

Puumailoista ylämummoon: Näkökulmia digitaalisten jääkiekkopelien tutkimukseen

Katsaus

Tero Kerttula

Jyväskylän yliopisto

Tiivistelmä

Digitaalisten jääkiekkopelien kilpapelaminen nousi otsikoihin keväällä 2020, kun COVID-19 -pandemian vuoksi jääkiekon suomenmestaruussarja Liiga jouduttiin keskeyttämään. Varsinaisen jääkiekkoviikenteen tilalle Telia yhteistyökumppaneineen loi virtuaaliset pudotuspelit, eli ePlayoffit, jotka saivat näkyvyyttä useissa kotimaisissa medioissa. Samalla ePlayoffit nostivat esiin myös NHL-pelien ammattipelaamista ECL- ja NACL-sarjoissa. Tässä katsauksessa käyn läpi digitaalisiin jääkiekkopeleihin liittyvää tutkimusta, sekä kartoitan uusia mahdollisia tutkimussuuntia niihin liittyen. Katsaus keskittyy historiallisiin ja yhteiskunnallisiin näkökulmiin, sekä kilpapelamiseen. Mahdollisia uusia tutkimussuuntia on useita ja esittelen tässä niistä vain muutaman.

Avainsanat: jääkiekko, digitaalinen jääkiekko, kilpapelaminen

Abstract

Competitive play in digital ice hockey simulations rose to the headlines in Spring 2020, when the COVID-19 -pandemic resulted in the cancellation of the 2019–2020 -season of the Finnish national ice hockey league, Liiga. To replace traditional ice hockey, the Swedish telecommunications company Telia created virtual ice hockey playoffs, called the ePlayoffs, which attracted the attention of several Finnish media outlets. At the same time, these ePlayoffs gave attention to professional NHL video gaming in the ECL- and NACL-leagues. In this review, I look at the research based on these digital ice hockey simulations and map some new possible directions for the future research on the subject. The review focuses on historical and societal points of view, along with competitive gaming. There are multiple possible new directions for the research and I will only present a handful of them in this review.

Keywords: ice hockey, digital ice hockey, competitive gaming

Johdanto

Erilaiset urheilupelit ovat olleet tärkeässä osassa koko videopelialan historiankirjoitusta katsoessa. Jo aivan ensimmäisissä videopeleiksi laskettavissa teoksissa urheilupelit, kuten *Tennis for Two* (William Higinbotham 1958) sekä Atarin *Pong* (Atari, Inc. 1972) nousivat esiin käytännössä kaikissa videopelihistoriaa kartoittavissa kirjoituksissa. Urheilupelien suosio on vuosien saatossa vain kasvanut, mistä eräänä osoituksena voidaan pitää EA Sportsin *NHL*- ja *FIFA*-pelisarjojen suosiota, sekä myös ilmiöksi nousutta *Wii Sportsia* (Nintendo 2006), joka osaltaan vaikutti Nintendon Wii-konsolin maailmanlaajuiseen menestykseen.

Pelitutkimuksessa urheilupelien rooli on ollut vaihteleva. Pelihistorian tutkimuksessa niillä on oma ehdoton paikkansa ja *Wii Sportsin* (2006) kaltaiset pelillistetyt liikuntasovellukset ovat näkyneet useissa liikuntapelaamista (*exergaming*) käsittelevissä tutkimuksissa (esim. Peng, Ling & Crouse 2011; Best 2013). Silti erityisesti joukkueurheilupelien rooli on ollut muita urheilupelejä näkymättömämpi.

Yleistäen voidaan sanoa urheilupelien jääneen pelitutkimuksen kentällä aliedustetuiksi. On mahdollista, että asiaan vaikuttaa urheilupelien aliarvostus peleinä, minkä katson johtuvan suureksi osaksi siitä, että uusia osia pelisarjoihin julkaitaan vuosittain mutta usein vain pienillä muutoksilla edeltävään versioon verrattuna. Erityisesti EA Sportsin pelit ovat saaneet pelimediassa usein kritiikkiä siitä, ettei uusi versio tuo edeltäjäänsä nähden lisää juuri muuta kuin päivitetyt pelaajalistat. Urheilupelien suosioon vuosipäivitykset eivät ole näkyvästi vaikuttaneet, sillä erilaisia urheilusimulaatioita otetaan edelleen paljon. Esimerkiksi vuonna 2014 *NHL 15* ja *Fifa 15* ottivat Suomen myydyimpien pelien listalla molemmat kärkisijat (Koponen 2015). Yleisesti otettuna urheilupelien suosio on oman pohdintansa arvoinen aihe. Ian Bogost

(2003) määrittelee urheilupelit digitaalisiksi versioksi esittämistään lajeista (Bogost 2003, 51–63). Näin ollen on mahdollista tehdä oletus, että urheilupelien pääasiallinen kohdeyleisö on lajit jo ennalta tuntevat ja niitä joko urheillen tai katsoen kuluttavat henkilöt.

Keskityn tässä katsauksessa erityisesti jääkiekkosimulaatioihin, sillä aihepiiri on itselleni läheisin ja myös vähän tutkittu. Sen lisäksi katsauksen laajentaminen esimerkiksi jalkapallo- ja koripallosimulaatioihin laajentaisi kokonaisuutta liikaa. Jääkiekkopelit voidaan jakaa karkeasti kolmeen eri kategoriaan. Yleisin ja suosituin muoto on tavallista kuudella kuutta vastaan pelattavaa jääkiekko-ottelua simuloivat pelit. Tähän kategoriaan kuuluvat esimerkiksi EA Sportsin *NHL*-pelit (EA Sports 1991–2020) ja 2K Gamesin *NHL2K*-pelisarja (Black Box Games/2K Sports 2000–2017). Toisena kategoriana ovat manageripelit, jotka itse jäätapahtumien sijaan keskittyvät jääkiekkjoukkueen johtamiseen ja valmennusrooleihin. Manageripelejä julkaistaan harvemmin, ja viime vuosina genreä onkin hallinnut lähinnä kuudenteen osaansa ehtinyt *Franchise Hockey Manager* (Out of the Park Developments 2014–2019)-pelisarja. Kolmannen kategorian muodostavat viihteellisemmät jääkiekkopelit, joissa varsinaisen jääkiekon sääntöjä noudatetaan vain löyhästi, eikä kentällä yleensä ole täyttä 12 pelaajaa. Tällaisia pelejä ovat mm. *3 on 3 NHL Arcade* (EA Canada 2009) sekä *NHL Hitz* (Black Box Games 2001–2003)-pelit. Tällä hetkellä *NHL*-pelisarjalle ei ole simulaatiomielessä kilpailijoita ja manageripelejäkin on tarjolla vain vähän.

Tässä katsauksessa käyn lyhyesti läpi jääkiekkopelien tähänastista tutkimusta ja pohdin mahdollisia näkökulmia näiden pelien tutkimukseen historiallisessa ja yhteiskunnallisessa kontekstissa, sekä niiden käyttöä e-urheilussa ja kilpapelissa. Keskitän katsaukseni tiettyihin jääkiekkoa simuloiviin peleihin, mutta viittaan aika ajoin myös mui-

hin joukkueurheilulajeihin, kuten koripalloon. Erityisen huomion kohteena on EA Sportsin NHL-pelisarja, mutta viittaa myös muiden kehittäjien versioihin erilaisista jääkiekkosimulaatioista. Valinnat on tehty huomioiden pelisarjojen suosio ja niiden käyttö elektronisen urheilun parissa.

Jääkiekossa on lajina tiettyjä ristiriitaisuuksia liittyen lajin väkivaltaisuuksiin ja miespainotteisuuteen, jotka ovat läsnä myös videopeleissä. Otan huomioon näitä ristiriitaisuuksia ja tarkastelen jääkiekkoa simulaation ja representaation näkökulmasta. Aiempaa tutkimusta aiheesta on tarjolla varsin vähän, joten tästä syystä juuri jääkiekkopelien tutkimusta on syytä nostaa esille. Jääkiekkopelit ovat myös kasvattamassa suosiotaan kilpapelamisen alueella, minkä vuoksi myös tämä näkökulma kannattaa ottaa huomioon.

Historiallinen näkökulma ja yhteiskunnallinen vaikuttavuus

Videopeli- ja urheilumedian piirissä jääkiekkopelien historiankirjoitusta on käsitelty useasti (katso esim. Larkin 2014; Miller 2010 & British Ice Hockey 2020). Näissä esimerkeissä jääkiekkopelejä käsitellään usein pelkästään listausten kautta. Osa vastaavista artikkeleista käsittelee myös tiettyä valitua peliä nostalgisesti (esim. Mair 2020; O'Brien 2020; Provoost 2017). Merkillepantavaa populaareja tekstejä tarkastellessa on se, miten paljon jääkiekko- ja urheilumedia käsittelee näitä pelejä varsinaisen videopelimedian ohella.

Jääkiekko- ja muut joukkueurheilupelit ovat olleet läsnä videopelien kehityksessä lähes alusta alkaen. Median ja yhteiskunnan näkökulmasta katsottuna urheilupeleillä on ollut merkittävä rooli muun muassa pelaamisen markkinoinnin kohdalla. Esimerkkeinä voidaan pitää varhaista kilpapelamista, joissa urheilupelit olivat näkyvässä osassa, sekä pelialustojen markkinointia, jossa jo 1990-luvun aikana Segan Me-

ga Drive -alustaa pidettiin urheilupelien kannalta Nintendon Super Nintendo -konsolia parempana nopeamman suorittimensa ansiosta (esim. RushDawg 2013).

1970- ja 1980-luvuilta esimerkkeinä voidaan pitää Intellivisionin *NHL Hockey* (APh Technological Consulting 1980), Atari 2600:n *Ice Hockey* (Atari 1981) ja *RealSports Soccer* (Atari 1983) -pelejä, sekä NES-alustan *Ice Hockey* (Nintendo 1988) -peliä. On huomioitavaa, että varhaiset joukkueurheilupelit kärsivät alustojensa teknisistä rajoituksista, minkä vuoksi esimerkiksi Atari 2600 -alustan *Ice Hockey* -pelissä kentällä oli täyden joukkueen sijasta vain kaksi hahmoa kumpaakin joukkuetta kohden ja joukkuettaan ei voinut valita. Pelejä on kuitenkin tutkittu historiallisesta näkökulmasta vain vähän. Useimmissa tapauksissa nämä pelit mainitaan osana laajempia historiallisia kokonaisuuksia (esim. Montfort & Bogost 2009, 37; Newman 2017, 85 & 94) ilman tarkempaa analyttistä käsittelyä.

Varsinaisen historiallisen näkökulman osalta Rami Mähkä (2019) käy *NHL'94*-pelin historiallista kontekstia lyhyesti läpi samastumista urheilupeleissä käsittelevässä artikkelissaan. Historiallisen kontekstin tärkeys käy tekstistä hyvin ilmi, sillä Mähkän mukaan jo tuossa vaiheessa tietyt spektaakkelimaiset keinot, kuten musiikki, yleisö ja esimerkiksi mahdollisuus hidastuskuvaan ovat lisänneet samastumisen kokemuksia yleisöön ja pelaajiin, minkä lisäksi artikkeli tuo esille pelin vaikutuksia pelaamiseen ja urheilun aloittamiseen yleensä (Mähkä 2019, 82–84).

Vähäisestä tutkimustiedosta huolimatta jääkiekkopelien historiasta löytyy mielenkiintoisia yksityiskohtia, joita olisi syytä huomioida tarkemmin. Esimerkiksi EA Sportsin ensimmäiset jääkiekkopelit 16-bittisille alustoille, *NHL Hockey* ja sen eurooppalainen julkaisu *EA Hockey* (EA Sports, 1991) olivat käytännössä sisarjulkaisuja, sillä erotuksella, et-

tä NHL-joukkueiden sijaan Euroopassa pelattiin maajoukkueilla. Maajoukkueet olivat kuitenkin varsin eksoottisia, eikä senhetkistä maailmantilannetta huomioitu joukkuelistauksessa lainkaan. Mukana oli muun muassa vasta seuraavana vuonna ensimmäiset kansainväliset ottelunsa jääkiekon MM-kisojen C2-divisioonassa pelannut Luxemburg (Championnats du monde de hockey sur glace 1992), sekä vasta vuonna 1999 kansainvälisen jääkiekkoliiton jäseneksi liittynyt Portugali (IIHF Member National Association Portugal). Eksoottisia jääkiekkomaita nähtiin myös vuonna 1995 julkaisussa *Alex Dampier Pro Hockey 95* (tunnetaan myös nimellä *World Hockey 95*, Merit Software 1995) -pelissä, jossa jääkiekkomaiden joukossa nähtiin toki jo maajoukkuedebyyttinsä tehneet Kreikka, Bulgaria ja Australia. Historiallisesta näkökulmasta mielenkiintoisena yksityiskohtana *EA Hockeyssa* olivat mukana pelissä myös vuonna 1991 hajonnut Neuvostoliitto sekä vuonna 1992 hajonneet Tšekkoslovakia ja Jugoslavia, jotka olivat saman vuoden maailmanmestaruuskisoissa mukana viimeistä kertaa yhtenäisinä valtioina.

Esimerkit osoittavat sen, että pelit eivät sisältönsä puolesta pyrkineet suoraan vastaamaan jääkiekkomaailman senhetkistä tilannetta ja maajoukkueita laitettiin peliin todennäköisesti lähinnä pelimarkkinoita ajatellen ja samalla tuoden mukaan mahdollisimman monelle pelaajalle oma maajoukkue samaistumisen kohteeksi.

Pelitapahtumien esittämisen tärkeys korostuu myös jääkiekkoon liittyvissä kielteisissä puolissa. Jääkiekko on lähtökohteisesti väkivaltainen urheilulaji, sillä voimakkaat taklaukset ja jopa tappelut katsotaan kuuluvan olennaisena osana sen viihteellisyyteen. Asiaa on myös tutkittu urheilututkimuksen puolella laajalti ja erityisesti aivotärähdyksiin liittyvät ongelmat ovat olleet tapetilla jääkiekkotutkimuksessa ja -journalismissa (esim. Kerr 2006; Celozzi ym. 1981; Young

2019). Siksi onkin ymmärrettävää, että jääkiekkopelit ovat olleet osana myös peliväkivaltaa käsitteleviä tutkimuksia. Käsitteily ei ole kuitenkaan ollut täysin ongelmatonta.

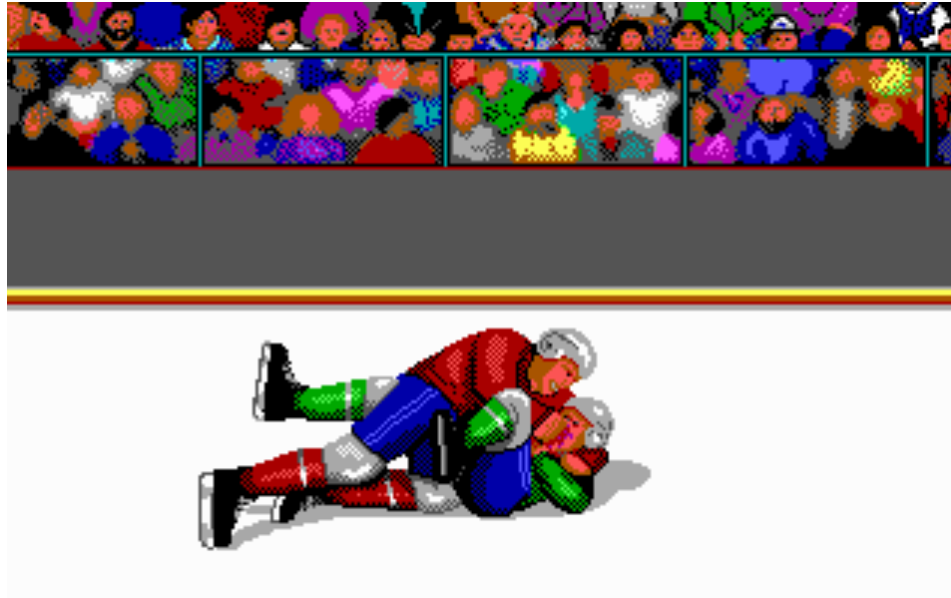
Esimerkiksi Anderson ja Carnagey (2009, 733–734) luokittelevat urheilupelit väkivaltaisiksi ja ei-väkivaltaisiksi vain sen perusteella, miten pelit ovat esittäneet näkemyksensä jääkiekosta lajina. Andersonin ja Carnageyn tutkimuksen metodiosassa koeryhmä pelasi muun muassa väkivallattomaksi luokiteltua EA:n *NHL*-sarjaa, sekä väkivaltaiseksi väitettyä Midwayn *NHL Hitz* -pelisarjaa (Black Box Games 2001–2003). Tutkimus jättää huomiotta sen, miten väkivalta itsessään on osa jääkiekkoa ja jopa simulaatioissa taklausten rooli ja esitystapa ovat suuremmissa osassa kuin esimerkiksi mailapuolustus. Peliväkivalta on yhdistetty jääkiekkopeleihin myös muissa tutkimuksissa ja artikkeleissa (katso esim. Griffiths 1997; Dietz 1998 & Bajovic 2013).

Jääkiekon väkivaltaisuus on tutkimustiedon valossa (esim. Weinstein, Smith & Wiesenthal 1995; Boyle 2014) omanlaisensa juonne lajin miesvetoisuudesta, tai ”äijämäisyydestä”. Naisten jääkiekkoa on pelattu omissa sarjoissaan liki yhtä kauan kuin miestenkin sarjoja, mutta siitä huolimatta jääkiekon imago lajina on sukupuolittunut miehiseksi (esim. Gee 2009 & Allain 2008). Imagon sukupuolittunut kehittyminen on mielenkiintoista, sillä kuten CBC-kanavan tuottama dokumenttisarja *Hockey: A People's History* (CBC Entertainment 2006) esittää, myös naisten jääkiekko muuttui alkuvuosinaan nopeasti väkivaltaisemmaksi ja fyysisemmäksi.

Videopelit korostavat omalta osaltaan jääkiekon maskuliinista imagoa, sillä naisjääkiekkoa ei peleissä ole käytännössä nähty lainkaan. Vuodesta 2011 NHL-pelisarjassa on ollut mahdollista luoda naishahmoja (O'Brien 2011), mutta erityisesti naisten sarjat ja turnaukset ovat loistaneet peleistä pois saolollaan. Omanlaisensa poikkeuksen tähän tekevät SEGAN



Kuva 1. Neuvostoliiton ja Iso-Britannian välinen kiekkotaisto meni tappeluksi. (EA Hockey, Sega Mega Drive 1991)



Kuva 2. Tappelut ovat osa jääkiekkoa sekä myös jääkiekkopelejä (FaceOff! [Gamestar Inc. 1989])

olympialaispelit *Mario and Sonic at the Olympic Winter Games* -sarjassa (Sega Sports R&D 2009 & 2013), joissa eri sukupuolia edustavat fiktiiviset hahmot mahtuvat samalle areenalle kaikissa olympialaislajeissa, myös jääkiekossa.

E-urheilu ja kilpapelaminen

Kilpapelamisessa jääkiekkopelit ovat olleet muiden urheilupelien tapaan mukana jo varhaisessa vaiheessa. Suomessa tiettävästi ensimmäinen videopeliturnaus, jossa pelattiin virtuaalista jääkiekkoa, oli vuonna 1991 järjestetty Nintendon suomenmestaruusturnaus. Pelinä tuolloin toimi *Blades of Steel* (Konami 1988; Suominen, Saarikoski & Reunanen 2018, 19). Pitkästä taustastaan huolimatta NHL-pelit ovat muiden joukkueurheilusimulaatioiden kanssa toistaiseksi marginaalisia verrattuna kilpapelamisen kenttää hallitseviin peleihin,

kuten *Counter-Strike: Global Offensive* (Valve 2012), *League of Legendsiin* (Riot Games 2009) ja *Rocket Leagueen* (Psyonix 2015; Hamari & Sjöblom 2017, 212).

Tällä hetkellä jääkiekkopelien markkinoilla ei ole kilpailijoita EA Sportsin NHL-sarjalle, joten kilpapelamista harrastetaan ainoastaan kyseisen pelisarjan tuoreimmalla osalla. Peliiä kilpapelataan kahdessa eri pelimuodossa. Yksi vastaan yksi -pelimuodossa kaksi pelaajaa ottelee vastakkain, ohjaten kaikkia kenttäpelaajia yksin. Vastaavasti esimerkiksi eurooppalaiset ECL- ja pohjoisamerikkalaiset NACL-sarjat pelataan kuusi vastaan kuusi -pelimuodolla.

Eurooppalaisessa ECL-sarjassa suomalaisia, perinteisen jääkiekkoseuran alla toimivia joukkueita on eri divisioonissa mukana vain kaksi, pääsarjaa pelaavat JYP Esports ja Helsingin IFK:n alla toimiva Helsinki Reds (NHLGamer 2020a). Ero

naapurimaa Ruotsin edustuksiin on merkittävä, sillä ruotsalaisilla jääkiekkjoukkueilla on edustusjoukkueita myös alemmissa divisioonissa ja perinteisten jääkiekkoseurojen brändin alla toimivien joukkueiden määrä on huomattava. Joukossa ovat useat perinteiset ruotsalaiset jääkiekkoseurat, kuten HV71, Leksands IF sekä Växjö Lakers HC. Sarjoissa on jääkiekkjoukkueiden brändin alla toimivia edustusjoukkueita myös esimerkiksi Sveitsistä (Zürich Lions) ja Norjasta (Storhamar IF). Perinteisten urheiluorganisaatioiden ohella sarjoissa on myös kilpapelioorganisaatioiden joukkueita. Näistä esimerkkeinä voidaan mainita suomalaiset Havu Gaming sekä Kova Esports.

Tommi Koskisen (2019) opinnäytetyön haastatteluista selviää, että varsinkin nimekkäämmät toimijat ovat lähteneet mukaan e-urheilutoimintaan brändilähtöisistä syistä. Tavoitteina on ollut saada e-urheilua seuraavat katsojat mukaan jääkiekkoyleisöön ja päinvastoin. Taustalla on ollut myös halua osoittaa brändin olevan nuorekas, toimintakykyinen, ja aikaansa seuraava (Koskinen 2019, 25–30). Haastatteluista seuroista ainoastaan Helsingin IFK:lla on toimintaa jääkiekkopelien parissa, muut haastatellut seurukset toimivat pääsääntöisesti *Counter-Strike: Global Offensive*-, sekä *League of Legends*-joukkeillaan.

Yleisöturnauksia voi järjestää myös vähemmän kokeneilla pelaajilla ja enemmän viihteeseen keskittyen. Vuonna 2020 lukuisien urheilusarjojen päättymiseen johtanut COVID-19-epidemia (ks. esim. Thunström ym. 2020; Parnell ym. 2020) sai aikaan esimerkiksi Suomessa jääkiekon pääsarjatason pudotuspelien siirtymisen digitaaliseen muotoon, vaikkakin leikkimielisessä ja viihteellisessä muodossa (Telia 2020).

Jääkiekkosivusto *Jatkoajan* toimittaja Miska Kouvalainen (2020) tiivisti ePlayoffeihin kilpailullisessa ja viihteellisessä mielessä liittyneen ongelman: kaikkien joukkueiden pelaajat

eivät olleet lainkaan tasaväkisiä ja mukana oli myös tällä hetkellä Suomen mestaruudesta käytävän FCL-sarjassa pelaava Kaupallinen Yhteistyö -joukkuetta edustava Miika “Koleslaav” Kolehmainen, jota vastaan kenelläkään ei ollut turnauksessa mitään mahdollisuuksia. Kolehmaisen pelaajatilastot puoltavat väitettä: hän on joukkueensa maalitilastoissa tällä hetkellä toisena ja pistekeskisarvo ottelua kohden on huomattavasti yli yhden (NHLGamer 2020b).

ePlayoffit tarjosivat silti erilaisen näkökulman NHL-pelien kilpapeliamiseen ja sosiaalisessa mediassa sekä keskustelupalstoilla (ks. Jatkoajan keskustelupalsta 2020) toteutusta kiihdyttiin, vaikka muiden pelaajien selkeää altavastaaja-asemaa Kolehmaiseen nähden kritisoiinkin rajusti. Varsinaisten sarjojen ollessa tauolla, Telia markkinoi sarjaa näkyvästi sosiaalisessa mediassa, mistä osittain varmasti johtui keskusteluisa ja aiemmin mainitussa Kouvalaisen kolumnissa toistunut “koska oikeaakaan lätkää ei ole tarjolla” -sananparsia. Viihteellisempi kilpapeliaminen on kuitenkin oma lajinsa ja sopisi luultavasti hyvin oikean jääkiekon oheen, tuoden samalla NHL-sarjan kilpapeliamista näkyväksi laajemmalle yleisölle.

Sarjasta saatu palaute oli kuitenkin pääsääntöisesti positiivista, minkä vuoksi ePlayoffs-sarja uusitaan marraskuussa 2020 (Mynttinen 2020). Hyvästä palautteesta kertoo jotain sekin, että Telia julkisti myös syksyllä 2020 pelattavan virtuaalisen Veikkausliigan, joka pelataan FIFA 20 -pelillä (Telia Esports Series 2020).

Kynnys digitaalisten jääkiekkosimulaatioiden seuraamiseen on myös tehty katsojaa ajatellen matalaksi. Esimerkiksi NHL-Gamerin Twitch-kanavan (Twitch 2020) lähetyksistä näkyy selvästi perinteisten jääkiekkolähetysten vaikutteet. Pelaajatilastot ja -vertailut ennen ottelua, analyysit otteluista ennen ja jälkeen, sekä pohdinnat sarjatilanteesta ja kauden ete-



Kuva 3. Sasu Kauppi (vas. KooKoo) ja Sami Hintsanen (oik. Ilves) vastakkain Liigan ePlayoffs-turnauksessa.

nemisestä ovat toteutettu samalla tavalla kuin jääkiekkolähteyksissä. Tämänkaltainen esillepano on osa videopelien urheilullistamista, jota on havaittu aiemmin muun muassa *Overwatchin* (Blizzard Entertainment 2016) verkkolähteyksissä (Kerttula 2020; Turtiainen, Friman & Ruotsalainen 2020, 356–359).

Yhteenveto

Esitän tässä katsauksessa vain osan mahdollisista tutkimusnäkökulmista digitaalisiin jääkiekkopeliin liittyen. Esitetyt näkökulmat edustavat omaa tutkimustaustaani, erityisesti historian ja kilpapelaamisen kautta. Koska aiempaa tutkimusta on vielä varsin vähän, erilaisia vaihtoehtoja tutkia näitä pelejä on varmasti muista näkökulmista katsoen useampia.

On silti huomioitava se, miten tärkeässä roolissa jääkiekkopelit ovat olleet muiden urheilupelien joukossa videopelien historiankirjoitusta katsottaessa. Tarkempi historiallinen analyysi pystyisi alleviivaamaan tätä roolia tarkemmin. Jo nyt kirjoitetun perusteella on selvää, että jääkiekkopelit ovat omalta osaltaan myös kuvanneet paitsi oman aikansa jääkiekko- ja urheilukulttuuria, myös omaa aikaansa laajemmalla mittakaavalla. Vaikka esimerkiksi tappelut ja muu jääkiekkoväkivalta ovat edelleen osa näitä pelejä, niiden rooli ei ole enää yhtä korostunut kuin 1980-luvulla. Olisikin syytä tutkia sitä, miten urheiluväkivalta esiintyy peleissä verrattuna lajiin itseensä ja millaisia väkivallan representaatiot peleissä ovat. Myös muunlainen sisällönanalyysi jääkiekkosimulaatioista olisi tarpeellista.

Pelejä olisi tärkeää tutkia myös pelaajakulttuurisista lähtökohdista. Erityisesti 16-bittisen aikakauden jääkiekkopelit ovat olleet tärkeässä roolissa laitemyynnin kannalta, mutta mahdollisesti myös uusien pelaajasukupolvien tutustuttami-

nessa videopelieihin laajemminkin. ePlayoffs-turnauksen (Telia 2020) yhteydessä nähdyissä pelaajahaastatteluuissa usea pelaaja kommentoi jääkiekkopeliuransa alkaneen vuosien 1994–1995 NHL-sarjan peleistä. On mahdollista, että erityisesti 1990-luvulla jääkiekko lajina on houkutellut uusia pelaajia digitaalisten pelin pariin simuloimalla jo valmiiksi tuttua ja suosittua lajia. Tämän vuoksi pelien esittämä representatio jääkiekosta lajina ja jääkiekkopelien kehityksen analysointi saattaisi olla mielenkiintoinen tutkimuskohde. Yksi mahdollinen tutkimussuunta olisi myös selvittää, miten urheilumedia näitä pelejä käsittelee ja millaisena näiden videopelien rooli näyttäytyy osana jääkiekkokulttuuria urheilumedian ja -journalismin kautta.

Kilpapelaamisen näkökulmasta mahdollisia tutkimussuuntia on useita. Koska erityisesti Suomessa jääkiekkoseurat eivät ole suuressa määrin NHL-pelisarjan kilpapelaamisessa mukana, olisi hyödyllistä selvittää pelin mahdollisuuksia laajemmin tämän tapaisessa kilpapelaamisessa, sekä syitä siihen, miksi seurojen kilpapelijaostot eivät ole toistaiseksi lähteneet merkittävässä määrin NHL-kilpapelaamiseen mukaan. Todennäköisin syy on yksinkertaisesti se, ettei pelaajia ole tarpeeksi, mutta kartoitus harrastajapelaajista ja innostuksesta lähteä brändin toimintaan mukaan olisi silti tarpeellista.

Koska NHL on lajina kilpapelaamisen kentällä pieni, myös toiminnasta saatava hyöty esimerkiksi brändin ja yleisön näkökulmasta olisi myös oleellinen tutkimuksen kohde. Selvitystyö myös toiseen suuntaan olisi oleellista. Kuinka paljon perinteiset seurabrändit tuovat mahdollisesti lisää sarjojen näkyvyyteen? Ottaako yleisö tunnetun brändin alla toimivan seuran helpommin omakseen ja miten vastaavasti kilpapelaamisyleisö suhtautuu sarjojen ammattimaistumiseen organisaatitasolla? Kysymyksiä näihin asioihin liittyen on varmasti paljon enemmänkin.

Samalla myös viihteellisemmän kilpapelaaamisen medianäkyvyyttä kannattaisi tutkia tarkemminkin, sillä on oletettavaa, että varsinaisten seurojen kannattajat pysyisivät omiansa takana myös näissä turnauksissa. Yhdistettynä esports-sarjoista tehtyyn bränditutkimukseen olisi kenties mahdollista saada lisätietoa digitaalisen kiekkoviihteen tuomasta lisästä joukkueiden näkyvyyteen ja fanikulttuuriin.

Samasta näkökulmasta on aiheellista pohtia myös jääkiekon suosion vaikutusta digitaaliseen pelaamiseen. Suomessa 1980-luvulla alkanut isompi jääkiekkobuumi, joka saavutti omanlaisensa kiintopisteen vuoden 1995 maailmanmestaruuteen on saattanut näkyä myös jääkiekkopelien kuluttamisessa. Maailmalla jääkiekko ei ole edelleenkään suuruusluokaltaan moniin muihin palloilulajeihin tai yleisurheiluun verrattuna suuri, minkä vuoksi jääkiekkopelejä myös kohdennettiin maihin, joissa jääkiekko oli jo suuri yleisölaji. Esimerkiksi *NHL'96*-pelistä nähtiin Ruotsin markkinoilla lokalisoitu *Elitserien'96*-peli Sega Mega Drivella (EA Sports 1995).

Myös yksi mahdollinen näkökulma näiden pelien tutkimiseen on niiden merkitys urheiluun liittyvässä populaarikulttuurissa. Esimerkiksi musiikin näkökulmasta suomalaisen hiphop-duo JVG:n kappaleissa urheilupelien pelaaminen mainitaan muun muassa kappaleissa *Kasarin lapsi* ja *Nelisilmä*. Samaisen duon kappale *Tarkenee* on myös mukana *NHL19*-pelin ääniraidalla. Erityisesti 2000-luvulta eteenpäin monenlainen populaarimusiikki on ollut merkittävä osa urheilupelien valikkorakennetta.

Temaattisesti valittu musiikki edustaa usein jonkinlaista mielikuvaa lajin erityispiirteistä, tyylistä ja asenteesta. Esimerkiksi NHL-sarjan valikkomusiikki on usein erittäin rockvetoista, siinä missä NBA-sarjassa valikoissa soi lajin imagoon sopivasti rap ja hiphop. Itse pelitapahtumien aikana musiikki ei peleissä useinkaan soi, vaan pelitapahtuma rau-

hoitetaan vain ääniefekteille ja yleisön sekä kommentaattoreiden äänille. Muiden urheilupelien kohdalla kaupallisen musiikin käyttöä on tutkittu erityisesti *Tony Hawk's Pro Skater* (Neversoft Inc. 1999) -pelisarjan kohdalla, keskittyen esimerkiksi rytmiikan vaikutuksiin pelisuorituksessa ja musiikin kaupalliseen käyttöön ja brändäykseen videopelissä (esim. Cassity ym. 2007; Lawrence 2012; Meier 2017). Musiikin lisäksi mahdollisia tutkimussuuntia tästä näkökulmasta ovat jääkiekkopelien näkyminen elokuvissa ja televisiosarjoissa, sekä peleihin liittyvät narratiivit pelijournalismissa ja muussa lehdistössä.

Mahdollisia näkökulmia on siis useita, eikä pelkästään historiallisesta tai kaupallisesta näkökulmasta. Yhtä kaikki, näyttää kuitenkin siltä, että lisätutkimus jääkiekkosimulaatioista osana urheilu- ja viihdetutkimusta olisi tarpeen. Vaikka urheilupelejä on tutkittu toistaiseksi verraten vähän, ne ovat kuitenkin selkeästi merkittävä osa paitsi videopelikulttuuria kokonaisuutena myös urheilun kuluttamisen kulttuuria. Nämä näkökulmat olisi syytä yhdistää tulevassa tutkimuksessa urheilupelaamisen ja siihen liittyvien mahdollisten hyöty- ja ongelmakohtien paremman ymmärryksen edistämiseksi.

Lähteet

Kirjallisuus

Allain, Kristi A. 2008. " 'Real Fast and Tough': The Construction of Canadian Hockey Masculinity." *Sociology of Sport Journal* 25 (4): 462–481. DOI: 10.1123/ssj.25.4.462.

Anderson, Craig A., ja Carnagey, Nicholas L. 2009. "Causal effects of violent sports video games on aggression: Is it competitiveness or violent content?" *Journal of Experimental Social Psychology* 45 (4): 731–739. DOI: 10.1016/j.jesp.2009.04.019.

Bajovic, Mirjana. 2013. "Violent video gaming and

moral reasoning in adolescents: is there an association?" *Educational Media International*, 50 (3): 177–191, DOI: 10.1080/09523987.2013.836367.

Best, John R. 2013. "Exergaming in Youth. Effects of Physical and Cognitive Health." *Zeitschrift für Psychologie* 221 (2): 72–78, DOI: 10.1027/2151-2604/a000137.

Bogost, Ian. 2013. "What Are Sports Videogames?" Teoksessa *Sports Videogames*, toimittanut Mia Consalvo, Konstantin Mitgutsch, and Abe Stein, 50–63. New York: Routledge.

Boyle, Ellexis. 2014. "Requiem for a 'Tough Guy': Representing Hockey Labor, Violence and Masculinity in *Goon*." *Sociology of Sport Journal* 31 (3): 327–348. DOI: 10.1123/ssj.2013-0108.

Cassity, H.D., Henley, T.B. & Markley, R.P. 2007. "The Mozart effect: musical phenomenon or musical preference? A more ecologically valid reconsideration." *Journal of Instructional Psychology* 34 (1): 13–17.

Celozzi, Matthew J., Kazelskis, Richard & Gutsch, ja Kenneth U. 1981. "The Relationship Between Viewing Televised Violence in Ice Hockey and Subsequent Levels of Personal Aggression." *Journal of Sports Behavior* 4 (4): 157–162.

Dietz, T.L. 1998. "An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior." *Sex Roles* 38: 425–442. DOI: 10.1023/A:1018709905920.

Gee, Sarah. 2009. "Mediating Sport, Myth and Masculinity: The National Hockey League's 'Inside the Warrior' Advertising Campaign." *Sociology of Sport Journal* 26 (4): 578–598. DOI: 10.1123/ssj.26.4.578.

Griffiths, Mark. 1997. "Video games and aggression." *The*

Psychologist: Bulletin of the British Psychological Society 10: 397–401.

Hamari, Juho, ja Sjöblom, Max. 2017. "What is eSports and why do people watch it?". *Internet Research* 27 (2): 211–232. DOI: 10.1108/IntR-04-2016-0085.

Kerr, John H. 2006. "Examining the Bertuzzi–Moore NHL ice hockey incident: Crossing the line between sanctioned and unsanctioned violence in sport." *Aggression and Violent Behavior* 11 (4): 313–322. DOI: /10.1016/j.avb.2005.07.010.

Kerttula, Tero. 2020. "Early Television Video Game Tournaments as Sports Spectacles." *Proceedings of the 2019 Esports Research Conference*, 75–89. ETC Press. DOI: 10.1184/R1/12217766.

Koskinen, Tommi. 2019. "E-urheilu urheiluorganisaatioiden toiminnassa." *Opinnäytetyö*, Turun Ammattikorkeakoulu. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2019061316805>.

Lawrence, Daniel. 2012. "The effect of musical tempo on video game performance." Pro gradu -tutkielma, Jyväskylän yliopisto. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:juu-201207021987>.

Meier, Leslie M. 2017. *Popular Music as Promotion: Music and Branding in the Digital Age*. Cambridge: Polity Press.

Montfort, N. & Bogost, I. 2009. *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*. Lontoo: MIT Press.

Mähkä, Rami. 2019. "'Virtuaalinen kiekkojumala': Jeremy Roenick, NHL 94 ja samastuminen urheilupeleissä." *Lähikuva* 32 (3): 81–91.

Newman, Michael Z. 2017. *Atari Age: The Emergence of Video Games in America*. Lontoo: MIT Press.

Parnell, Daniel, Widdop, Paul, Bond, Alex, ja Wilson, Rob. 2020. "COVID-19, networks and sport." *Managing Sport and*

Leisure. DOI: 10.1080/23750472.2020.1750100.

Peng, Wei, Lin, Jin-Hsuan, Crouse, Julia. 2011. "Is playing exergames really exercising? A meta-analysis of energy expenditure in active video games." *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking* 14 (11): 681–688. DOI: 10.1089/cyber.2010.0578.

Suominen, Jaakko, Saarikoski, Petri, ja Reunanen, Markku. 2018. "Digitaalisen kilpapelamisen esihistoriaa Suomessa 1980-luvulta 1990-luvun puoliväliin." *Pelitutkimuksen vuosikirja 2018*. Tampere: Suomen pelitutkimuksen seura. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2018/digitaalisen-kilpapelamisen-esihistoriaa-suomessa-1980-luvulta-1990-luvun-puolivaliin>.

Thunstrom, Linda , Newbold, Stephen, Finnoff, David , Ashworth, Madison, ja Shogren, Jason F. 2020. "The Benefits and Costs of Using Social Distancing to Flatten the Curve for COVID-19." *Journal of Benefit-Cost Analysis*, tulossa. DOI: 10.2139/ssrn.3561934.

Turtiainen, Riikka, Friman, Usva, ja Ruotsalainen, Maria. 2020. "'Not Only for a Celebration of Competitive *Overwatch* but Also for National Pride': Sportificating the *Overwatch* World Cup 2016." *Games and Culture* 15 (4): 351–371. DOI: 10.1177/1555412018795791.

Young, Kevin. 2019. *Sport, Violence and Society: Second Edition*. New York: Routledge.

Weinstein, Marc D., Smith, Michael D., ja Wiesenthal, David L. 1995. "Masculinity and Hockey Violence." *Sex Roles* 33: 831–837.

Digitaaliset pelit

APh Technological Consulting. 1980. *NHL Hockey*. Intellivision. El Segundo, Kalifornia, Yhdysvallat: Mattel Electronics.

Atari Inc. 1972. *Pong*. Kolikkopeli. Sunnyvale, Kalifornia, Yhdysvallat: Atari Inc.

Atari Inc. 1981. *Ice Hockey*. Atari 2600. Sunnyvale, Kalifornia, Yhdysvallat: Atari Inc.

Atari. 1983. *RealSports Soccer*. Atari 2600. Sunnyvale, Kalifornia, Yhdysvallat: Atari.

Black Box Games/2K Sports. 2000-2017. *NHL2K*. Dreamcast, Playstation 2, Playstation 3, Nintendo Wii, Xbox, Xbox 360. Tokio, Japani: SEGA.

Black Box Games. 2001–2003. *NHL Hitz*. Playstation 2, Nintendo Gamecube, Xbox. Chicago, Illinois, Yhdysvallat: Midway Games.

Blizzard Entertainment. 2016. *Overwatch*. Microsoft Windows, Playstation 4, Xbox One, Nintendo Switch. Irvine, Kalifornia, Yhdysvallat: Blizzard Entertainment.

EA Sports. 1991–2020. *NHL Hockey*. DOS, Super Nintendo Entertainment System, Sega Mega Drive, Nintendo Gameboy, Nintendo Gameboy Advance, Nintendo Wii, Sony Playstation, Playstation 2, Playstation 3, Playstation 4, Playstation 5, Xbox, Xbox 360, Xbox One, Xbox Series X/S. Redwood City, Kalifornia, Yhdysvallat: EA Sports.

EA Sports. 1995. *Elitserien'96*. Sega Mega Drive. Redwood City, Kalifornia, Yhdysvallat: Electronic Arts.

EA Canada. 2009. *3 on 3 NHL Arcade*. Xbox 360 & Playstation 3. Redwood City, Kalifornia, Yhdysvallat. EA Sports Freestyle.

Konami. 1988. *Blades of Steel*. Nintendo Entertainment System. Tokio, Japani: Konami.

Merit Software. 1995. *Alex Dampier Pro Hockey 95*. DOS. Toronto, Ontario, Kanada: SoftKey.

Mindspan Technologies. 1989. *FaceOff!*. DOS. Yhdysvallat: Gamestar Inc.

Neversoft Inc. 1999. *Tony Hawk's Pro Skater*. Sony Playstation, Nintendo 64, Dreamcast. Santa Monica, Kalifornia, Yhdysvallat: Activision.

Nintendo. 1988. *Ice Hockey*. Nintendo Entertainment System. Kioto, Japani: Nintendo.

Nintendo. 2006. *Wii Sports*. Nintendo Wii. Kioto, Japani: Nintendo.

Out of the Park Developments. 2014–2019. *Franchise Hockey Manager*. Microsoft Windows. Hollern-Twielenfleth, Saksa: Out of the Park Developments.

Psyonix. 2015. *Rocket League*. Microsoft Windows, Nintendo Switch, Playstation 4, Xbox One. San Diego, Kalifornia, Yhdysvallat: Psyonix.

Riot Games. 2009. *League of Legends*. Microsoft Windows. Los Angeles, Kalifornia, Yhdysvallat: Riot Games.

Sega Sports R&D. 2009. *Mario & Sonic at the Olympic Winter Games*. Nintendo Wii. Tokio, Japani: SEGA.

Sega Sports R&D. 2013. *Mario & Sonic at the Sochi 2014 Olympic Winter Games*. Nintendo Wii. Tokio, Japani: SEGA.

Valve. 2012. *Counter-Strike: Global Offensive*. Microsoft Windows. Bellevue, Washington, Yhdysvallat: Valve.

William Higinbotham. 1958. *Tennis for Two*. Donner Model 30. Yhdysvallat: William Higinbotham.

Muu audiovisuaalinen aineisto

CBC Entertainment. 2006. *Hockey: A People's History*. 2006. Dokumenttisarja. Kanada: CBC.

Verkkosivut

British Ice Hockey. 2020. "Ice Hockey Video Games Over the Years." Viitattu 21.4.2020, <https://www.britishicehockey.co.uk/post/ice-hockey-video-games-over-the-years/>.

Hockeyarchives. n.d. "Championnats du monde 1992." Viitattu 20.4.2020, <https://www.hockeyarchives.info/mondial1992.htm>.

International Ice Hockey Federation. n.d. "IIHF Member National Association Portugal." Viitattu 20.4.2020, <https://www.iihf.com/en/associations/1359/portugal>.

Jatkoajan keskustelupalsta. 2020. Viitattu 3.8.2020, <http://keskustelu.jatko aika.com>.

Koponen, Jenni-Maarit. 2015. "Urheilupelit olivat jälleen Suomen myydyimpiä pelejä." *Yle Uutiset*, 8.1.2015. <https://yle.fi/uutiset/3-7725369>.

Kouvalainen, Miska. 2020. "Näkemys: Ajatuksena hieno, toteutuksena toivoton – Liigan ePlayoffit on täydellinen pannukakku." *Jatko aika.com*, 17.4.2020. <https://www.jatko aika.com/Kolumni/N%C3%A4kemys-Ajatuksena-hieno-toteutuksena-toivoton-%E2%88%92-Liigan-ePlayoffit-on-t%C3%A4ydellinen-pannukakku/221080>.

Larkin, Matt. 2014. "Pixels and Pucks: A History of Hockey Video Games." *The Hockey News*, 7.9.2014. <https://thehockeynews.com/news/article/pixels-and-pucks-a-history-of-hockey-video-games>.

Mair, Tyler. 2020. "Replaying NHL 2004 – The Greatest Hockey Video Game Ever (Part 1)." *Defendingbigd.com*, 18.3.2020. <https://www.defendingbigd.com/2020/3/18/21183874/dallas-stars-nhl-2004-greatest-hockey-video-game-ever-playthrough-series-part-1-dynasty-mode>.

Miller, Stew. 2010. "The Complete History of NHL Video Games." *Gunaxin.com*, 25.3.2010. <https://gunaxin.com/the-complete-history-of-nhl-video-games>.

Mynttinen, Leevi. 2020. "Telia julkaisi virtuaalisen Liigan! Änäripelaajat voivat osallistua karsintaan." *Urheiluviedot*, 10.9.2020. <https://www.urheiluviedot.com/muut-lajit/esports/telia-julkaisi-virtuaalisen-liigan/>.

NHLGamer. 2020a. "Standings – ECL 10 – Elite." Viitattu 4.6.2020, <https://nhlgamer.com/leagues/65/standings>.

NHLGamer. 2020b. "Koleslaav." Viitattu 3.8.2020, <https://nhlgamer.com/players/4906>.

O'Brien, James. 2011. "Teenage Girl Finds Herself in NHL 12 After Asking EA Sports Why Its' Games Lacked Female Players." *NBC Sports*, 12.9.2011. <https://nhl.nbcsports.com/2011/09/12/14-year-old-girl-finds-herself-in-nhl-12-after-asking-ea-sports-why-its-games-didnt-include-female-players/>.

O'Brien, James. 2020. "PHT Remembers: EA Sports' NHL '98 and it's Unmatched Intro Video." *NBC Sports*, 7.4.2020. <https://nhl.nbcsports.com/2020/04/07/pht-remembers-video-games-ea-sports-nhl-98-and-its-unmatched-intro-video/>

Provost, Kelly. 2017. "Remembering the Birth of EA Sports NHL Hockey." *The Hockey Writers*, 15.7.2017. <https://thehockeywriters.com/nhl-91-ea-sports-nhl-hockey-beginnings/>.

RushDawg. 2013. "NHLPA 93 Hockey Review." *SNES HUB*, 25.3.2013. Viitattu 3.8.2020, <http://playingwithsuperpower.com/nhlpa-hockey-93-review/>.

Telia Esports Series. 2020. "Veikkausliigalta historiallinen päätös – Virallinen e-urheilusarja pääsarjan rinnalle." 2.7.2020. <https://www.teliaesportsseries.com/fi/finland/>

[news/veikkausliigalta-historiallinen-paaeatoes-virallinen-e-urheilusarja](https://www.teliaesportsseries.com/fi/finland/news/veikkausliigalta-historiallinen-paaeatoes-virallinen-e-urheilusarja).

Telia. 2020. "Liigan ePlayoffsit." Viitattu 4.6.2020, <https://www.telia.fi/liiga/eplayoffs>.

Twitch. 2020. "nhlgamer." Viitattu 4.6.2020, <http://www.twitch.tv/nhlgamer>.