

## Katsaus

# Väärin pelattu – Epäurheilijamaisuus NHL12-nettipelissä

IIRO LEHTONEN  
iirleh@utu.fi  
Turun yliopisto

### Tiivistelmä

Tässä katsauksessa tutustutaan epäurheilijamaisuuteen virtuaalisilla nettipelikentillä. Tarkastelun kohteena on jääkiekkoa simuloiva EA Sportsin *NHL12:n* nettipeli ja etenkin epäurheilijamainen käytös netin yli pelattavissa peleissä. Katsauksessa tuodaan ilmi, että nettikiekossa voiton tavoitteluun käytetään monenlaisia konsteja, joita ei todellisten jääkiekkokaukaloitten sisällä tunneta.

*Avainsanat: etiikka, verkkopelit, realismi, jääkiekko, NHL12*

### Foul play – Unsportsmanship in NHL12 online games

#### Abstract

This review introduces unsportsmanlike behaviour in virtual online game fields. The focus is hockey simulation EA Sports *NHL12's* online gaming and especially unsportsmanship over online games. In the review it is brought up that in order to achieve victory in the online multiplayer games, players use many different tactics and approaches, ones that are unknown in the real world hockey rink.

*Key words: ethics, online games, realism, ice hockey, NHL12*

### Aluksi

Vastustaja tekee helpon maalin ja siirtyy ottelussa 1–2 -johtoon. Maalin jälkeen hän alkaa vain syötellä omalla alueellaan kiekkoa ja pelata aikaa. Useiden tuskallisten minuuttien jälkeen onnistun riistämään kiekon ja iskemään tasoitusosuman. Keskioloituksen jälkeen saan vastustajan herpaantumaan ja isken johto-osuman vain minuuttia ennen peliajan umpeutumista. Samassa yhteys katkeaa – suivaantunut vastustaja on poistunut linjoilta.

Kyseinen tilanne on hyvin arkipäiväinen, kun pelaa konsolilla EA Sportsin julkaisemaa *NHL12*-videopeliä verkossa. Ja kun lukee eri keskustelupalstojen viestiketjuja kyseisen pelin tiimoilta, huomaa että kuvattu tilanne on ehkä vain pieni pisara hyvin suuressa epäurheilijamaisen videopelaamisen lammessa. Aloin miet-

tiä, millä tavoin pelaajat huijaavat, tai ainakin venyttävät sääntöjä *NHL12*-pelissä. Mielenkiintoisena näen myös sen, millaisissa tilanteissa avautumiset nettipalstoille kirjoitetaan. Aiheuttaako kirvelevä tappio vuolaan näppäimistö-paukutusken vai onko syynä jokin muu seikka? Ehkä pelatessaan toivoo, että vastustaja kunnioittasi lajia samantyyllisessä muodossa, mitä jääkiekkokaukalossa näkee, eikä pelaisi vain peliä videopelina, jonka aihe sattuu olemaan jääkiekko. Tämä ristiriita toiveiden ja totuuden välillä voi johtaa tilanteisiin, joita puretaan turhautuneina myös keskustelupalstoilla.

### Virtuaaliekon pitkä kaari

Electronic Artsin urheilupeleihin erikoistuneen EA Sportsin tekemä NHL-jääkiekkovideopelisarja on saanut ensimmäisen versionsa vuonna 1991, ja peliä on jul-

kaistu siitä lähtien vuosittain. Xbox360- ja PS3-konsoleille ilmestynyt *NHL12* on siis sarjan 21. osa.<sup>1</sup> Kun puhun seuraavassa NHL-sarjasta, tarkoitan juuri EA Sportsin kyseistä pelisarjaa. Kun puhun taasen tutkittavasta pelistä, puhun *NHL12:sta*. Kun puhun pohjoisamerikkalaisesta jääkiekkoliiga NHL:stä, National Hockey Leagueta, puhun NHL-liigasta.

Käytän aineistona Jatkoaika.com ja KonsoliFIN -keskustelupalstojen viestejä. Valitsin kyseiset foorumit, koska Jatkoaika.com on jääkiekkoa seuraavien ihmisten suosituin palsta Suomessa ja *NHL12:sta* keskustelu on ollut siellä vilkasta jo ennen julkaisupäivää. Pelistä oli keskusteltu maaliskuuhun mennessä yli 1 300 viestillä. KonsoliFIN on mielenkiintoinen tutkimuskohde siinä mielessä, että palstan nimimerkit ovat pelanneet laajasti NHL-sarjan nettiliigaa jo *NHL10:stä* lähtien. Tämän vuoden PS3-konsolin nettipelissä on ollut kaikkiaan 90 pelaajaa, ja Xbox360:n nettiliigassakin pelaa yli 40 jääkiekkohenkistä kisailijaa. Lähes vastaavankokoisia liigoja on Jatkoajankin puolella yritetty saada kasaan, mutta ne ovat jääneet tällä kaudella kesken aktiivisuuden puutteen vuoksi.

Aihepiiriä käsitellessä on tärkeää määritellä, mikä urheiluvideopeleissä on epäurheilijamaisuutta, mikä kuuluu peliin ja mikä on huijaamista. Mia Consalvon mukaan huijaamista on ollut aina videopeleissä. Hänen tutkimuksissaan pelaajat ovat määritelleet huijaukseksi sellaisen tavan pelata, joka antaa pelaajalle epäreilun hyödyn joko toista pelaajaa tai peliä itseään vastaan. Hän määrittelee pelaajien näkemyksien mukaan asenteet huijaamista kohtaan kolmeen ryhmään. Ensimmäisessä ryhmässä ei suvaita minkäänlaisia huijauksia, ei edes vinkkien kysymistä kaverilta tai internetin keskustelupalstalta, vaan peli tulee ratkaista ja voittaa yksin. Toinen ryhmä hyväksyy neuvon ja läpipeluuohjeiden käytön, kuten myös huijauksikoodien käytön, mutta pelin koodia ei saa muuttaa millään keinolla. Kolmas ryhmä huijaa Consalvon mukaan etenkin internetin kautta käytävässä moninpeleissä ja näkee sen jopa oikeutettuna. (Consalvo 2007, 88–92.)

Pelisuunnittelun perusteista kirjoittaneet Katie Salen ja Eric Zimmerman ovat ryhmitelleet käyttäjiä hieman eri tapaan ja kiteyttäneet hyvin perinteisen, omistautuneen, epäurheilijamaisen ja huijaavan pelaajan erot. Siinä missä perinteinen pelaaja seuraa tarkasti peliin tehtyjä sääntöjä, etsii omistautunut pelaaja ahkerasti sääntöjen puitteissa parempia taktiikoita ja strategioita kehittää pelaamistaan. Epäurheilijamainen pelaaja seuraa Salenin ja Zimmermanın mukaan sääntöjä tiettyyn pisteeseen saakka mutta tavoittelee voittoa kaikin keinoin. Niin

sanottujen kirjoittamattomien sääntöjen rikkominen ei häiritse häntä mitenkään. Huijaava pelaaja pyrkii tietoisesti rikkomään pelin sisäisiä sääntöjä, esimerkiksi varastaa rahaa pankista *Monopolissa*. (Salen ja Zimmerman 2004, 266–271).

## Ranteet lukkoon, meiliboksi tukkoon

Erilaisia videopelien huijaustapoja tutkineet Wilma A. Bainbridge ja William S. Bainbridge muistuttavat, että peleissä on kaksi hieman toisistaan poikkeavaa huijaustapaa. Ensimmäinen tapa (glitch) on etsiä pelin puitteissa ohjelmoinnin heikkouksia, bugeja tai ylipäättänsä tapoja pelata tavalla, jota ohjelmoija ei ole alunperin tarkoittanut. Toinen tapa huijata on käyttää pelintekijöiden peliin tarkoituksella jättämiä helpotuksia, esimerkiksi huijauksikoodeja. (Bainbridge, Bainbridge 2007, 64–70.) Seuraavassa esittelemistäni NHL-pelin huijaustavoista kaikki ovat pelimekaniikkaa hyödyntäviä ”glitchejä”.

Aineistona käyttämiäni keskustelupalstoja lukemalla korostuu heti yksi palstakirjoittajien kuvailema epäreilu pelitapa – niin sanotun ”curve shot”-rannelaukauksen käyttäminen. Kyseinen rannelaukaus on saanut alkunsa jo vuoden 2007 (NHL07) Xbox360:lle ilmestyneessä versiossa, jossa niin kutsuttu taitotikka teki ensiesiintymisensä<sup>2</sup>. Kyseessä olevassa rannelaukauksessa peliohjaimen oikealla analogitavalla viedään virtuaalipelaajan maila mahdollisimman kauaksi vartalosta, ja ammutaan rannelaukaus. Näin hyödynnetään virtuaalipelaajan animaatiota niin, että kiekko tekee eräänlaisen ”kurvauksen” juuri ennen laukaisua ja lähtee jopa hieman lavan ulkopuolelta ohi hölmistyneen maalivahdin<sup>3</sup>. Bainbridgejen mukaan tämän tyylinen tapa hyödyntää ohjelmoinnin heikkouksia on yleisin tapa huijata: ruudulla näkyvä tilanne on erilainen kuin todellisuudessa pelin ohjelmoijan tarkoittama ja ehdottomasti pelaajalle ylilyöntiaseman tarjoava tapa pelata (Bainbridge, Bainbridge 2007, 68).

KonsoliFIN-keskusteluista ilmenee, että kyseisen erittäin hyvällä onnistumisprosentilla maaleja tuottaneen rannelaukauksen käyttö oli suosittua etenkin NHL09-sarjassa. Keskustelussa käy myös ilmi, että NHL-sarjan historiassa on joka vuosi maalintekotapa, joka uppoaa maalivahdille selvästi muita herkemmin.

Toinen KonsoliFIN-keskusteluissa esiin nouseva maalintekotapa on suoraan syötöstä ampuminen. Kirjoittavat kertovat, ettei itse maalintekotavassa

ole mitään väärää tai pelimekaanisesti viallista, mutta heidän mukaansa tämän pelitavan varaan monet vastustajat rakentavat täysin oman hyökkäyspelinsä, kuten seuraavan nimimerkin viestikin kertoo:

On ihan yhtä mätä peli kyllä verkossa kuin aiemmatkin. Kun nouset tasona reiluun kymmppiin, niin joka toinen vastustaja hakee vain niitä vakiopaikkoja, eli suurin osa sitä suoraan syötöstä maalin eteen joka \*\*\*\*\* hyökkäyksessä. Ei ole kovin kivaa pelata noin. (Warra *KonsoliFIN* 13.9.2011)

Jatkoajan keskusteluissa nousee myös vahvasti esiin epärealistisen rannelaukauksen käyttö, mutta *KonsoliFIN*-palstasta poiketen jatkoaikalaiset kommentit ovat eniten ainoastaan huippujoukkueilla pelaavista vastustajista. Jatkoaikalaisien mukaan ”huonot pelaajat” tunnistaa siitä, että he valitsevat esimerkiksi viime vuonna NHL-finaalissa olleen Vancouver Canucksin tai Kanadan maajoukkueen, häiriköiviä viestejä tulee pelin sisäiseen postilaatikkoon aina otteluiden jälkeen ja vastustaja lähtee pelistä heti, jos ensimmäisellä minuutilla tulee maali omaan päähän<sup>4</sup>.

Jatkoajan keskusteluissa mielenkiintoisimmaksi nousee kuitenkin erillinen keskusteluketju *EASHL:n*<sup>5</sup> mustasta listasta<sup>6</sup>. Ketjun aloittaja on halunnut listata epäurheilijamaisesti pelaavat joukkueet ja pelaajat, mutta ketjussa myös käsitellään pelimuodon monia epäkohtia, joita käytetään hyväksi. Erikoisimpia keinoja olivat kolmen pelaajan yhtäaikainen syöksyminen vastustajan maalin edessä pysäyttämään maalivahdin avaussyötön sekä maalivahtia maalin toivossa taklaavat joukkueet.

## Pyöritetään sitä hidastusta

Mielestään vastustajan epäurheilijamaisen käytöksen kohteeksi joutunut pelaaja keksii myös monia konsteja ärsyttää ja jopa kosta kilpakumppanilleen. Jatkoajan keskusteluissa näitä toimia oli listattu viesteihin paljon *KonsoliFIN*-keskusteluja enemmän, ja selkeän yksimielisesti nämä vastatoimet myös hyväksyttiin.

Yleisin tapa vastata pelin parhaan joukkueen valitsevaa vastaan on poistua

heti pelistä ennen avauskiekon pudottamista. Liian yksipuolista maalintekoa yrittävälle vastaiskuna on vastata samalla mitalla ja pelata yhtä monotonista hyökkäyspeliä. Yksi jatkoaikalaisten yleinen ärsytyskeino on katsella itse tekemiään maaleja tuuletusten jälkeen useampaan kerran hidastettuna ja pakottaa samalla myös vastustaja tekemään niin. Kuten jatkoaikalainen nimimerkki mestari kertoo, moni pelaaja saa myös nautintoa pienestä ja ehkä vähän isommastakin kiusanteosta mielestään epärealistiselle vastustajalle:

Näitä pelaajia on sitten mukava kuumotella erinäisillä tempuilla ja naureskella heidän hajoiluihinsa. Toisinaan pelissä tapaa myös ns. reiluja vastustajia, joita vastaan tulee sitten itsekin pelattua reilusti. (mestari, *Jatko aika.com* 7.11.2011)

Steven Conwayn mukaan nettipelit muuttuvatkin helposti vihamieliseksi ympäristöksi huijauksien suhteen. Siinä missä samalla koneella pelatessa pystyy tulkitsemaan vastustaja kehon kielestä, oliko epäilyttävä pelitapa tahallinen huijaus vai ei, muuttuvat nettipelissä vastaavat vähintäänkin epäilyksiksi epärealistista pelistä. Hänen mukaansa myös virtuaalijalkapalloilijoiden puolella maalin jälkeinen ilakointi on paljon kiinni vastustajasta. Jos vastustaja tuuletti villisti maalejaan, vastattiin paikan tullen samalla mitalla. (Conway 2010, 342.)

Myös *Consalvo* kertoo, että hänen tutkimuksissaan pelaajat näkivät oikeutetuksi huijata, jos muutkin tekivät niin. Hänen mukaansa huijaamista käytettiin usein myös hauskuuden vuoksi. Voittaminen ja onnistuminen koettiin hauskaksi, mutta pelaajien mukaan huijaajat kokivat myös hauskana päästessään ärsyttämään muita, juuri kuten nimimerkki mestari viestissään yllä kuvaili. *Consalvon* mukaan huijauksia käytetään myös siksi, ettei ole aikaa tai kärsivällisyyttä pelata reilulla tavalla. (*Consalvo* 2007, 93.) *NHL*-pelin kohdalla ajan säästämisen voisi ajatella voittojen haalimisen kannalta. Kun huijaamalla voi saada helpommin ja nopeammin voittoja, sitä halutaan käyttää. Voittojen myötä oma status kasvaa. Tapa, jolla voitot on haalittu, ei näy tilastoissa.

Keskustelupalstojen sisäisissä nettiliigoissa sovitaan usein yhteiset pelisäännöt, joissa kielletään muun muassa ajan kuluttaminen omalla alueella pyörien sekä pelistä tai turnauksesta kesken kaiken poistuminen. *KonsoliFIN*-palstan *PS3*-liigassa mustalle listalle pelikieltoon oli päässyt turnauksen kuluessa

toistakymmentä pelaajaa, samoin kolmannen ja viimeisen varoituksen kynnyksellä oli lähes kymmenen nimimerkkiä. Voisi siis päätellä, että houkutus epärehellisten keinojen käyttöön kiivaan turnauksen aikana voi olla suuri, vaikka epäurheilijamaisista otteista voikin raportoida liigan järjestäjälle.

On mielenkiintoista huomata keskusteluista, miten nettipeliä keuhutaan vielä ensimmäisen viikon aikana, mutta kun pelaajat alkavat oppia tiettyjä kikkoja, alkavat myös kriittiset kirjoitukset lisääntyä palstoilla.

Ekoiissa online-peleissä tuli vastustajia, jotka yrittivät pelata kuten jääkiekkoa pelataan ja ehdin jo ajatella, että onko peli parantunut näin paljon. Oman tason noustessa vastustajat ovat muuttuneet samanlaiseksi kuin mitä ne olivat kun NHL 11:a pelasi viimeksi, eli kyse ei ole enää niinkään jääkiekosta vaan pelistä, jossa yritetään pelimekaniikan rajoissa voittaa peli millä keinolla hyvänsä. (crashbar, *KonsoliFIN* 13.9.2011)

Keskustelupalstojen viesteissä huomaa selkeää arvotusta. Pelimekaniikkaa hyödyntävät pelaajat koetaan aina huonommiksi pelaajiksi, jotka joutuvat venyttämään pelin henkeä epäurheilijamaisin keinoin. Omaa pelityyliä ja tapaa ei missään vaiheessa kritisoida, vaan sitä pidetään realistisena ja rehtinä. On myös mielenkiintoista huomata, että palstoilla on aina äänessä vain ”rehellinen osapuoli”. Voisi jopa ajatella, että keskustelupalstat ovat niin sanottua oikeaa virtuaalijääkiekkoa pelaavien vertaistukikeskuksia. Yksikään nimimerkki ei suoraan myöntänyt käyttävänsä näitä kaikkien tiedossa olevia epäreiluja menetelmiä, osa totesi käyttävänsä niitä kostaakseen ja jakaakseen samalla mitalla takaisin. Niin sanotun ”väärin pelaamisen” voi siis monissa tapauksissa nähdä olevan vain katsojan silmässä. Kun tulee paikka iskeä samanlainen täysosuma, jonka vastustaja teki aiemmin, hellittää ”realistisen jääkiekon moraalit” hyvin nopeasti otetaan.

Conway muistuttaakin, että nettipelit ovat ensisijaisesti hierarkkisia sosiaalisia ympäristöjä, jossa maine ratkaisee. Paljon voittoja haalineet veteraanit ovat listan kärjessä, aloittelijat aivan alimmaisina. Hänen mukaansa on myös hyvin harvinaista, että paljon voittoja tilastoihinsa haalinut pelaaja uskaltaa edes pelamaan aloittelijan kanssa, sillä veteraanilla ei ole pelissä kuin hävittävää. (Conway 2010, 350.)

Molemmilla keskustelupalstoilla muistutetaan, että monet, elleivät jopa kaikki niin sanotut maalikikat, on puolustettavissa pois tarkalla pelityyillä, kuten nimimerkki desouza toteaa *KonsoliFIN*-palstalla:

Onhan näitä ns. ”varmoja” esim. jos nouset maalin takaa viisostori maalin edustalle niin takakulma helähtää 80% varmuudella, mutta sen (ja oikeastaan kaikki muutkin ”varmat”) pystyy hyvin organisoidulla puolustuspelillä pelaamaan pois. Jos niitä tulee yhtenänsä omaan päähän, niin kyllä siinä saa katsoa peiliin, eikä auta muu kuin treenata. (desouza, *KonsoliFIN* 19.9.2011)

Kyseinen viesti on hyvä esimerkki molempien tutkimieni keskustelupalstojen pelaajia arvottavasta keskustelusta. Sen lisäksi, että epäurheilijamaisia temppeja käyttävät pelaajat ovat heidän mukaansa huonompia pelaajia, on pelaaja pelitaidoiltaan heikko, jollei osaa pelata kyseisiä kikkoja pois.

## Kolmen säännötön peli

Huijaamista digitaalisissa urheilupeleissä tutkineet Ryan M. Moeller, Bruce Esplin ja Steven Conway muistuttavat, ettei moni ajattele pelaavansa epäurheilijamaisesti. Heidän mukaansa tietokonepelien sääntöjen mukaan pelaajat ovat oikeutettuja tekemään mitä tahansa pelintekijöiden luomien raamien ja olosuhteiden puitteissa. (Convey, Esplin, Moeller 2009.)

Näitä ajatuksia voikin peilata yhteen, ja miettiä onko digitaalisessa joukkueurheilupelissä kirjoittamattomia sääntöjä, vai onko kaikki mahdollinen sallittua? Voisivatko digitaalisille pelikentille otetut kirjoittamattomat säännöt tulla oikeilta jääkentiltä, simulaation realistisen esikuvan puolelta? Voiko olettaa NHL-pelisarjan nettipelin pariin päätyneiden pelaajien ymmärtävän jääkiekon konventioita niin hyvin, että perinteisistä, niin sanotuista realistisista pelitavoista muodostuu tavallaan kirjoittamattomia sääntöjä. Bainbridgejen mukaan on vaikea väittää ohjelmoinnin heikkouksien etsimisen olevan eettisesti väärin, sillä ne löydetään empiirisesti tutkimalla, kuten mikä tahansa muukin ominaisuus pelissä (Bainbridge, Bainbridge 2007, 74).

Miksi sitten epäurheilijamaisia tekoja näkee *NHL12*-nettipeleissä ja niistä saa lukea keskustelupalstaviesteissä? Salen ja Zimmerman määrittävät epäurheilijamaisuuden syyksi voiton janoamisen keinoja kaihtamatta ja kaikkien tunnistamia kirjoittamattomia sääntöjä rikkomalla (Salen ja Zimmerman 2004, 271). Heidän mukaansa epäurheilijamaisuudessa on lähtökohtaisesti jotain negatiivista. Kyseisiä tapoja käyttävä pelaaja taistelee osittain pelin hauskuutta ja leikkimielisyyttä vastaan, joita perinteiset pelaajat hakevat peleistä. Bainbridgejen mukaan huijaaja hakee omalla pelitavallaan voiton tunnetta – ei pelkästään vastustajansa päihittämällä vaan myös päihittämällä luovuudellaan eräänlaisen metapelin kiertämällä pelin säännöstöjä (Bainbridge, Bainbridge 2007, 75). Voisi siis Bainbridgejen ajatuksesta päätellä, että online-pelissä huijaava voi hakea samalla hyvänolon tunnetta siitä, että pystyy nujertamaan pelin ohjelmoineet henkilöt oveluudellaan.

Kirsi Pauliina Kallio, Frans Mäyrä ja Kirsikka Kaipainen määrittelevät *Pelitutkimuksen vuosikirjassa 2009* ilmestyneessä Pelikulttuurin monet kasvot -artikkelissaan, ettei urheilusimulaatioiden pelaaminen ole rentouttavaa (Kallio, Mäyrä & Kaipainen 2009, 7). Rentoutuminen ja hauskuus eivät ilmenekään keskustelupalstojen viesteistä. Monissa viesteissä kirjoittajat hakevat pelaamiseltaan juuri realistista pelikokemusta, ”oikeaa jääkiekkoa”, kuten muun muassa nimimerkki MoonMan kertoo:

Se on kyllä hienoa että pääpaino on bugimaalien puolustamisessa. Real hockey. (MoonMan, *KonsoliFIN* 19.9.2011)

Keskusteluissa käy myös monesti ilmi MoonManin viestinkin ajatus, että epäurheilijamaista pelaajaa vastaan pelaaminen ei ole hienoa. Samanlaisten kikkujen puolustaminen kerta toisensa jälkeen koetaan rasittavaksi. Voikin nähdä, että juuri epäurheilijamaiset pelaajat rikkovat realismia pelistään hakevien henkilöiden pelikokemuksen. *NHL12*-nettiliigoissa realistista simulaatiota toivovien ideaalimaailma törmää siis ”vain” pelkkää videopeliä pelaavan ajatusmaailmaan.

Tämän on huomannut myös Steven Conway tutkiessaan jalkapalloveideopeli *Pro Evolution Soccer 2008:n* pelaajia. Hänen haastateltavansa ajattelivat peliä enemmän jalkapallona kuin videopelinä; peliltä haettiin samanlaista kokemusta kuin kotisohvalta jalkapallolähetystä seuratessa (Conway 2010, 338). Hänen mukaansa peliä pelataan usein samalla tavalla kuin televisiolähetystä katsellessa,

hieman etukenossa ja tarkasti keskittyen. Myös debatti oikeasta ja väärästä pelitavasta on hänen tutkimuksissaan käynyt hyvin ilmi myös virtuaalijalkapalloilijoiden keskuudessa. (Conway 2010, 352.)

Jääkiekkovideopelin, tai minkä tahansa urheilua simuloivan pelin, voi nähdä mielestäni kolmen sisäkkäisen säännöstiton verkoksi. Ensimmäisenä isoimpana säännöstitonä on videopelin fyysinen koodi, säännöstö jota voi kiertää esimerkiksi käyttämällä curve shot -rannelaukausta. Toinen säännöstö on jääkiekon sääntökirja, joka on muutettu videopelissä virtuaaliseen muotoon. Fyysinen koodin ja jääkiekon sääntökirja kulkevat luonnollisesti käsi kädessä, sillä pelin ohjelmoija on määrittänyt, millä tavalla virtuaalinen tuomari ottelut tuomitsee. Esimerkiksi maalivahdin taklaaminen kuuluu tähän toiseen sääntöön. Yleensä tempusta saa jäähyn, mutta niin kauan sitä kannattaa kokeilla kunnes se joskus tuottaa maalin. Kolmantena säännöstitonä näkisin niin sanotut kirjoittamattomat säännöt, joihin kuuluu muun muassa nettiliigassa kielletty omassa päässä ajan kuluttaminen.

## Oikean elämän väärinpelaajat

**S**iinä missä digitaalisten kaukaloiden pelityyleistä ja otteista käydään debattia aina keskustelupalstoilla saakka, käydään samanlaista eri pelitapoja arvottavaa keskustelua myös oikeilla pelikentillä. *NHL:ssä* nähtiin 9. marraskuuta 2011 varsin erikoinen tilanne, kun Philadelphia Flyers protestoi näkyvästi Tampa Bay Lightningin pelitapaa. Tampa Bay ryhtyi keskialueelle erittäin passiiviseen 1-3-1-puolustusasetelmaan, ja Flyersin puolustaja seiso i kiekon kanssa paikallaan odottaen vastustajan tekevän ensimmäisen liikkeen<sup>7</sup>. Tämä tapahtui kyseisessä ottelussa monta kertaa. *TSN:n* uutisessa Calgary Flames -*NHL*-seuran pelaaja Brendan Morrison sanoi, että viesti tuli varmasti kaikille selväksi. Hän kuitenkin muistutti myös, etteivät säännöt kiellä Tampa Bayn taktiikkaa, ja heidän pelatessaan kyseistä joukkuetta vastaan pelitapa oli helposti murrettavissa (*TSN.ca* 10.11.2011).

Urheilulehden johtavaksi analyttikoksi itseään nimittävä Petteri Sihvonen kirjoittaa usein jääkiekon SM-liigan joukkueiden pelityylien eroista kärjistävään sävyyn. Hänen mukaansa niin sanottu kiekkokontrollijääkiekko on tällä hetkellä suomalaisten pelityyli, ”Meidän Peli”, kuten Sihvonen kirjoittaa *Urheilulehdessä* 8.12.2011. Samassa artikkelissa hän teila i Helsingin Jokereiden ensi kauden

päävalmentaja Tomi Lämsän aiemmin urallaan käyttämät pelityylit ”aivan karmeaksi pystysuunnan jääkiekoksi”. (*Urheilulehti* 8.12.2011.)

Pelityyliä vertaamista mediassa käydään myös suoraan joukkueiden välillä. Hämeenlinnan Pallokerhon kakkosvalmentaja Petteri Hirvonen suomi Jatkoaika.comin otteluennakossa 7.12.2011 Saimaan Pallon (SaiPa) pelityyliä ”epäjääkiekoksi” (*Jatkoaika.com* 7.12.2011). Samaisessa jutussa Hirvonen tokaisi vielä SaiPan maalien tulevan enemmän ”hups ja oih -tilanteista” kuin hienoista sommitelmista. SaiPa voitti ottelun lopulta vieraisissa 2-3, ja voittaneen joukkueen päävalmentaja Ari-Pekka Selin kehui HPK:n Hirvosta hyvästä psyykkäuksesta:

Saatiin hyvää psyykkausta siitä, että HPK:n valmentaja sanoi otteluennakossa meidän pelaavan epäjääkiekkoa vähän sinne sun tänne. Pojat ottivat siitä hyvin kopin. En olisi itse pystynyt vastaavaan. (Ari-Pekka Selin *Jatkoaika.comissa* 8.12.2011)

Jääkiekkokaukaloissa edetään välillä myös digitaalisilta kentiltä tutuilla harmaille alueille epäurheilijamaisen pelityylin muodossa. Yksi hyvä esimerkki tällaisesta epäreilusta innovaattorista on New York Rangersissä pelaava Sean Avery, joka myötävaikutti toimillaan uuden pykälän kirjaamista National Hockey Leaguen sääntökirjoihin. Avery heilutti mailaansa villisti New Jersey Devilsin maalivahti Martin Brodeurin näkökentän edessä häiriten täten vastustajan torjuntatyöskentelyä. Jäähyä tilanteesta ei voinut Averylle kuitenkaan antaa, koska sääntökirjoissa ei kyseistä toimintaa vielä tuolloin kielletty (*ESPN* 14.4.2008).

Voikin pohtia, että jos urheilun ammattilaiskentillä pelityylejä vertaillaan ja arvotetaan toisiinsa nähden ahkerasti sekä keksitään uusia sääntöjen rajamailakin sortuvia kikkoja, niin ei ole tavatonta, jos vastaavantyyllisiä pelitapoja kehittyä virtuaalisissa kaukaloissa kahden ihmispelaajan kohdatessa.

## Yksi pelitaktiikka muiden joukossa?

On mielenkiintoista miettiä, ovatko pelimekaniikan heikkouksia hakevat pelaajat niin suuri ongelma urheilua simuloivissa nettipeleissä kuin viesteistä voisi olettaa, vai johtuuko avautuminen siitä, etteivät sanotut väärinpelaajat uskalla tulla puolustamaan kantaansa valmiiksi vihamiehille foorumeille.

Ryan M. Moeller, Bruce Esplin ja Steven Conway väittävät, että debatti keskustelupalstoilla nettipelien epäurheilijamaisesta käytöksestä jatkuu niin kauan kuin pelit antavat mahdollisuuden etsiä pelimekaniikan rajoja ja testata omaa moraalikäsitystään siitä, mikä on oikein ja mikä epäurheilijamaista (Convey, Esplin, Moeller 2009). Moeller, Esplin ja Conway perustavat väitettään etenkin siihen, että urheilulajeissa tietyt epäurheilijamaisuudet, kuten filmaaminen jalkapallossa tai viime hetkien rikkominen koripallossa, ovat kehittyneet oikeiksi pelitaktiikoissa omissa lajeissaan, joten pelimekaniikan virheiden löytäminen on todellinen pelitaktiikka digitaalisilla pelikentillä.

Omien huomiointieni valossa heidän päätelmiinsä on helppo yhtyä. Jos jääkiekon ammattilaiskentillä käydään vastaavaa keskustelua vuodesta toiseen, ei voi olettaa, että keskustelupalstoilta nettipelien osalta sanailu loppuisi kovin nopeasti – etenkin kun toinen osapuoli ei ole juuri edes avannut sanaista arkkuaan.

Aihepiiri vaikuttaa joka tapauksessa hyvin mielenkiintoiselta ja monipuoliseltakin. On mielenkiintoista nähdä, millaisia tunteita esimerkiksi ensi vuoden NHL-pelisarjan painos herättää simulaatiohenkisissä pelaajissa ja millaisia kikkoja pelimekaniikan heikkouksia etsivät pelaajat löytävät uudesta painoksesta. Olisi myös mielenkiintoista päästä kuulemaan pelimekaniikan heikkouksien varaan pelityyliään rakentavien pelaajien mietteitä pelistä. Pelaavatko he vain yhtä peliä muiden joukossa vai eroaako heidän käsityksensä jääkiekosta selvästi niin sanotuista realismia hakevista pelaajista?



## Viitteet

- 1 Mobygames.com NHL-sarjan julkaisulista, <http://www.mobygames.com/game-group/ea-sports-nhl-series>
- 2 NHL o8:n arvostelu. Lehtonen Miikka (2007): NHL o8 (PC) Peliplaneetta.net 21.9.2007 <http://www.peliplaneetta.net/arvostelut/888/>
- 3 YouTube-video NHLo8-pelistä: "curve shot", <http://www.youtube.com/watch?v=hjvxbU8FjEs>
- 4 Nettipeleistä ensimmäisen peliminuutin aikana lähtevä pelaaja ei saa niin sanottua keskeyttämismerkintää, eikä tappiota tililleen.
- 5 EASHL (EA Sports Hockey League on erillinen nettipe-  
limuoto, jossa yhdessä pelissä pelaa parhaimmillaan 12 ihmispe-  
laajaa (6 vastaan 6).
- 6 Jatkoaika.com EASHL-keskustelu <http://keskustelu.jatkoaika.com/showthread.php?t=50838>
- 7 YouTube-video Flyersin jäädyttäessä pelin Tampa Bayn puolustusmuodostelman vuoksi "Flyers Mocking Lightning's System" <http://www.youtube.com/watch?v=3lpMxc4fZNU>

## Lähteet

Verkko-osoitteiden toimivuus tarkastettu 25.6.2012

### KESKUSTELUVIESTIKETJUT

Crashbar-nimimerkin viesti KonsoliFIN.netin keskusteluketjussa <http://www.konsolifin.net/bbs/monialustapelit/97843-nhl-12-playstation-3-xbox-360-a-17.html#post1304121>

desouza-nimimerkin viesti KonsoliFIN-keskusteluketjussa, <http://www.konsolifin.net/bbs/monialustapelit/97843-nhl-12-playstation-3-xbox-360-a-23.html#post1306391>

Jatkoaika.com NHL12-keskusteluketju <http://keskustelu.jatkoaika.com/showthread.php?t=50059>

Jatkoaika.com keskusteluketju "EASHL:n Musta Lista", <http://keskustelu.jatkoaika.com/showthread.php?t=50838>

KonsoliFIN.netin PS3-konsolin NHL12-liigaketju <http://www.konsolifin.net/bbs/playstation-turnaukset-peliseura/97571-nhl-12-konsolifin-liiga.html>

Mestari-nimimerkin viesti Jatkoaika-com keskuste-  
luketjussa, <http://keskustelu.jatkoaika.com/showpost.php?p=3864145&postcount=1145>

MoonMan-nimimerkin viesti KonsoliFIN.net keskusteluketjussa, <http://www.konsolifin.net/bbs/monialustapelit/97843-nhl-12-playstation-3-xbox-360-a-23.html#post1306511>

Warra-nimimerkin viesti KonsoliFIN.net keskusteluketjussa <http://www.konsolifin.net/bbs/monialustapelit/97843-nhl-12-playstation-3-xbox-360-a-17.html#post1304063>

## KIRJALLISUUS

Bainbridge, Wilma Alice & Williams Sims (2006): Creative Uses of Software Errors: Glitches and Cheats. *Social Science Computer Review* (SSCOR). 61-77. <http://con.sagepub.com/content/25/1/16>

Consalvo, Mia (2007): *Cheating : gaining advantage in videogames*. Cambridge (Mass.) : MIT Press, cop. 2007.

Convey, Steven (2010): 'It's in the Game' and Above the Game: An Analysis of the Users of Sports Videogames Convergence: *The International Journal of Research into New Media Technologies* August 2010 16: 334-354.

Convey Steven, Bruce Esplin & Ryan M. Moeller (2009): Cheesers, Pullers, and Glitchers: The Rhetoric of Sportsmanship and the Discourse of Online Sports Gamers. *Game Studies 2009 volume 9 issue 2*. [http://gamestudies.org/0902/articles/moeller\\_esp-lin\\_conway](http://gamestudies.org/0902/articles/moeller_esp-lin_conway)

Kallio Kirsi Pauliina, Frans Mäyrä & Kirsikka Kupiainen (2009): Pelikulttuurin monet kasvot. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*. Toimittanut Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä & Olli Sotamaa. Tampereen yliopisto. <http://www.pelitutkimus.fi> 1-15.

Salen Katie & Eric Zimmerman (2004): Rules of Play. *Game Design Fundamental*. Cambridge (Mass.): MIT Press, cop. 2004.

### LEHDET JA VERKKOLEHDET

ESPN.com nettisivujen uutinen Sean Averyn tapauksesta 14.4.2008, <http://sports.espn.go.com/nhl/playoffs2008/news/story?id=3346729>

Jatkoaika.com HPK-SaiPa otteluennakko 7.12.2011, <http://www.jatkoaika.com/smliiga.php?ottelu=21202&versio=ennakko>

Jatkoaika.comin HPK-SaiPa otteluraportti 8.12.2011, <http://www.jatkoaika.com/smliiga.php?ottelu=21202&versio=raportti>

Urheilulehti (2011). Petteri Sihvosen artikkeli Lämsänperäläiset. *Urheilulehti* 3.12.2011.

TSN (2011). Brendan Morrisonin kommentit Tampa Bayn pelitavasta "Reviews vary for Lightning-Flyers trap showdown" <http://www.tsn.ca/nhl/story/?id=380134> 10.11.2011.