnyt oman kokeensa kahdella eri *Football Manager* -versiolla (2017 ja 2018) ja esitti oman huolestuneen kantansa Brexitiin. Bush oli pelannut kumpaakin peliversiota 30 kauden ajan aloittamalla uransa Englannin alasarjoista ja seuraamalla Valioliigan sekä koko Ison-Britannian kehitystä jalkapallon saralla. Molemmilla kerroilla Brexit-skenaario oli toteutunut Bushin mukaan Kanada-tyylisenä järjestelyinä, eli maa poistui unionin yhteismarkkinoilta ja loi kauppasuhteet muulla tavalla (Bush 2018).

Bushin yksi huomio oli, että Ison-Britannian ulkopuolisiin jalkapalloseuroihin Brexitillä ei alkuun vaikuttanut olevan oikeastaan minkäänlaista vaikutusta. Sen sijaan uusien pelaajien hankinta Ison-Britannian ulkopuolelta Euroopasta osoitautui maan alasarjajoukkueille lähes mahdottomaksi, ja pelaajasiirrot keskittyivät lähinnä muiden maanosien sarjoihin ja pelaajiin, mutta ne eivät täysin kompensoineet tukkoon mennyttä Euroopan kauppaa. Samasta ongelmasta kärsivät myös isommat joukkueet, jotka sitten ostivat kovan kamppailun jälkeen pelaajia maan omista alasarjoista. Brexit siis nosti kotimaisten pelaajien hintoja ja kiristi jo ennestään hankalaa taloudellista tilannetta seuroissa. Siirtohintojen noustessa pelaajat eivät siirtyneet ja palkat nousivat. Moni englantilainen seura menikin Bushin tallennuksissa konkurssiin alle kymmenessä vuodessa (Bush 2018).

Yhteenvetona Bush ennustikin, että Brexit siirtäisi myös oikeasti Ison-Britannian kaupan Euroopan ulkopuolelle ja että se olisi riittämätön kompensoimaan EU-kauppaa. Samalla myös Ison-Britannian status Euroopassa laskisi (Bush 2018). Pelaajasiirtojen vaikeutumisen oli huomannut myös *Mirror*-lehden toimittaja Aaron Flanagan (Flanagan 2017).

Verkkajulkaisuihin keskittyvän JOE-verkkosivun toimittajalle Alex Robertsille Brexit oli muuttanut *Football Manager 2021* -tallennuksen täydeksi painajaiseksi<sup>12</sup>, josta kirjoitetun peliarvostelun ensimmäinen väliotsikkokin oli "Thanks, Boris" – kiitos Boris [Johnson]. Kuuden pelaajakaupan Espanjasta epäonnistuttua peräkkäin Roberts oli todennut, että hänen manageroimansa joukkueen menestysmahdollisuudet olivat menneet. Vaikka kyseessä olikin "vain" videopeli, tahtoi toimittaja tehdä sen pohjalta ennustuksen, kuinka Brexit toimisi

---

<sup>12</sup>Alkuperäinen otsikko "Brexit turned my Football Manager 2021 journey into absolute hell".

---

todellisuudessa: hänen mielestään Isossa-Britanniassa tul-tai-siin olemaan suurissa ongelmissa (Roberts, n.d.).

Roberts kertoi myös jutussaan pelanneensa pelisarjaa aina 2008-versiosta alkaen tekemällä ensimmäisen tallennuksen suosikkijoukkueellaan, Englannin sarjajärjestelmässä mukana olevalla Walesin puolella majailevalla, Swansea City A.F.C.:llä, joka on viimeiset vuodet pelannut Englannin toiseksi korkeimmalla sarjatasolla. Kuitenkin vasta FM21-versiossa Brexitin kovuus oli päässyt yllättämään hänet (Roberts, n.d.).

Vaikka Brexit oli aiheuttanut toimittajalle harmaita hiuksia, sai peli itsessään positiivista palautetta juuri realistisuutensa sekä ajan hermolle olevien lisäystensä takia. Varsinkin maali-dottamien<sup>13</sup> lisääminen uusimpaan versioon oli tuonut pelin taas lähemmäs nykypäivän jalkapalloa (Roberts, n.d.). Toisin sanoen pelin realismi sai samanaikaisesti sekä kiitosta että kritiikkiä, vaikka negatiiviset painotukset koskivatkin itse pelistä riippumatonta poliittista prosessia.

Kovimmat reaktiot Brexitiä kohtaan tulivat kuitenkin muualta kuin videopelaajilta, joiden pelaajakaupat Ison-Britannian jalkapallosarjoihin olivat tulleet vaikeammaksi. Suurta kritiikkiä oli nimittäin saanut peliyhtiön ratkaisu lisätä yhdeksi olemattoman todennäköiseksi vaihtoehdoksi Pohjois-Irlannin ja Irlannin valtioliiton Brexitin seurauksena. Erityisesti pohjoisirlantilainen Demokraattinen unionistipuolue (engl. Democratic Unionist Party, DUP) reagoi vahvasti mahdolliseen Irlannin yhdistymisen vaihtoehtoon. Pohjois-Irlannin kansalliskokouksen jäsen Gary Middleton koki ää-

---

<sup>13</sup>Tunnetaan yleisesti lyhenteellä xG (expected goals); jalkapallo-ottelun yhteydessä annettu lukema, joka arvioi jokaisen pelitilanteen laataua ja maalin syntymisen todennäköisyyttä sekä kertoo ottelun lopuksi, kuinka monta maalia joukkueen olisi (maali)paikoistaan pitänyt keskimääräisesti tehdä.

rimmäisen erikoisena, että tilanne, jota kansanenemmistö oli kannatusmittauksissa vastustanut, olisi millään tapaa järkevää sisällyttää peliin. Erityisesti edustaja Middleton toivoi, etteivät pelintekijät turhaan loisi epävarmuutta herkeistä asioista, vaikka keskustelun herättämisen erilaisista aiheista hän koki myös videopelien tehtäväksi. Suoranaista boikottia peliä kohtaan ei sentään suositeltu (Casey 2016; Kelly 2017).

Oli siis selvää, että *Football Manager* -pelit olivat skenaarioiltaan sohaissseet ampiaspesää, sillä tuskin vastaavia reaktioita olisi muuten tullut esiin. Pohjois-Irlannin herkkä tilanne ja kiivas historia olivat tietysti asioita, jotka olivat paikallisten mielissä, eikä niitä toivottu puoliväkisin nostettavan taas pintaan. Toisaalta videopelissä kyseiselle Irlannin liitolle oli annettu häviävän pieni todennäköisyys, joka sillä on varmasti ollut myös todellisuudessa. Kääntäen, kyseisen vaihtoehdon pois jättäminen olisi pikemminkin voinut viestiä sitä, että pelintekijät kokivat Pohjois-Irlannin tulevaisuuden olevan absoluuttisesti osa Isoa-Britanniaa. Lisäämällä Irlanti-liittouman vaihtoehtojen joukkoon pelintekijät siis tavallaan varmistivat sen, etteivät asetu asiassa kummallekaan puolelle, sillä kumpikin lopputulos olisi mahdollinen.

Oli siis selvää, että Brexit pakottaisi maan seurat myös muuttamaan toimintatapojaan. Samaa pohti myös The Higher Tempo Press -sivuston kirjoittaja TheMetodoFM, joka antoi kanssapelaajille toimintaohjeet, joita joukkueiden olisi järkevä tehdä myös todellisuudessa: Joukkueiden pitäisi kehittää omaa nuorisokatemiaansa, jotta pelaajien hankkimiselle ulkomailta tulisi vähemmän tarpeita. Joukkueiden pelaajatakkailijoiden pitäisi myös panostaa yhä enemmän Ison-Britannian sisäisiin sarjoihin ja pelaajiin automaattisesti peliluvallisten pelaajien löytämiseksi. Lisäksi joukkueiden kannattaisi pyrkiä hankkimaan ulkomaisia yhteistyöseuroja niin, että heidän ilman työ lupaa jääneet pelaajansa voisivat noi-

---

den seurojen kautta saavuttaa sellaisen tason ja tilanteen, jossa työluvan saaminen Isoon-Britanniaan myöhemmin onnistuisi. Pitkän aikavälin suunnitelmalla erityisesti absoluuttisen kärjen ulkopuolella olevat ja alempien sarjatasojen joukkueet pystyisivät varmistamaan pelaajiensa riittävän tason ja kilpailullisuuden (TheMetodoFM 2017). Toisin sanoen TheMetodoFM oppi tuntemaan pelaamisen etenemiseksi vaadittavan koodiston ja lisäksi sen järjestelmän, jolla pelin voi voittaa (Kapell & Elliott 2013, 12).

Videopeliä itsessään ei kuitenkaan siitä kirjoittaneiden joukossa pidetty poliittisena, vaikka siinä poliittisiakin tapahtumia oli simuloitu. Sen sijaan *Football Managerin* Brexit haluttiin nähdä eräänlaisena esimerkkinä siitä, kuinka se jalkapalloon voisi vaikuttaa. *FM17:n* tullessa ulos koko Brexithän oli vielä aivan alkutekijöissään ja sen todellinen toteutuminen vaikutti vielä hyvin epäselvältä. Oli siis loogista, että peliyhtiö mahdollisti koko Brexitin skaalan (Smith 2016).

Videopelillisesti Brexit koettiin kuitenkin hyvänä lisähaasteena, joka voisi kiinnostaa yhä useampia pelaajia (Dictate the Game, n.d.). Osalle FM-pelaajista muutos oli jopa tervetullut, sillä Brexitistä koettiin myös etua Ison-Britannian ulkopuolisessa jalkapallomaailmassa. Tavallaan pelaajat pääsivät ennalta kurkistamaan tilanteeseen, josta ei ollut vielä täyttä varmuutta.

Erityisesti kahta merkittävää etua oli mahdollista hyödyntää johdettaessa seuraa Ison-Britannian ulkopuolella. Ensimmäinen kilpailu ulkomaalaisista työluvan ehdot täyttävistä huippupelaajista kasvaisi, mikä voisi nostaa heidän hintaansa. Oma seura voisi tehdä hyvin voittoa kaapatessaan halvalla pelaajan ja myydä hänet suurella summalla Valioliigaan, kun hänen työlupaehtonsa täyttyisivät. Toisekseen Ison-Britannian joukkueiden ei olisi enää helppo kilpailla samoista työluvan ulkopuolisista pelaajista, joita on enemmistö,

joten heidän ostamisensa voisi olla seuroille jopa halvempaa (Guido 2018).

Samalla Ison-Britannian poliittisen päätöksen poikkeuksellisuus koettiin myös oikeasti merkittävänä ja varmasti vaikuttavan eurooppalaiseen jalkapalloon (Dictate the Game, n.d.). Pelaajat olivat saaneet kokea monenlaisia versioita Brexitistä ja varmasti tehneet mielessään päätöksen siitä, mikä olisi heidän mielestään paras lopputulos.

Tärkeää kuitenkin oli, että pelitalo ja pelisarja itse asettuivat puolueettomaan asemaan. Pelissä tapahtuvien mahdollisuuksien vaihtoehdot olivat vain arveluja siitä, mitä voisi tapahtua. Pelissä tapahtumien mahdollisuuksien yhdistelmiä oli satoja ja todellisuudessa mahdollisuudet olivat vieläkin monipuolisemmat (Flanagan 2017). Kaikesta huolimatta pelisarjaa pidettiin jossain kohtaa parhaana simulaationa Brexitistä (Ford 2019).

Ympäri maailmaa Brexitin vaikutus jäi myös varmasti varjoon pelisarjan vuoden 2018 versiossa ja siitä eteenpäin. Tuo oli nimittäin ensimmäinen versio, jossa "newgen"<sup>14</sup> saattoi julkisesti myöntää olevansa homoseksuaali – toki vain niiden maiden sarjoissa ja kansalaisuuksilla, joille se todellisuudessa oli mahdollista ilman ongelmia lainsäädännön kanssa. Pelintekijät eivät lisänneet mahdollisuutta oikeille pelaajille väärin mielikuvien välttämiseksi (Flanagan 2017). Oli siis mahdollista, että Brexitin sijasta monessa maassa tämä uudistus koettiin merkittävämpänä ja enemmän tuntoja aiheuttavana uudistuksena, sillä se saattoi potentiaalisesti koskettaa suurempaa osaa pelisarjan pelaajista ja tietysti ihmisistä yleensäkin.

---

<sup>14</sup>Pelin generoima (fiktiivinen) jalkapalloilija (*newly generated*), joita ilmestyy vuosittain joukkueiden junioriosastolle paikkaamaan uransa lopettavien pelaajien tyhjiötä.

---

Kun Brexit viimein tapahtui vuoden 2021 alussa, oli peliyhtiön johtohahmolla, Miles Jacobsonilla, hyvä hetki peilata tilannetta menneiden vuosien keskusteluun. Alkuun Jacobson nosti esiin irvokkaan näytelmän tammikuun 2021 jalkapallon siirtoikkunasta. Englantilainen pitkän linjan manageri Sam Allardyce oli julkisuudessa ruotinnut Brexitiä, sillä uudet säännöt olivat estäneet kolme pelaajasiirtoa, jotka valmentaja oli nähnyt joukkueen Valioliigassa säilymisen kannalta olennaisiksi. Tilanteesta erityisen teki se, että Allardyce oli ollut aikanaan Brexitin suuri kannattaja. Lisäksi Jacobson tahtoi huomauttaa, että pelaamalla *Football Manager* -pelisarjaa Allardyce olisi välttynyt edellä mainitulta tilanteelta ja jo ennalta tiennyt, saavatko kyseisentasoiset pelaajat työluvan Brexitin jälkeiseen Valioliigaan (Jacobson 2021; Evans 2021).

FM-pelaajat olivat Jacobsonin mukaan todellakin edellisten vuosien aikana päässeet kokemaan kaikki Brexitin vaikutukset ja vaihtoehdot ja olivat siksi ehkä parhaiten valveutuneita siitä, kuinka Brexit oikeasti vaikuttaisi jalkapallomaailmaan (Jacobson 2021; Evans 2021).

Vuosien mittaan *Football Manager* -pelisarjan Brexit-vaihtoehdot elivät ja viimeisimpään 2021-versioon todellinen Brexit-tulos lisättiin vasta päivityksenä, sillä lopullinen Brexit-suunnitelma oli muodostettu suhteellisen nopeasti vuoden 2020 lopulla. Lopulliset Brexitin jälkeiset pisteytykseen perustuvat siirtosäännöt ulkomailta maan jalkapalloliitto oli koonnut kymmeneksi pitkäksi dokumentiksi. Merkittävintä oli, että siirrot olivat käytännössä edelleen helppoja tehdä suurten sarjojen parhaimmista joukkueista, mutta entistä vaikeampaa kaikkialta muualta. Lisäksi säännöt koskivat miespelaajien lisäksi myös naispelaajia sekä jalkapalloseuran muuta henkilöstöä (kuten valmentajat ja managerit). Samoin Ison-Britannian kansalaisien siirtyminen toisten EU-maiden jalkapallosarjoihin ei olisi

enää vapaata, vaan heidän pitäisi mennä läpi kyseisen maan sarjan ulkomaalaisseulan (Jacobson 2021).

Taloudellisen etuaseman Jacobsonin mukaan saivat Euroopan parhaiden sarjojen keskitason joukkueet, jotka voivat kehittää halvalla kaappaamistaan pelaajista niitä huippupelaajia, joita Valioliiga-joukkueet voivat vapaasti ostaa, juuri kuten kirjoittajat olivat edeltävinä vuosina ennakoineet. Samalla kyseisten seurojen on mahdollista tehdä merkittävä taloudellinen voitto näistä pelaajista. Valioliiga-joukkueet saattavat jopa alkaa tehdä keskinäisiä sopimuksia tällaisten seurojen kanssa ulkomaisen pelaajavirran takaamiseksi (Jacobson 2021).

## Lopuksi

Voisi sanoa, että sen jälkeen, kun *Football Manager* -peleihin lisättiin erilaiset Brexit-skenaariot, monet Ison-Britannian tai Euroopan unionin politiikkaa tuntemattomat ihmiset tulivat kohdanneeksi Brexitin ja Euroopan unionin ehkä jopa ensimmäistä kertaa. Brexit-reaktioiden laajaa skaalaa voi myös selittää Englannin Valioliigan suosio yhtenä maailman suosituimmista ja seuratuimmista urheilusarjoista sekä Ison-Britannian asema nykymuotoisen jalkapallon synnyinkotina. Videopelimanagerointi Valioliigassa ja yleensäkin kattavassa Englannin sarjajärjestelmässä on varmasti tuonut useat pelisarjan pelaajat lähemmäs Isoa-Britanniaa.

Reaktioita Brexitiä ja sen *Football Manager* -pelisarjan vaihtoehtoja kohtaan olisi saattanut lieventää todellisen Brexitin nopeampi hoitaminen. Nyt mahdollisia Brexit-vaihtoehtoja jouduttiin ruotimaan *Football Manager* -pelisarjassa usean vuoden ajan sen sijasta, että 2017 version arvailujen jälkeen olisi voitu tarjota jo virallinen Brexitin lopputulos. Vaikuttaakin ennen kaikkea siltä, että pelisarjan aiheuttamat Brexit-reaktiot osoittivat lähinnä sen, että pitkittynyt epävarmuus

---

oli Brexitin seurauksista se, joka haittasi ihmisiä eniten.

Monille jalkapallosta kiinnostuneille tuli kuitenkin pian selväksi, että kova Brexit vaikutti merkittävästi heidän pelikemukseensa ja erityisen paljon silloin, kun heidän joukkueensa pelasi Ison-Britannian sarjoissa. Moni peliä pelannut ja sen Brexitiin reagoanut on kuitenkin huomaamattaan nostanut esiin kauhukuvia Brexitistä pienoiskoossa. Miksi eivät samat taloudelliset ongelmat heijastuisi myös muihin valtionrajat ylittäviin kauppoihin? Ison-Britannian alueella työskentelevät saattoivat siis saada videopelistä ennakkovaroituksen sille, mitä heidän omalla työpaikallaan voisi tapahtua: kauppa maan ulkopuolelle vaikeutuisi merkittävästi ja sisämarkkinoilla kilpailu kovenisi sekä samalla korottaisi hintoja.

Poliitikot ovat kuitenkin pelintekijöitä paineistetummassa asemassa tekemässä päätöksiä, sillä heille lankeaa todellinen vastuu päätösten vaikutuksista ja lopputuloksista. Lopullisten päätösten tueksi Ison-Britannian poliittinen johto olisi kuitenkin voinut käyttää jalkapalloa simuloivan videopelin antamaa tulosta. Videopelissä eteen tulevat haasteet olivat mahdollisia ja todellisia myös todellisuudessa, joten niistä ja niiden aiheuttamista reaktioista olisi voinut olla apua pohdittaessa, millainen Brexit olisi lopulta kaikista paras, ja miten Brexitiin pitäisi valtion tasolla varautua.

On myös aiheellista kysyä, olisiko Brexitin vaihtoehto pitänyt sisällyttää jo edeltäviin *Football Manager* -versioihin, kun keskustelu EU-erosta virisi Isossa-Britanniassa. Näin asia olisi saattanut saada eri tavalla julkisuutta ja nostanut paremmin esille mahdollisen lopputuloksen vaikutuksia. Silloin videopelin opeilla olisi saattanut olla myös pieni, mutta mahdollisesti ratkaiseva vaikutus kansanäänestyksen lopputulokseen, kun useampi olisi kohdannut kovan Brexitin pelitalennuksessaan jo ennen äänestystä.

On myös poikkeuksellista, kuinka paljon peliyhtiön johtajan

Miles Jacobsonin piti esittää omia sekä yhtiönsä näkemyksiä julkisuudessa. Joku olisi voinut viitata kintaalla tällaiselle hullunmyllylle: “Sehän on vain videopeli...”. Jacobsonin vahva rooli kuvastanee jotain kasvavasta pelintekijöiden yhteiskuntavastuusta ja siitä, miten yhteiskunta kokee videopelit nykypäivänä. Myös tälle keskustelulle olisi ehdottomasti ollut enemmän tilaa julkisuudessa, sillä poliittinen asia nosti videopelin mediamyllytyksen kohteeksi.

Ehkä poliitikkojen olisi kuitenkin kannattanut nostaa esille Brexit-vaihtoehtojen aiheuttamat reaktiot niiden varsinaiseen peliin sisällyttämisen sijasta. Tällöin olisi ollut mahdollista analysoida sitä, miten jalkapallon tulevaisuus saarivaltiossa nähtiin sen harrastajien joukossa. Jos kova Brexit sai pelin pelaajilta enimmäkseen tyrmäävää kritiikkiä ja sen nähtiin paljolti hankaloittavan jalkapalloseurojen toimintaa Isossa-Britanniassa, kuulostaisi kovan Brexitin valitseminen todellisuudessa maallikon korviin järjettömältä.

Toisaalta *Football Managerin* Brexitin voi nähdä vain myrskynä vesilasissa. Pelissä Brexit perustui ainoastaan pelin arpomaan lopputulokseen, joka valikoitui todennäköisyyksien perusteella laajasta skaalasta vaihtoehtoja. Peli itsessään ei siis “ennusta” mitään, vaan vain arpoo yhden ennalta asetetuista skenaarioista. Ei siis sinällään ollut yllätys, että pelissä oli varsin todennäköistä kohdata kova Brexit, jota myös kansanäänestyksen voittaneet konservatiivit olivat ajaneet. Yksityiskohtien osalta taas tuossa vaiheessa kellään ei voinut olla tarkkaa tietoa siitä, miten jyrkkänä Brexit toteutuisi.

Samoin vahvat reaktiot “ennustamiseen” juontuivat varmasti juuri pelien realismista, sisältäähän se satoja oikeita joukkueita ja kymmeniä tuhansia oikeita pelaajia maailman kaikista kolkista. Kaikki mahdolliset Brexit-vaihtoehdot olivat todellakin mahdollisia, vaikkakin muutaman osalta erittäin epätodennäköisiä.



---

Viimeiseksi on pakko todeta, että pelaan *Football Manager* -pelejä itsekin ja omissa *FM19*-tallennuksissani Brexit on tapahtunut joka kerta ja käytännössä aina sen kovassa muodossa. Pelaajien pelilupa on kuitenkin ollut hieman helpompi saada kuin kireimmissä skenaarioissa. Lisäksi jo joukkueessa olleet ulkomaalaiset pelaajat lasketaan yleensä "kotimaisiksi" heidän senhetkisen sopimuksensa loppuun asti. Tallennuksissani Brexitin jälkeen kaikki Ison-Britannian ja sen merentakaisien alueiden ulkopuoliset kansalaisuudet vaativat peliluvan, jonka saavuttaa tarjoamalla pelaajalle vähintään noin 10 000 euron viikkopalkkaa. Tämä palkkaraja kuitenkin tarkoittaa sitä, että ulkomaisia pelaajia on saatavissa vain muutamisiin rikkaimpiin joukkueisiin ja sarjoihin koko valtiossa. Lisäksi useasti Irlannin kansalaiset lasketaan "kotimaisiksi" pelaajiksi. Muutamissa tallennuksissani vielä Brexitiä mielenkiintoisempi muutos on ollut uusien maiden, kuten Albanian ja Serbian, liittyminen Euroopan unioniin! Siinä on jopa Brexit-skenaarioita vahvempi poliittinen viesti, joka suorastaan vaatisi keskustelua myös julkisuudessa.

## Lähteet

### Tutkimusaineisto

Bush, Stephen. 2018. "Will Brexit be a success? Not if Football Manager is any guide". *New Statesman*, 18.4.2018. <https://www.newstatesman.com/politics/sport/2018/04/will-brexit-be-success-not-if-football-manager-any-guide>.

Casey, Gavan. 2016. "DUP Outraged As Football Manager 2017 Predicts A United Ireland". *Balls.ie*, 21.10.2016. <https://www.balls.ie/football/football-manager-united-ireland-349433>.

Chaudhary, Abhishek. 2016. "Hello Brexit! Football Manager 2017 to Simulate UK's Exit from Europe, Signing Players to

Become a Lot Harder". *FootTheBall*, 19.10.2016. <https://www.foottheball.com/featured/football-manager-brexit-2017>.

Dictate the Game. n. d. "Brexit is coming. How could it affect FM20 and British football?". Luettu 24.11.2021. <https://dictatethegame.com/brexit-fm20/>.

Evans, Greg. 2021. "Football manager who voted Leave complains about not being able to sign players because of Brexit". *Indy100*, 4.1.2021. <https://www.indy100.com/sport/sam-allardyce-brexit-west-brom-transfers-b1781990>.

Flanagan, Aaron. 2017. "Football Manager 2018 simulates BREXIT with budding bosses getting a hard or soft version to content with". *Mirror*, 9.11.2017. <https://www.mirror.co.uk/sport/football/news/football-manager-2018-simulates-brexit-11495153>.

Ford, James. 2019. "Stadia, Brexit, Pokemon, and more: Miles Jacobson talks about everything Football Manager 2020". *Games Radar*, 29.10.2019. <https://www.gamesradar.com/football-manager-2020-miles-jacobson-interview/>.

Foster, Mark. 2016. "Football Manager Has A Better Thought Out Brexit Plan Than The UK". *UNILAD*, 19.10.2016. <https://www.unilad.co.uk/gaming/football-manager-has-a-better-thought-out-brexit-plan-than-the-uk/>.

Guido. 2018. "Benefitting From Brexit (As A Non-British Club)". *Strikerless*, 10.12.2018. <https://strikerless.com/2018/12/10/benefitting-from-brexit-as-a-non-british-club/>.

Jacobson, Miles. 2016. "We planned for Brexit at Football Manager. So why did no one else?". *The Guardian*, 14.11.2016. <https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/nov/14/football-manager-anticipated-brexit-why-not-government>.

Jacobson, Miles. 2021. "Who are the winners and losers

---

of Brexit's impact on football?". *Sport Business*, 15.1.2021. <https://www.sportbusiness.com/2021/01/miles-jacobson-i-who-are-brexits-winners-and-losers-in-football/>.

Kelly, Ryan. 2017. "Brexit in Football Manager 2018: Scenarios, dates & how the game predicts the future". *Goal*, 10.11.2017. <https://www.goal.com/en/news/brexit-in-football-manager-2018-scenarios-dates-how-the-game/13grc7m4io8ge17lyzvzvivo9>.

Khomami, Nadia. 2016. "Want to know how Brexit will work? Play Football Manager". *The Guardian*, 18.10.2016. <https://www.theguardian.com/technology/2016/oct/18/want-to-know-how-brexit-will-work-play-football-manager>.

Osborn, George. 2016. "How Football Manager 2017 is making football fans panic about Brexit". *Eurogamer*, 25.11.2016. <https://www.eurogamer.net/articles/2016-11-25-how-football-manager-2017-is-making-football-fans-panic-about-brexit>.

Roberts, Alex n. d. "Brexit Turned My Football Manager 2021 Journey into Absolute Hell". *JOE*. <https://www.joe.co.uk/football/brexit-football-manager-2021-256917>. Luettu 24.11.2021.

Smith, Adam. 2016. "Football Manager 17 Includes A Brexit Simulator". *Rock Paper Shotgun*, 18.10.2016. <https://www.rockpapershotgun.com/football-manager-17-brexit>.

TheMetodoFM.2017. "An FM17 Guide to Brexit". *The Higher Tempo Press*, 1.5.2017. <https://www.thehighertempopress.com/2017/05/fm17-guide-brexit/>.

### Tieteelliset julkaisut

Apperley, Tom. 2013. "Modding the Historians' Code: Historical Verisimilitude and the Counterfactual Imagination". Teoksessa *Playing with the Past: Digital Games and the Simu-*

*lation of History*, toimittaneet Matthew Wilhelm Kapell ja Andrew B. R. Elliott. New York: Bloomsbury Academic & Professional.

Burns, Christa ja Sauers, Michael P. 2014. *Google Search Secrets*. Chicago: Neal-Schuman.

Crawford, Garry. 2006. "The cult of Champ Man: the culture and pleasures of Championship Manager/Football Manager gamers". *Information, Communication & Society* 9 (1): 496–514. <https://doi.org/10.1080/13691180600858721>.

Dow, Douglas N. 2013. "Historical Veneers: Anachronism, Simulation, and Art History in Assassin's Creed II". Teoksessa *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, toimittaneet Matthew Wilhelm Kapell ja Andrew B. R. Elliott. 2013. New York: Bloomsbury Academic & Professional.

Dowding, Keith ja Miller, Charles. 2019. "On prediction in political science". *European Journal of Political Research* 58 (3): 1001–1018. <https://doi.org/10.1111/1475-6765.12319>.

Frasca, Gonzalo. 2003. "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology". Teoksessa *The Video Game Theory Reader*, toimittaneet Mark J. P. Wolf ja Bernard Perron. Oxon: Taylor & Francis Books, Inc..

Kaldor, Mary. 2019. "Democracy and Brexit". *Soundings: A journal of politics and culture* 72: 17–30. <https://doi.org/10.3898/SOUN.72.01.2019>.

Kapell, Matthew Wilhelm ja Elliott, Andrew B. R. 2013. "Introduction: To Build a Past That Will Stand the Test of Time"—Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives". Teoksessa *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, toimittaneet Matthew Wilhelm Kapell ja Andrew B. R. Elliott. New York: Bloomsbury Academic &

---

Professional.

Köstlbauer, Josef. 2013. "The Strange Attraction of Simulation: Realism, Authenticity, Virtuality". Teoksessa *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, toimittaneet Matthew Wilhelm Kapell ja Andrew B. R. Elliott. New York: Bloomsbury Academic & Professional.

Lawler, Steph. 2002. "Narrative in Social Research". Teoksessa *Qualitative Research in Action*, toimittanut Tim May. London: SAGE Publications Ltd. <https://dx.doi.org/10.4135/9781849209656>.

Levene, Mark. 2010. *An Introduction to Search Engines and Web Navigation*. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc. <https://doi.org/10.1002/9780470874233>.

Lohmann, Robert. 2019. "Taking a Glimpse Into the Future by Playing?". *Simulation & Gaming* 50 (3): 377–392. <https://doi.org/10.1177/1046878119848133>.

Mattlin, Mikael. 2018. "Adapting the DIPLOMACY Board Game Concept for 21st Century International Relations Teaching". *Simulation & Gaming* 49 (6): 735–750. <https://doi.org/10.1177/1046878118788905>.

Medcalf, Richard ja Griggs, Gerald. 2015. "‘I Never Saw Him Play but We Were the Best of Friends for Years’: A Case Study Exploring the Pseudosocial Relationships of Football Manager Bloggers". *Communication & Sport* 3 (3), 334–347. <https://doi.org/10.1177/2167479514542152>.

Morphet, Janice. 2017. *Beyond Brexit? How to assess the UK's future*. Bristol: Bristol University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt1t894jx>.

National Research Council. 2010. *The Rise of Games and High Performance Computing for Modeling and Simulation*. Washington D. C., National Academies Press.

Raveendran, Kiran. 2017. "Shadow of Brexit Looms on British Sports". *Journal of Strategic Human Resource Management* 6 (1): 39–42.

Schreier, Margrit, Christoph Stamann, Markus Janssen, Thomas Dahl ja Amanda Whittal. 2019. "Qualitative Content Analysis: Conceptualizations and Challenges in Research Practice—Introduction to the FQS Special Issue ‘Qualitative Content Analysis I’". *Forum: Qualitative Social Research* 20 (3). <https://doi.org/10.17169/fqs-20.3.3393>.

### Lauta- ja videopelit

Calhamer, Allan B. 1959. *Diplomacy*. Lautapeli. Renton, Washington, Yhdysvallat: Wizards of the Coast.

PopTop Software & Feral Interactive. 2001. *Tropico*. Windows, Mac OS X. New York City, New York, Yhdysvallat: Gathering of Developers (Windows) & Plymouth, Minnesota, Yhdysvallat: MacSoft (Mac).

Sports Interactive. 2016. *Football Manager 2017*. Microsoft Windows, MacOS, Linux. Lontoo, Iso-Britannia: Sports Interactive.

Sports Interactive. 2017. *Football Manager 2018*. Microsoft Windows, MacOS, Linux, Nintendo Switch. Lontoo, Iso-Britannia: Sports Interactive.

Sports Interactive. 2018. *Football Manager 2019*. Microsoft Windows, MacOS, Nintendo Switch. Lontoo, Iso-Britannia: Sports Interactive.

Sports Interactive. 2019. *Football Manager 2020*. Microsoft Windows, MacOS, iOS, Android, Nintendo Switch. Lontoo, Iso-Britannia: Sports Interactive.

Sports Interactive. 2021. *Football Manager 2021*. Microsoft Windows, MacOS, iOS, Android, Xbox One, Xbox Series X/S,

---

Nintendo Switch. Lontoo, Iso-Britannia: Sports Interactive.

Ubisoft Montreal. 2009. *Assassin's Creed II*. PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows, OS X, PlayStation 4, Xbox One. Montreuil, Ranska: Ubisoft.

### Muu verkkosisältö

Sports Interactive. 2019. "Larry Nance jr. – Why I Love FM". *Football Manager*, 12.12.2019. <https://www.footballmanager.com/the-byline/larry-nance-jr-why-i-love-fm>.

Sports Interactive. 2020. "Football Manager 2020 by the Numbers". *Football Manager*, 9.8.2020. <https://www.footballmanager.com/the-byline/football-manager-2020-numbers>.

Geey, Daniel ja Jonny Madill. n. d. "The Foreigner Debate: The FA's New Work Permit Regulations Explained". Daniel Geey. <https://www.danielgeey.com/post/the-foreigner-debate-the-fas-new-work-permit-regulations-explained/>. Luettu 24.11.2021.

Gilbert, Fraser. 2018. "8 things you never knew about Football Manager". *Redbull*, 23.7.2018. <https://www.redbull.com/in-en/football-manager-facts>.

Kopf, Dan. 2019. "The video game series "Football Manager" has a racism problem". *Quartz*, 11.6.2019. Viimeksi päivitetty 14.6.2019. <https://qz.com/1636057/football-manager-2019-has-a-racism-problem/>.

Lee, James. 2008. "Everton FC to use Football Manager as recruiting tool". *Gamesindustry.biz*, 17.11.2008. <https://www.gamesindustry.biz/articles/everton-fc-to-use-football-manager-as-recruiting-tool>.

Premier League. 2017. "Squads for 2017/18 Premier League

confirmed". 1.9.2017. <https://www.premierleague.com/news/465277>.

Riaz, Adnan. 2019. "Antoine Griezmann Drops First Look At His 'Arsenal 2023' Team In Football Manager 2019". *Sport Bible*. 15.8.2019. <https://www.sportbible.com/football/news-gaming-griezmann-drops-first-look-at-his-arsenal-team-in-football-manager-20190814>.

Smith, Liam. 2015. "Permit to Play: Exploring the Rules that Govern Non-EU Footballer's Joining British Clubs". *Liam Smith Law*, 19.1.2015. <https://liamsmithlaw.wordpress.com/2015/01/19/permit-to-play-exploring-the-rules-that-govern-non-eu-footballers-joining-british-clubs/>.

Steam. 2021. "Faroe Islands (3 divisions)". <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2297999280>.

Stuart, Keith. 2014. "Why clubs are using Football Manager as a real-life scouting tool". *The Guardian*, 12.8.2014. <https://www.theguardian.com/technology/2014/aug/12/why-clubs-football-manager-scouting-tool>.

The World Game. 2020. "Record amount of people play Football Manager as self-quarantine increases." Viimeksi päivitetty 16.3.2020. <https://theworldgame.sbs.com.au/record-amount-of-people-play-football-manager-as-self-quarantine-increases>.