



HELSINGIN YLIOPISTO

## **Asenne yhdistää – ja jääkiekkomusiikki**

Tapaustutkimus Radio Rockin ja HIFK:n yhteistyöottelun musiikista vuonna 2024

Taiteiden tutkimuksen maisteriohjelma

Musiikkitiede

Maisterintutkielma

Laatija:

Taneli Rantala

Ohjaajat:

taiteiden tutkimuksen professori Susanna Välimäki ja FT Kaj Ahlsved

30.3.2024

Helsinki

**Tiedekunta:** Humanistinen tiedekunta

**Koulutusohjelma:** Taiteiden tutkimuksen maisteriohjelma

**Opintosuunta:** Musiikkitiede

**Tekijä:** Taneli Rantala

**Työn nimi:** Asenne yhdistää – ja jääkiekkomusiikki: tapaustutkimus Radio Rockin ja HIFK:n yhteistyöottelun musiikista vuonna 2024

**Työn laji:** maisterintutkielma

**Kuukausi ja vuosi:** maaliskuu 2024

**Sivumäärä:** 86 + lähteet

**Avainsanat:** jääkiekko, musiikki, jääkiekkomusiikki, kaupallinen radio, Radio Rock, HIFK, urheilu, urheilumusiikki

**Ohjaaja tai ohjaajat:** Susanna Välimäki ja Kaj Ahlsved

**Säilytyspaikka:** Helsingin yliopiston kirjasto

**Muita tietoja:**

**Tiivistelmä:**

Tämä tutkielma käsittelee jääkiekkomusiikkia Liiga-sarjassa pelaavan HIFK:n kahdessa kotiottelussa vuonna 2024. Otteluista toinen toteutettiin yhteistyöotteluna Radio Rockin kanssa. Tutkin erityisesti sitä, miltä HIFK:n tavanomainen kotiottelu kuulostaa ja miten puolivaltakunnallisen, kaupallisen radiokanavan kanssa toteutettu ottelun musiikkiyhteistyö vaikuttaa ottelutapahtuman musiikilliseen kokonaisuuteen. Toissijaisesti tutkin ottelu-DJ:n työnkuvaa ja sitä, miten FT Kaj Ahlsvedin väitöskirjassaan jääkiekkomusiikista kymmenen vuotta sitten tekemät havainnot soveltuvat nykyjääkiekkoon ja kuinka omassa kandidaatintutkielmassani Pohjois-Amerikan National Hockey Leaguessa jääkiekkomusiikista tekemäni havainnot soveltuvat suomalaiseen jääkiekkokulttuuriin.

Tutkielma on laadullista kulttuurista musiikintutkimusta ja tutkimusaineisto on tuotettu etnografisesti otteluissa havainnoimalla. Lisäksi tutkielma hyödyntää aineistonaan neljää yhteistyöottelun musiikkiyhteistyön kannalta oleellisen henkilön teemahaastatteluja sekä listoja otteluiden eri vaiheissa soitetuista musiikkikappaleista.

Tutkielman analyysiosio piirtää kuvan sekä HIFK:n tavanomaisen kotiottelutapahtuman että yhteistyöottelun musiikillisista kokonaisuuksista ja vertailee niitä keskenään. Tutkielman tuloksena selvisi, että HIFK:n tavanomaisen kotiottelun musiikki painottuu ulkomaiseen rock-musiikkiin, mutta ottelutapahtumassa soitetaan myös pop- ja rap-musiikkia. Yhteistyöottelussa soi aikakaudellisesti tavanomaista ottelumusiikkia vanhempi musiikki ja kokonaisuus muuttui huomattavasti rock-painotteisemmaksi. Radio Rockin musiikkiprofiili oli yhteistyöottelussa hyvin esillä, mutta näyttäytyi niin ikään hieman aikakaudellisesti todellisuutta vanhempana ja rock-painotteisempänä. Kanavalla paljon soivan metallimusiikin rooli oli yhteistyöottelussa Radio Rockin musiikkiprofiilia vähäisempi. Ahlsvedin 2010-lukua

koskevat havainnot suomalaisesta jääkiekkomusiikista soveltuvat paremmin nykyiseen suomalaiseen jääkiekkokulttuuriin kuin Pohjois-Amerikassa 2020-luvulla tehdyt havainnot sikäläisestä jääkiekkomusiikista.

# Sisällys

<b>1</b>	<b>Esipuhe</b>	<b>7</b>
<b>2</b>	<b>Johdanto</b>	<b>9</b>
2.1	Jääkiekosta ja Liiga-sarjasta	9
2.2	Urheilumusiikin tutkimus	11
2.3	Aiempi tutkimus jääkiekkomusiikista	15
2.4	Tutkimuskysymys, tutkimusasetelma ja tutkimuksen tavoitteet	17
2.5	Aiheen rajaus	19
<b>3</b>	<b>Metodologia ja tutkimusaineisto</b>	<b>21</b>
3.1	Urheilu, äänimaisematutkimus ja elokuvamusiikintutkimus	21
3.2	Tutkimusaineisto	24
3.3	Ahlsvedin jääkiekkomusiikin analyysimalli	26
3.4	Laajennettu malli jääkiekkomusiikista	28
3.5	Tutkijan positio ja eettisyys	31
<b>4</b>	<b>Radio Rock ja HIFK</b>	<b>34</b>
4.1	Radio Rock	34
4.1.1	Brändi ja kohderyhmä	34
4.1.2	Musiikkiprofiili	34
4.2	HIFK	37
4.2.1	Brändi ja kohderyhmä	37
4.2.2	Musiikkiprofiili	39
<b>5</b>	<b>Ottelutapahtuma</b>	<b>44</b>
5.1	Viihde ja sen tekijät	44
5.2	Musiikin soittaminen	45
5.3	Asenne yhdistää -klassikko yhteistyönä	47
<b>6</b>	<b>Ottelutapahtumien musiikkianalyysi</b>	<b>49</b>
6.1	Musiikin jaottelusta	49
6.2	Radio Rockin HIFK:lle toimittama musiikkikappalelista	50
6.3	Sisääntulo-, avaus- ja erätaukomusiikki	54

<b>6.4</b>	<b>Lämmittelymusiikki</b>	<b>56</b>
<b>6.5</b>	<b>Pelikatkomusiikki</b>	<b>57</b>
6.5.1	Vertailuottelu	59
6.5.2	Asenne yhdistää -klassikko	62
6.5.3	Pelikatkomusiikin kategorisoinnista	69
6.5.4	Ottelun jälkeen	76
<b>7</b>	<b>Tulokset ja johtopäätökset</b>	<b>78</b>
	<b>Lähteet</b>	<b>87</b>



## 1 Esipuhe

Sattuneista syistä musiikki on ollut aina lähellä sydäntäni, mutta niin on ollut myös jääkiekko. Olen harrastanut jääkiekkoa lapsesta nuoreksi aikuiseksi ja myöhemmällä iällä toiminut lajin parissa myös kilpatuomarina. Suomen korkeimmassa miesten ammattilaissarja Liigassa – joka aiemmin tunnettiin nimellä SM-liiga – lapsuuden suosikkijoukkueeni oli vuonna 1897 perustettu Idrottsföreningen Kamraterna, Helsingfors – nykyisin tuttavallisemmin HIFK. Vaikka aikuisiällä olenkin seurannut enimmäkseen pohjoisamerikkalaista NHL-jääkiekkoa<sup>1</sup>, en ole liigasuosikkini osalta koskaan kääntänyt takkiani. Vedän myös luistimet jalkaani säännöllisesti edelleen.

Musiikkitieteen kandidaatintutkielmani *Sound of the Kraken – Functions of Ice Hockey Music in Seattle* (Rantala, 2022) käsitteli niin ikään jääkiekkomusiikkia, vaikkakin hieman erilaisessa kontekstissa. Matkustin sen tekemistä varten Yhdysvaltoihin alkuvuodesta 2022 ja analysoin ensimmäistä kauttaan NHL:ssä pelanneen Seattle Krakenin kotiotteluiden pelikatkoilla soivaa musiikkia. Otantana toimi kolme peräkkäistä kotiottelua. Reilua vuotta myöhemmin pääsin Radio Rockille töihin juontajaksi ja syksyllä 2023 sain tietää, että HIFK ja Radio Rock suunnittelivat nimellä *Asenne yhdistää -klassikko* kulkevan yhteistyöottelun järjestämistä toista kertaa alkuvuodesta 2024. Tähän liittyvä graduaihe oli alun perin Radio Rockin ohjelmapäällikkö Paula Niskan ehdotus. Kuultuani, että ottelutapahtumassa soisi Radio Rockin musiikki, tuntui erityisen luontevalta jatkaa saman tutkimusaiheen parissa.

Tämä maisterintutkielma onkin siten ainakin osittaista jatkoa kandidaatintutkielmalleni. Jääkiekkomusiikkiin liittyvänä teoreettisena lähteenäni toimii tässä – kuten kandidaatintutkielmassanikin – musiikkitieteilijä Kaj Ahlsvedin uraauurtava väitöstutkimus *Musik och sport: En analys av musikanvändning, ljudlandskap, identitet och dramaturgi i samband med lagsportevenemang* (Ahlsved 2017), joka käsittelee musiikin ja urheilun suhdetta sekä jääkiekkomusiikkia Suomessa. Muita metodologisia lähteitäni ovat muun muassa elokuvatutkija Claudia Gorbmanin kirjassaan *Unheard Melodies: Narrative Film Music* (Gorbman, 1987)

---

<sup>1</sup> NHL-lyhenteellä viitataan *National Hockey League* -nimiseen ammattilaisjääkiekkosarjaan, jota pelataan Pohjois-Amerikassa. NHL tunnetaan yleisesti maailman kovatasoisimpana jääkiekkoliiganä.

esittämät elokuvamusiikkiteoriat sekä urheilun ja musiikin suhdetta tutkineiden Anthony Batemanin ja John Balen toimittama kirja *Sporting Sounds: Relationships Between Sport and Music* (Bateman & Bale [toim.] 2009). Hyödynnän myös aiemmassa kandidaatintutkielmassani (Rantala, 2022) tekemiäni havaintoja ja päätelmiä. Varsinaisena päätarkoitukseni ei ole vertailla NHL:ää ja Liigaa tai Seattle Krakenia ja HIFK:ta, mutta siltä ei voi täydellisesti pidättäytyäkään. Sitä paitsi se tuo tähän tutkielmaan yhden mielenkiintoisen näkökulman lisää, olkoonkin että eri mantereilla ja eri urheilukulttuureissa pelattavat ammattilaissarjat eivät ole keskenään vertailukelpoisia. Molempia kuitenkin yhdistää jääkiekko ja musiikki.

Niinpä tämä tutkielma on syntynyt noin kolmenkymmenen vuoden ajalle sijoittuneiden onnellisten sattumien saattamana. Tutkielma nivoo yhteen omia intohimojani sellaisilla tavoilla, joita en olisi ikinä kyennyt matkan varrella kuvittelemaankaan. Siispä syvä kiitos kaikille tähän projektiin osallistuneille, erityisesti haastattelun myöntäneille: kiitos Paula, Jani, Tommi ja Raakel. Kiitos myös Susanna ja Kaj erinomaisesta ohjaamisesta.

Mainittakoon vielä erikseen, että kaikki Ahlsvedin väitöskirjasta omaksumani jääkiekkotermit ovat omia suomennoksiani. Ahlsvedin tutkimus on lähes kokonaisuudessaan ruotsinkielinen, eikä esimerkiksi hänen kehittämiensä jääkiekkomusiikin kategorioille ole vielä vakiintuneita suomennoksia.

## 2 Johdanto

Tämän tutkielman keskiössä on jääkiekkomusiikki. Tarkoitukseni on tutkia Suomen ylimmässä, miesten ammattilaissarja Liigassa – joka tunnettiin aiemmin nimellä SM-liiga – pelaavan HIFK:n kahdessa peräkkäisessä kotiottelussa soinnutta musiikkia alkuvuodesta 2024. Ensimmäinen tutkimistani kotiotteluista oli tavanomainen arki-illan ottelu vailla erityistä teemaa ja toinen oli Radio Rockin kanssa toteutettu yhteistyöottelu viikonloppuiltapäivänä. HIFK on yksi Liiga-sarjan pitkäaikaisimmista joukkueista ja yksi sarjan tunnistettavimmista brändeistä, Radio Rock taas on puolivaltakunnallinen ja yli puoli miljoonaa kuulijaa kuussa tavoittava kaupallinen radiokanava, joka on nimensä mukaisesti profiloitunut tiukasti rockmusiikkiin.

Halusin tutkia sitä, millainen on HIFK:n musiikkiprofiili vuonna 2024 ja miten Radio Rockin kanssa toteutettava yhteistyö sitä muuttaa, kun kyse on yhteistyöstä, jossa radiokanava valitsee ottelutapahtumassa soivan musiikin. Tutkimusaineistoni muodostui niin ottelutapahtumissa tekemistäni kenttämuistiinpanoista, teemahaastatteluista kuin erilaisista musiikkikappaleistoista, jotka HIFK ja Radio Rock minulle tätä tutkielmaa varten toimittavat. Listat sisälsivät muun muassa Radio Rockin HIFK:lle yhteistyöottelua varten toimittamat musiikkikappaleet, ennen ottelua ja sen erätauoilla tavanomaisissa otteluissa soivan musiikin sekä molempien tutkielman otteluiden pelikatkoilla soitettut musiikkikappaleet.

### 2.1 Jääkiekosta ja Liiga-sarjasta

Jääkiekko on yksi Suomen suosituimmista ja seuratuimmista urheilulajeista. Suurin osa suomalaisista ovat luullakseni ainakin tietoisia jääkiekon olemassaolosta ja valtaosa lienee joskus jääkiekko-ottelua seurannutkin joko paikan päällä tai televisiosta, ainakin jokavuotisten maailmanmestaruuskilpailuiden aikaan. Tutkielman seuraamisen helpottamiseksi on kuitenkin paikallaan lyhyesti esitellä sitä, mikä jääkiekossa urheilulajina on varsinkin ottelutapahtumissa soitettavan musiikin osalta olennaista.

Jääkiekon perimmäisenä tavoitteena on saada kiekko sääntökirjan luomien rajoitteiden sisällä vastustajajoukkueen maaliin. Jääkiekko-ottelun päättyessä useammin maalinteossa onnistunut joukkue julistetaan ottelun voittajaksi, ja yhden

ottelun peliaika koostuu kolmesta 20 minuutin erästä. Siten tehokas kokonaispeliaika, jota kutsutaan myös nimellä varsinainen peliaika, on yhden ottelun aikana 60 minuuttia. Erien välissä, niin kutsutuilla erätauoilla, jää huolletaan. Tavanomaisessa Liiga-sarjan ottelussa erätauko kestää 18 minuuttia, televisioituissa peleissä 20 minuuttia. Ottelun päättyessä varsinaisen peliajan jälkeen tasatilanteeseen, pelataan Liiga-sarjassa kahden minuutin tauon kuluttua viiden minuutin jatkoerä. Toisin kuin vaikkapa jalkapallossa, jatkoerä pelataan voittomaaliperiaatteella: ensin maalin tehnyt joukkue voittaa ottelun. Mikäli jatkoerän aikana ei synny maalia, ottelun voittaja ratkaistaan voittomaalikilpailulla, joka tunnettiin aiemmin nimellä rangaistuslaukauskilpailu. Sen aikana molemmat joukkueet koettavat maalintekoa vuorotellen rangaistuslaukauksella.

Niin ikään toisin kuin jalkapallossa, jääkiekon peliaika ei ottelun aikana käy jatkuvasti, vaan aina pelikatkon tullen myös pelikello pysähtyy. Pelikatkot voivat syntyä useista eri syistä: tuomarien huomaamista sääntörikkeistä (rangaistukset, paitsiot, pitkät ja niin edelleen), maalivahdin suljettua kiekon torjunnan jälkeen, kiekon lennettyä ulos pelikentältä tai maalien johdosta. Pelikatkoja tavanomaisessa jääkiekko-ottelussa syntyy noin 40–60 (Rantala, 2022, s. 10) ja yksittäisen pelikatkon kesto voi vaihdella noin kymmenestä sekunnista jopa minuuttiin tai pidempään, riippuen katkon luonteesta. Tavanomaisten pelikatkojen lisäksi nykyisin Liiga-sarjassa jokaisessa erässä on kaksi pidempää mainoskatkoa, jotka kestävät kaksi minuuttia itse pelikatkon luonteesta riippumatta (Koittola, 2024).

Sääntörikkeiden johdosta jaettavilla rangaistuksilla on nykyjääkiekossa niin ikään suuri rooli. Sääntörikkeeseen syyllistyneen pelaajan joukkue menettää yhden kenttäpelaajan kahden, neljän tai viiden minuutin ajaksi ja joutuu siten alivoimaiseksi vastustajaansa nähden. Yli- ja alivoimaksi kutsutut erikoistilanteet ovat molemmille joukkueille erinomaisia mahdollisuuksia joko tehdä maaleja tai alivoimasta selviämällä kerätä ylimääräistä energiaa ja kannustusta osakseen. Yhdessä jääkiekko-ottelussa molemmat joukkueet ottavat rangaistuksia tavanomaisesti muutamia.

Liiga-sarjan ottelutapahtumat kestävät useita tunteja, kun kesto lasketaan jäähallin ovien avautumisesta yleisölle aina viimeisen ottelussa vierailleen katsojan poistumiseen saakka. Keskimääräinen HIFK:n kotiottelutapahtuma Liigassa kestää

noin kolme ja puoli tuntia. Tavanomaisesti arkisin pelattavissa otteluissa jäähallin ovet aukeavat kello 17:30 ja ottelu alkaa tuntia myöhemmin. Hallin ovet sulkeutuvat noin tunti pelin päättymisen jälkeen ja puoli kuudelta alkanut ottelutapahtuma on useimmiten ohi noin puoli kymmeneen mennessä illalla. (Koittola, 2024). Edellä mainitut, mahdolliset jatkoerät ja voittomaalikelipailut saattavat venyttää ottelutapahtumien kestoa entisestään.

Liiga-sarjassa pelataan ensin runkosarja, joka kaudella 2023–2024 alkoi syyskuussa 2023 ja päättyi maaliskuussa 2024. Runkosarjan aikana HIFK pelasi yhteensä 60 ottelua, joista 30 oli kotiotteluita (Liiga - Otteluohjelma, 2024). Pudotuspelit pelataan tavanomaisesti huhtikuussa.

Jääkiekon sääntökirja mainitsee musiikin yhteensä neljä kertaa, asettaen sille kolme rajoitusta. Musiikkia ei saa soittaa pelin käydessä eikä kummankaan joukkueen aikalisän aikana. Molemmilla joukkueilla on käytössään yksi 30 sekunnin aikalisä per ottelu. Musiikkia ei niin ikään saa soittaa pelikatolla, mikäli loukkaantunut pelaaja makaa jäällä. (Suomen jääkiekkoliitto, 2023, s. 157.)

## 2.2 Urheilumusiikin tutkimus

Laajemmin tarkasteltuna jääkiekkomusiikin tutkiminen on musiikin ja urheilun välisen suhteen tutkimista. Vaikka musiikkia ja urheilua on erikseen tutkittu paljonkin, ei musiikin ja urheilun suhteesta löydy kovinkaan mittavaa määrää akateemista tutkimusta. Tätä mieltä oli muun muassa Eldon B. Snyder *Sociology of Sport Journal* -lehdessä jo vuonna 1993 (Bateman & Bale, 2009, s. 1), eikä tilanne ole varsinaisesti merkittävästi parantunut reilussa kolmessakymmenessä vuodessa.

Teoksessaan *Sporting Sounds: Relationships between sport and music* (2009) Anthony Bateman ja John Bale tarjoavat yhdeksi tutkimusvajetta selittäväksi syyksi urheilun seuraamisen näköaistikeskeisyyttä. Tapaamme ottaa urheilussa ja sen seuraamisessa näköaistin tärkeyden itsestäänselvyytenä, ja unohdamme muut urheilun seuraamiseen ja urheilutapahtumiin olennaisesti liittyvät aistit, kuten kuulon ja hajuaistin. Näköaistin dominanssia edesauttaa myös se, että sitä on mahdollista kontrolloida: voimme kääntää päätä tai sulkea silmämme, kun taas kuuloaistin täydellinen sulkeminen on mahdotonta. (Bateman & Bale, 2009, s. 1.)

Bateman ja Bale toteavat, että musiikki yhtenä äänen muotona – haluttuna tai ei – esiintyy laajalti urheilussa ja sen ympäristössä. Musiikilla on urheilun parissa monenlaisia ilmenemismuotoja ja sen tärkeys itse urheilulajin kannalta vaihtelee. Bateman ja Bale toteavat ehdotetun, että musiikki on ensisijaisia ilmiöitä, joita yleisesti ottaen yhdistetään urheilutapahtumiin. Niin tosiaan on, sillä musiikki on erottamaton osa vaikkapa taitoluistelua ja voimistelua. Tärkeää se on myös muissa lajeissa: kuten vaikkapa maalien jälkeen soivat laulut jääkiekossa ja jalkapallokulttuuriin elimellisesti kuuluvat yhteislaulut. Jalkapallon yhteislauluperinne kumpuaa jo 1800-luvun amerikkalaisista yliopistosarjoista. Yleisesti ottaen musiikista on tullut tärkeä osa urheilutapahtumia monine kirjoittamattomine sääntöine. (Bateman & Bale, 2009, s. 2.)

Niin ikään urheilua ja sen kulttuurisia merkityksiä tutkinut Mike McGuinness (2009) toteaa artikkelissaan ”’Friday Nights and the Gates are Low’: Popular music and its relationship(s) to sport”, että vaikka populaarikulttuurin ja urheilun suhdetta on tutkittu paljonkin, on syystä tai toisesta urheilun suhde musiikkiin jäänyt vähäisemmälle tutkimushuomiolle. McGuinness pitää tätä siinä suhteessa yllättävänä, että – David Rowea lainatakseen – urheilu ja rockmusiikki ovat populaarikulttuurin kaksi merkittävintä muotoa. Yhdeksi selitykseksi tutkimuksen vähäisyydelle McGuinness tarjoaa muun muassa populaarikulttuurin vähäistä tutkimusta yhteiskuntatieteiden piirissä ja sitä, että musiikkitiede kehittyi alun perin 1900-luvun eurooppalaisen taidemusiikin tutkimuksen ympärille ja musiikkitieteilijät ovat ryhtyneet vasta viime aikoina huseeraamaan myös populaarimusiikin parissa. (McGuinness, 2009, ss. 179-180.)

Musiikilla ja urheilulla on kuitenkin paljon yhteistä. McGuinness siteeraa artikkelissaan historioitsija ja toimittaja Hans-Dieter Krebsiä, joka tunnisti neljä musiikin ja urheilun yhtäläisyyttä sen lisäksi, että molemmat ovat valtavan suosittuja kulttuurin muotoja. Musiikki ja urheilu seuraavat asetettuja sääntöjä, joita voi kuitenkin muokata lähes loputtomasti. Molemmat vaativat harjoittajiltaan jatkuvaa fyysistä ja henkistä harjoittelua sekä kurinalaisuutta kohti erinomaista suoritustasoa. Molemmissa myös jatkuvasti testataan omia kykyjä muita vastaan. Sekä musiikin että urheilun harjoittajat muodostavat pyramidin amatööreistä eliittiin ja harrastajista

virtuooseihin. Lisäksi McGuinness huomauttaa, että musiikkia ja urheilua yhdistävät kyky vaikuttaa tunteisiin ja mahdollisuus muodostaa kouriintuntuva tunne ajasta ja paikasta. McGuinnessin mukaan musiikintutkija Ken McLeod taas toteaa artikkelissaan ”We are the Champions’: masculinities, sports and popular music (2006)” musiikin ja urheilun mahdollistavan yksilöille oman loisteliaisuutensa esiin tuomisen solisteina, mutta silti yhtenäisen joukon osana (McGuinness, 2009, s. 180).

Mike McGuinness viittaa artikkelissaan useita kertoja Ken McLeodin kirjoituksiin populaarimusiikista ja urheilusta. Eräänä tärkeänä käsitteenä McGuinness nostaa esiin urheilutapahtumiin liittyvät hymnit (engl. *anthem*) eli ylistys- tai kannatuslaulut, joihin kansallislaulutkin kuuluvat urheilutapahtumien kontekstissa. McGuinness määrittelee urheilua tutkineen Joseph Bradleyyn ja sanakirjamääritelmien avustuksella urheiluhymnin (engl. *sport anthem*) lojaalisuutta ilmentäväksi ja fanien peruskommunikaatioon kuuluvaksi, pyhäksi miellelyksi musiikkikappaleeksi. Useimmiten kannatushymnit liittyvät jalkapalloon ja kansallisvaltioihin, mutta ne ovat sovellettavissa myös muuhun urheiluun. Valtaosa kannatuslauluista ei ole alun perin tarkoitukseensa sävellettyjä, vaan fanikunta on omaksunut jonkin jo valmiiksi olemassa olleen musiikkikappaleen omiin tarkoituksiinsa. Kannatushymnin tyypillinen tunnusmerkki on helposti laulettavissa oleva kertosaieistö, jolloin fanikunta voi helposti yhtyä yhteislauluun. Kannatushymnin mukana laulaminen on keskeinen osa paitsi fanikunnan osallistumista, myös kommunikaatiota ja itse urheilujoukkueen suoritusta, sillä se tuo kannattajien läsnäolon kouriintuntuvasti esiin. Kannatushymnien ja yhteislaulun historian McGuinness viittaa olevan viktoriaanisen ajan yhteislauluissa ennen urheilutapahtumia sekä englantilaisessa jalkapallokulttuurissa 1960-luvun jalkapallon MM-turnauksien aikaan. (McGuinness, 2009, s. 183-184.)

McGuinness määrittelee jälleen Ken McLeodin tutkimuksia hyödyntäen urheilutapahtumiin imeytyneen musiikin tyypillisesti soinniltaan, rytmiltään ja lauluosuuksiltaan aggressiiviseksi. Usein myös urheilun ja sitä varten valitun musiikin dynamiikat vastaavat toisiaan. Kuten jo edellä on todettu, valtaosa urheilutapahtumissa soivasta musiikista ei ole varsinaisesti urheilua varten sävellettyä, mutta saattaa silti vastata kyseessä olevan urheilulajin tai -tapahtuman dynamiikkaan. McLeodin mukaan monet urheiluorganisaatiot, kuten esimerkiksi

NASCAR<sup>2</sup> ja NBA<sup>3</sup> ovat pyrkineet yhdistämään itsensä tiettyihin musiikkityyleihin laajentaakseen omaa fanikuntaansa. (McGuinness, 2009, s. 186).

Urheilu ja musiikki liittyvät myös melko olennaisesti kannattajakulttuuriin, jota muun muassa kannattajarockia ruotsalaisten jalkapalloseurojen osalta artikkelissaan ”Supporter rock in Sweden: Locality, resistance and irony at play” (2009) tutkinut Dan Porsfelt myös sivuaa. Kannattajakulttuuri kiertyy vahvasti identiteetin, sen rakentumisen ja paikallisuuden käsitteiden ympärille. Aikaa vievä ja sitoutumista vaativa yhteys urheiluseuraan voi ilmentää sosioekonomista asemaa, sosiaalista tai maantieteellistä asemaa johon urheiluseura paikantuu tai tulla niin sanotusti verenperintönä. Varsinkin aktiivisten kannattajien keskuudessa maantieteellisellä sijainnilla on erityinen yhteys urheiluseuraan ja sen valintaan. (Porsfelt, 2009, s. 193.)

Musiikkia ja urheilua on tutkittu myös Suomessa. Esimerkiksi Petri Tuovinen on vuonna 2007 tutkinut jalkapallokannattajien fanilauluja artikkelissaan ”Fanilaulut jalkapallokannattajien identiteetin rakentajana” (Tuovinen, 2007). Jääkiekkoa Tuovinen sivuaa artikkelissaan ”Musik, idrott och Vårt Land: Musiikki, urheilu ja Maamme-laulu (2007)”, jossa hän tutki *Maamme*-laulun funktioita urheilussa. Tuovisen mukaan kansallislaululla on soidessaan yhdistävä merkitys – esimerkiksi voitokkaasti päättyneen urheilutapahtuman jälkeen. Jalkapallo- ja jääkiekkomaatotteluissa kansallislaulun tehtävänä on yhdistää joukkue ja sitä kannattamaan saapunut joukko toisiinsa yhteislauluna. Kansallisissa otteluissa kansallislaulun merkitys on lähinnä ylevöittävä, ja esimerkiksi Liiga-sarjan tapa aloittaa playoff-ottelut kansallislaululla on kulttuurinen laina Pohjois-Amerikassa pelattavasta NHL:stä. *Maamme*-lauluunkin voidaan hakea paikallisia kulmia vaikkapa siten, että Oulun Kärppien fanit korostavat ottelun aluksi soivan *Maamme*-laulun sanaa ”pohjoinen” korostaakseen omaa imagoaan Pohjois-Suomen edustajina. (Tuovinen, 2007, s. 172-174.)

Tuovisen lisäksi urheilua ja musiikkia tutkineita suomalaisia ovat muun muassa Meri Kytö ja Harri Heinonen, jotka ovat Tuovisen tavoin keskittyneet lähinnä ulkomaisen

---

<sup>2</sup> *National Association for Stock Car Auto Racing*, pohjoisamerikkalainen tunnettu autourheilujärjestö.

<sup>3</sup> *National Basketball League*, pohjoisamerikkalainen koripalloliiga.

jalkapallon tutkimiseen. Kytö tutki vuonna 2011 julkaistussa artikkelissaan ”We are the rebellious voice of the terraces, we are Çarşı’: constructing a football supporter group through sound” turkkilaisia jalkapallokannattajia akustisena yhteisönä (Kytö, 2011) ja Harri Heinonen paneutui vuonna 1999 suomalaisiin Everton-kannattajiin sosiologian pro gradu -tutkielmassaan *You’ll Never Walk Alone – Tutkimus suomalaisista Everton faneista* (Heinonen, 1999).

### 2.3 Aiempi tutkimus jääkiekkomusiikista

Jos musiikkia ja urheilua on tutkittu vähän, on jääkiekkomusiikkia tutkittu luonnollisesti vielä vähemmän, tieteenalasta riippumatta. Vaikka Suomessa jääkiekko onkin tutkitusti valtakunnan suosituin urheilulaji ja täällä on heti Kanadan jälkeen eniten jäähalleja väkilukuun suhteutettuna (Mattila, 2021), on jääkiekko kuitenkin vain yksi urheilulaji muiden joukossa. On yleisesti tiedossa, että maailmanlaajuisesti jääkiekko on esimerkiksi harrastajamäärältään huomattavasti pienempi laji vaikkapa jalkapalloon verrattuna.

Tässä suhteessa ei ole kovinkaan ihmeellistä, että jääkiekkomusiikkiin kiinnittää vielä harvempi minkäänlaista huomiota, eikä jääkiekkomusiikin takia kukaan lähtökohtaisesti osta pääsylippuja otteluihin (Koittola, 2024) ehkä allekirjoittanutta, Kaj Ahlsvedia ja mahdollisia muita jääkiekkomusiikin tutkijoita lukuun ottamatta. En ole myöskään onnistunut löytämään minkäänlaista jääkiekkomusiikkia koskevaa historiaesitystä, olkoonkin, ettei se tarkoita, etteikö sellaista olisi olemassa. Varsinkin pohjoisamerikkalaisen jääkiekon vahva urkuriperinne ilmeisesti juontaa juurensa baseball-otteluissa 1920-luvulla soittamisen aloittaneisiin urkureihin (Mihalka, 2015, s. 62), mutta noin muutoin varmaa tietoa siitä, koska jääkiekko-otteluissa alkoi soida musiikki, ei tunnu löytyvän. Yleisesti ottaen musiikki on kuitenkin soinut urheilutapahtumissa siitä lähtien kun niitä on yleisön edessä järjestetty ja äänitekniikan kehitys sekä jääkiekon siirtyminen jäähalleihin ovat varmasti vielä kehittäneet musiikin soittamista pidemmälle.

Toistaiseksi merkittävin, pohjoismaiseen jääkiekkomusiikkiin liittyvä tutkimus on Kaj Ahlsvedin väitöskirja *Musik och sport: En analys av musikanvändning, ljudlandskap, identitet och dramaturgi i samband med lagsportevenemang* (2017). Väitöskirjansa artikkeleissa Ahlsved käsittelee musiikin ja urheilun suhdetta ja urheilutapahtumien

dramaturgiaa erityisesti musiikin näkökulmasta. Jääkiekkomusiikin funktioiden lisäksi Ahlsved tutki väitöksessään kaupallisten joukkuepelitapahtumien äänimaisemia ja niiden rakentumista muun muassa pesäpallossa ja jalkapallossa. Musiikin luoma tunnelma ja mahdollisuudet dramaturgian korostamiseen ovat Ahlsvedin mukaan tärkeimmät syyt siihen, miksi musiikki urheilutapahtumien yhteydessä soi (Ahlsved, 2017, s. 65).

Erityisesti jääkiekkoon Ahlsved keskittyy väitöskirjansa artikkelissa ”Let’s Play Hockey. Ishockeymusikens funktioner” (Ahlsved, 2014), jossa hän tutkii Liiga-sarjan otteluissa soitettua musiikkia ja sitä, millainen äänimaailma jääkiekko-otteluissa vallitsee. Lisäksi Ahlsved kategorisoi otteluissa soitetun musiikin sen käyttötarkoitusten mukaisesti ja erittelee sitä, mitä merkityksiä musiikki ottelutapahtumassa luo muun muassa katsojien ja urheiluseuran välille ja miten niitä tietoisesti musiikkivalinnoilla luodaan. (Ahlsved, 2014, s. 106).

Ahlsvedin mukaan musiikki soi jääkiekko-otteluissa kolmesta pääasiallisesta syystä: hiljaisuuden peittämiseksi, yleisön aktivoimiseksi sekä yleisön ja kotijoukkueen välisen suhteen rakentamiseksi ja ylläpitämiseksi (Ahlsved, 2014, s. 102-103). Musiikki sitoo ottelutapahtuman eri osa-alueet yhteen ja tuottaa jatkuvan auditiivisen flow’n, joka paitsi jäsentää tapahtumaa, myös myötävaikuttaa sen dramaturgiaan. (Ahlsved, 2017, s. 46)

Lisäksi Ahlsved määrittelee jääkiekko-otteluissa soivalle musiikille viisi peruskategoriaa: sisääntulomusiikin, lämmittelymusiikin, ottelun avausmusiikin, pelikatkomusiikin ja tilannesidonnaisen musiikin. Viimeksi mainitulla on vielä omat alakategoriansa maalimusiikin, jäähymusiikin sekä voitto- ja tappiomusiikin muodoissa. (Ahlsved, 2014, s. 81).

Susanna Välimäki (2015) havainnoi artikkelissaan ”Nyt Huudetaan!” jääkiekon MM-kilpailujen äänimaailmaa. Välimäki määrittelee jääkiekko-ottelun aina äänitapahtumaksi tai äänelliseksi tapahtumaksi, sillä hallissa kuuluvat ja soivat äänet ovat erottamaton osa ottelutapahtumaa. Musiikki toimii hallissa yleisön tunteiden tulkkina ja nostattaa tunnelmaa. Siitä puheen ollen, myös yleisön reaktioilla musiikkiin on itse ottelutapahtuman tunnelman kannalta merkittävä vaikutus –

intoutuuko yleisö taputtamaan, laulamaan ja ylipäänsä osallistumaan? Jääkiekko-ottelun äänimaailma liittyy Välimäen mukaan yleisön osaksi ympäristöään jäähallissa sekä rakentaa yhteisöllisyyden lisäksi joukkohenkeä. Välimäki tekee myös jäähallista kiinnostavan havainnon ääniympäristönä: suljettuna tilana jäähalli toimii eräänlaisena kaikukammiona, kun ottelutapahtuman sekä yleisön tuottamat äänet kimpoilevat hallin rakenteista takaisin. Samaa ei tapahdu esimerkiksi jalkapallo-otteluissa, kun ulkoareenoilta ääni karkaa osin myös itse ottelutapahtuman ulkopuolelle. (Välimäki, 2015, s. 235-239.)

Tutkin myös itse jääkiekkomusiikkia kandidaatintutkielmassani *Sound of the Kraken – Functions of Ice Hockey Music in Seattle* (Rantala, 2022). Tutkielma kategorisoi NHL:ssä ensimmäistä kauttaan vuonna 2022 pelanneen Seattle Krakenin kolmessa peräkkäisessä kotiottelussa soineet musiikkikappaleet Ahlsvedin kategorioiden mukaisesti ja pureutuu siihen, miten faniyhteisöä ja paikallisuuden tunnetta luodaan musiikillisesti silloin, kun kyseessä on uusi, ensimmäistä sarjakauttaan pelaava joukkue ja kaupunki, jolla on värikäs ja pitkä musiikillinen historia (Rantala, 2022, s. 2).

#### **2.4 Tutkimuskysymys, tutkimusasetelma ja tutkimuksen tavoitteet**

Tutkielman tarkoituksena on tutkia jääkiekkomusiikkia Liiga-sarjassa pelaavan HIFK:n ottelutapahtumissa soivan musiikin kautta ja verrata, miten HIFK:n tavanomaisen kotiottelutapahtuman musiikki eroaa Radio Rockin kanssa järjestetyn yhteistyöottelun soitetusta musiikista.

HIFK on ammattilaisjääkiekkjoukkue, joka on perustettu vuonna 1897 ja joka pelannut kotiottelunsa samassa hallissa vuodesta 1966 alkaen (HIFK, 2024). Pitkän historiansa myötä sillä on hioutunut ja tunnistettava brändi (Koittola, 2024). Radio Rock on vuonna 2007 perustettu puolivaltakunnallinen kaupallinen radiokanava, jolla on tarkka kohderyhmä ja musiikkiprofiili (Niska, 2024). Yhdeksi keskeisimmistä asioista yhteistyöottelussa muodostui jäähallissa ottelutapahtuman yhteydessä soiva musiikki, sillä ennalta oli sovittu, että yhteistyöottelussa soitetaan Radio Rockin taajuudella soivaa musiikkia (Niska, 2024).

Jo pelkästään musiikkiyhteistyön myötä on oletettavaa, että yhteistyöottelutapahtuman musiikki eroaa tavanomaisesta runkosarjaottelusta ja muista mahdollisista yhteistyöotteluista. Pääasiallinen syy tähän on se, että Radio Rock soittaa kanavallaan pelkästään rockmusiikkia (Niska, 2024) ja tavanomaisessa HIFK:n kotiottelussa taas soi myös muunlainen, lähinnä kevyempi musiikki (T. Stenberg, 2024).

Radio Rockin kanssa toteutetun yhteistyöottelun nimi oli *Asenne yhdistää -klassikko*, ja kyseinen loppuunmyyty HIFK:n kotiottelu tamperelaista Tapparaa vastaan pelattiin Helsingin jäähallissa lauantaina 27.1.2024. Ottelu oli osa Liiga-sarjan runkosarjaa kaudella 2023–2024. Vertailun vuoksi otin tarkastelun kohteeksi myös aiemmin saman viikon keskiviikkona 24.1.2024 pelatun HIFK:n kotiottelun Rauman Lukkoa vastaan, joka oli yhteistyöottelun sijasta tavanomainen Liigan runkosarjapeli.

Kuten yllä on mainittu, jo pelkästään musiikkiyhteistyön takia on selvää, että *Asenne yhdistää -klassikon* musiikillinen ilme eroaa jollain tavalla tavanomaisesta HIFK:n kotiottelusta. Tuon eroavaisuuden tutkimisesta rakentuu päätutkimuskysymyksi: miten HIFK:n yhteistyö Radio Rockin kanssa SM-liigasarjaan lukeutuvassa yhteistyöottelussa vaikuttaa HIFK:n kotiottelun musiikkitoteutukseen? Pääkysymys voidaan jakaa seuraaviin osakysymyksiin: Minkälaisen musiikillisen kokonaisuuden yhteistyöottelu muodostaa ja miten se eroaa tavanomaisesta kotiottelusta? Miten musiikkiyhteistyö palvelee molempia osapuolia, ja ovatko vaikutukset huomattavia vai marginaalisia? Miten musiikkiyhteistyö vaikuttaa ottelu-DJ:n työkuvaan?

Samalla tarkoitukseni on tutkia siten myös HIFK:n DJ:n Tommi Stenbergin työtä ja sen merkitystä itse ottelutapahtumalle. Miten hän valitsee ottelutapahtuman aikana soittamansa kappaleet ja miten hän perustelee valintansa? Miten hän onnistui yhteistyöottelun asettamissa raameissa perustehtävässään ottelu-DJ:nä kommentoimaan pelitilanteita, nostattamaan tunnelmaa ja tukemaan koko ottelun dramaturgiaa?

Niin ikään minua kiinnostaa jääkiekko-ottelun musiikin ja kaupallisen, nykyaikaisia soittolistaperiaatteita noudattavan radiokanavan musiikin yhteneväisyydet ja eroavaisuudet. Olisiko HIFK:n kotiottelutapahtumilla jotain opittavaa

radiomaailmasta tai toisin päin? Lisäksi sivujuonteena olen kiinnostunut selvittämään, pitävätkö kandidaatintutkielmassani (Rantala, 2022) NHL-sarjassa tekemäni havainnot jääkiekkomusiikista, sen kategorioista ja soittamisesta paikkansa myös HIFK:n kotiotteluissa.

Tutkimuksen ensisijaisena tavoitteena on tuottaa uutta tietoa jääkiekkomusiikista ja erityisesti SM-liigasarjan joukkueen musiikillisesta yhteistyöstä kaupallisen radiokanavan kanssa. Selvittämällä yhteistyöottelun musiikillista kokonaisuutta ja toimintaa ja vertailemalla sitä tavanomaiseen perusotteluun voidaan myös tarkastella sitä, miten yhteistyö palvelee sen eri osapuolia ja osapuolten intressejä. Näin voidaan kartoittaa musiikkiyhteistyön mahdollisia synergiaetuja, tulevaisuuden hyötyjä, haasteita ja kehittämismahdollisuuksia. Lisäksi tavoitteenani on kiinnittää yleisesti huomiota jääkiekkomusiikin merkityksellisyyteen nykykulttuurissa ja piirtää mahdollisimman selkeä kuva siitä, miltä HIFK:n kotiottelut vuonna 2024 kuulostavat.

On myös mielenkiintoista tarkastella sitä, pitävätkö jo kymmenen vuotta vanhat Kaj Ahlsvedin (2017) havainnot ja teoretisoinnit suomalaisesta jääkiekkomusiikista edelleen paikkansa. Lisäksi haluan soveltaa ja verrata omia jääkiekkomusiikkiin liittyviä havaintojani Pohjois-Amerikasta (Rantala, 2022) kotimaiseen kontekstiin ja toisaalta tuottaa uutta tietoa siitä, miltä jääkiekko-ottelut HIFK:n kotihallissa kuulostavat vuonna 2024 sekä poikkeuksellisessa radiokanavan kanssa tehdyssä yhteistyöottelussa että tavanomaisessa runkosarjapelissä.

Parhaassa tapauksessa, jos ja kun *Asenne yhdistää -klassikko* järjestetään uudelleen Liiga-sarjan kaudella 2024–2025, tästä tutkielmasta on hyötyä yhteistyöottelun suunnittelussa ja toteutuksessa. Sivuhuomautuksena mainittakoon, että tämän tutkielman kirjoittaja haluaa myös opinnäytteensä myötä valmistua filosofian maisteriksi.

## **2.5 Aiheen rajaus**

Hyvä tutkimusaihe muodostuu ennen kaikkea toimivasta ja järkevästä aiheen rajauksesta. Hyvin rajattu aihe vähentää turhan työn määrää ja kaiken järjen mukaan myös onnistuu paremmin vastaamaan varsinaisiin tutkimuskysymyksiinsä. Niinpä tämänkin tutkielman aihetta on rajattu reilusti.

Tämän tutkielman aihe kattaa sekä *Asenne yhdistää -klassikon* että HIFK – Lukko -vertailuottelun ottelutapahtumien aikana soineen musiikin tietyin rajauksin ja painotuksin: pääpaino on itse ottelun aikana soineessa pelikatkomusiikissa, mutta käsittelen myös ennen ottelua, erätaukojen aikana sekä ottelun päätyttyä hallissa soinutta musiikkia. Jäähallin käytävillä soi eri musiikki kuin kaukalossa ja katsomossa (Koittola, 2024), joten keskityn tässä vain hallissa soivaan musiikkiin, jota soittaa HIFK:n ottelu-DJ Tommi Stenberg (T. Stenberg, 2024). Pelikatkomusiikkia käsittelen yksittäisten musiikkikappaleiden tarkkuudella, mutta muita mainittuja musiikkeja vain yleisellä tasolla. Valitsemani rajaukset ja painotukset johtuvat pääasiallisesti erilaisista käytännön syistä ja tietyistä rajoituksista tutkimusaineistossa, joita avaan tarkemmin tutkimusaineistoa käsittelevässä luvussa.

Ottelutapahtumien pitkästä kestosta johtuen hallissa soivan musiikin määrä oli verrattain suuri, sillä musiikki soi lähes tauotta koko ajan, kun peli ei ollut käynnissä. Myös osittain tästä syystä oli tarpeellista rajata kappalekohtainen käsittely koskemaan vain pelikatkomusiikkia, jolla on nähdäkseni tunnelman luomisessa ja itse ottelun kommentoinnissa suurin rooli.

### 3 Metodologia ja tutkimusaineisto

#### 3.1 Urheilu, äänimaisematutkimus ja elokuvamusiikintutkimus

Tämä tutkielma edustaa kulttuurista musiikintutkimusta, joka tutkii musiikin merkitystä sekä sen luomia merkityksiä jääkiekko-ottelun ja siihen sisällytetyn, puolivaltakunnallisen kaupallisen radiokanavan toteutetun kaupallisen yhteistyön kontekstissa. Tutkimus on luonteeltaan laadullista ja aineisto on tuotettu etnografisesti paikan päällä otteluissa havainnoimalla. Lisäksi tutkielma hyödyntää otteluiden jälkeen tehtyä neljää yhteistyöottelun musiikin toteutuksen kannalta keskeisen henkilön teemahaastattelua sekä listoja otteluiden eri vaiheissa soitetuista musiikkikappaleista.

Tutkielmani teoreettinen perusta muodostuu pitkälti samoista ainesosista, joita myös jääkiekkomusiikin tutkija Kaj Ahlsved väitöskirjassaan käytti: äänimaisematutkimuksesta sekä audiovisuaalisen musiikin teoretisoinneista. Näiden osalta tärkeimpiä lähteitani ovat muun muassa äänimaisematutkijoiden R. Murray Schaferin (1994 [1977]) ja Barry Truaxin (2001 [1984]) sekä elokuvamusiikintutkija Claudia Gorbmanin (1987) teokset sekä urheilun ja musiikin suhdetta tutkineiden Anthony Batemanin ja John Balen (2009) että Ken McLeodin (2011) kirjoitukset.

Jääkiekkomusiikin ja jääkiekko-otteluiden musiikin tutkimisen metodologinen perusta valetaan äänimaisematutkimuksesta. Tästä ajatuksesta myös Ahlsved lähti väitöskirjassaan liikkeelle. Yksi äänimaisematutkimuksen klassikkoteoksista on R. Murray Schaferin *The Tuning of the World* (1994 [1977]), joka määrittelee muun muassa hifi- ja lofi-äänimaiseman käsitteet (engl. *high* ja *low fidelity*). Schaferin mukaan hifi-ympäristö on tasapainoinen äänimaisema, jossa informaatiota vaihtuu äänen, kuuntelijan ja ympäristön välillä. Lofi-äänimaisemaksi Schafer hahmottelee taas sellaisen ympäristön, jossa on paljon päällekkäisiä ääniä, paljon akustista informaatiota ja jossa äänien lähteitä ei välttämättä ole kovin helppoa määrittellä selkeästi. (Schafer, 1994, s. 88-89.) Kaj Ahlsved tulkitsee jääkiekko-otteluiden olevan lofi-äänimaisemia muistuttavia (Ahlsved, 2013, s. 147).

Schafer mainitsee samassa teoksessaan myös äänimerkit (engl. *sound signals*), joita hänen mukaansa ovat mitkä tahansa äänet, joihin huomiomme kiinnittyy. Niin ikään

Ahlsved sovelsi äänimerkkien käyttöä omassa tutkimuksessaan, sillä jääkiekko-otteluissa kuuluu useita huomiomme kiinnittäviä äänimerkkejä, jotka kertovat pelistä jotain (Ahlsved, 2014, s. 99-100). Tällaisia ääniä voivat olla vaikkapa maalitorvi tai tietyt, ottelutilanteeseen sidonnaiset musiikkikappaleet, kuten maalilaulu. Myös Schaferin ajatukset skitsofoniasta (engl. *schizophonia*) soveltuvat siinä määrin jääkiekkoon, että Schafer määritteli skitsofonian tilanteeksi, jossa ääni soi tilassa, jossa se ei varsinaisesti ole syntynyt (Schafer, 1994, s. 90). On yleisesti tunnettua, että jääkiekko-otteluissa käytetään nykyisin pääsääntöisesti muualla äänitettyä ja ottelutapahtumassa äänitteeltä tulevaa musiikkia.

Jonathan Sterne tutki melko tunnetuksi tulleessa tutkimuksessaan *Sounds like the Mall of America* (1997) ohjelmoitua musiikkia otsikkonsa mukaisesti ostoskeskuksissa. Hän jakoi tutkimuksensa tuloksena musiikin kahteen kategoriaan: taustamusiikkiin ja etualalle nostettuun musiikkiin (engl. *background music* ja *foreground music*). Sternin tutkimuksessa taustamusiikilla tarkoitettiin pääasiassa uudelleensovitettuja instrumentaaliversioita valmiiksi jo hyvin tunnetuista kappaleista, kun taas etualalle nostettu musiikki koostui laulettuista musiikista, jonka esittää alkuperäinen esittäjä. Yksi Sternin ydinhavainnoista oli, että etualalle nostetun musiikin alkuperäinen tehtävä oli olla taustamusiikkia, mutta se saattaa silti vetää huomiota puoleensa tavoilla, jotka eivät ole taustamusiikille mahdollisia. Etualalle nostettu musiikki koostuu Sternin mukaan huolellisesti valituista, jo olemassa olevista tunnetuista lauluista. Etualalle nostettu musiikki muodostaa jatkumona sellaisen virran, jossa intensiteetti ei dramaattisesti muutu. (Sterne, 1997, s. 29-33.)

Chris Gaffney ja John Bale tutkivat erilaisten urheilustadioneiden aistiulottuvuuksia artikkelissaan *Sensing the stadium* (2004). Yleisön tuottama kollektiivinen äänimaisema on tärkeä osa ottelutapahtumaa, ja Gaffneyn ja Balen mukaan mitä enemmän stadionilla on ääntä, sitä tunteikkaampi kokemus ottelutapahtumasta on – tunnelma siis kohoaa sitä mukaa, mitä enemmän tilassa on ääntä. Urheilustadionin äänenpaineella on merkitystä myös pelaajille, joten äänen määrä voi vaikuttaa itse otteluun. (Gaffney & Bale, 2004, s. 30).

Koska urheilutapahtumien äänissä ja äänimaisemissa on pitkälti kyse tunnelmasta, sen luomisesta ja ylläpitämisestä, elokuvamusiikkiteoriat eivät ole lainkaan

käyttökelvottomia jääkiekkomusiikin tutkimiseen. Muun muassa K. J. Donnelly toteaa teoksessaan *The Spectre of Sound: Music in Film and Television* (2005), että elokuvamusiikin tehtävä on vaikuttaa yleisönsä tunteisiin ja tunnereaktioihin. Donnellyn mukaan elokuvamusiikilla on paljon psykologista voimaa, jolla se houkuttelee esiin tunteita – muun muassa surua, kaipausta, rakkautta ja iloa. Lisäksi Donnelly toteaa, että tärkeimmät elementit jännityksen ja innostuksen luomisessa ovat melodian sijasta kappaleen rytmi ja nopea tempo. (Donnelly, 2005, s. 1-5.)

Rytmistä, temposta ja musiikin psykologisesta voimasta puheen ollen, artikkelissaan ”The psychological, psychophysical and ergogenic effects of music in sport: A review and synthesis” (2009) Costas I. Karageorghis ja Peter C. Terry tutkivat musiikin psykologisia vaikutuksia nimenomaisesti musiikin rytmin ja tempon vaikutuksia urheilun kontekstissa. Yleisesti ottaen rytmi ja tempo kaksi musiikin viidestä peruselementistä (melodia, harmonia, rytmi, tempo ja dynamiikka), jotka todennäköisimmin aiheuttavat kuulijassaan fyysisen reaktion – yksinkertaisimmillaan jalan polkemisen tai sormirummutuksen. Fyysisen reaktion lisäksi musiikin rytmi ja tempo liittyvät myös muihin jaksottaisiin ihmisen toimintoihin, kuten esimerkiksi hengitykseen, sykkeeseen ja kävelyyn. Karageorghisin ja Terryn mukaan nykypäivän urheilutapahtumissa DJ:t ovat avainasemassa juurikin näiden toimintojen herättelyssä ja kiihdyttämisessä, oli kyse sitten yleisöstä tai urheilijoista. (Karageorghis & Terry, 2009, s. 13-14.)

Claudia Gorbmanin elokuvamusiikkia käsittelevän teoksen *Unheard Melodies: narrative film music* (1987) mukaan elokuvamusiikki tulkitsee kuvaa ja korostaa tai osoittaa katsojalle siitä kerronnallisia elementtejä – ikään kuin laajentaa kerrontaa. Elokuvamusiikki myös häivyttää ja pehmentää elokuvan teknisiä elementtejä, jotka saattaisivat muuten häiritä katsojaa: leikkausta, hiljaisuuksia ja kaikkea sellaista, joka rikkoo elokuvallisen flow’n taian. Huolellisesti valittu elokuvamusiikki siis osaltaan silottelee ja tasoittaa elokuvan kulkua. Gorbman viittaa elokuvamusiikkiin jo mainittuna taustamusiikkina siinä mielessä, että se on aina alisteista itse elokuvan kerronnalle. Elokuvamusiikin äänenvoimakkuus on säädetty aina niin, että elokuvassa esiintyvien hahmojen puhe on mahdollista kuulla selkeästi. Gorbmanin mukaan tämä johtuu siitä, että elokuvan dialogi on aina kerronnallisesti tärkeämpää kuin musiikki. (Gorbman, 1987, s. 58-59.)

Jääkiekkomusiikki on jossain määrin luonteeltaan samanlaista. Se on lähtökohtaisesti aina alisteista pelin tapahtumille: maalilaulut soivat tehtyjen maalien jälkeen ja jäähymusiikki soi vain jäähyjen yhteydessä. Samoin tavoin kuin elokuvamusiikki, jääkiekkomusiikki osaltaan selittää ja nivoo pelin tapahtumia yhteen. Se on myös samassa suhteessa itse otteluun kuin elokuvamusiikki itse elokuvan dialogiin: ottelu itsessään on aina tärkeämpi kuin musiikki.

Elokuvamusiikin taustamusiikkimaisuuteen jo aiemmin mainittu K. J. Donnelly toteaa elokuvamusiikin täyttävän tehtävänsä parhaiten silloin, kun sitä ei juuri tietoisesti havainnoida (Donnelly, 2005, s. 7). Sama koskee jääkiekkomusiikkia: sen tehtävänä on nostattaa ja ylläpitää tunnelmaa, mutta jääkiekko-ottelun katsojaa ei lähtökohtaisesti kiinnosta, mistä hyvä tunnelma muodostuu – kunhan se muodostuu.

### 3.2 Tutkimusaineisto

Ensisijaisin tutkimusaineistoni muodostuu kahdessa jääkiekko-ottelussa (*Asenne yhdistää -klassikko* 27.1.2024 ja edeltävä kotiottelu HIFK – Lukko 24.1.2024) paikan päällä havainnoinnista ja otteluiden aikana tekemistäni muistiinpanoista. Valitettavasti minulla ei ollut kummassakaan ottelussa mahdollisuutta havainnoida DJ:n työskentelyä lähietäisyydeltä tai kattavasti äänittää ottelutapahtumia. Olin molemmissa otteluissa läsnä katsomossa, joten ottelutapahtumat kokonaisuudessaan näyttäytyivät minulle kuten kenelle tahansa yleisön edustajista. Kirjasin ylös molemmissa otteluissa jokaisella pelikatolla soineet musiikkikappaleet, musiikin funktioihin liittyvät tilannetekijät eli mahdolliset syyt niiden soittamiseen ja vaikutukset tunnelmaan, mikäli sellaisia oli aistein havaittavissa.

Lisäksi tutkimusaineistoni koostui listoista itse otteluiden aikana soitetuista musiikkikappaleista, jotka sain suoraan HIFK:n ottelu-DJ Tommi Stenbergiltä otteluiden jälkeen. Osana tutkimusaineistoani oli myös Radio Rockin musiikkipäällikkö Jani Juntusen suoraan Stenbergille toimittama lista, johon Juntunen oli valinnut Radio Rockin taajuudella alkuvuodesta 2024 soivia kappaleita *Asenne yhdistää -klassikossa* soitettavaksi kuitenkin niin, että balladit ja muutoin jääkiekko-otteluun liian hitaat ja siten sopimattomat kappaleet oli jätetty pois. Listalla oli yhteensä 275 musiikkikappaletta. (Juntunen, 2024). Kaikki edellä mainittu aineisto on kirjattu Excel-tiedostoihin, joiden perusteella muodostan varsinaisen analyysini.

Kuten tutkielman aiheen rajausta koskevassa alaluvussa mainitsin, erinäisistä käytännön syistä päätin rajata tutkielmani koskemaan yksittäisten musiikkikappaleiden tarkkuudella vain pelikatkomusiikkia ja muuta ottelutapahtuman musiikkia käsittelen vain yleisellä tasolla. Rajaus johtuu muun muassa siitä, että HIFK:n kotiotteluissa ennen ottelua, erätauoilla ja ottelun jälkeen soivat yksittäiset musiikkikappaleet eivät tallennu automaattisesti jälkikäteen tarkasteltavissa oleviksi listoiksi (Koittola, 2024).

Kaikkien ottelutapahtumassa soineiden musiikkikappaleiden tunnistaminen ja kirjaaminen käsin ei valitettavasti myöskään ollut mahdollista. HIFK:n kotiotteluissa hallin käytävillä ja itse hallissa soi eri musiikki (Koittola, 2024), joten kirjaaminen olisi sikäli myös mahdotonta yksin. Vertailuotteluun pääsin paikan päälle pienoisen lippusekaannuksen johdosta vasta juuri ennen ottelun alkua, ja vaikka *Asenne yhdistää -klassikossa* olinkin paikan päällä ottelutapahtuman alusta loppuun saakka, en muiden Radio Rockiin ja yhteistyöotteluun liittyneiden työtehtävieni johdosta yksinkertaisesti ehtinyt kuunnella, tunnistaa ja kirjata kaikkia ottelutapahtuman aikana soineita kappaleita. Yleisen tason käsittelyn mahdollistavat kuitenkin omat, hieman vaillinaiset kenttämuistiinpanoni myös muulloin kuin ottelun aikana soineesta musiikista sekä soittolistat, joita ottelu-DJ Stenberg soitti vertailuottelussa ennen itse ottelun alkamista ja erätauoilla (T. Stenberg, 2024).

Lisäksi hyödynnän tutkielmassani neljää temahaastattelua. Haastattelin tutkielmaani varten Radio Rockin ohjelmapäällikkö Paula Niskaa ja musiikkipäällikkö Jani Juntusta sekä HIFK:n markkinointi- ja vastuullisuusjohtaja Raakel Koittolaa ja HIFK:n kotiotteluissa DJ:nä toimivaa Tommi Stenbergiä. Kaikki haastattelut tehtiin otteluiden jälkeen ja tarkat ajankohdat on mainittu lähdeluettelossa ja jokaisen haastateltavan kanssa on tehty kirjallinen sopimus osallistumisesta tähän tutkielmaan. Kaikki haastatellut ovat saaneet mahdollisuuden kommentoida käsikirjoitusta ennen sen valmistumista.

Niskan ja Koittolan haastattelut keskittyivät sekä Radio Rockin että HIFK:n brändien ja musiikkiprofiilien määrittelyyn sekä siihen, mikä *Asenne yhdistää -klassikon* kaltaisten yhteistyötapahtumien merkitys on kummallekin osapuolelle, mitkä ovat

tällaisten yhteistyöotteluiden tärkeimmät asiat, mitkä yhteistyön tavoitteet olivat ja kuinka hyvin ne saavutettiin. Niskan ja Koittolan haastatteluissa sivuttiin myös mahdollisia kehitysehdotuksia tulevia yhteistöitä ajatellen. Koittola toimii lisäksi kotiottelutapahtumien ohjaajana, joten hänen haastattelussaan luonnollisesti sivuttiin myös ohjaajan tehtäviä ja Radio Rock -yhteistyön vaikutuksia pelitapahtuman ohjaamiseen. Juntusen ja Stenbergin haastattelut keskittyivät musiikkiyhteistyöhön sekä *Asenne yhdistää -klassikon* musiikilliseen ilmeeseen. Kaikki haastattelut on äänitetty ja litteroitu.

Vertailuottelu HIFK – Lukko pelattiin keskiviikkoiltana 24.1.2024 tavanomaisena arki-illan kotiotteluna, joka päättyi kotijoukkueelle tappiollisesti voittomaalikilpailun jälkeen. Ottelu sisälsi varsinaisen peliajan lisäksi viiden minuutin jatkoerän sekä voittomaalikilpailun. *Asenne yhdistää -klassikko* pelattiin lauantai-iltapäivänä 27.1.2024 ja päättyi vierasjoukkue Tapparän voittoon jatkoerän viimeisellä minuutilla. (KPKb, 2024).

### 3.3 Ahlsvedin jääkiekkomusiikin analyysimalli

Kaj Ahlsvedin (2017) väitöskirja ja erityisesti sen artikkeli ”Let’s Play Hockey. Ishockeymusikens funktioner” (2014) käsittelee jääkiekkomusiikkia, sen kategorisointia ja tilannesidonnaisuutta. Väitöksessään Ahlsved tutki niin ikään musiikin ja äänimaiseman merkitystä jääkiekko-otteluiden lisäksi jalkapallo- sekä pesäpallopeleissä ja yleisesti urheilutapahtumissa. Nojaudun omissa tutkimuksissani Ahlsvedin luomaan malliin, joka on käsittäkseni kyseessä ainoa jääkiekkomusiikin analysointiin luotu teoriapohja. Käytin Ahlsvedin teoriakehystä onnistuneesti jo aiemmin kandidaatintutkielmassani (Rantala, 2022) – ja laajensinkin sitä hieman – vaikkakin konteksti oli maanosaa myöten hieman toinen. Nyt Ahlsvedin malli pääsee käyttöön takaisin omalla maallaan, jääkiekon SM-liigassa – tai varsinaisesti Liigassa, kuten sarja haluaa itseään nykyisin kutsuttavan.

Kuten jo aiemminkin todettiin, Ahlsved ehdottaa väitöskirjassaan, että jääkiekko-ottelussa musiikkia soitetaan kolmesta pääasiallisesta tai perustavanlaatuisesta syystä. Ensimmäinen näistä syistä on hiljaisuuden peittäminen, sillä hiljaisuus ei yksinkertaisesti vastaa sitä mielikuvaa, joka dynaamisesta ja dramaattisesta urheilutapahtumasta yleisesti vallitsee. Voimakkaan äänimaiseman luova musiikki

tekee urheilutapahtumasta voimakkaan, jännitteisen, tärkeän ja erityisen tuntuksen. Toinen syy musiikin soittamiselle on saada yleisö mukaan ottelun tapahtumiin: taputtamaan, huutamaan, laulamaan ja tanssimaan – yleisesti ottaen siis tuottamaan ääntä ja kannustamaan ja siten sitoutumaan ja osallistumaan tapahtumaan omakohtaisesti, vuorovaikutteisesti ja yhteisöllisesti. Kolmas syy musiikin soittamiselle on luoda urheiluseuran ja yleisön välille tunneside tai suhde ja ylläpitää sitä. Tämä tapahtuu pääasiallisesti soittamalla musiikkia, jonka yleisö tuntee omakseen ja josta muodostuu äänellisiä tunnuksia joukkueelle. (Ahlsved, 2014, s. 102-103.)

Sen lisäksi, että Ahlsved määritteli kolme perustavanlaatuaista syytä musiikin soittamiselle jääkiekko-ottelussa, hän eritteli ottelutapahtumassa soivan musiikin viiteen kategoriaan. Erittelyperusteena toimivat musiikin tarkoitukset eli funktiot ottelussa; nämä liittyvät pelin erilaisiin tilanteisiin ja ottelun kokonaisdramaturgiaan (Ahlsved, 2014, s. 81):

1. **Sisääntulomusiikki** soi jäähallissa yleisöovien avaamisen jälkeen. Musiikin tarkoituksena on täyttää tila äänellisesti, peittää hiljaisuus ja luoda tapahtumallisuuden tunnetta sekä odotuksia.
2. **Lämmittelymusiikki** soi jäähallissa joukkueiden jäällä tapahtuvan lämmittelyn<sup>4</sup> aikana ennen ottelua. Musiikin tarkoituksena on kohottaa tunnelmaa.
3. **Ottelun avausmusiikki** soi peliä edeltävän shown eli niin kutsutun ”pre-game show’n” aikana. Avausmusiikin aikana pelaajat saapuvat jäälle, ja musiikin tarkoituksena on rakentaa tunnelmaa ja dramaturgiaa kotijoukkueen saapumiselle.
4. **Pelikatkomusiikki** soi nimensä mukaisesti pelikatkoilla yleisön aktivoimiseksi ja viihdyttämiseksi.

---

<sup>4</sup> Lämmittelyn jälkeen pelaajat poistuvat pukuhuoneisiin ja palaavat jäälle hetkeä ennen ottelun varsinaista aloittamista (KPK, 2024).

5. **Tilannesidonnainen musiikki** soi ottelun aikana tietyissä, toistuvissa tilanteissa. Musiikin tarkoituksena on kommentoida pelin tapahtumia ja luoda yhteisöllisyyttä. Tilannesidonnainen musiikki on jaettu neljään alakategoriaan:
  - a. **Maalimusiikki** soi kotijoukkueen tehtyä maalin.
  - b. **Jäähymusiikki** soi vierasjoukkueen saadessa jäähyn.
  - c. **Voittomusiikki** soi kotijoukkueen voitettua ottelun.
  - d. **Häviömusiikki** soi hävityn kotiottelun jälkeen. (Ahlsved, 2014, s. 99-101.)

Kuten yllä esitetystä listasta saatetaan huomata, jääkiekko-ottelun musiikki on hyvin kotijoukkuesidonnaista, sillä sen tarkoituksena on korostaa kotijoukkueen edesottamuksia; tähän liittyy myös se, että ottelun DJ:nä toimii kotiotteluissa joukkueen oma DJ. Eli aivan kuten halli on aina kotijoukkueen oma, myös hallissa kuultava musiikki on kotijoukkueen omaa ja DJ:n toiminta harvoin on millään lailla neutraalia – hänen tehtävänsä on tukea kotijoukkuetta ja sen kannattajia. Tilannesidonnainen musiikki on myös käytännössä osa pelikatkomusiikkia, sillä tilannesidonnaista musiikkia soitetään käytännössä voitto- ja häviömusiikkia lukuun ottamatta vain ottelun pelikatkojen aikana.

Ahlsved soveltaa jääkiekkomusiikkiin muun muassa Jonathan Sternin taustamusiikkiteorioita ja R. Murray Schaferin äänisymbolin käsitettä, jolla tarkoitetaan jostakin asiasta symbolisesti kertovaa ääntä. Ahlsvedin mukaan jääkiekkomusiikki on taustamusiikin sijasta etualalle nostettua musiikkia (Ahlsved, 2014, s. 80). Erityisesti tilannesidonnainen musiikki toimii jääkiekon kontekstissa äänisymbolina, sillä sen tehtävänä on herättää yleisön huomio ja välittää sille viesti pelitapahtumasta (Ahlsved, 2014, s. 99-100).

### 3.4 Laajennettu malli jääkiekkomusiikista

Omassa kandidaatintutkielmassani *Sound of the Kraken – Functions of Ice Hockey Music in Seattle* (Rantala, 2022) tutkin erityisesti tilannesidonnaista musiikkia ja sen eri muotoja sen lisäksi, että tutkin, miten vasta perustetulle joukkueelle ja brändille rakennetaan musiikillinen profiili kaupungissa, jolla on varsin mittava musiikkihistoria. Tein tutkielmassani havainnon, että Ahlsvedin erittelemät

jääkiekkomusiikin kategoriat pitävät edelleen pääsääntöisesti paikkansa myös tämän päivän jääkiekkokulttuurissa. (Rantala, 2022, s. 21.)

Kandidaatintutkielmassani keskityin pelikatkomusiikkiin ja tutkin sitä Ahlsvedin mallin mukaisesti kolmen jääkiekkomusiikin perusmerkityksen sekä musiikin tilannesidonnaisuuteen liittyvien funktioiden pohjalta. Jaottelin pelikatkoilla soitetut musiikkikappaleet kolmeen kategoriaan niiden soittotarkoitusten perusteella, jotka olivat hiljaisuuden peittäminen ja tunnelman ylläpitäminen, yleisön aktivoiminen ja tilannesidonnaisuus (Rantala, 2022, s. 15).

Hiljaisuuden peittämiseksi ja yleisön viihdyttämiseksi soitettiin pääasiassa tunnettuja populaareja musiikkikappaleita, sekä päivän kuumimpia hittejä että ikivihreitä klassikoita. Analyysini mukaan kyseisen kategorian musiikkikappaleita voi soittaa ongelmitta lähes jokaisella pelikatolla paitsi suoraan maalien, rangaistusten tai loukkaantumisten jälkeen. Hiljaisuutta peittävän ja yleisöä viihdyttävän musiikin soittamisen merkitysten tarkasteluun soveltuvat hyvin muun muassa elokuvamusiikkitutkija Gorbmanin ajatukset elokuvamusiikin perusfunktioista, kuten audiovisuaalisen flow'n ylläpitämisestä ja elokuvan eri kohtauksien sitomisesta toisiinsa. Vastaavalla tavalla jääkiekko-ottelussa musiikki rakentaa ottelutapahtumaan tunteen audiovisuaalisen flowsta ja pelitapahtumien yhtenäisyydestä (Rantala, 2022, s. 15-16).

Yleisön aktivoimiseen liittyvät musiikkikappaleet olivat luonteeltaan sellaisia, jotka joko suoraan tai epäsuorasti kehottivat yleisöä taputtamaan, tanssimaan tai muutoin tuottamaan ääntä jäähalliin. Kaikenlaiset tätä tarkoitusta varten musiikista vastaavan tahon toimesta erityisesti valmistetut musiikilliset ”huudatukset” tai muutoin taputettavuudestaan, laulettavuudestaan tai rytmikkyydestään tunnetut kappaleet kuuluvat tähän kategoriaan. Ne eivät kuitenkaan sovellu soitettavaksi jokaisella pelikatolla, sillä ne ovat vahvasti tilannesidonnaisia – ne soivat pääasiassa tilanteissa, jotka soveltuvat äänekkääseen kannattamiseen. Esimerkiksi vierasjoukkueen tehtyä maalin tai pelaajan loukkaannuttua tämä ei ole mahdollista saati soveliasta. Ottelutapahtuman tunnelmalla ja ottelun tilanteella on merkitystä yleisön aktivoimisen onnistumisen kannalta, eikä ”huudatuksia” kannata soittaa, mikäli vaikuttaa siltä, ettei yleisö ole vastaanottavaisella tuulella. Niitä ei myöskään lähtökohtaisesti soiteta, jos näyttää siltä, että ne valahtavat vierasjoukkueen hyödyksi. (Rantala, 2022, s. 16-17).

Tilannesidonnaisen musiikin osalta huomasi, että ainakin pohjoisamerikkalaisessa nykyjäähkiekkokulttuurissa tilannesidonnaisen musiikin muotoja oli enemmän kuin Ahlsvedin määrittelemät neljä kategoriata (maali-, jäähy-, voitto- ja häviömusiikki), ja ehdotinkin kandidaatintutkielmani johtopäätöksenä jonon jatkoksi kahta muuta tilannesidonnaisen jääkiekkomusiikin muotoa: tappelumusiiikkia ja muuta tilannesidonnaista musiikkia (Rantala, 2022, s. 21).

Tappelumusiiikkia soitetaan jääkiekko-ottelussa aina tappelun alkaessa ja osittain myös sen aikana. Varsinkin pohjoisamerikkalainen yleisö innostui tappeluista vahvasti, joten DJ:n täytyi olla musiikkikappalevalintojensa lisäksi tarkkana musiikin äänenvoimakkuuden kanssa, ettei tulisi vaimentaneeksi yleisön reaktioita liikaa (Rantala, 2022, s. 19). On kuitenkin huomattava, että tappelumusiiikki ei päde suomalaisessa Liiga-jääkiekossa, sillä suomalaisessa jääkiekossa ei ole samanlaista tappelukulttuuria kuin NHL-jääkiekossa (Rantala, 2022, s. 17).

Muu tilannesidonnainen musiikki taas liittyy muihin ottelutapahtumaan sidonnaisiin asioihin kuin maaleihin, jäähyihin tai ottelun lopputulokseen. Muu tilannesidonnainen musiikki voi liittyä suoraan pelitapahtumiin – esimerkiksi pitkiin, videotarkastuksiin tai kiekon lentämiseen ulos kentältä. Esimerkiksi NHL-joukkue Seattle Krakenin DJ Cide soitti pitkien yhteydessä Vanilla Icen *Ice Ice Baby* -musiikkikappaletta, sillä pitkä on englanniksi ”icing”. Videotarkistuksen kestäessä DJ Cide soitti Tom Petty & The Heartbreakersin *The Waiting* -nimistä musiikkikappaletta ja kiekon päädyttyä kentän ulkopuolelle Gwen Stefanin *The Sweet Escape* -nimistä musiikkikappaletta. (Rantala, 2022, s. 20). Musiikkivalinnat siis suoraan kuvittivat eli sävelmaalasivat ottelun tilanteita.

Pitkällä viitataan aiemmin ”pitkänä kiekkona” tunnettuun jääkiekon sääntöön, jossa peli katkaistaan ja aloitus suoritetaan pitkän aiheuttaneen joukkueen kenttäpäädyssä. Pitkäksi katsotaan tilanne, jossa jommankumman joukkueen pelaaja joko tasalukuisena tai ylivoimalla laukaisee tai muutoin aiheuttaa kiekon kimpoamisen omalta kenttäpuoliskoltaan vastustajan kenttäpuoliskon pätyyn ilman, että muilla pelaajilla on todellista mahdollisuutta pelata kiekkoa (Suomen jääkiekkoliitto, 2024, s. 144-145). Videotarkistuksia jääkiekossa voidaan tehdä muun muassa maalien ja isojen rangaistuksien sattuessa.

Muu tilannesidonnainen musiikki voi liittyä yleisesti vallitseviin yhteiskunnallisiin olosuhteisiin, tapahtumiin tai maailmantilaan – esimerkiksi teemaotteluihin, vuodenaikaan tai viimeisimpiin uutisiin. Seattle Krakenin ottelu-DJ myös kunnioitti juuri ennen ottelupäivää menehtyneen artistin Meat Loafin muistoa soittamalla tämän tunnetun kappaleen *Bat out of Hellin*. Hän lisäksi kertoi soittavansa juhlapyyhinä niihin liittyvää tai sopivaa musiikkia – muun muassa halloweenina Michael Jacksonin *Thrilleriä* ja uutena vuotena U2:n *New Year's Dayta* tai Macklemoren *Next Yearia*. (Rantala, 2022, s. 20). Tarkennettakoon vielä, että muun tilannesidonnaisen musiikin – kuten varsinaisen tilannesidonnaisen musiikinkin – määritelmän ytimessä on sen soittamisen tarkoituksellisuus ja tahallisuus. Lähtökohtaisesti voisi todeta, että yhdenkään musiikkikappaleen ei tulisi soida hallissa ”muuten vain” tai täysin satunnaisesti, vaan musiikin tehtävä on kommentoida ja värittää ottelutapahtumaa.

Tässä tutkielmassa sovellan omaa laajennettua malliani jääkiekkomusiikista. Se on luotu pohjoisamerikkalaisessa kontekstissa, ja siksi on mielenkiintoista selvittää, kuinka hyvin se pätee Suomessa ja samassa kontekstissa, josta Ahlsvedin alkuperäinen malli on alun perin luotu, vaikkakin kymmenisen vuotta aiemmin.

Yleisesti ottaen havaitsin kandidaatintutkielmassani seattlelaisesta jääkiekkomusiikkikulttuurista sen, että siihen suhtauduttiin vakavasti, suurella intohimolla ja ammattitaidolla (Rantala, 2022, s. 21). Musiikkikappalevalinnat olivat loppuun asti mietittyjä ja kotiotteluissa soittavalla DJ:llä oli valmisteltuna useita kymmeniä vaihtoehtoisia kappaleita eri tilannesidonnaisen musiikin kategorioita varten – esimerkiksi jäähymusiikkia varten valmisteltuna oli 90 musiikkikappaletta valmiina, pelikatkoja varten lyhennettyinä versioina (Rantala, 2022, s. 14). Toivonkin, että tämä tutkielma valottaa myös sitä, kuinka ammattimaista kotimainen jääkiekkomusiikin kanssa työskentely on.

### 3.5 Tutkijan positio ja eettisyys

Kansanomaisesti ilmaistakseni minulla on tässä tutkielmassa useampikin oma lehmä ojassa. Minulla on noin kahdenkymmenen vuoden kokemus jääkiekosta niin pelaajana, tuomarina kuin katsojanakin ja olen nähnyt sekä paikan päältä että televisiosta satoja jääkiekko-otteluita niin Suomessa kuin ulkomaillakin. Kuten johdannossa on mainittu, olen myös pohjimmiltani HIFK-kannattaja, vaikka aikuisiällä olenkin keskittynyt NHL-jääkiekkoon. Laji on minulle siis erittäin tuttu, ja

se voi olla tämän tutkielman kannalta sekä hyvä että huono asia. Toisaalta tunnistan sekä yleisesti lajiin että ottelutapahtumiin liittyvät konventiot hyvin ja kokemuksiini pohjalta pystyn hyvin suurella todennäköisyydellä erottamaan, milloin ottelutapahtuman DJ musiikkivalinnallaan kommentoi tilannetta pelissä ja milloin musiikkivalinta ei sen kummemmin liity meneillään olevaan pelitilanteeseen. Hyvän lajituntemuksen suurin riski piilee siinä, että saatan ottaa joitakin ottelutapahtumaan tai peliin itseensä liittyviä asioita itsestäänselvyyksinä, enkä kykene näkemään tai käsittelemään havaitsemiini asioita ulkopuolisen silmin objektiivisesti.

Jääkiekkotaustani lisäksi työskentelen Radio Rockilla juontajana ja sisällöntuottajana. Siinäkin piilee riskinsä ja mahdollisuutensa. Toisaalta tunnen kanavan profiilin sekä musiikin että kohderyhmän osalta kohtalaisen hyvin ja tiedän, millainen musiikki kanavalla soi ja toisaalta taas ei soi. Näin ollen taustastani on hyötyä – tunnistin Radio Rockin valitsemat kappaleet ottelutapahtumassa hyvin, mutta toisaalta minulla saattaa ”sisäpiiriläisenä” jäädä näkemättä jokin sellainen vaikutus, jonka otan itsestäänselvyytenä. Teemahaastattelut ovat hyvä keino vähentää tutkijan oman subjektiivisen näkemyksen mahdollisesti tutkimukseen tuottamaa vinoumaa, ymmärtää omaa tutkija-asiantuntijan valta-asemaa ja tarkistaa omien havaintojen paikkansapitävyyttä keskustelemalla niiden ammattilaisten kanssa, jotka ovat pelitapahtumaa rakentamassa. Haastateltavista Koittola, Stenberg ja Niska olivat myös läsnä tutkittavassa ottelussa eli *Asenne yhdistää -klassikossa*, joten myös heidän havainnoillaan itse pelitapahtumasta on tämän tutkielman kannalta merkitystä.

Kolmanneksi haluan mainita vielä tätä tutkielmaa tukevan kandidaatintutkielmani (Rantala, 2022). Olen jo kertaalleen toteuttanut hieman tiiviimmässä muodossa jääkiekkomusiikkia käsittelevän tutkielman ja onnistunut siinä kiitettävästi. Kokemus – vaikkakin ohut sellainen – lisää onnistumisen mahdollisuuksia myös tässä maisterintutkielmassa, vaikka konteksti, kieli ja maanosa olivatkin erilaiset. Pohjautuen edelliseen kandidaatintutkielmaani, olen tässä maisterintutkielmassani osannut jo alusta lähtien kiinnittää olennaisiin asioihin huomiota ja tehdä muutoksia havaitsemiini keinoihin tai muuten toimimattomiin toimintatapoihin.

Tämä tutkielma noudattaa Suomen Tutkimuseettisen neuvottelukunnan (TENK) hyvän tieteellisen käytännön (HTK) ohjetta (Suomen tutkimuseettinen

neuvottelukunta, 2024), jonka viimeisin versio on julkaistu tämän tutkielman kirjoitushetkellä 15.3.2023. Tutkielma on etnografisesta luonteestaan johtuen ihmisiin kohdistuvaa tutkimusta, mutta se ei kohdistu alaikäisiin tai vajaavaltaisiin henkilöihin, eikä sen arvioida aiheuttavan osallistujilleen tai tutkijalle minkäänlaista turvallisuusuhkaa tai normaalin arkielämän rajat ylittävää henkistä haittaa. Osallistujille ei esitetä myöskään poikkeuksellisen voimakkaita ärsykyksiä tai puututa osallistujien fyysiseen koskemattomuuteen, joten Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ihmiseen kohdistuvan tutkimuksen ennakoarvioinnin ohjeen (Suomen tutkimuseettinen neuvottelukunta, 2024) perusteella eettinen ennakoarviointi ei tämän tutkielman osalta ole tarpeen.

Kaikki tutkimukseen osallistuneet ovat antaneet kirjallisen suostumuksensa osallistumisestaan. Heitä on ennen suostumuksen allekirjoittamista ja tutkimukseen osallistumista informoitu siitä, että heidän osallistumisensa on vapaaehtoista, eikä osallistumisesta makseta korvausta. Osallistujille on myös ilmoitettu ennen tutkielmaan osallistumista, että suostumuksen voi peruuttaa milloin tahansa ennen tutkielman arviointia ja julkaisua. Kaikki haastateltavat ovat saaneet mahdollisuuden lukea ja kommentoida tutkielmaa ennen sen arviointia ja julkaisua.

## 4 Radio Rock ja HIFK

### 4.1 Radio Rock

Radio Rock on puolivaltakunnallinen, vuonna 2007 perustettu kaupallinen radiokanava, joka kuuluu samaan radioperheeseen muiden Sanoma Media Finland Oy:n radioiden kanssa. Muita Sanoman radiokanavia ovat muun muassa Radio Suomipop, Aito Iskelmä ja HitMix. Lisäksi Sanoma-konserni omistaa useita niin valtakunnallisia kuin paikallisiakin sanomalehtiä ja televisiokanavia, joista merkittävin sanomalehti on Helsingin Sanomat ja televisiokanavista Nelonen. Kirsikkana kakun päällä Sanoma-konserni omistaa Nelonen Media Live -nimisen yrityksen, joka järjestää vuosittain useita festivaaleja. Niistä nimekkäimpiä ovat muun muassa Rockfest, Kuopiorock ja Suomipop-festivaalit ympäri Suomea. (Niska, 2024)

#### 4.1.1 Brändi ja kohderyhmä

Radio Rock on rockmusiikin pää-äänenkannattaja Suomessa ja sen slogan on ”100% rock”, joka kattaa niin musiikin kuin muunkin sisällön. Rockin aihepiiri koostuu kaikesta rock-kulttuuriin liittyvästä, mutta myös ajankohtaisista ja yhteiskunnallisista aiheista, joihin se pureutuu usein kanta-aottavasti tai vähintäänkin räväkästi ja ajatuksia herättävästi. (Niska, 2024.)

Kanavan brändiviesti on ”Asenne yhdistää”. Se viittaa rock-musiikin ja -kulttuurin yhdistävään voimaan, joka on ”yksittäistä bändipaitaa suurempi asia”. Radio Rock suhtautuu rock-kulttuuriin maailmankatsomuksena, joka yhdistää ihmisiä sukupuoleen, ikään, vaatteisiin tai muuhun taustaan katsomatta. (Niska, 2024.)

Radio Rockin ydinkohderyhmää ovat 25–44-vuotiaat miehet, mutta Radio Rock on myös Suomen kolmanneksi tavoittavin radiokanava saman ikäkohderyhmän naiskuuntelun osalta. Kanava tavoittaa viikoittain noin 600 000 eri viikkokuulijaa ja on siten yksi tavoittavimpia radiokanavia Suomessa. Ydinkohderyhmilleen Radio Rock on Suomen tavoittavin radiokanava. (Niska, 2024.)

#### 4.1.2 Musiikkiprofiili

Radio Rock on kaupallinen formaattiradiokanava, jonka formaatti koostuu nimensä mukaisesti rockmusiikista, ja omasta kohde- ja ikäryhmästään. Eniten Radio Rockin

musiikkiprofiilia määrittää ulkomainen, 1980-luvulla julkaistu ja aikakauteen muutoin profiloituva rockmusiikki, niin kutsuttu ”kasarihevi”, jonka isoimpia nimiä kanavalla ovat muun muassa Metallica, Iron Maiden, AC/DC ja Guns n’ Roses. Sen lisäksi Rockin profiilissa näkyviä genrejä ovat muun muassa 2000-luvulla julkaistu ulkomainen metalli- ja rockmusiikki, joiden näkyvimpiä edustajia kanavalla ovat muun muassa Rammstein, Linkin Park, Within Temptation ja Foo Fighters. (Niska, 2024.)

Myös kotimaisella musiikilla on jalansijansa Rockin musiikkiprofiilissa, lähinnä 2000-luvulla julkaistun metallimusiikin osalta. Mainitun genren näkyvimpiä edustajia ovat muun muassa Nightwish, Battle Beast, Beast in Black ja HIM. Battle Beast ja Beast in Black voidaan laskea myös kanavalla silloin tällöin mutta säännöllisesti soivaan power metal -kategoriaan, johon kuuluu kotimaisista metallibändeistä myös Stratovarius. Kanava soittaa mausteenomaisesti myös suomenkielistä metalli- ja rockmusiikkia, kuten esimerkiksi Kotiteollisuutta ja Apulantaa. Myös ulkomainen pop punk tai niin kutsuttu MTV-aikakauden eli 1990-luvun valtavirtapunk soi kanavalla jonkin verran. Tämän kategorian edustajia ovat esimerkiksi Offspring ja Blink-182. (Niska, 2024.)

Arto Vilkkö käsitteli tiedotusopin väitöskirjassaan *Soittolistan symbolinen valta ja vallankäytön mekanismit* (2010) muutamien radiokanavien soittolistoja ja kanavien tapoja valita musiikkia kanavalleen. Vilkkö siteeraa radiomusiikkia tutkinutta sosiologi Jarl A. Ahlqvistia listatessaan radioiden musiikkipäälliköiden toimintafilosofioiden osatekijöitä. Niiksi hän mainitsee yleisön oletettujen mieltymysten sekä musiikkiteollisuuden pyrkimysten ja vaikutuskeinojen hyödyntämisen lisäksi myös musiikkipäällikön intuition ja musiikkitestausten tulokset. (Vilkkö, 2010, s. 253-254). Musiikkitestauksella tarkoitetaan käytännössä musiikkitutkimuksia – siis sitä, että kanava tutkituttaa joko jo soittamaansa tai soittoon menossa olevaa musiikkia kuulijoillaan ja valitsee musiikin osin tai kokonaan tulosten perusteella.

Samaa toimintafilosofiaa musiikkivalinnoissaan toteuttaa myös Radio Rock, jonka musiikkikatalogi on kokonaisuudessaan kuuntelijatestattua ja perustuu pitkälti kanavan itse teettämien tutkimusten perusteella saatuun dataan ja sen analyysiin. Kanava tutkituttaa soittamansa musiikin kaksi kertaa vuodessa suurella OMT-tutkimuksella (engl. *online music test*). Aikaisemmin radiokanavien tilaamat tai itse tekemät musiikkitestaukset suoritettiin paikan päällä auditorioissa, mutta nykyinen

verkkototeutus mahdollistaa muun muassa sen, etteivät tutkimukseen osallistujat ole sidottuja tutkimuksen maantieteelliseen sijaintiin. (Niska, 2024.)

Musiikkitestausten, joita radiomaailmassa kutsutaan musiikkitutkimuksiksi, tulosten perusteella määräytyy Radio Rockin soittolista, joka varsinaisesti kanavan taajuudella soi. Soittolistan arkkitehtuuri on tarkkaan harkittu, ja toimivan soittolistan luomiseen vaaditaan tutkimustiedon lisäksi myös ihmiskorvia, kanavan musiikkikatalogin tuntemusta ja tiettyä ”gut feeliä” (suom. aavistus, perstuntuma). Soittolistan peruseriaate on, että kahta keskenään liian samankaltaista kappaletta – esimerkiksi samalta aikakaudelta tai tyylilajista – ei lähtökohtaisesti koskaan soiteta peräkkäin. (Niska, 2024.)

Radiosoittolistoille tai musiikkitutkimukseen pääsevistä musiikista määritellään ”hook”, jolla tarkoitetaan nimensä mukaisesti biisin ”koukku” tai tunnetuinta kohtaa. Tavanomaisesti ”hook” on osa kappaleen kertosäkeistöä, mutta tarpeen vaatiessa se voi olla myös jokin muu kohta musiikkikappaleesta, josta sen parhaiten tunnistaa. Esimerkiksi George Michaelin *Careless Whisperin* ”hook” tai tuttavallisemmin koukku voisi hyvin olla kertosäkeistön sijaan kappaleen tunnettu saksofonimelodia. ”Hook” on kestoltaan tavanomaisesti noin 10-20 sekuntia. (Juntunen, 2024.)

”Hookeja” käytetään myös radion lähetysvirrassa, niin kutsutuissa Format Explainer -promootioissa (FXP), joiden tarkoituksena on esitellä kanavan musiikkitarjontaa välähdyksenomaisesti. FXP-promootioissa soitetaan tavanomaisesti peräkkäin kolmesta viiteen kanavalla toimivaksi testatun musiikkikappaleen hook-osuutta. (Niska, 2024.)

Radio Rock on profiililtaan valtavirtakanava, mikä vaikuttaa myös kanavan musiikkivalintoihin. Tarkoitus on, että kuuntelija kuulisi kanavalta lempimusiikkiaan ja rockmusiikin tunnetuimpia kulmakiviä, mutta saisi kuultavakseen samassa, viihdyttävässä paketissa myös kuratoidusti uutta ja ajankohtaista musiikkia sekä rock-kulttuurin viimeisimpiä käänteitä ja kuulumisia. Osaltaan yksi Radio Rockin tehtävistä on myös pohtia sitä, mitä rockmusiikki ja rock-kulttuuri nykyään ovat ja edustavat. (Niska, 2024.)

Yksi musiikin menestystekijöistä kaupallisella formaattiradiokanavalla on sen tunnettuus kuulijoiden keskuudessa. Täysin tai osin tuntematon musiikki ei lähtökohtaisesti menesty valtavirtakanavalla erityisen hyvin. Radio Rock kuitenkin

panostaa metalli- ja rockmaailman uutuuksiin ja toteuttaa vuosittain muutamia niin kutsuttuja Call Out -musiikkitutkimuksia, joissa uutuuksia testataan kuulijoilla. Yllä lueteltujen kanavan ”isojen bändien” uutuuksia luonnollisesti myös soitetaan kanavalla. Lisäksi muun muassa viikoittainen Rautaa vai Roskaa -äänestys, jossa kuulijat saavat viikon aikana äänestää uutuuskappaleen hyväksi tai huonoksi, on yksi Radio Rockin uuden musiikin näyttämöistä. (Niska, 2024.)

## 4.2 HIFK

Idrottsföreningen Kamraterna Helsingfors, yleisesti HIFK:na tunnettu urheiluseura on perustettu vuonna 1897. Vaikka nykyisin seura parhaiten tunnetaan jääkiekko- ja jalkapalloseurana, sen ensimmäisiä lajeja olivat hiihdon lisäksi muun muassa luistelu, pyöräily ja retkeily. Nykypäivänä HIFK toimii jää-, kaukalo- ja käsipallon lisäksi salibandyn, keilailun ja suunnistuksen parissa. (HIFK, 2024.)

Jääkiekossa seura on ollut mukana 1920-luvulta lähtien: kotimaisen jääkiekkoilun järjestyksessään toisessa, miesten SM-tason ottelussa kohtasivat HIFK ja Kiffen helmikuussa 1928. Jo seuraavan vuoden alkupuolella HIFK:n kiekkoilu jäi 18 vuoden mittaiselle tauolle ja palasi urheiluseuran ohjelmaan tammikuussa 1947. (HIFK, 2024.)

HIFK:n kotiotteluiden areenana toimiva Helsingin jäähalli avattiin loppuvuodesta 1966, mutta HIFK:n halliin siirtymiseen HIFK:n omien verkkosivujen historiaosuus ei ota kantaa. Aiemmin samana vuonna HIFK putosi miesten mestaruussarjasta, mutta nousi sinne takaisin jo vuotta myöhemmin. SM-sarjaan paluunsa jälkeen HIFK on pelannut kotiottelunsa ”Nordiksella”, Nordenskiöldinkadulla sijaitsevassa Helsingin jäähallissa. (HIFK, 2024.)

### 4.2.1 Brändi ja kohderyhmä

HIFK:n omaleimaisen brändin ja pelitavan perustukset valoi 1960-luvun lopulla aikansa sensaatiohankinta, kanadalainen jääkiekkoilija Carl Brewer, joka toimi pelaamisen ohessa joukkueen pelaajavalmentajana (HIFK, 2024). HIFK:n brändikehityksen voidaan katsoa alkaneen juuri Brewerin ja silloisen HIFK:n hallituksen puheenjohtaja Göran Stubbin yhteisvaikutuksesta. Brewer toi mukanaan pohjoisamerikkalaisen, kovan ja fyysisen pelitavan, johon kuuluivat voimakkaat

taklaukset ja satunnainen nyrkkien heiluttelu. Uusi pelityyli miellytti katsojia ja räväkän otteluotteen myötä seuralle alkoi kehittyä vuosikymmeniä kestänyt maine kovaa ja fyysistä ”rymistelykiekkoa” pelaavana joukkueena. Stubb markkinoi joukkuetta ja järjesti tiedotustilaisuuksia, mikä nostatti katsojakeskiarvoa ja toi seuralle taloudellista vipuvartta. Viimeistään 2000-luvulle tultaessa HIFK ryhtyi muiden mukana siistimään pelityyliään, kun kaukaloväkivallasta virisi laajempi keskustelu silloisessa SM-liigassa. (Hurtig, 2018, s. 23-26.)

HIFK:n brändin vahvuutta liiketalousalan opinnäytetyössään ”Brändin vahvuus: Sidosryhmien vaikutus brändiin. Case Oy HIFK-Hockey AB” (2018) tutkinut Sari Hurtig haastatteli tutkielmaansa varten HIFK:n silloista toimitusjohtaja Jukka Valtasta, joka määritteli HIFK:n brändin seuran arvojen kautta. Valtanen nosti esiin perinteikkyyden, periksiantamattomuuden ja taistelevaisuuden. Toisaalta Valtanen myös mainitsi haastattelussaan, että kiekkokulttuurin muutoksen myötä vanhoja perinteitä ei tietyllä tapaa voi pitää yllä. Esimerkiksi 2000-luvun lopussa HIFK:n brändistä poistettiin ”Aina sattuu ja tapahtuu” -slogan, kun sen koettiin selittelevän negatiivisia asioita ”pojat on poikia” -diskurssilla. (Hurtig, 2018, s. 35-36.)

Vuonna 2024 HIFK:n kantava arvo on tuoda ihmisiä yhteen ja pitää heistä huolta – ja siinä sivussa pelataan jääkiekkoa. Arvo kattaa koko HIFK:n jääkiekkotoiminnan, joka koostuu Oy HIFK-Hockey Ab:sta, jonka alla toimivat miesten ja naisten SM-tason joukkueet sekä junioritoiminnasta, jota pyörittää oma yhdistyksensä. HIFK:n visio vuonna 2024 on vahvistaa koko jääkiekkoyhteisöä ja tehdä siitä vielä vahvemmin mukaan kutsuva kaikille valtaväestöstä vähemmistöihin – jopa Jääkiekkoliittoa pontevammin, koska HIFK:lla on kokonsa ja vahvuutensa puolesta siihen mahdollisuus. (Koittola, 2024.)

Sen lisäksi HIFK haluaa olla vuonna 2024 oikealla tavalla ”arrogantti” – siis röyhkeällä tavalla rohkea, vahva, karismaattinen ja parempi kuin muut. ”Nordiksen” kirkkaissa valoissa eivät kaikki pärjää, oli kyse sitten kannattajista tai pelaajista. Mukana pysyminen vaatii luonnetta, joka viestii sammumatonta halua tehdä töitä ja viedä kiekko vastustajalta kerta toisensa jälkeen. Samalla nyky-HIFK haluaa siivota aiemmin ympärilleen rakennettua mystisyyttä olemalla avoin ja läsnä arjessa, kertomalla ja näyttämällä. (Koittola, 2024.)

Vuonna 2023 ValueMyBrand-niminen bränditoimisto mittasi omalla menetelmällään Liiga-sarjan arvokkaimmaksi brändiksi HIFK:n. Yhtiö perusteli valintaansa muun muassa kotiotteluissa käyväällä yleisöllä, kaupallistamisen hyvillä mahdollisuuksilla ja sillä, että menestyvät joukkuebrändit vetävät yleisöä katsomoon myös vierasotteluissa (STT 2023). Myös pelaajille otteluilla HIFK:ta vastaan on merkitystä: niihin valmistaudutaan huolellisesti, eikä vierasotteluita HIFK:n kotihallissa pidetä lähtökohtaisesti helppoina otteluina (Koittola, 2024).

HIFK:n kotiotteluiden yleisö koostuu pääasiallisesti keski-ikäisistä, valkoihoisista miesoletetuista. Diversiteetin kasvu yleisömassassa on kuitenkin jatkuvaa ja otteluita käy katsomassa yhä laajempi joukko ihmisiä ikään, sukupuoleen ja kielitaustaan katsomatta. (Koittola, 2024.)

HIFK:n ja Radio Rockin brändeissä on punaisen värin lisäksi paljon samaa. Molemmat ovat omilla erikoisaloillaan luoneet itselleen tunnistettavat brändit ja ovat toimineet menestyksekkäästi jo pitkään ja voisi sanoa, että myös molempien kannattajakunnat ovat samankaltaisia – tietyllä tavalla puolensa valinnea. Vaikka Radio Rockin ja HIFK:n brändit ja kohderyhmät ovatkin selkeitä, kumpikaan ei ole yhteisönä suljettu. Molemmat toivottavat kaikki uudet ja vanhat katsojat ja kuulijat taustaan katsomatta lämpimästi tervetulleiksi.

#### 4.2.2 Musiikkiprofiili

HIFK:n musiikillisen ilmeen on alun perin rakentanut otteluissa yli 30 vuotta kuuluttajana toiminut ja edelleen työtään jatkava Micke Stenberg. Muun muassa HIFK:n jo 1990-luvulta asti käytössä ollut maalilaulu on hänen miksauksensa J. Geils Bandin *Flamethrower*-nimisestä kappaleesta. Stenbergin kuuluttajanuran alkuvaiheessa 1980- ja 1990-lukujen taitteessa musiikkia soitettiin jäähallissa muun muassa oikeisiin kohtiin valmiiksi kelatuilta C-kaseteilta, mutta tekniikan kehittyttyä musiikin soittamisessa on siirrytty tietokoneisiin. Ennen kuin Stenberg ryhtyi kuuluttamisen lisäksi soittamaan otteluissa myös musiikin itse, sen soittamisesta vastannut henkilö istui eri paikassa kuin Stenberg. (HIFK: Karanteenipäiväkirjat, 2020.)

Omaan kokemukseeni pohjaten HIFK:n hallissa on aina soinnut pääsääntöisesti ulkomainen eikä kovin tuore rockmusiikki. Tämän ”genren” edustajia HIFK-otteluissa ovat perinteisesti olleet muun muassa AC/DC ja erilaiset bluesvaikutteiset rock- ja hard rock -artistit ja yhtyeet kuten vaikkapa The Who ja George Thorogood. Rock-painotteinen musiikki on osa HIFK:n perinteitä (Ahlsved, 2014, s. 83). Oma kokemuspohjainen tietoni on osin vanhentunutta, sillä viime vuosien aikana HIFK:n kotiotteluiden musiikkitarjontaa on uudistettu paljon (Koittola, 2024).

Lähtökohtaisesti HIFK pitää musiikkia tärkeänä ottelutapahtuman tunnelman kannalta. HIFK:n markkinointi- ja vastuullisuusjohtaja Koittola kertoi haastattelussaan, että musiikin tärkein tehtävä on luoda tunnelmaa ottelutapahtumaan. Tunnetun musiikin soittamisella ja sen toistamisella ottelutapahtumaan voidaan luoda myös tuttuuden kautta turvallista tunnelmaa, sillä isoihin tapahtumiin tuleminen saattaa olla useille yleisön edustajille lähtökohtaisesti jännittävää. Toisaalta Koittola mainitsi myös, että musiikin luoma tunnelma on tärkeämpää kuin se, että otteluyleisö tunnistaisi ottelutapahtumassa soitettut musiikkikappaleet. (Koittola, 2024.)

Edellisten kahden kauden alkaessa syksyisin musiikkia on uudistettu laajemmin ja lisäksi uusien musiikkikappaleiden mukaan tuominen ottelutapahtumiin on jatkuvaa työtä. Lähtökohtaisesti jokaiseen ottelutapahtumaan tuodaan jossain määrin uutta musiikkia – joskus kyse voi olla yksittäisestä kappaleesta, joskus useammasta. Eniten kappalevalintoihin vaikuttavat ottelu-DJ Tommi Stenbergin ja Koittolan lisäksi HIFK:n viestintäpäällikkö Eetu Hyvärinen, joka ennen Koittolaa ohjasi ottelutapahtumia. Niin ikään kaikki ulkopuoliset ehdotukset uudesta musiikista ovat tervetulleita. Palautetta musiikista tulee yleisöltä myös paljon, mutta se keskittyy lähinnä negatiiviseen kommentointiin eikä niinkään uuden ehdottamiseen. (Koittola, 2024). Tässä suhteessa HIFK:n tapa valita uutta musiikkia kotiotteluihin muistuttaa eniten aiemmin mainittua radion musiikkipäällikön intuitiota.

Varsinaisia sisällöllisiä rajoituksia HIFK:n kotiotteluiden musiikissa ei ole (Koittola, 2024). Eräänlaisena kirjoittamattomana rajoitussääntönä voidaan Tommi Stenbergin mukaan pitää herrasmiessopimusta, jonka mukaan vierasjoukkueen loukkaantumisilla ei juhlita, eikä ottelussa mahdollisesti sattuvan vieraspelaajan

loukkaantumisen jälkeen soiteta iloista tai muutoin vierasjoukkueen epäonnea ja ikävää tilannetta korostavaa musiikkia (T. Stenberg, 2024). Loukkaantuneen pelaajan maatessa jäällä musiikin soittamisen tosin kieltävät jääkiekon säännötkin, mutta tätä Stenberg ei haastattelussaan erikseen maininnut. Äänenvoimakkuuden osalta Stenbergin saama ohje on, että jos oma istuin alkaa täristä, on voimakkuus liian suuri (T. Stenberg, 2024).

Lähtökohtaisesti HIFK:n kotiotteluissa ei soi moderni pop, EDM tai kotimainen musiikki, sillä ne eivät sovi tunnelmaan, jota HIFK kotiotteluissaan tavoittelee. Yksi syy valintaan on itse kotihalli: Nordenskiöldinkadun halli on rakennettu vuonna 1966 eikä sinne kaikki uusi musiikki sovi – myös hallilla on oma perintönsä. Yhtä lailla HIFK pyrkii välttämään sitä, ettei soita otteluissaan modernia ja geneeristä musiikkia, vaan HIFK:lle tunnusomaista musiikkia. Tärkeintä ei ole se, että yleisö pitää jokaisesta soitetusta musiikkikappaleesta, vaan se, että kahden tai kolmen soitetun kappaleen perusteella yleisön edustaja kykenee tunnistamaan, että on kyse HIFK:sta. (Koittola, 2024.)

Samaan pyrkii työssään myös ottelu-DJ Tommi Stenberg. Hän kertoi haastattelussaan viettäneensä lapsuudessaan aikaa HIFK:n kotihallissa isänsä kuuluttajan työn johdosta paljon ja koettaa omassa työssään soittamansa musiikin kautta toisintaa omaa kokemustaan hallille tulemisen tunnelmasta ja siitä, että kotiottelutapahtumassa on aina jotain erityistä. Sitä, mitä tuo erityisyys varsinaisesti musiikillisesti olisi, Stenberg ei kyennyt tarkasti määrittelemään. (T. Stenberg, 2024.)

Osaltaan HIFK:n musiikkivalintoihin vaikuttaa myös tietty taikauskaisuus, jonka sekä Koittola että Stenberg nostivat haastatteluissaan esiin. Sellaisia musiikkikappaleita, joiden soitua on esimerkiksi hävitty tärkeitä otteluita tai muutoin vain mieleenpainuvalla tavalla, ei useimmiten soiteta enää uudestaan (T. Stenberg, 2024). Yhtä lailla mikäli esimerkiksi tuntuu siltä, että uusi voittokappale ei tuota voittoja samalla tavalla kuin edellinen, kyseinen kappale saatetaan vaihtaa (Koittola, 2024).

HIFK:lla on kotiotteluissaan muutama toistuva musiikillinen elementti, joiden kaikkien voidaan katsoa olevan signaaleja (Ahlsved, 2014, s. 99-100), jotka välittävät selkeän

viestin eli kertovat yleisölle ottelun kulusta jotakin olennaista. Kaikki alla lyhyesti esiteltyt musiikkikappaleet ovat olennainen osa HIFK:lle tyypillistä äänimaailmaa.

HIFK:n avausmusiikkina (Ahlsved, 2014, s. 81) ovat toimineet jo vuosien ajan yhdysvaltalaisen kitaristi Steve Hunterin versio musiikkikappaleesta *Ghost Riders*<sup>5</sup> ja brittirock-yhtye Status Quon musiikkikappale *Whatever You Want*. Ensin mainittu soi aina, kun joukkue saapuu ottelun alussa jälle ja toinen juuri ennen ottelun aloitusta kotijoukkueen aloituskokoonpanon kuuluttamisen yhteydessä. (T. Stenberg, 2024.)

Toiset kaksi HIFK:n musiikillista profiilia huomattavasti määrittävää musiikkikappaletta ovat jäähyjen yhteydessä soivat niin ikään brittirock-yhtye The Whon musiikkikappale *Who Are You* ja yhdysvaltalaismuusiko George Thorogoodin musiikkikappale *Bad to the Bone*. Ensin mainittu soi vierasjoukkueen ottaman rangaistuksen jälkeen ja toinen kotijoukkueen ottaman rangaistuksen jälkeen. (T. Stenberg, 2024.)

Yhtä lailla HIFK:n musiikkiprofiilin kannalta merkityksellinen musiikkikappale on jo aiemmin mainittu, kuuluttaja Micke Stenbergin HIFK:n käyttöön valmistama versio J. Geils Bandin *Flamethrowerista*. Huomattavaa esiteltyiden kappaleiden osalta on se, että ne kaikki kuuluvat joko rock- tai hard rock -genreihin ja ne on julkaistu 1970- ja 1980-luvuilla. Myös AC/DC:llä on merkittävä rooli HIFK:n musiikkiprofiilissa, sillä ottelu-DJ Stenbergin mukaan sen täytyy lähtökohtaisesti aina soida ottelutapahtumassa (T. Stenberg, 2024). Myös Koittola mainitsi AC/DC:n *Thunderstruckin* olevan lempikappaleitaan (Koittola, 2024) ja AC/DC:n *War Machine* on yksi kolmesta soitettavasta vaihtoehdosta vierasjoukkueen onnistuttua maalinteossa (T. Stenberg, 2024).

Kaikki yllä mainitut kappaleet ovat muuttuneet osaksi HIFK:n kotiotteluiden musiikillista DNA:ta ja niiden voidaan katsoa olevan osa Mike McGuinnessin mainitsemaa kannattajien peruskommunikaatiota (McGuinness, s. 183-184). Yksikään

---

<sup>5</sup> Kyseinen musiikkikappale esiintyy hieman asiayhteydestä riippuen eri paikoissa eri nimillä. Tommi Stenberg ja Koittola puhuivat haastatteluissaan *Ghost Ridersista* ja esimerkiksi HIFK:n vuonna 2005 julkaiseman kokoelmalevyn *HIFK – Rock Like A Beast* äänitetiedoissa laulu esiintyy nimellä *Riders in the Sky* tai *(Ghost) Riders in the Sky* tietokannasta riippuen. Esittäjä on kuitenkin sama.

yllä esiteltyistä lauluista ei ole alun perin HIFK:n käyttöön sävelletty, vaan seura ja fanikunta ovat vuosien varrella omaksuneet kappaleet omaan käyttöönsä.

HIFK:n toistuvien musiikillisten elementtien voidaan katsoa olevan myös ottelutapahtuman dramaturgisia ja kerronnallisia elementtejä, jotka osaltaan sitovat pelitapahtumia itse ottelutapahtumaan ja sen kulkuun. Claudia Gorbman viittaa elokuvamusiikkiin taustamusiikkina siinä mielessä, että elokuvamusiikki on aina alisteista elokuvan kerronnalle (Gorbman 1987, s. 58-59). Kuten aiemmin on jo mainittu, näin on myös jääkiekossa – maalien ja rangaistuksien yhteydessä soiva musiikki on suoraan alisteista pelitapahtumille. Samoin on tilanne myös sisääntulokappaleen ja kokoonpanojen kuulutuksen aikana soivan musiikkikappaleen osalta, sillä ne toisaalta toimivat myös äänimerkkeinä sille, että itse ottelu on alkamassa.

## 5 Ottelutapahtuma

Tavanomaisena HIFK:n arkiottelupäivänä Nordenskiöldinkadun jäähallin ovet avautuvat yleisölle tuntia ennen itse ottelun alkua kello 17:30. Peli alkaa puoli seitsemältä ja on tyypillisesti ohi noin puoli kymmeneen mennessä. Jäähallin ravintoloilla on mahdollisuus olla auki pidempäänkin, mutta tavallisesti viimeiset katsojat ja muut otteluvieraat ovat poistuneet paikalta noin tunti ottelun päättymisen jälkeen. Sama koskee viikonloppuisin pelattavia pelejä, vaikka konsepti on niissä hieman toisenlainen ja ne muun muassa alkavat aikaisemmin. *Asenne yhdistää -klassikossa* jäähallin kaikki ovet aukaistiin jo puolitoista tuntia ennen ottelun alkua, sillä ottelu oli ennakkoon loppuunmyyty ja katsojat haluttiin saada halliin mahdollisimman tasaisesti ja hyvissä ajoin. *Asenne yhdistää -klassikossa* yleisö pääsi halliin jo kello 13:30 ja ottelu alkoi kello 15. (Koittola, 2024).

### 5.1 Viihde ja sen tekijät

Tavanomaiseen Liiga-sarjan ottelutapahtumaan kuuluu erottamattomana osana sen viihde, jonka tarkoituksena on nostattaa tunnelmaa hallissa ja tehdä ottelukokemuksesta yleisölle viihtyisämpi ja viihdyttävämpi kokonaisuus. Ottelutapahtumien viihde koostuu muun muassa pelikatkoilla soivasta musiikista, videoista, kilpailuista, mainoksista ja muusta.

HIFK:n markkinointi- ja vastuullisuusjohtaja Raakel Koittola toimii muiden tehtäviensä ohella myös itse ottelutapahtumien viihteen ohjaajana. Hänen vastuullaan on ottelutapahtumien suunnittelu ja läpivienti, mikä käytännössä tarkoittaa sitä, että Koittola tekee ottelun ollessa käynnissä päätökset siitä. Ottelutapahtumia ei käsikirjoiteta tarkasti, sillä jääkiekko-ottelun kulkua pelitilanteiden ja pelikatkojen osalta on käytännössä mahdotonta ennustaa. Kyseessä on elävä tapahtuma, jossa voi sekä ottelun puitteissa että muutoin tapahtua monenlaista ennustamatonta. Pelitapahtuman viihteen ohjaaminen on reaktiivista työtä, joka vaatii tekijältään tilannetajua, jääkiekon tuntemusta sekä yleisön että tunnelmanlukutaitoa. Jokaista ottelua varten on kuitenkin olemassa eräänlainen käsikirjoitusrunko, jota noudatetaan muun muassa ottelun alun ja mainoksien osalta. (Koittola, 2024.)

Koittolan lisäksi ottelutapahtumien viihteenä vastaavat muun muassa ottelu-DJ

Tommi Stenberg, kuuluttaja, valoteknikko, muutamia kuvaajia sekä tekninen ohjaaja, jonka vastuulla on muun muassa mediakuutiolla näkyvien videoiden pyörittäminen ajallaan (Koittola, 2024). Mikäli ottelu televisioidaan, paikalle tuodaan lisäkameroita, -kuvaajia ja oma organisaationsa.

Ottelutapahtumien viihteen ohjaamo sijaitsee Helsingin jäähallin toisessa päädyssä, samalla tasalla aitioiden kanssa. Ohjaamon erottaa itse jäähallista lasiseinä ja suljettu ovi, mutta tämä ei ole ohjaamisen tai yleisön seuraamisen kannalta ongelmallista. (Koittola, 2024.)

## 5.2 Musiikin soittaminen

Nykyisin HIFK:n kotiotteluissa musiikkia soittaa kuuluttajana edelleen toimivan Micke Stenbergin poika Tommi Stenberg, joka päätyi työtehtäväänsä isänsä kautta. Tommi Stenberg on isänsä tavoin työssään jo varsin kokenut, sillä hän on vastannut musiikin soittamisesta HIFK:n kotiotteluissa jo noin kymmenen vuotta. Tarkkaa aloittamisajankohtaa ei saatu haastattelussa selville (T. Stenberg, 2024), mutta Kaj Ahlsvedin mukaan vielä vuonna 2014 HIFK:n kotiotteluissa ottelu-DJ:nä on toiminut DJ Juza (Ahlsved, 2014, s. 84). Tommi Stenberg vastaa musiikin soittamisen lisäksi kaikesta hallin ottelutapahtuman aikana ajettavasta äänestä – muun muassa mainoksista, kuulutuksista ja ottelutapahtuman juontajan tekemistä haastatteluista ja muusta hallin videonäytöllä näytettävän materiaalin äänestä. Hänellä on siis työpisteellään musiikin soittamiseen tarkoitettuna tietokoneen lisäksi miksauspöytä, jolla hän hallinnoi koko hallin äänentoistoa. (T. Stenberg, 2024.)

Musiikkia soittavan DJ:n fyysinen soittopaikka vaihtelee hallin, seuran ja DJ:n mukaan. Esimerkiksi NHL-seura Seattle Krakenin DJ:n ja musiikkipäällikkö DJ Ciden sijoituspaikka on Climate Pledge Arenan pressisillalla, lähellä hallin kattorakenteita, kun taas Liiga-sarjaa HIFK:n tavoin pelaavan Ilveksen kotiotteluissa musiikista vastaavan DJ Juussin työpiste sijaitsee Nokia Arenan alakatsomon yläosassa (MTV, 2024).

HIFK:n kotiotteluissa musiikkia soittavan Tommi Stenbergin työpiste sijaitsee kentän laidalla, jäähyaitioiden välissä. Samassa paikassa istuvat myös ottelun toimitsijat. Tommi Stenberg istuu otteluissa musiikkia soittaessaan kuuluttajaisänsä vieressä, sillä

kuuluttajan ja DJ:n mahdollisimman mutkaton ja nopea kommunikaatioyhteys on ottelutapahtuman tekemisessä ensiarvoisen tärkeää. HIFK on myös 2010-luvulla kokeillut DJ:n siirtämistä ylemmäs katsomoon, mutta nykyinen järjestely todettiin varsinkin kommunikaation osalta toimivammaksi. (T. Stenberg, 2024.)

Musiikin soittamiseen pelikatkoilla Tommi Stenberg käyttää DJ-maailmasta tuttua Serato-sovellusta (T. Stenberg, 2024). Serato on varsinaisesti kehitetty musiikin soittamiseen ja tuottamiseen DJ-näkökulmasta. Tavanomaisella tietokoneella toimiva ohjelma mahdollistaa kahden kappaleen soittamisen yhtä aikaa ja niiden miksaamisen toisiinsa. Sovelluksella on myös monia muita toiminnallisuuksia musiikin soittamista varten. (Serato, 2024.)

Seratoa on käytetty HIFK:n kotiotteluissa musiikin soittamiseen jo pitkään. Stenbergillä on ohjelmistossaan tallessa soittolistoja HIFK:n ottelutapahtumissa soitetusta musiikista jopa yli kymmenen vuoden ajalta. Jokaiselle pelitapahtumalle Stenberg ei luo enää erillistä soittolistaa, vaan saman sovelluksen pitkäaikainen käyttö ja Stenbergin pitkä kokemus mahdollistavat varsin intuitiivisen työtavan – Stenberg selaa sekä ennen ottelutapahtumaa että sen aikana vanhojen ottelutapahtumien soittolistoja sillä perusteella, mitä ottelutapahtumien kuulokuvasta muistaa ja valitsee tällä metodilla musiikkikappaleita soitettavaksi. (T. Stenberg, 2024.)

Soittoteknisesti katsoen Stenbergin Seratossa soi lähes läpi ottelun yhdestä kahteen eri musiikkikappaletta – vaihtoehtoisia valintoja pelikatkoja varten. Musiikin kuulumista hallissa Stenberg kontrolloi edessään olevan miksauspyödyän liukusäätimillä. Pelikatkon päättyessä Stenberg useimmiten jättää soittamansa musiikkikappaleen soimaan Seratoon, mutta laskee miksauspyödyän liu'un alas ja hiljentää siten hallissa soivan musiikin. (T. Stenberg, 2024.) Kyseessä on myös NHL-DJ:n suosima tapa, joka mahdollistaa saman musiikkikappaleen soittamisen jatkamisen saumattomasti, mikäli seuraava pelikatko koittaa lähes välittömästi (Rantala, 2022, s. 14). Jääkiekko-ottelussa on varsin tavanomaista, että varsinkin pelin painottuessa jommankumman joukkueen puolustusalueelle, pelikatkot saattavat seurata hyvinkin nopeasti toisiaan – toisinaan peli saattaa käydä vain muutamia sekunteja pelikatkojen välillä.

Ennen ottelua, pelaajien lämmittelyn aikana, erätauoilla tai otteluiden jälkeen soiva musiikki ei tallennu jälkikäteen luettavaksi listaksi, sillä kyseisen musiikin soittamiseen käytetään eri laitteistoa. (T. Stenberg, 2024). Kuten tämän tutkielman johdannossa on huomautettu, myöskään tutkijan hallussa ei taten tällaisia listoja ole eikä valitettavasti kaiken musiikin käsin kirjaaminen ollut mahdollista. Sekä vertailuottelussa HIFK – Lukko (24.1.2024) ja *Asenne yhdistää -klassikossa* (27.1.2024) ennen ottelua, pelaajien lämmittelyn aikana ja erätauoilla otteluiden jälkeen soineiden soittolistojen vertaileminen yleisellä tasolla antaa kuitenkin riittävän kuvan hallin äänimaisesta ottelun ulkopuolella sekä otteluiden välisistä eroista.

### 5.3 *Asenne yhdistää -klassikko yhteistyönä*

HIFK:n ja Radio Rockin yhteistyöottelu *Asenne yhdistää -klassikko* järjestettiin tammikuussa 2024 toisen kerran. Ensimmäinen yhteistyöottelu järjestettiin kaudella 2022–2023, ja yhteistyö oli alun perin HIFK:n idea. Jo ideoinnin alkuvaiheessa HIFK:n ja Radio Rockin arvot ja tavoitteet kohtasivat yhteistyön osalta – nimensä mukaisesti asenne yhdistää niin jääkiekossa kuin rockmusiikissakin. (Niska, 2024.)

Ensimmäisessä *Asenne yhdistää -klassikossa* yhteistyön kärkenä oli Nelonen Media Liven järjestämä Rockfest-musiikkifestivaali, jossa Radio Rock on vahvasti ja näkyvästi mukana. Ottelussa soitettiin Rockfest-esiintyjien musiikkia ja muun muassa jaettiin yleisölle pääsylippuja festivaalille. Vuonna 2024 Rockfestiä ei kuitenkaan järjestetty, joten vuoden 2024 *Asenne yhdistää -klassikon* keskiössä oli vain HIFK:n ja Radio Rockin yhteistyö. Vuonna 2024 vastaavia pääsylippuja ei luonnollisesti ollut yleisölle jaettavaksi, mutta Radio Rock arpoi lippuja *Asenne yhdistää -klassikkoon* taajuudellaan ennen ottelua. (Niska, 2024.)

Merkittävin yhteistyöstä viestivä tekijä *Asenne yhdistää -klassikossa* oli sekä Koittolan että Niskan mukaan ottelussa soinnut Radio Rockin taajuudella musiikki. Lisäksi Radio Rock näkyi ottelun aikana säännöllisesti niin kutsutulla ”donitsilla”, jolla tarkoitetaan HIFK:n kotihallin mediakuution alla olevaa ympyrämallista led-näyttöä. (Niska, 2024.)

Radio Rockin videomainokset näytettiin kahteen otteeseen itse ottelun pelikatkoilla ja kaksi kertaa kuuluttaja Micke Stenberg kuulutti, että yhteistyöottelussa soitetaan Radio Rockin musiikkia. Lisäksi Radio Rockin juontajista Kim Sainio ja Harri Moisio osallistuivat ottelutapahtuman pelikatkoviihteen tuottamiseen puheosuuksien ja videoiden muodossa. Paikalla ottelussa oli myös muita Radio Rockin työntekijöitä. (KPKb, 2024).

Yhteistyö oli molempien osapuolien mielestä erittäin onnistunut myös vuonna 2024 (Koittola, 2024; Niska, 2024). Radio Rock näkyi ja kuului tapahtumassa, ja *Asenne yhdistää -klassikon* mainoksien mukaisesti jäähallille oli saapunut yleisöä niin bändipaidoissa kuin eri joukkueiden pelipaidoissakin (Niska, 2024). Myös kaikki erikseen etukäteen sovitut ottelutapahtuman viihteen osat videoineen, mainoksineen ja kuulutuksineen toteutuivat ennalta sovitusti ja myös ennalta sovituissa paikoissa pelikatkoilla, mikä ei jääkiekko-ottelussa pelin luonteen johdosta ole aina taattua (Koittola, 2024). Ottelu oli myös loppuunmyyty, mikä luonnollisesti miellytti yhteistyön molempia osapuolia.

*Asenne yhdistää -klassikossa* paikan päällä olleet Niska ja Koittola esittivät haastatteluissaan myös joitakin kehittämissuhteita, lähinnä tapahtuman yksityiskohdista. Ensisijaisesti musiikkia koski yksi kehittämissuhteus: molemmat olivat yhtä mieltä siitä, että Radio Rockin musiikillisen läsnäolon voisi selittää yleisölle auki vielä hieman paremmin (Koittola, 2024; Niska, 2024).

Seuraavassa luvussa käsitellään sekä vertailuottelussa että *Asenne yhdistää -klassikossa* soinnutta musiikkia ja ottelutapahtumien musiikillisia eroavaisuuksia.

## 6 Ottelutapahtumien musiikkianalyysi

Kaj Ahlsved määrittelee väitöstutkimuksessaan pääasiallisiksi syiksi musiikin soittamiselle jääkiekko-otteluissa hiljaisuuden peittämisen, yleisön aktivoimisen ja katsojien liittämisen urheiluseuran yhteisöön soittamalla musiikkia, jonka yleisö ja seurayhteisö kokee ”omaksi”. Ahlsved myös mainitsee, että musiikin tehtävä on viihdyttää katsojia silloin, kun peli ei sitä tee (Ahlsved, 2014, s. 27-28). NHL-otteluissa yleisö haluaa niin ikään tulla viihdytetyksi ja osaksi ottelutapahtumaa (Rantala, 2022, s. 11).

Niin ikään Ahlsvedin mukaan nykyajan jääkiekko-otteluissa ei ole enää kyse siitä, soitetaanko musiikkia vai ei, vaan millainen musiikki sopii erilaisiin tilanteisiin. Äänitapahtumien määrä oli Ahlsvedin mukaan kasvussa jo vuonna 2014 (Ahlsved, 2014, s. 29). Kenttämuistiinpanojeni perusteella voin todeta, että musiikki soi HIFK:n kotiotteluissa lähes tauotta silloin, kun itse peli ei ole käynnissä. Tässä tutkielmassa tutkittujen otteluiden jälkeen jäähallissa ei kuitenkaan soinut musiikki lainkaan (KPKa, 2024, KPKb, 2024), vaikka näin tulisi normaalitilanteessa olla (Koittola, 2024). Syy ottelun jälkeisen musiikin soittamattomuudelle jäi epäselväksi.

### 6.1 Musiikin jaottelusta

Tutkimusmateriaalini koostui HIFK:n kotiotteluissa erätaukojen aikana soivasta soittolistasta, Radio Rockin musiikkipäällikkö Jani Juntusen Tommi Stenbergille toimittamasta listasta Rockin taajuudella soivista kappaleista yhteistyöottelussa soitettavaksi sekä listoista vertailuottelun HIFK – Lukko (24.1.2024) ja *Asenne yhdistää -klassikon* (27.1.2024) pelikatkoilla soitetusta musiikista. Soittoteknisistä ja osaltaan puutteellisesta havainnoinnista johtuen tarkat listat soitetusta musiikista ovat olemassa vain pelikatkojen osalta. Erätaukomusiikkia molemmissa otteluissa on mahdollista analysoida vain yleisesti soittolistojen tasolla, ei tosiasiallisesti soineiden kappaleiden osalta.

Jaottelin soineet kappaleet seitsemään yleisesti tunnettuun musiikkigenreen, joita olivat rock, rap, pop, pop punk, metalli, power metal ja grunge. Valituista genreistä päägenreinä voidaan pitää pop-, rock- ja metalli-genrejä. Päätin kuitenkin määritellä pop punkin, power metallin ja grungen erikseen siksi, että ne ominaisvivahteidensa

johdosta selkeästi eroavat omista päägenreistään. On yleisesti tunnettua, että pop punkin erottaa omasta ”emogeenrestään” popista selkeät punk-vaikutteet. Power metal eroaa perinteisestä metal-genrestä melodisuutensa, korkeamman temponsa ja varsinkin nykypäivän power metal elektronisen musiikin vaikutteidensa johdosta. Grunge on pohjimmiltaan rock-musiikkia, mutta omalle 1990-luvun alun kukoistuskaudelleen tyypillisesti se eroaa ”puhdasverisestä” rockmusiikista heavy metal- ja indie rock -vaikutteidensa johdosta.

Myös Radio Rock käyttää näitä genrejaottelua oman musiikkinsa kategorisoinnissa raskaan musiikin osalta (rock, metal, power metal), joskin tietysti vielä tarkemmin (Juntunen, 2024). Tässä tutkielmassa selvyiden ja yksinkertaisuuden vuoksi rock genrenä sisältää myös hard rockin sekä heavy metalin rajamailla kulkevia yhtyeitä kuten AC/DC:n ja Iron Maidenin.

Suuntaa-antavien genrejen lisäksi jaottelin kappaleet julkaisuajankohtiensa mukaan eri aikakausille julkaisuvuosikymmenten mukaan. Otteluissa soi 1960-luvulta alkaen musiikkia jokaiselta vuosikymmeneltä aina 2020-luvulle saakka. Myös Radio Rock käyttää aikakausijaottelua oman musiikkinsa kategorisointiin (Juntunen, 2024).

Lähtökohtaisesti jääkiekko-ottelussa tärkeintä musiikkia on itse ottelun aikana soiva musiikki, joten päähuomioni tässä analyysiluvussa keskittyy myös muun musiikin analysoimista hankaloittavien teknisten puutteiden johdosta pääasiallisesti pelikatkomusiikkiin. Sivuan kuitenkin myös sisääntulo- ja lämmittelymusiikkia sekä avausmusiikkia. Erätaukomusiikkia Ahlsved ei omassa tutkimuksessaan määritellyt tai tutkinut, mutta sivuan tässä sitäkin, sillä erätaukojen aikana soiva musiikki liittyy luonnollisesti ottelutapahtuman musiikilliseen kokonaiskuvaan.

## **6.2 Radio Rockin HIFK:lle toimittama musiikkikappaleista**

Vertailuottelussa HIFK – Lukko (24.1.2024) ottelutapahtuman musiikillisen kokonaisuuden muodosti HIFK:n musiikkikatalogi, joka on käytössä myös muissa tavanomaisissa HIFK:n kotiotteluissa. Seura järjestää muutamia kertoja runkosarjan aikana teemaotteluita muun muassa eri vuosikymmenten musiikkityylien ympärille, mutta vertailuottelussa ei ollut kyse erityisestä teemaottelusta (Koittola, 2024). *Asenne yhdistää -klassikon* musiikkikatalogi perustui HIFK:n toistuvia musiikillisia

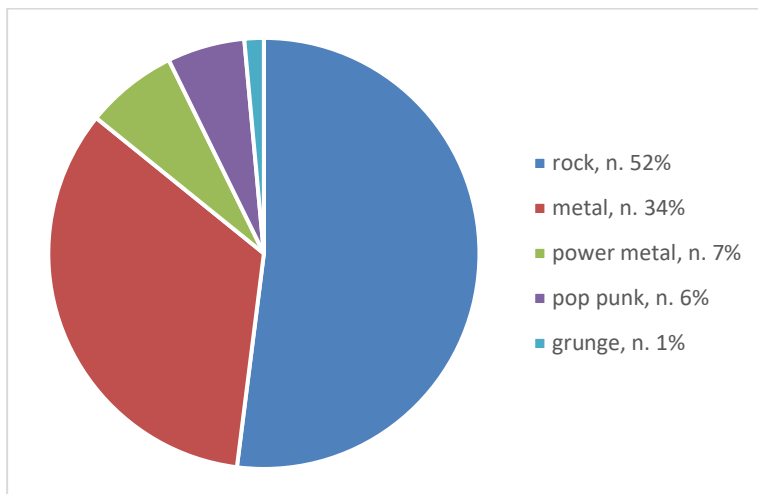
elementtejä (maali- ja rangaistusmusiikit sekä muutamat muut) lukuun ottamatta kokonaisuudessaan Radio Rockin musiikkipäällikkö Jani Juntusen ottelu-DJ Tommi Stenbergille lähettämään listaan Radio Rockin musiikkiprofiiliin kuuluvista musiikkikappaleista (T. Stenberg, 2024). Käytännössä tämä tarkoittaa Radio Rockilla alkuvuodesta 2024 soineita kappaleita.

Analysoin Radio Rockin toimittaman listan tässä omassa luvussaan siitä syystä, että tosiasiallisesti listalta soitettuja musiikkikappaleita ei ollut saatavilla muutoin kuin pelikatkomusiikkien osalta, sillä soitetut kappaleet eivät tallennu erilliseksi listaksi mihinkään, eikä minulla ollut mahdollisuutta kirjata käsin ylös kaikkea sitä musiikkia, joka ottelutapahtumissa soi. Pelikatkomusiikin käsittelen omassa luvussaan. Niinpä ainoa vaihtoehto on analysoida Radio Rockin toimittamaa musiikkikappalelistaa kokonaisuutena.

Juntusen lähettämä lista sisälsi yhteensä 275 Radio Rockilla alkuvuodesta 2024 soinutta musiikkikappaletta. Balladit ja muut erityisen hitaat, Juntusen näkemyksen mukaan jääkiekko-otteluun sopimattomat musiikkikappaleet oli karsittu pois (Juntunen, 2024). Kuten K. J. Donnelly toteaa elokuvamusiikin osalta, tempo ja rytmi ovat tärkeitä asioita jännityksen ja innostuksen luomisessa (Donnelly, 2005, s. 1-5). Vastaavasti McGuinness toteaa omassa artikkelissaan, että urheilutapahtumiin valittu ja niissä soiva musiikki on pääsääntöisesti soinniltaan, rytmiltään ja lauluosuuksiltaan aggressiivista (McGuinness 2009, s. 183-184), kuten on lähtökohtaisesti rockmusiikkikin.

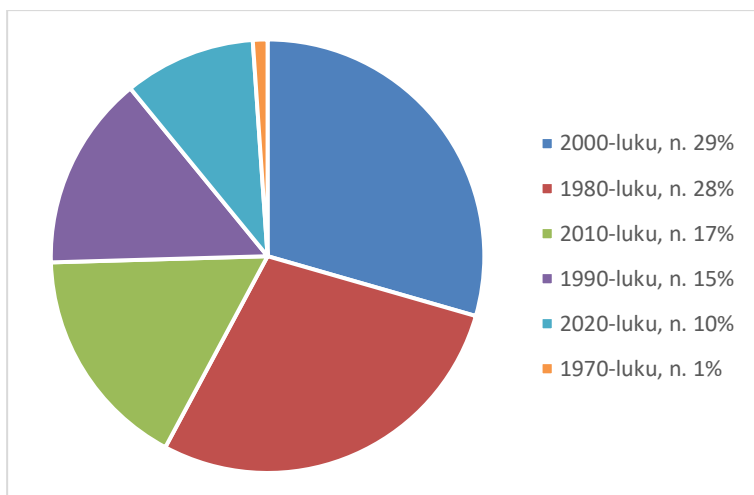
Lista sisältää musiikkikappaleita yhteensä 93 eri artistilta, joista 12 on suomalaisia – sattumoisin noin 12 prosenttia. Kappalemäärä per artisti vaihteli suuresti. Radio Rockin suosituimmista artisteista neljä (Metallica, Rammstein, Linkin Park, Battle Beast) saivat musiikkikappaleitaan listalle joko kymmenen tai enemmän per artisti. 11 artistia sai listalle kolmesta neljään musiikkikappaletta, 19 artistia kaksi musiikkikappaletta ja vain yhden musiikkikappaleen listalle sai 43 artistia. Eniten kappaleitaan listalle saivat yllä mainittujen lisäksi HIM, Nightwish, The Offspring, Bon Jovi, AC/DC ja Within Temptation. (Juntunen, 2024.)

Seuraavalla sivulla esitettyssä kaaviossa 1 on Juntusen toimittaman musiikkikappalelistan genrejako aiemmin esiteltyjen genrejen (rock, metal, power metal, pop punk, grunge) perusteella. Genrejako kuvastaa melko hyvin Radio Rockin musiikkiprofiilia, joka painottuu rock- ja metal-genrejen ympärille: rock on hallitseva genre, mutta metal-genren osuus koko listasta on hieman yli kolmannes. Power metal ja pop punk ovat mausteenomaisesti edustettuina alle kymmenen prosentin osuuksilla muodostaen 13 prosentin yhteisosuuden. Grungen osuus on pieni, vain yksi prosentti.



Kaavio 1. Radio Rockin HIFK:lle toimittaman soittolistan genrejako.

Kuten alla esitetystä kaaviosta 2 voidaan huomata, musiikkipäällikkö Juntusen kokoaman listan aikakausijakauma vuosikymmenittäin ei vastaa Radio Rockin musiikkiprofiilia täydellisesti. Jakauma on kuitenkin hyvin lähellä todellisuutta: 2000-luvulla julkaistua musiikkia listalla oli eniten, 29 prosenttia. 1980-luvulla julkaistua musiikkia lista sisälsi vain prosentin vähemmän. 1990- ja 2010-luvulla julkaistua musiikkia listalla oli huomattavasti vähemmän ja 1970-luvulla julkaistua musiikkia vain muutamia kappaleita. Lisäksi huomautettakoon, että tämän vuosikymmenen puolella julkaistun musiikin määrä yhteensä listasta on hallitseva: 2000-, 2010- ja 2020-luvuilla julkaistun musiikin prosenttiosuus on yhteensä yli puolet koko listasta.



Kaavio 1. Radio Rockin HIFK-yhteistyöottelun soittolistan aikakausi-jako vuosikymmenittäin.

Toisaalta aikakausittain analysoiminen tässä tapauksessa ei varsinaisesti anna Radio Rockin musiikkiprofiilista täysin oikeanlaista kuvaa muutoinkaan, sillä esimerkiksi Metallica ja Iron Maiden mielletään perinteisesti ”kasarihevin” sanansaattajiksi ja näin on myös Radio Rockin musiikkiprofiilin osalta (Niska, 2024), vaikka yhtyeet ovat julkaisseet valtaosan tuotannostaan myöhemmin kuin 1980-luvulla. Suurin osa listalla olleista Metallica-kappaleista on esimerkiksi julkaistu 1990-luvulla. Muutkin Radio Rockin paljon soittamat artistit ovat tehneet pitkiä uria ja julkaisseet musiikkia useilla vuosikymmenillä, esimerkiksi AC/DC aina 1970-luvulta 2020-luvulle. Listan yhdenmukaisuutta Radio Rockin musiikkiprofiilin kanssa sekoittaa myös se, että listalta on poistettu kaikki balladit ja muutoin jääkiekko-otteluun liian hitaat tai muutoin sopimattomat kappaleet (Juntunen, 2024). Kuitenkin verrattuna siihen, että lista on jääkiekko-ottelua ja HIFK:n kotihallia varten rakennettu, voidaan Radio Rockin musiikkiprofiilia pitää jo lähtökohtaisesti melko hyvin yhteensopivana jääkiekko-otteluun, sillä edes listaan tehdyt muutokset eivät heilauta vuosijakaumaa huomattavan dramaattisesti tavanomaisesta.

Lähtökohtaisesti 275:n musiikkikappaleen listaa voidaan pitää hieman ylimitoitettuna yhtä jääkiekko-ottelua varten, olkoonkin että lista oli tarkoitettu soitettavaksi myös sisääntulo- ja lämmittelymusiikkina ja näin myös tapahtui (T. Stenberg, 2024). Otteludj Stenberg ei tosin pitänyt listaa kooltaan liian suurena (T. Stenberg, 2024), ja toisaalta musiikkipäällikkö Juntunen halusi antaa Stenbergille vaihtoehtoja soitettavaksi eikä rajata soitettavien musiikkikappaleiden määrää tai luonnetta liian tarkasti (Juntunen, 2024).

Ottelu-DJ Tommi Stenberg poimi Radio Rockin listalta soitettavakseen koko ottelutapahtumassa noin 60-70 musiikkikappaletta. Poimitut musiikkikappaleet olivat sellaisia, jotka olivat HIFK:n kotiotteluissa soineet aiemminkin ja jotka löytyivät jo valmiiksi HIFK:n musiikkikatalogista. Näin toimimalla sekä vältettiin uusien kappaleiden hankkimisen vaiva että ennen kaikkea varmistettiin, että *Asenne yhdistää -klassikossa* soitettavat musiikkikappaleet sopivat myös HIFK:n musiikkiprofiiliin. (T. Stenberg, 2024.)

### 6.3 Sisääntulo-, avaus- ja erätaukomusiikki

Kaj Ahlsved määrittelee ennen ottelua soivan musiikin sisääntulomusiikiksi. Sen välittömänä tarkoituksena on täyttää ilmatila äänellä, peittää hiljaisuus ja luoda odotuksia ottelua varten (Ahlsved, 2014, s. 81). Myös Helsingin jäähallissa heti ovien avauduttua käytävillä soi musiikki, jonka tekninen soittaminen on jäähallin työntekijän vastuulla ja käytävillä soi eri soittolista kuin kaukalossa ja katsomossa (Koittola, 2024). Huomautettakoon, että Helsingin jäähallin omistaa Jääkenttäsäätiö eikä HIFK, joten myös HIFK:n ottelutapahtumissa on töissä paljon Jääkenttäsäätiön henkilökuntaa. Käytävillä soinnutta listaa en saanut tätä tutkielmaa varten analysoitavakseni. Kyseessä on ilmeisesti kuitenkin kuuluttaja Micke Stenbergin tekemä soittolista (Koittola, 2024).

Katsomossa ja kaukalossa yleisön sisääntulomusiikkina toimii soittolista, jonka soittamisesta vastaa ottelu-DJ Stenberg ja jota hän päivittää jatkuvasti kauden aikana. Lista soi aina samassa järjestyksessä, ja Stenberg merkitsee listan pysäyttäessään paikan, johon soittolista jäi. Näin hän tekee välttääkseen samojen musiikkikappaleiden soittamista samoissa ja päivämäärällisesti lähellä toisiaan pelattavissa kotiotteluissa. HIFK:n sisääntulomusiikkilistassa on Stenbergin mukaan noin 60-70 kappaletta ja se on luonteeltaan ”kevyt”. Tarkoituksena on, että listan soidessa muun muassa katsomossa voi istua ja keskustella musiikin kohtuuttomasti sitä häiritsemättä. (T. Stenberg, 2024.)

Stenbergin kertoma sisääntulomusiikki vastaa osittain luonteeltaan Ahlsvedin määrittelemää sisääntulomusiikkia. Se täyttää ilmatilan ja peittää hiljaisuuden, mutta ei varsinaisesti luo odotuksia ottelulle, mikäli sen ensisijainen tarkoitus on

mahdollistaa esimerkiksi katsomossa keskusteleminen. Ahlsved määrittelee jääkiekkomusiikin Jonathan Sterneä mukaillen kokonaisuudessaan luonteeltaan etualalle nostetuksi musiikiksi (engl. *foreground music*) (Ahlsved, 2014, s. 80) ja sitä myös Stenbergin soittama sisääntulomusiikki on ainakin siinä suhteessa, että se ei sisällä instrumentaalisia tai uudelleen sovitettuja tunnettuja hittikappaleita. Toisaalta Stenbergin soittaman sisääntulomusiikin voisi ainakin siinä suhteessa mieltää taustamusiikiksi, että sen tarkoitus ole vetää huomiota puoleensa kovin suurissa määrin.

Vertailuottelun sisääntulomusiikkina ja myös erätauoilla soi ottelu-DJ Stenbergin ylläpitämä soittolista, jolla on yhteensä 56 kappaletta ja kestoa noin kolme tuntia ja kolmekymmentäkolme minuuttia. Lista sisältää laajan kokoelman musiikkikappaleita eri genreistä ja se painottuu HIFK:n musiikkiprofiilin mukaisesti kitaravetoiseen ja blues-pohjaiseen rockmusiikkiin, jota listalla on ehdottomasti eniten. Listalla on myös artisteja, joita kuullaan myös pelikatkomusiikissa, kuten esimerkiksi AC/DC, Status Quo, ja Red Hot Chili Peppers. Lisäksi listalla on useampia musiikkikappaleita muun muassa Eaglesilta ja Michael Bublelta. Vaikka lista onkin rock-painotteinen, seassa on myös yksittäisiä country- ja hiphop-musiikkikappaleita sekä grungea ja pop punkia. Ottelu-DJ Stenbergin mukaan lista soi aina siinä järjestyksessä, johon se on Stenbergin iTunes-sovelluksessa valmiiksi koottuna (T. Stenberg, 2024).

*Asenne yhdistää -klassikossa* sekä hallin käytävillä että hallissa sisääntulomusiikkina soi ottelu-DJ Stenbergin tiivistämä lista Radio Rockin 275 kappaleen musiikkikappalelistasta. Vaillinaisten kenttämuistiinpanojeni mukaan ennen ottelua soivat muun muassa Iron Maiden, Foo Fighters ja Metallica – osittain samoja kappaleita, mitä kuultiin itse ottelun aikana kuten esimerkiksi Iron Maidenin *The Trooper* ja Metallican *Sad But True*. (KPKb, 2024).

Avausmusiikkina kotijoukkueen saapuessa jälle juuri ennen ottelun alkua molemmissa otteluissa soi Steve Hunterin *Ghost Riders* ja avauskokoelman kuuluttamisen yhteydessä Status Quon *Whatever You Want* (KPKa 2024; KPKb, 2024), kuten aina HIFKin kotiotteluissa.

## 6.4 Lämmittelymusiikki

Kaj Ahlsved määrittelee lämmittelymusiikiksi musiikin, joka soi jäähallissa molempien joukkueiden jäällä samanaikaisesti tapahtuvan lämmittelyn aikana. Lämmittelymusiikki on yleisesti ottaen pelaajia varten valittua musiikkia ja sen tarkoituksena on tehdä lämmittelystä nautinnollisempaa kaikille jäähallissa olijolle. Ahlsved myös mainitsee, että tavallisesti pelaajat voivat vaikuttaa kappalevalintoihin. (Ahlsved, 2014, s. 81.)

Lämmittelymusiikin osalta Ahlsvedin malli pätee täysin HIFK:n osalta. Lämmittely on musiikillisesti ottelutapahtuman se hetki, jossa voi eniten poiketa muutoin pelin aikana soivasta musiikista (T. Stenberg, 2024). Ottelu-DJ Stenberg kertoi soittavansa lämmittelyiden aikana enemmän sellaista musiikkia kuin itse tahtoo ja koettaa pitää hieman korkeampaa tempoa yllä. Aiemmin lämmittelyiden aikana soitettiin pitkälti samoja musiikkikappaleita kuin muutenkin otteluiden aikana, mutta Stenberg on muuttanut entistä linjaa. (T. Stenberg, 2024.)

Lämmittelyiden suurimmat musiikilliset poikkeamat HIFK:n tavanomaiseen, varsinkin rockpainotteiseen musiikilliseen linjaan syntyvät muun muassa kotimaisista musiikkikappaleista ja satunnaisista EDM-tyylilajia (electronic dance music, elektroninen tanssimusiikki) edustavista musiikkikappaleista, jotka eivät tavanomaisesti HIFK:n kotiotteluissa soi. Nämä ovat useimmiten pelaajilta tulleita kappaletoiveita tai muutoin joukkueen sen hetkiseen tilanteeseen liittyviä valintoja, jotka pääsääntöisesti Koittola kerää pelaajilta tai heidän läheisiltään ja toimittaa ottelu-DJ Stenbergille soitettavaksi (Koittola, 2024). Näin ollen voidaan todeta, että pelaajilla on Ahlsvedin mallin mukaisesti mahdollisuus vaikuttaa lämmittelymusiikkiin.

Vertailuottelussa ja *Asenne yhdistää -klassikossa* ei ollut merkittäviä eroja lämmittelymusiikin soittamisessa, mutta sisällön osalta Stenberg soitti Radio Rockin toimittamasta musiikkikappalelistasta tekemäänsä tiivistelmää (T. Stenberg, 2024).

## 6.5 Pelikatkomusiikki

Ahlsvedin oman tutkimuksen mukaan yhdessä jääkiekko-ottelussa soi noin kuutisenkymmentä musiikkikappaletta (Ahlsved, 2014, s. 76). Laskin omassa kandidaatintutkielmassani, että yhden NHL:ssä pelatun jääkiekko-ottelun aikana pelkästään pelikatkoilla saattaa soida lähestulkoon sata musiikkikappaletta. Soitettujen kappaleiden keskiarvo kolmen peräkkäisen kotiottelun otannalla oli 95 eri musiikkikappaletta per ottelu. Määrä kuitenkin voi vaihdella ottelusta riippuen reilustikin, sillä vähimmillään musiikkikappaleita Seattlessa soi 86 kappaletta per ottelu ja enimmillään 102 kappaletta. (Rantala, 2022, s. 15.) Tavanomaisesti pelikatkot kestävät noin kymmenestä sekunnista jopa minuuttiin tai pidempään (Rantala, 2022, s. 10). Ahlsvedin mukaan musiikkikappaleet soivat pelikatkoilla noin 20-30 sekuntia (Ahlsved, 2024, s. 90-91) ja tein saman havainnon kandidaatintutkielmassani: musiikkikappaleet soivat keskimäärin 26 sekuntia per pelikatko (Rantala, 2022, s. 14).

HIFK:n kotiotteluiden tapauksessa yllä esitetyt luvut eivät pidä Ahlsvedin havaintoja lukuun ottamatta paikkaansa, sillä ottelu-DJ Tommi Stenberg arvioi soittavansa pelikatkojen aikana noin 50-60 musiikkikappaletta yhtä ottelua kohden (T. Stenberg, 2024). Stenbergin arvio piti lähestulkoon täysin paikkansa, sillä vertailuottelussa HIFK – Lukko soi pelikatkojen aikana yhteensä 53 musiikkikappaletta ja *Asenne yhdistää -klassikossa* 64 musiikkikappaletta. Pelikatkoja vertailuottelussa oli yhteensä 50 ja yhteistyöottelussa 62 (KPKa, 2024; KPKb, 2024).

Syy siihen, miksi NHL-kontekstissa musiikkikappaleita soi HIFK:n kotiotteluihin verrattuna lähes kaksinkertainen määrä, löytyy HIFK:n ja pohjoisamerikkalaisen jääkiekkomusiikkikulttuurin eroista. Siinä missä Seattlessa operoinut DJ Cide soitti yhtä pelikatkoa kohden keskimäärin 1,8 eri musiikkikappaletta (Rantala, 2022, s. 14), Stenberg soitti lähes johdonmukaisesti vain yhden kappaleen per pelikatko (T. Stenberg, 2024). Pelikatkon mitalla tähän ei ollut merkitystä, sillä lyhimmillään Stenberg ehti soittaa valitsemastaan kappaleesta vain muutaman sekunnin ja pisimmillään Mötley Cruen *Kickstart My Heart* soi yhden pelikatkon aikana lähes kolme minuuttia (KPKb 2024).

Ottelu-DJ Stenberg soitti myös lähes kaikki pelikatkomusiikkina soittamansa musiikkikappaleet niiden alusta alkaen, mikä on yhtä lailla merkittävä ero NHL-kontekstiin. Stenberg kertoi alusta soineiden kappaleiden suuren määrän syyksi sen, että lähtökohtaisesti hänen mielestään kappaleiden tulisi soida alusta. Stenbergillä on jonkin verran kappaleita merkittynä soitettavaksi myös muista kohdista, kuten kertosäkeistöistä tai muista tunnistettavista paikoista, mutta suurin osa kappaleista soi silti alusta lähtien. (T. Stenberg, 2024). Vertailun vuoksi Seattlessa valtaosa pelikatkoilla soitetuista musiikkikappaleista ei soinut kappaleen alusta, vaan DJ Ciden valmiiksi editoimina lyhennettyinä versioina (Rantala 2022, s. 14). Myös Ahlsved mainitsee etukäteen valmisteltujen ”klippien” soittamisen ja viittaa sattumalta niin ikään Mötley Cruen *Kickstart My Heartiin* mainiten, ettei kappaleen introssa moottoripyöriä imitoivia yksinäisiä kitaroita ole järkevää soittaa tavanomaisella pelikatolla (Ahlsved 2014, s. 90).

Vertailuottelussa oli yhteensä kolme ja *Asenne yhdistää -klassikossa* kaksi sellaista pelikatkoa, joissa ei soitettu musiikkia lainkaan (KPKa 2024, KPKb 2024). Halli ei kuitenkaan kärsinyt hiljaisuudesta, vaan DJ Stenberg antoi tietoisesti yleisön laulaa kannatushymnejään (T. Stenberg, 2024). Sama käytäntö on ollut HIFK:n kotiotteluissa jo vuonna 2014 (Ahlsved, 2014, s. 96-97). Haastattelussaan Stenberg kertoi, että useimmiten saa hiljaisuudesta erillisen pyynnön ohjaajalta, sillä alkavaa kannatuslaulua ei jään tasalle ja kaukalon pleksilasin taakse kuule kovin hyvin, sillä HIFK:n varsinainen fanikatsomo sijaitsee toimitsija-aitioon nähden ristikkäisessä kulmassa. (T. Stenberg, 2024.)

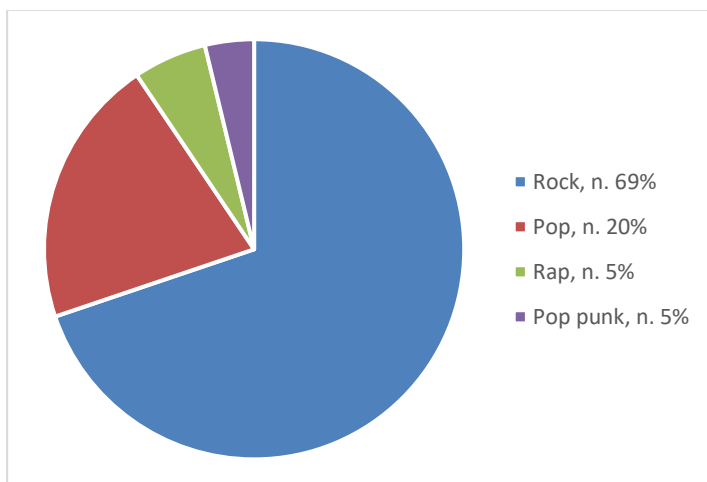
Molemmat ottelut jatkuivat varsinaisen peliajan jälkeen jatkoerään ja vertailuottelu vielä voittomaalikilpailuun. Varsinaisen peliajan ja jatkoerän tai jatkoerän ja voittomaalikilpailun välisillä, lyhyillä tauoilla pelaajat eivät poistu kentältä, eikä ottelutapahtuman eteneminen myöskään samalla tavalla katkea kuin erätauoilla varsinaisen peliajan aikana (KPKa, 2024; KPKb, 2024). Tästä johtuen olen sisällyttänyt myös noilla tauoilla soivat musiikkikappaleet pelikatkomusiikkiin, vaikka kyseessä ei varsinaisesti olekaan pelikatko, mutta ei myöskään erätauoko, vaan varsinaisen peliajan ja jatkoerän tai jatkoerän ja voittomaalikilpailun välinen lyhyt pelitauko.

Seuraavissa alaluvuissa käsittelen ensin vertailuottelun ja sitten *Asenne yhdistää -klassikon* pelikatkomusiikit piirtääkseni ensin kuvan HIFK:n omasta musiikillisesta ilmeestä, jotta Radio Rockin kanssa toteutetun yhteistyöottelun erityispiirteet ja muutokset HIFK:n tavanomaiseen äänikuvaan tulisivat paremmin esille.

### 6.5.1 Vertailuottelu

Vertailuottelun HIFK – Lukko (24.1.2024) pelikatkoilla soi yhteensä 53 musiikkikappaletta 38 eri artistilta, joista kaikki olivat ulkomaisia. Ottelussa oli yhteensä 50 pelikatkoa, joten keskimäärin ottelu-DJ Stenberg soitti noin yhden kappaleen per pelikatko. Kaksi musiikkikappaletta soi varsinaisten pelikatkojen ulkopuolella – lyhyellä tauolla ennen jatkoerän alkua ja ennen voittomaalikilpailun alkua, joten musiikkikappaleiden määrä per pelikatko on käytännössä yksi. (KPKa 2024).

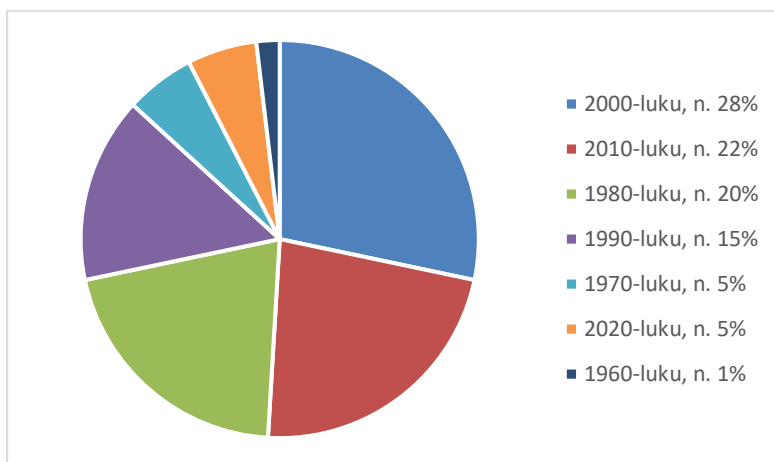
Tekemäni genretilaston perusteella HIFK:n musiikkiprofiili on erittäin rock-painotteinen, sillä rockmusiikiksi kategorisoitui yhteensä 37 musiikkikappaletta, popmusiikiksi 11 musiikkikappaletta, rapiksi kolme musiikkikappaletta ja pop punkiksi kaksi musiikkikappaletta. Havainto tukee muun muassa McGuinnessin (2009) ja McLeodin (2006) havaintoa urheilumusiikin aggressiivisuudesta. Genrejen prosenttiosuudet on esitetty alla olevassa kaaviossa 3.



Kaavio 3. HIFK - Lukko -ottelun (24.1.2024) pelikatkomusiikin genrejaottelu.

Aikakausien osalta vertailuottelun pelikatkomusiikki jakaantui huomattavasti tasaisemmin kuin genrejen osalta. Eniten soi 2000-luvulla julkaistu musiikki yhteensä

15 musiikkikappaleen verran ja toiseksi eniten 2010-luvun musiikki 12 musiikkikappaleellaan. 1980-luvulla julkaistua musiikkia oli 11 musiikkikappaleen verran ja 1990-luvun musiikkia kahdeksan musiikkikappaleen verran. Selkeästi vähiten soivat 1970-luvun musiikki ja 2020-luvun musiikki, joita molempia kuultiin kolme musiikkikappaletta. Joukkoon mahtui myös yksi 1960-luvun kappale. (KPKa 2024). Eniten soineen rock-genren aikakausista hallitsevin oli 2000-luku 29 prosentin osuudella. Aivan sen kintereillä tuli 1980-luvun rock, joka sai 24 prosentin osuuden. 1990-luvulla julkaistua musiikkia rock-genren sisällä oli 18 prosenttia. Aikakausien prosenttiosuudet on esitetty alla olevassa kaaviossa nro 4.



Kaavio 4. Pelikatkomusiikin aikakausi-jako vertailuottelussa HIFK - Lukko 24.1.2024.

Soitetuin vertailuottelun yksittäinen artisti oli AC/DC yhteensä viidellä soittokerralla ja neljällä eri musiikkikappaleella. Yhtyeen musiikkikappaleet *Give It Up*, *Thunderstruck* ja *War Machine* soivat kertaalleen ja *The Honey Roll* kaksi kertaa peräkkäisillä katkoilla.

Huomautettakoon, että *The Honey Rollin* esityskertojen välissä peli ehti käydä vain kolme sekuntia ja Stenberg todennäköisesti käytti nopean katkon tullen tekniikkaa, josta on aiemmin mainittu musiikin soittamista käsittelevässä luvussa: pelin käynnistyessä Stenberg vaiensi musiikin vetämällä miksauspyöydän musiikkia kontrolloivan liikusäätimen alas ja jätti kappaleen soimaan Seratoon. Nopean pelikatkon koittaessa Stenberg palautti musiikin halliin liikusäätimellä musiikkikappaletta vaihtamatta. *The Honey Roll* jatkui nopean pelikatkon koitettua

kuulokuvan perusteella siitä, mihin asti kappale ehti ensin ensimmäisen pelikatkon ja sitä seuranneen kolmen sekunnin pelin aikana soida (KPKa, 2024).

Muita enemmän kuin yhden musiikkikappaleen verran soitettuja artisteja vertailupelissä olivat muun muassa Danko Jones ja Måneskin kolmella musiikkikappaleella per esittäjä sekä Queen, Muse, Van Halen ja Kongos kahdella musiikkikappaleella per esittäjä. Måneskinin *ZITTI E BUONI* soi kahdella erillisellä, toisistaan kaukana olevalla pelikatolla ja Kongosin *Come With Me Now* sekä Van Halenin *Jump* soivat AC/DC:n *The Honey Rollin* tavoin kahdella hyvin nopeasti peräkkäin koittaneella pelikatolla (KPKa, 2024). On todennäköistä, että Stenbergin toimintatapa kaikkien kolmen musiikkikappaleen osalta oli sama, kuin yllä on esitetty.

Haastattelussaan Stenberg kertoi välttävänsä saman kappaleen soittamista kahdesti yhden ottelun aikana tai täysin samojen kappaleiden soittamista peräkkäisissä otteluissa, mutta kertoi myös sallivansa itselleen satunnaiset toistot, varsinkin erikoispeleissä (T. Stenberg, 2024.)

Mainittakoon myös, että HIFK:n musiikkiprofiilissa esiteltyt, toistuvina musiikillisina elementteinä soivat kappaleet keräsivät luonnollisesti useita sointikertoja vertailuottelussa. George Thorogoodin kotijoukkueen jäähymusiikkina toimiva *Bad to the Bone* soi ottelussa kolme kertaa, HIFK:n maalilauluna tunnettu J. Geils Bandin *Flamethrower* kaksi kertaa ja vierasjoukkueen jäähymusiikkina toimiva The Whon *Who Are You* kerran. Lienee selvää, että HIFK:n ”profiilikappaleiden” tai Schaferin ja Ahlsvedin määrittelemien ”äänimerkkien” soittokerrat ovat riippuvaisia ottelun tapahtumista.

Esitettyjen lukujen ja artistien valossa voidaan todeta, että vaikka HIFK:n musiikkiprofiili on ainakin toistuvien musiikillisten elementtiensä suhteen juurrutettu varsin tiukasti 1980-luvun tienoille ja rock-genreen, kokonaiskuvassa vertailuottelun musiikki edustaa kuitenkin melko laajasti eri aikakausia, painottuen vahvasti 1980-luvun ja varsinkin 2000- ja 2010-luvun musiikkiin. Musiikkityylien osalta rock oli lähes 70 prosentin osuudellaan todella vahvasti edustettuna. Sitä täydentää pop viidenneksen osuudellaan, mutta rapista ja pop punkista voidaan puhua lähinnä lisämausteena ja yksittäisinä musiikkikappalevalintoina, kun molempien genrejen

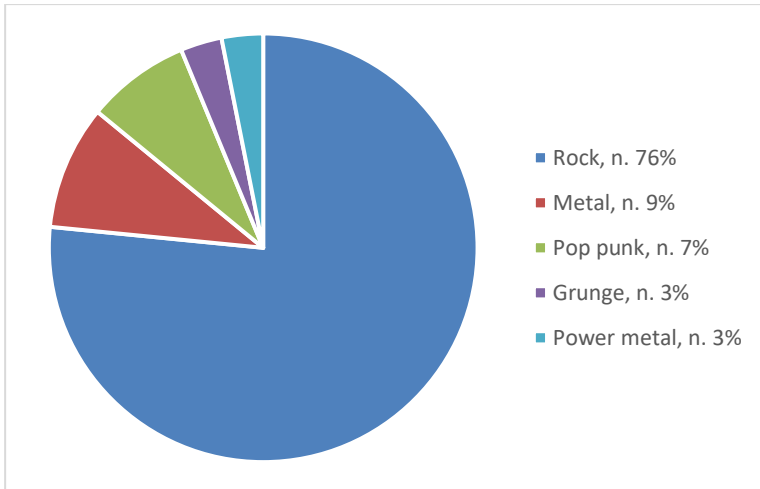
osuus musiikki-ilmatilasta oli vain noin viisi prosenttia per genre. Yleisesti ottaen musiikkia ottelussa soi huomattavasti useammalta vuosikymmeneltä kuin eri genrestä.

### 6.5.2 Asenne yhdistää -klassikko

*Asenne yhdistää -klassikon* pelikatkomusiikki perustui HIFK:n määrättyjä eli pysyviä vakiomusiikkeja – rangaistus- ja maalmusiikkeja – lukuun ottamatta kokonaisuudessaan Radio Rockin toimittamaan musiikkilistaan. Kuten jo edellä todettiin, ottelu-DJ Stenberg valitsi listalta soitettavakseen ne musiikkikappaleet, joita oli HIFK:n kotiotteluissa soitettu jo aiemminkin ja jotka löytyivät siten jo valmiiksi HIFK:n musiikkikatalogista. Stenberg kertoi valinneensa soittolistalleen noin 60-70 kappaletta. (T. Stenberg, 2024.)

Yhteistyöottelun aikana pelikatkoilla soi yhteensä 64 musiikkikappaletta yhteensä 40 esittäjältä. Ottelussa oli yhteensä 62 pelikatkoa, joten samoin kuin vertailuottelussa, per pelikatko soi pääsääntöisesti vain yksi musiikkikappale. Yksi kappale soi varsinaisen peliajan ja jatkoajan välisellä lyhyellä tauolla, siis tavanomaisten pelikatkojen ulkopuolella. (KPKa, 2024).

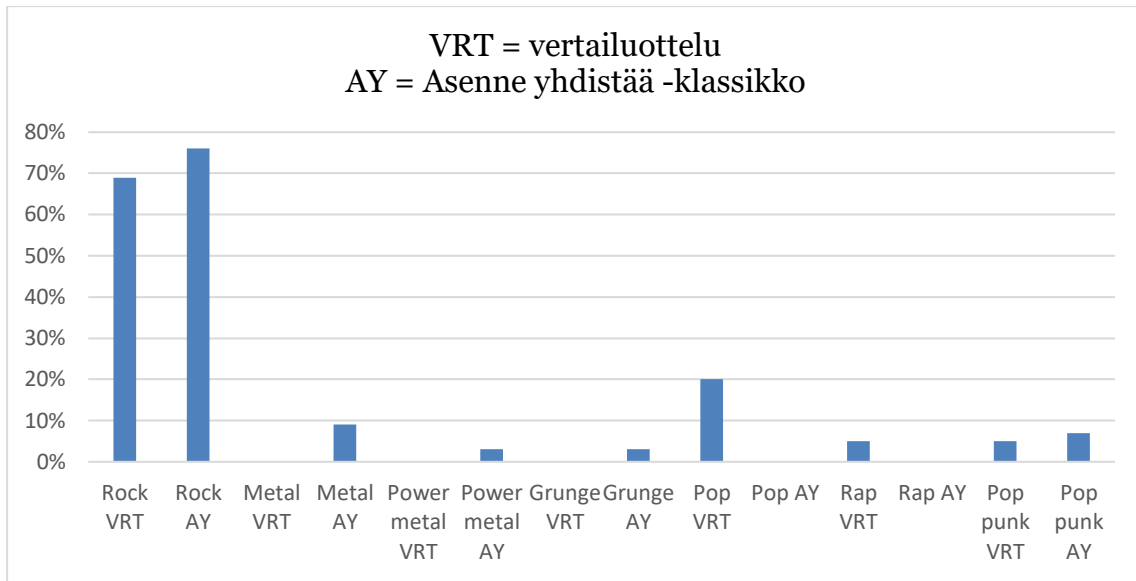
Tekemäni genretilaston perusteella *Asenne yhdistää -klassikossa* pelikatkomusiikin rock-painotteisuus kasvoi seitsemällä prosentilla vertailuotteluun verrattuna. Kuten alla esitetystä kaaviosta 5 huomataan, vertailuottelussa viidenneksen osuuden soinnut pop-genre katosi kokonaan, samoin kuin viiden prosentin osuuden musiikki-ilmatilasta valloittanut rap. Popin ja rapin korvasivat yhdeksän, kolmen ja kolmen prosentin osuuksilla vertailuotteluissa poissaoloaan loistaneet metal-, grunge- ja power metal -genret. Myös vertailuottelussa soinnut pop punk -genre kasvatti osuuttaan kolmella prosentilla.



Kaavio 5. Pelikatkomusiikin genrejaot *Asenne yhdistää -klassikossa* 27.1.2024

*Asenne yhdistää -klassikon* pelikatkomusiikki oli luonteeltaan raskaampaa ja rock-painotteisempaa kuin vertailuottelussa. Genrellisesti katsottuna neljäsosa vertailuottelun pelikatkomusiikista vaihtui raskaampaan musiikkiin, kun pop- ja rap-genret korvattiin kokonaan edellä luetelluilla metallilla, grungella ja power metallilla.

Lukumäärällisesti myös genrejen määrä kasvoi neljästä genrestä viiteen, olkoonkin että esimerkiksi grungea voidaan pitää melko lähisukulaisena pop punkille tai rockille. Toisaalta, mikäli vertailuottelussa olisi soinnut vaikkapa EDM tai jokin muu yhtä selkeästi eroteltavissa oleva genre kuin mitä grunge ja pop punk ovat, olisi luonnollisesti vertailuottelun genrespektriäkin voinut laajentaa. Seuraavalla sivulla esitetyssä kaaviossa 6 on vertailtu vertailuottelussa ja *Asenne yhdistää -klassikossa* soineita genrejä ja niiden prosentuaalisia osuuksia.



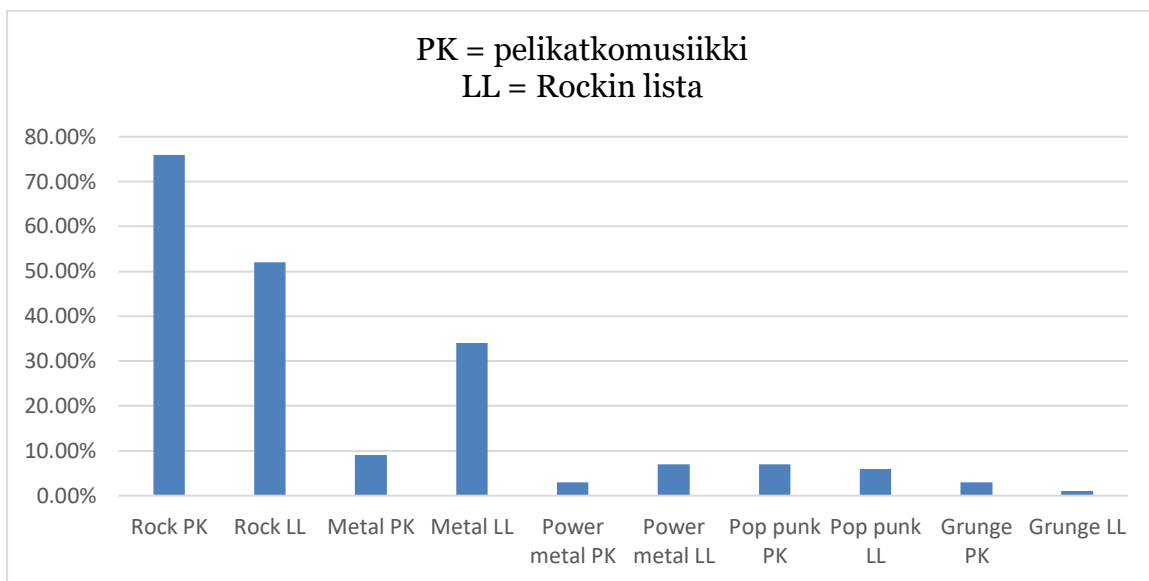
Kaavio 6. Vertailu vertailuottelun ja *Asenne yhdistää -klassikon* pelikatkomusiikeista genreissä.

Isossa kuvassa voidaan kuitenkin katsoa pelikatkomusiikin pysyneen jotakuinkin samankaltaisena kuin vertailuottelussa. Rock on hallitsevin genre edelleen noin seitsemänkymmenen prosentin osuudellaan. Vertailuottelussa varsinkin pop korostui kahdenkymmenen prosentin osuudellaan ja loput genret olivat selkeästi vain lisämausteena. *Asenne yhdistää -klassikossa* muut genret kuin rock jakaantuivat tasaisemmin alle kymmenen prosentin osuuksiin, olkoonkin että grungea ja power metalia voidaan pitää vain lisämausteen kaltaisina vivahteina kokonaiskuvassa.

Jos *Asenne yhdistää -klassikon* musiikkiprofiili genrejen valossa kuvastaa HIFK:ta vähintäänkin kohtalaisesti, se kuvastaa kuitenkin paremmin Radio Rockin musiikkiprofiilia. Rock-genre hallitsee musiikillista tilaa selkeästi ja mausteenomaisesti seassa on myös muita yllä lueteltuja genrejä, jotka Radio Rockillakin silloin tällöin, mutta kuitenkin säännöllisesti soivat.

Tiivistetysti voidaan todeta, että *Asenne yhdistää -klassikossa* HIFK:n musiikkiprofiili muuttui noin neljänneksellä raskaamman musiikin suuntaan ja pelikatkomusiikki vastasi genrellisesti erinomaisesti Radio Rockin musiikkiprofiilia, olkoonkin että 1970-luvun musiikki ei kanavalla enää juurikaan soi. HIFK:n tapauksessa neljänneksen muutosta musiikkiprofiilissa voidaan pitää huomattavana, mutta ei merkittävänä tai erityisen suurena.

*Asenne yhdistää -klassikon* pelikatkomusiikin ja Radio Rockin HIFK:lle toimittaman musiikkikappalelistan välillä on genrellisesti suurempia eroja kuin vertailuottelun ja *Asenne yhdistää -klassikon* välillä. Kuten alla esitetystä kaaviosta 7 voidaan vertaamalla huomata, *Asenne yhdistää -klassikossa* rock oli genrenä selkeästi yliedustettuna toimitettuun listaan verrattuna – yli 20 prosentilla. Sen sijaan metal-genre oli huomattavan aliedustettuna, sillä sen osuus pelikatkomusiikista oli 25 prosenttia vähemmän kuin Radio Rockin musiikkikappalelistasta. Pop-punkin osuus pysyi jota kuinkin samana ja grunge oli pelikatkomusiikissa aavistuksen yliedustettuna.



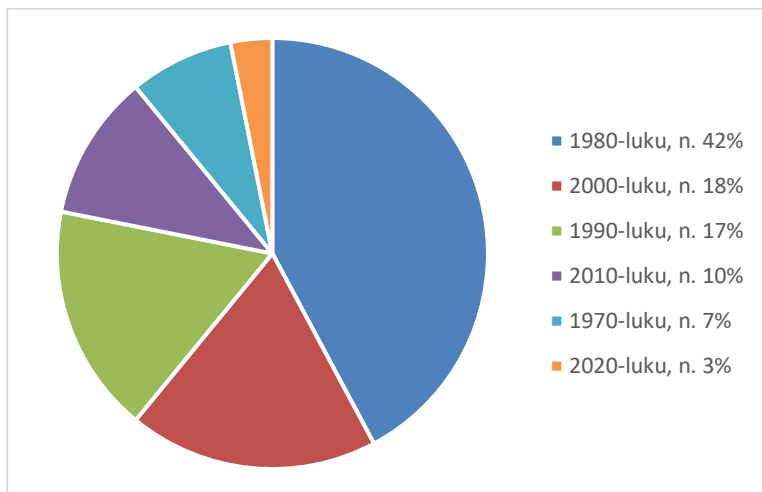
Kaavio 7. Vertailu *Asenne yhdistää -klassikon* pelikatkomusiikin ja Radio Rockin HIFK:lle toimittaman listan genrejaoista.

Tiivistettynä yllä esitetyn kaavion perusteella voidaan genrejen osalta todeta, että pelikatkomusiikki *Asenne yhdistää -klassikossa* erosi Rockin toimittamasta listasta jos ei merkittävästi, ainakin selkeillä prosenttiosuuksilla. *Asenne yhdistää -klassikon* pelikatkomusiikki sisälsi 20 prosenttia enemmän rockmusiikkia kuin mitä Radio Rockin toimittamalla soittolistalla sitä oli. Sen sijaan metal-genreä edustavaa musiikkia oli pelikatkomusiikissa 25 prosenttia vähemmän kuin Radio Rockin toimittamalla soittolistalla – siis melko huomattavasti vähemmän.

On huomionarvoista, että neljästä eniten kappaleita Radio Rockin toimittamalle listalle saaneista artisteista Rammstein soi ottelun aikana kolmesti, Metallica ja Battle Beast kertaalleen ja Linkin Park ei kertaakaan (KPKb 2024). Vahvasta

listaedustuksesta ei siis ollut tässä suhteessa hyötyä, vaikka selkeästi Linkin Parkia lukuun ottamatta kaikkia artisteja löytyikin ottelu-DJ Stenbergin katalogista jo valmiiksi.

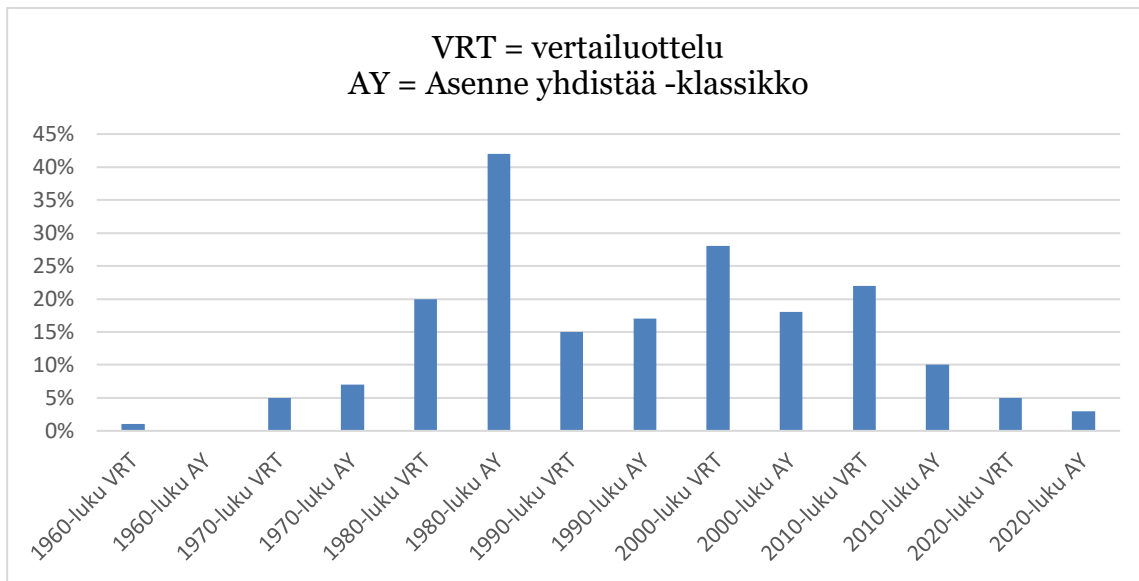
Aikakausien osalta *Asenne yhdistää -klassikon* pelikatkomusiikit tiivistyivät hieman vertailuotteluun nähden, sillä 1960-luku jäi kokonaisuudessaan pois, olkoonkin että vertailuottelussa soi vain yksi 1960-luvulla julkaistu musiikkikappale, Creedence Clearwater Revivalin *Fortunate Son*. Myös aikakausien painotus muuttui selkeästi kohti Radio Rockin taajuudella painottuneinta aikakautta, 1980-lukua, joka enemmän kuin tuplasi osuutensa 20 prosentista 42 prosenttiin. Sen sijaan vertailuotteluun soitetuin aikakausi, 2000-luku laski yli kymmenen prosenttia lähes 30 prosentista alle kahteenkymmeneen, vaikka 2000-luvun musiikki on Radio Rockin musiikkiprofiilissa myös lähtökohtaisesti hyvin edustettuna ja soi enemmän kuin esimerkiksi kotimainen rock- ja metal. Hallitsevimman rock-genren aikakausista eniten soi 1980-luvulla julkaistu rock 55 prosentin osuudella. Toiseksi eniten soanut rock-aikakausi oli 2000-luku 16 prosentin osuudella ja kolmanneksi suosituimpia olivat 1970- ja 2010-luvun rock kymmenen prosentin osuudella kumikin. *Asenne yhdistää -klassikossa* soineen pelikatkomusiikin aikakaudet ilman genrejä ovat esitettynä alla olevassa kaaviossa 8.



Kaavio 8. *Asenne yhdistää -klassikon* (27.1.2024) pelikatkomusiikin aikakaudet vuosikymmenittäin.

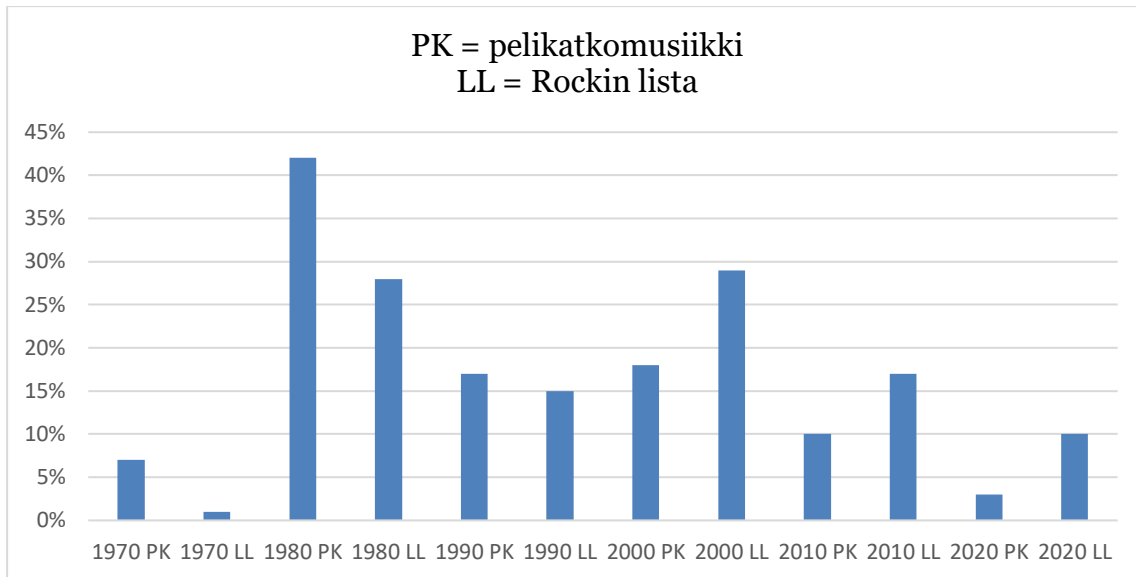
Mielenkiintoista kyllä, 1990-luvun musiikin määrä pysyi lähestulkoon samana, kuten myös 1970-luvun musiikin määrä, joka *Asenne yhdistää -klassikossa* oli kaksi prosenttia paremmin edustettuna. Huomionarvoista tässä tosin on se, että HIFK:n molemmat rangaistusmusiikkikappaleet, George Thorogoodin *Bad to the Bone* ja The

Whon *Who Are You* ovat molemmat 1970-luvulta ja *Asenne yhdistää -klassikossa* rangaistuksia jaettiin kahdeksan, kun taas vertailuottelussa vain neljä. Näin ollen 1970- ja 2020-luvun musiikki toimi yhteistyöottelussa lähinnä mausteena. 2010-luvun musiikki muodosti kymmenen prosenttia pelikatkomusiikista ja eniten soivat 1980-, 2000- ja 1980-luvun musiikit. Seuraavalla sivulla esitetyssä kaaviossa 9 on vertailtu vertailuottelun ja *Asenne yhdistää -klassikon* pelikatkomusiikin aikakausia.



Kaavio 9. Vertailu vertailuottelun ja *Asenne yhdistää -klassikon* pelikatkomusiikkien aikakaudesta vuosikymmenittäin.

Aikakausten valossa *Asenne yhdistää -klassikon* pelikatkomusiikki edustaa varsin todenmukaisesti Radio Rockin musiikkiprofiilia – hallitsevana aikakautena toimii 1980-luku, mutta myös 2000- ja 2010-luku ovat lähes 20 prosentin yhteisedustuksellaan ovat vahvasti läsnä. HIFK:n osalta muutokset olivat suurempia: 1980-luvun painotus kaksinkertaistui ja 2000- ja 2010-lukujen hallitsevuus laski yhteisvaikutukseltaan lähes 50 prosentista vajaaseen kolmeen kymmeneen prosenttiin. 1990-luvun musiikin määrä pysyi suurin piirtein samana, kuten myös enimmäkseen mausteena kuultavien 1970- ja 2020-lukujen musiikin määrä. Tiivistettynä voidaan todeta, että aikakaudellisesti HIFK:n musiikkiprofiili muuttui *Asenne yhdistää -klassikossa* genrejä enemmän. Itse jäähallissa ottelutapahtuman musiikki kuulosti Koittolan mukaan synkemmältä ja ”siltä kuin muutama vuosi sitten”, sillä 2010-luvun loppupuolella HIFK:n kotiottelut painottuivat vielä enemmän vanhempaan ja raskaampaan musiikkiin (Koittola, 2024).



Kaavio 10. Vertailu Asenne yhdistää -klassikon pelikatkomusiikin ja Radio Rockin HIFK:lle toimittaman soitto-listan aikakausista vuosikymmenittäin.

Kun verrataan Radio Rockin HIFK:lle lähettämää listaa *Asenne yhdistää* -klassikon pelikatkomusiikkeihin yllä olevassa kaaviossa 10, voidaan tiivistetysti todeta 1980-luvun musiikin korostuneen molemmissa huomattavasti. 2000- ja 2010-lukujen musiikki menetti jalansijaansa pelikatkomusiikissa listaan nähden ja 1970- ja 2020-lukujen musiikkien rooli oli melko marginaalinen, olkoonkin että 1970-luvun musiikki hieman korostui ja 2020-luvun musiikin rooli pieneni pelikatkomusiikissa listaan nähden. Vain 1990-luvun musiikin edustus sekä listalla että pelikatkomusiikissa oli lähes yhteneväinen.

Kiinnostavaa kyllä, *Asenne yhdistää* -klassikon pelikatkomusiikin soitetuina yksittäinen artisti oli vertailuottelun tavoin AC/DC, jos ei lasketa kotijoukkueen rangaistusmusiikkina toimivaa George Thorogoodia, jonka *Bad to the Bone* soi *Asenne yhdistää* -klassikon aikana kuudesti. AC/DC soi yhteensä viisi kertaa – vierasjoukkueen maalin jälkeen kertaalleen (*War Machine*) ja neljä kertaa muutoin (*Back in Black*, *Hells Bells*, *You Shook Me All Night Long* ja *Thunderstruck*). Viimeksi mainitulla *Thunderstruckilla* on HIFK:n kotiotteluissa jonkinlainen toistuva kotijoukkueen energisoimiseen tähtäävä rooli, mutta ei selkeää tilannesidonnaista luonnetta. Kyseistä kappaletta soitetaan esimerkiksi HIFK:n ollessa tappiolla (Koittola, 2024).

Kolmesti soineita artisteja *Asenne yhdistää -klassikossa* olivat Rammsteinin, The Offspringin ja Volbeatin lisäksi The Who, sillä vierasjoukkueen rangaistusmusiikki *Who Are You* kuultiin ottelussa kolmesti (KPKb 2024). Kahdesti soineita artisteja oli kuusi ja kertaalleen soineita 27.

Kuten sekä HIFK:n että osittain Radio Rockin musiikkilinjan mukaista on, *Asenne yhdistää -klassikossa* ei juurikaan kotimaista musiikkia kuultu. Vertailuottelussa ei soinut yhtäkään suomalaista musiikkikappaletta, yhteistyöottelussa kolme: Battle Beastin *Touch in the Night*, Stratovariuksen *Hunting High And Low* ja VV:n *The Foreverlost*. Battle Beast ja Stratovarius edustavat HIFK:n tapauksessa poikkeuksellista, power metal -genreä. VV:n ottelussa kuultu *The Foreverlost* sijoittuu jonnekin rockin ja metalin välimaastoon ja se on kategorisoitu rock-genreen.

Kuten aiemmin on todettu, HIFK ei soita käytännössä laisinkaan suomalaista musiikkia, ja Radio Rock soittaa sitä selkeästi enemmän. Ohjelmapäällikkö Niska mainitsi haastattelussaan Rockin eniten soittamaksi kotimaiseksi artistiksi Nightwishin (Niska, 2024), mutta se, että Nightwishin sijasta yhteistyöottelun aikana kuultiin kolmea muuta kotimaista artistia, on todennäköisemmin sattumaa ja ottelu-DJ Stenbergin musiikkikatalogista johtuvaa kuin varsinaisesti tietoinen päätös.

### 6.5.3 Pelikatkomusiikin kategorisoinnista

Aiemmin esitellyn, laajennetun Ahlsvedin mallin mukaan jääkiekko-ottelun pelikatkoilla soiva musiikki voidaan jakaa kolmeen peruskategoriaan: hiljaisuutta peittävään ja viihdyttävään musiikkiin, yleisöä aktivoivaan musiikkiin ja tilannesidonnaiseen musiikkiin. Laajennetussa mallissa viimeksi mainitulla tilannesidonnaisella musiikilla on vielä kuusi alakategoriaa: maalimusiikki, jäähymusiikki, tappelumusiikki, voittomusiikki, häviömusiikki ja muu tilannesidonnainen musiikki, kuten vaikkapa maailman tapahtumiin tai juhlapyyhiin liittyvät, ajankohtaiset musiikkikappalet. Kandidaatintutkielmassani totesin kolmen ottelun otannalla, että 50 prosenttia pelikatkoilla soineesta musiikista oli tarkoitukseltaan hiljaisuutta peittävää ja yleisöä viihdyttävää, 23 prosenttia yleisön aktivointiin tarkoitettua musiikkia ja 27 prosenttia jollakin tapaa tilannesidonnaista (Rantala, 2022, s. 15). Varsinkin yleisöä aktivoivan ja tilannesidonnaisen musiikin

määrä per ottelu voi vaihdella paljonkin ottelun kulun ja tapahtumien mukaan, sillä se on luonteeltaan ottelua kommentoivaa (Ahlsved, 2014, s. 81).

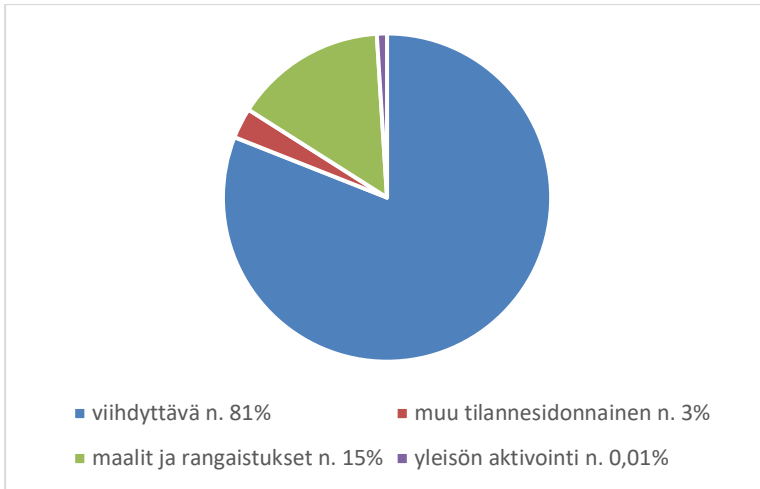
HIFK:n tapauksessa tilanne näyttää hyvin toisenlaiselta. Hiljaisuutta peittävää ja viihdyttävää musiikkia kuultiin sekä vertailuottelussa että *Asenne yhdistää -klassikossa* ylivoimaisesti eniten. Vertailuottelun 53 musiikkikappaleesta yhteensä 43 kategorisoitui hiljaisuutta peittävän ja viihdyttävän musiikin kategoriaan. Se tarkoittaa noin 81 prosenttia koko ottelun pelikatkoilla soineesta musiikista. Vastaavasti *Asenne yhdistää -klassikossa* hiljaisuutta peittävän ja viihdyttävän musiikin kategoriaan asettui soitetuista 64 kappaleesta yhteensä 49, joka on noin 76 prosenttia koko ottelun pelikatkomusiikeista.

Yleisöä aktivoivaan kategoriaan kuuluvia musiikkikappaleita vertailuottelussa oli yksi, *Asenne yhdistää -klassikossa* ei yhtäkään. Mainittakoon myös, että kategorisoin pelikatolla kuullun Joe Satrianin *Crowd Chantin* yleisöä aktivoivaan kategoriaan kappaleen huudatus- ja taputushenkisyyden johdosta ja myös siksi, että näin tein myös kandidaatintutkielmassani saman musiikkikappaleen osalta.

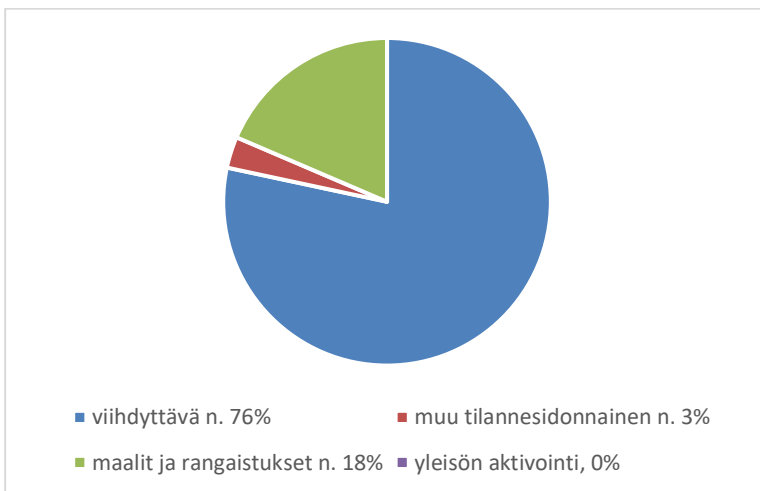
Myös suoranaisesti tilannesidonnaista musiikkia molemmissa otteluissa kuultiin huomattavasti vähemmän kuin NHL-ympäristön luomien odotusten pohjalta oli oletettavaa. Vertailuottelussa kuultiin yhteensä yhdeksän tilannesidonnaista kappaletta, joista jäähyihin tai maaleihin liittymättöminä voidaan pitää kahta. Ennen jatkoerän alkamista ottelu-DJ Stenberg soitti AC/DC:n *Give It Upin* tarkoituksellisesti sekä Queenin *Under Pressure*n ennen voittomaalikilpailun alkamista (KPKa, 2024). Molemmat olivat tietoisia viittauksia sekä pelitilanteeseen että vastustajalle. *Give It Upin* tarkoitus oli viestittää vierasjoukkueelle, että olisi syytä jo luovuttaa, *Under Pressure* taas viittasi voittomaalikilpailun aiheuttamiin paineisiin (T. Stenberg, 2024). Voittomaalikilpailussa ottelun voittaminen tai häviäminen johtuu sekä rangaistuslaukauksia ampuvien pelaajien että niitä torjuvien maalivahtien yksilösuorituksista, mikä kasaa enemmän painetta suorittavien pelaajien ja maalivahtien harteille, kun kyseessä ei ole enää yhtäläillä joukkueena pelaamisesta. Tilannesidonnaisen musiikin prosentuaalinen määrä vertailuottelussa oli noin 16 prosenttia.

*Asenne yhdistää -klassikossa* tilannesidonnaista musiikkia kuultiin yhteensä viisitoista kertaa, joista jäähyihin ja maaleihin liittymättömiä musiikkikappalevalintoja oli vertailuottelun tavoin kaksi ja molemmat ottelu-DJ Stenberg soitti aivan ottelun loppupuolella.. Ensimmäinen tilannesidonnainen musiikkikappale kuultiin tauolla ennen jatkoerää, jolloin ottelu-DJ Stenberg soitti Limp Bizkitin musiikkikappaleen *Take A Look Around*. Kappale on tunnettu esiintymisestään *Mission Impossible 2* -elokuvassa ja se myös lainaa elokuvasarjasta tuttua teemaa. Näin ollen kappalevalinta voidaan kytkeä osaksi jännitystä ja jännitettä, jonka tasaisen ottelun jatkoerään siirtyminen aiheuttaa. Osuva kappalevalinta tuo alleviivaa ja tuo tätä asetelmaa esiin.

Toinen maaleihin ja jäähyihin liittymätön, tilannesidonnainen kappalevalinta kuultiin niin ikään jatkoerässä. HIFK:n otettua jatkoerän viimeisellä minuutilla jäähyin ja Tapparann otettua samalla pelikatolla aikalisän, Stenberg soitti uudestaan Status Quon *Whatever You Wantin*, joka on ehdottomasti yksi kiinteimmistä HIFK:n musiikillisista kiintopisteistä ja kuullaan ottelutapahtumassa ensimmäisen kerran HIFK:n avauskokoonpanon kuuluttamisen yhteydessä. Stenberg soitti kappaleen tietoisesti myös selkeästi kovemmalla äänenvoimakkuudella kuin mitä tavallisesti musiikkia ottelutapahtuman aikana soittaa (T. Stenberg, 2024). Kappalevalinta kehottaa joukkuetta kiivaaseen kamppailuun ja toisaalta sitä voidaan pitää jossain määrin myös yrityksenä aktivoida kotiyleisöä kannustamaan omiaan, ainakin yleisön spontaanista taputusreaktiosta päätellen (KPKb, 2024). Lähtökohtaisesti kategorisoin kappaleen kuitenkin tilannesidonnaiseksi, sillä ennen kaikkea se liittyi HIFK:n alivoimaisuuteen ottelun loppumetreillä sekä Tapparann aikalisään, jolla se hankki itselleen lisää aikaa palautua ja hioa pelitapaansa ennen ylivoimatilannetta (KPKb 2024).



Kaavio 11. HIFK - Lukko -vertailuottelun (24.1.2024) pelikatkomusiikin kategoriat.



Kaavio 12. Asenne yhdistää -klassikon (27.1.2024) pelikatkomusiikin kategoriat.

Edellä esitettyjen kaavioiden 11 ja 12 perusteella voidaan todeta, että kategoriallisesti molemmissa otteluissa kuultiin pelikatkojen aikana ylivoimaisesti eniten hiljaisuutta peittävää ja viihdyttäväksi tarkoitettua musiikkia. Keskimäärin reilusti yli kaksi kolmasosaa kaikista musiikkikappaleista edusti tätä kategoriaa.

Yleisöä aktivoiva musiikki loisti lähes totaalisesti poissaoloaan ja ainoat kyseiseen kategoriaan jotenkin liittyvät musiikkikappaleet – edellä esitellyt Joe Satrianin *Crowd Chant* ja Status Quon *Whatever You Want*, joista vain ensin mainittu edusti yleisöä aktivoivaa kategoriaa, ovat kategorisoinneiltaan hieman kiistanalaisia. Molemmat musiikkikappaleet voisi halutessaan luokitella myös toisin. Pelikatkoja, joilla musiikin sijasta kuultiin HIFK:n kannattajien omaa laulua, ei ole laskettu yleisöä aktivoivaan

kategoriaan kuuluvaksi pelikatkomusiikiksi, sillä näillä katkoilla kyse on yleisön halliin tuottamasta äänestä, ei ottelutapahtuman viihteestä vastaavan tiimin soittamasta musiikista. Tällaisia pelikatkoja otteluissa oli yhteensä viisi – kolme vertailuottelussa ja kaksi *Asenne yhdistää -klassikossa* (KPKa, 2024; KPKb, 2024).

Myös Kaj Ahlsved käsittelee yleisöä aktivoivan musiikin haasteellisuutta HIFK:n kotiotteluissa. Hänen haastattelemansa, silloinen HIFK:n otteluissa musiikkia soittanut DJ Juza arveli vuonna 2014, että suomalaiset kannattajat ovat hyviä vahvistamaan joukkuetta ja sen saavutuksia, mutta eivät ole kiinnostuneita taputtamaan vai taputtamisen takia. Sen takia esimerkiksi juuri taputtamaan houkuttelevien musiikkikappaleiden soittamista pidettiin keinotekoisena. (Ahlsved, 2014, s. 97). Niin ikään Raakel Koittola kertoi tätä tutkielmaa varten tehdyssä haastattelussa, että HIFK:n kotiyleisö ei lähtökohtaisesti suostu osallistumaan sitä erikseen pyydettyäessä (Koittola, 2024).

Maaleihin ja rangaistuksiin liittyvän musiikin osalta otteluiden välinen vaihtelu musiikin määrässä edustaa nähdäkseni normaalia, jääkiekko-ottelun tapahtumista riippuvaa vaihteluväliä. Maali- ja rangaistusmusiikkien lukumäärä määräytyy vain ja ainoastaan ottelun tapahtumien mukaan, eikä kyseinen kategoria jätä ottelu-DJ:lle minkäänlaista tulkinnanvaraa. On huomautettava, että rangaistus- ja maalimusiikista on jätetty pois *Asenne yhdistää -klassikon* ratkaissut Tapparän voittomaali jatkoerän lopussa, sillä maalin jälkeen ei soitettu musiikkia lainkaan, toisin kuin muiden Tapparän tekemien maalien jälkeen. Musiikin soittamattomuus johtunee siitä, että ottelun ratkettua tavanomaista, vierasjoukkueen maalin jälkeen soivaa musiikkikappaletta ei enää tarvita – sitä paitsi ottelu on päättynyt, eikä siten kyse ole enää pelikatkomusiikista. Todettakoon kuitenkin, että mikäli Tapparän voittomaalin jälkeen *Asenne yhdistää -klassikossa* olisi kuultu maalimusiikkia, maali- ja jäähymusiikin prosentuaalinen määrä olisi noussut 18 prosentista 20 prosenttiin, mitä voidaan pitää melko marginaalisena erona kokonaisuuteen nähden.

Muun tilannesidonnaisen musiikin osuus oli sekä prosentuaalisesti että musiikkikappalemäärällisesti molemmissa otteluissa sama. Muuta tilannesidonnaista musiikkia kuultiin kahdesti per ottelu, molemmilla kerroilla vasta varsinaisen peliajan päätyttyä. On mahdollista, että mikäli molemmat ottelut eivät olisi edenneet

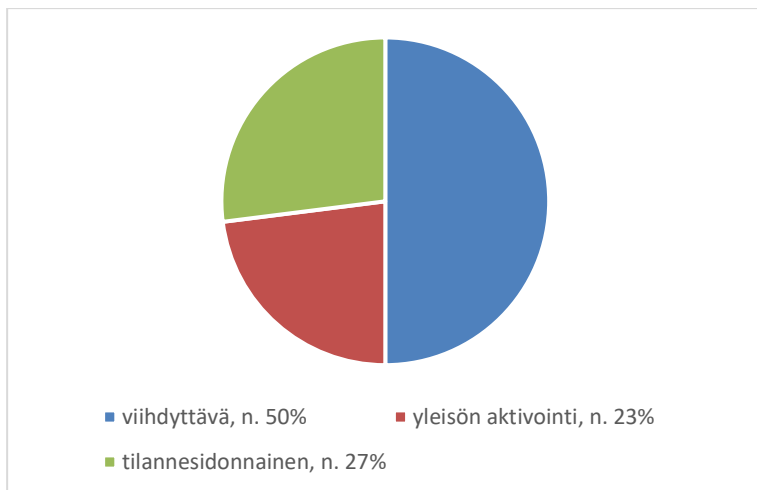
jatkoerään, muuta tilannesidonnaista musiikkia ei olisi kuultu laisinkaan, sillä kuten yllä on todettu, kaikki muuhun tilannesidonnaiseen musiikkiin kategorisoituneet kappalevalinnat liittyivät joko jatkoerään ja tasatilanteeseen tai voittomaalikipailuun.

Pelikatkomusiikeista muu tilannesidonnainen musiikki on se kategoria, jossa ottelu-DJ:n reaktiivisuudella, kekseliäisyydellä ja tilannetajulla on eniten merkitystä (Rantala, 2022, s. 20). Samaa mieltä asiasta olivat myös Costas I Karageorghis ja Peter C. Terry, joiden mukaan ottelu-DJ:t ovat avainasemassa urheilutapahtumaan osallistuvien ihmisten reaktioiden herättelyn suhteen, oli kyse sitten urheilijoista tai pelaajista (Karageorghis & Terry 2009, s. 13-14).

Alla esitettyjen kaavioiden 13 ja 14 avulla voidaan vielä suuntaa-antavasti verrata myös kotimaista Liiga-sarjaa pelaavan HIFK:n kahden kotiottelun ja pohjoisamerikkalaista NHL-sarjaa pelaavan Seattle Krakenin kolmen kotiottelun pelikatkomusiikkien jakautumista eri kategorioihin. Kaavioon 13 on laskettu prosentuaaliset keskiarvot kategorioiden jakaantumisesta kahdessa kotiottelussa ja kaavion 14 prosentuaaliset määrät perustuvat vuonna 2022 tekemääni kandidaatintutkielmaan NHL-ympäristössä.



Kaavio 13. Keskiarvo vertailuottelun ja *Asenne yhdistää -klassikon* pelikatkomusiikin kategorioista.



Kaavio 14. NHL-otteluiden pelikatkomusiikin kategoriat (Rantala, 2024, s. 15).

Prosenttiluvut eivät ole täysin vertailukelpoisia johtuen kahden vuoden ajallisesta eroista tutkielmien välillä sekä otannan, jääkiekkokulttuurien ja otteluiden tapahtumien välisistä eroista. Huomattavaa on sekin, että NHL-ympäristössä toteutetussa tutkielmassa pelikatkomusiikkien tutkimusaineistona toimi yhteensä 286 musiikkikappaletta (Rantala 2022, s. 15), kun taas tässä tutkielmassa pelikatkomusiikin kappalemäärä oli yhteensä vain 117 musiikkikappaletta. En kandidaatintutkielmassani tilastoinut erikseen muun tilannesidonnaisen musiikin määrää, joten tuota dataa ei ole enää jälkikäteen saatavilla. Vertailtavuutta – olkoonkin, että hieman epäreilua sellaista – parantaakseni laskin HIFK:n kotiotteluiden kaiken tilannesidonnaisen musiikin yhteen kaaviossa 13. On kuitenkin todettava, että suuntaa-antavallakin vertailulla päästään lopputulokseen, joka osoittaa pelikatkomusiikin soittamisessa sekä eroja että yhtäläisyyksiä Seattle Krakenin kotiotteluiden ja HIFK:n kotiotteluiden välillä.

Suurin yhtäläisyys pelikatkomusiikissa muodostuu hiljaisuutta peittävän ja yleisöä viihdyttävän musiikin suuresta määrästä. Seattle Krakenin kotiotteluissa kyseisen kategorian osuus on tasan puolet pelikatkomusiikista, kun taas HIFK:n kotiotteluissa osuus lähentelee 80 prosenttia. Suurin yhtäläisyys sisältää kuitenkin lähes kolmenkymmenen prosentin eroavaisuuden.

Isoimmat erot syntyvät yleisön aktivoimiseen tarkoitetun pelikatkomusiikin ja tilannesidonnaisen musiikin välillä. Kuten kuvioista 13 ja 14 huomataan, yleisöä aktivoiva kategoria loistaa käytännössä poissaolollaan HIFK:n kotiotteluissa. Kuten

aiemmin on todettu, suomalaiset kyllä haluavat vahvistaa omaa joukkuettaan ja sen saavutuksia, mutta pelkän tapputtamisen takia taputtamaan harvemmin lähdetään. Pohjoisamerikkalainen yleisö taas lähtökohtaisesti pitää osallistamisesta ja osallistumisesta (Rantala, 2022, s. 11). Näitä voitaneen pitää vain selkeinä kulttuurieroina.

Lisäksi tilannesidonnaisen musiikin määrässä on noin kymmenen prosentin ero – HIFK:n otteluissa sen määrä oli noin 17 prosenttia ja Seattle Krakenin otteluissa reilusti yli neljännes. Valtaosa tilannesidonnaisesta musiikista HIFK:n kotiotteluissa muodostui maali- ja rangaistusmusiikista, eikä esimerkiksi tappelumusiikkia tai muuta tilannesidonnaista musiikkia kuultu juuri lainkaan – vain kaksi kappaletta per ottelu ja nekin varsinaisen peliajan jälkeen. NHL-kontekstissa niin pelitilanteita kommentoivia kuin yleisesti ajankohtaisia kappaleita kuultiin huomattavasti enemmän. Erolle ei tunnu olevan muuta selitystä kuin erot otteluissa musiikkia soittavien DJ:en halukkuudessa soittaa tilannesidonnaista musiikkia.

#### 6.5.4 Ottelun jälkeen

Kaj Ahlsved määrittelee, että osana jääkiekko-ottelun tilannesidonnaista musiikkia ovat myös sekä voitto- että häviömusiikki, joista jompaakumpaa soitetaan ottelun päätyttyä lopputuloksesta riippuen (Ahlsved, 2014, s. 81). Tein kandidaatintutkielmassani saman havainnon, sillä Seattle Krakenin otteluiden jälkeen soi voitto- tai häviömusiikki, johon paikallisella ottelu-DJ:llä oli useita vaihtoehtoja (Rantala 2022, s. 19).

Vertailuottelussa HIFK – Lukko (24.1.2024) tai *Asenne yhdistää* -klassikossa ei soinut musiikki ottelun päätyttyä. Osittain se johtuu siitä, että HIFK hävisi molemmat ottelut, eikä seuralla ole häviömusiikkia ollenkaan. Ottelu-DJ Stenberg totesi haastattelussaan, ettei hävityn ottelun jälkeen ole syytä enää soittaa musiikkia (T. Stenberg, 2024).

Voittomusiikkina HIFK:lla kaudella 2023–2024 toimii alun perin Dexys Midnight Runners -yhtyeen vuonna 1982 julkaisema *Come on Eileen* (Koittola, 2024). Kappale on julkaisunsa jälkeen tullut tunnetuksi Englannin jalkapallomaajoukkueen

kannatushymninä erilaisilla nimillä kuten ”*Come on England*” ja erilaisten kokoonpanojen esittämänä.

Helsingin jäähalli ravintoloineen on noin tunnin ajan auki otteluiden päätyttyä, mutta käytävilläkään ei kummassakaan havainnoimistani otteluista soinut musiikki otteluiden jälkeen. Näin ei tavallisesti pitäisi olla, sillä käytävillä pitäisi soida musiikki koko hallin aukioloajan. Ainoan poikkeuksen tähän tekevät ravintoloissa silloin tällöin esiintyvät DJ:t, joiden aikana musiikki käytävillä ei soi (Koittola, 2024). Näin ei kuitenkaan vertailuottelussa tai *Asenne yhdistää -klassikossa* ollut, mutta toisaalta ei ollut musiikkiakaan (KPKb 2024). Musiikin soimattomuuden syy jäi epäselväksi. Ottelu-DJ Stenberg mainitsi haastattelussaan yhdeksi syyksi ottelun jälkeiseen musiikkittomuuteen oman kiireensä kotiin (T. Stenberg, 2024).

## 7 Tulokset ja johtopäätökset

Tämän tutkielman tarkoituksena oli tutkia jääkiekkomusiikkia Liiga-sarjassa pelaavan HIFK:n kotiotteluissa vuonna 2024 ja selvittää, miltä HIFK:n tavanomainen kotiottelu kuulostaa ja miten yhteistyöottelu musiikistaan tarkan kaupallisen radiokanavan – tässä tapauksessa Radio Rockin – kanssa muuttaa kotiottelun musiikillista kokonaisuutta, kun otteluyhteistyöhön sisältyy myös musiikkiyhteistyötä. Halusin samalla tutkia ottelu-DJ:n työnkuvaa ja sitä, pitävätkö Kaj Ahlsvedin (2017) kymmenen vuotta aiemmin tekemät havainnot jääkiekkomusiikista yhä paikkansa. Yhtä lailla minua kiinnosti se, ovatko Pohjois-Amerikassa kandidaatintutkielmaani (Rantala, 2022) varten tekemäni havainnot sovellettavissa suomalaiseseen jääkiekkokulttuuriin.

Tämän tutkielman tärkeimmät tulokset ovat tiivistettynä seuraavat:

1) Radio Rockin ja HIFK:n musiikkiyhteistyö *Asenne yhdistää -klassikossa* muutti HIFK:n musiikkiprofiilia merkittävästi kyseisen ottelun osalta. Pelikatkomusiikki oli yhteistyöottelussa luonteeltaan raskaampaa ja rock-painotteisempaa kuin vertailuottelussa: rockmusiikin osuus kasvoi noin seitsemän prosenttia, eikä yhteistyöottelussa soinut lainkaan pop-, tai rap-genreen kuuluvia musiikkikappaleita, joiden osuus vertailuottelun pelikatkomusiikista oli yhteensä noin 25 prosenttia. Näin ollen neljännes kevyemmästä pelikatkomusiikista korvautui *Asenne yhdistää -klassikossa* raskaammalla musiikilla. Pop punk -genre kasvatti yhteistyöottelussa osuuttaan noin viidestä prosentista seitsemään prosenttiin. Sen lisäksi *Asenne yhdistää -klassikossa* kuultiin vertailuotteluun nähden kolmea uutta genreä: metallia, jonka osuus pelikatkomusiikista oli noin yhdeksän prosenttia ja grungea ja power metallia, joiden osuudet pelikatkomusiikista olivat noin kolme prosenttia per genre.

2) HIFK:n tavanomaisten kotiotteluiden musiikkiprofiili vuonna 2024 on erittäin rock-painotteinen. Noin 69 prosenttia vertailuottelun pelikatkomusiikkina soineista musiikkikappaleista oli genreltään rockia. On kuitenkin huomionarvoista, että noin 30 prosenttia pelikatkomusiikkikappaleista edustivat myös muita genrejä: pop-genren osuus oli noin 20 prosenttia, kun taas rapin ja pop punkin osuudet olivat noin viisi prosenttia per genre.

3) Ottelu-DJ:n vaikutus itse jääkiekko-ottelun tunnelmaan ja dramaturgiaan on suuri. Sekä vertailuottelussa että *Asenne yhdistää -klassikossa* ottelu-DJ:nä toimineen Tommi Stenbergin työtapana perustuu pitkään kokemukseen siitä, miltä HIFK:n kotiotteluiden tulisi kuulostaa. Ottelu-DJ:n suurimmat mahdollisuudet vaikuttaa ottelun tunnelmaan ovat yleisön tunteiden ja tunnelman lukemisen kautta yleisön aktivoiminen ja muun muassa tilannesidonnaisen pelikatkomusiikin soittaminen sopivissa tilanteissa. Tässä havaittiin myös monia kehitysmahdollisuuksia, joihin palaan tuonnempana tässä luvussa.

4) Radio Rockin ja HIFK:n kotiotteluiden musiikkitoiminnassa on monia yhtäläisyyksiä. Molempien tahojen musiikki on rock-painotteisuuden lisäksi tiettyihin isoihin artisteihin profiloituvaa ja molemmat pyrkivät soittamaan musiikkia, jolla on kuulijoilleen merkitystä. Tässäkin havaittiin muutamia kehitysmahdollisuuksia, joihin palaan myöhemmin tässä luvussa.

5) Suomalainen jääkiekkomusiikki poikkeaa pohjoisamerikkalaisesta jääkiekkomusiikista. Kandidaatintutkielmassani (Rantala, 2022) mainittuja tappelumusiikkia tai muuta tilannesidonnaista musiikkia ei soitettu lainkaan tätä tutkielmaa varten analysoiduissa otteluissa. Lisäksi pelikatkoilla soitettiin lähtökohtaisesti vain yksi musiikkikappale, kun taas Pohjois-Amerikassa saman pelikatkon aikana soi useita kertoja kaksi eri musiikkikappaletta. Kaj Ahlsvedin teoretisoinnit suomalaisesta jääkiekkomusiikista pitävät edelleen vuonna 2024 hyvin paikkansa. Tähänkin palaan vielä tarkemmin tässä luvussa.

*Asenne yhdistää -klassikon* jääkiekkomusiikki kokonaisuudessaan koostui musiikkikappaleista, jotka ottelu-DJ Tommi Stenberg poimi HIFK:n valmiista musiikkikatalogista Radio Rockin musiikkipäällikkö Jani Juntusen toimittaman soittolistan asettamissa rajoissa. Siispä sellaista musiikkia ei yhteistyöottelussa kuultu, mitä ei olisi koskaan aiemmin HIFK:n kotiotteluissa soitettu. Yhteistyöottelu hieman aikakaudellisesti vanhensi HIFK:n musiikkiprofilia verrattuna vertailuotteluun, sillä esimerkiksi 1980-luvun musiikin määrä pelikatkomusiikissa kaksinkertaistui ja 2000-luvun musiikkia kuultiin yli kymmenen prosenttia vähemmän kuin vertailuottelussa. *Asenne yhdistää -klassikko* muutti HIFK:n musiikkiprofilia myös hienoisesti kotimaisempaan suuntaan, sillä HIFK ei lähtökohtaisesti nykyään soita lainkaan

kotimaista musiikkia. *Asenne yhdistää -klassikossa* soi tavallisesta poiketen muutamia suomalaisia musiikkikappaleita.

HIFK:n musiikkiprofiili paljastui genreiltään rock-painotteiseksi kuitenkin niin, että lähes 30 prosenttia pelikatkomusiikista oli genreltään jotakin muuta kuin rockia. Tietyissä mielessä siis perinteinen kuva HIFK:sta rock-painotteisena seurana pitää paikkansa, mutta viime vuosien aikana myös muut musiikkityylit ovat ottaneet selkeää jalansijaa HIFK:n tavanomaisten kotiotteluiden pelikatkomusiikissa.

Radio Rockin läsnäolo tuli *Asenne yhdistää -klassikossa* hyvin esille, sillä kanavan mukanaolo muutti yhteistyöottelun musiikkiprofiilia tavanomaista raskaammaksi: pop- ja rap-genreen kuuluvia musiikkikappaleita ei soitettu lainkaan ja niiden sijasta pelikatkomusiikkina kuultiin muun muassa metal- ja power metal -genreihin sijoittuvia musiikkikappaleita. Radio Rockin musiikkiprofiilista yhteistyöottelu antoi hieman aikakaudellisesti todellisuutta vanhemman kuvan, sillä yleisesti ottaen 1980-luvun musiikki korostui *Asenne yhdistää -klassikossa* huomattavasti. Sen sijaan 2000- ja 2010-lukujen musiikki, joka oli Radio Rockin toimittamalla soittolistalla hyvin edustettuna, soi pelikatkoilla suhteessa huomattavasti vähemmän. Tämä johtune siitä, että HIFK:n musiikkikatalogissa oli valmiiksi enemmän Radio Rockin toimittamalla soittolistalla 1980-luvun musiikkikappaleita kuin 2000- tai 2010-luvun musiikkikappaleita.

Kaiken kaikkiaan näyttää siltä, että HIFK:n kotiotteluiden äänimaailma vuonna 2024 vastaa pääpiirteittäin sitä, millaiseksi Kaj Ahlsved (2017) väitöstutkimuksessaan jääkiekon äänimaailman määritteli noin kymmenen vuotta sitten. Kuten Ahlsved (Ahlsved, 2014, s. 26) on todennut, jääkiekko-otteluissa ei ole enää kyse siitä, soiko musiikki vai ei, vaan siitä, millainen musiikki sopii mihinkin tilanteeseen. Musiikki soi HIFK:n kotiottelutapahtumien aikana lähes tauotta ja on siten erottamaton osa itse ottelutapahtumaa.

Yleisellä tasolla voidaan todeta, että Ahlsvedin (2014) teoretisoinnit jääkiekko-ottelun ääni- ja musiikkimaailman rakentumisesta pitävät edelleen paikkansa. On huomionarvoista, että muiden seurajoukkueiden lisäksi Ahlsved (2014) tutki muun muassa juuri HIFK:n kotiotteluiden äänimaisemaa ja musiikkia muutaman muun

silloista SM-liigaa pelanneen seurajoukkueen lisäksi. Ahlsved ei pureutunut yksittäisiin musiikkikappalevalintoihin yhtä tarkasti kuin tässä tutkielmassa, vaan pyrki luomaan enemmän kokonaiskuvaa jääkiekko-ottelun äänimaailmasta.

Havainnoimissani otteluissa esiintyivät kaikki Ahlsvedin määrittelemät musiikkikategoriat häviömusiikkia lukuun ottamatta omilla paikoillaan. Tilannesidonnaisen musiikin osalta Ahlsvedin havainnot pitivät myös edelleen melko tarkasti paikkansa (Ahlsved, 2014, s. 81). Sen sijaan HIFK:n pelikatkomusiikki erosi melko vahvasti omista havainnoistani, jotka itse tein Seattlessa vuonna 2022 (Rantala, 2022): tappelumusiikkia tai muuta tilannesidonnaista musiikkia ei kuultu käytännössä lainkaan, vaan musiikin tilannesidonnaisuus keskittyi hyvin vahvasti vain maalimusiikkiin ja rangaistusmusiikkiin. Voisi jopa sanoa, että Ahlsvedin (2017) malli vastaa paremmin HIFK:n kotiotteluiden äänimaailmaa kuin oma, Pohjois-Amerikan jääkiekkomusiikin huomioiva laajennettu mallini – ja ihmekös tuo, Ahlsvedin malli on osin rakennettu HIFK:n kotiotteluissa ja omani on sen pohjalta täydennetty Pohjois-Amerikassa. Tämä tarkoittaa myös sitä, että ottelu-DJ Stenberg seuraa työssään eurooppalaisen ja suomalaisen jääkiekkokulttuurin konventioita ja tekee omaa työtään samoin tavoin kuin edeltäjänsä.

Kandidaatintutkielmaani (Rantala, 2022) palatakseni, mielenkiintoisin ero siihen nähden löytyi tässä tutkielmassa pelikatkomusiikin kategorioista ja tilannesidonnaisesta musiikista. Jopa 80 prosenttia hallissa soivasta pelikatkomusiikista soi hiljaisuuden peittämiseksi ja toisaalta tunnelman luomiseksi ja vain 17 prosenttia musiikista oli tilannesidonnaista, kun taas Pohjois-Amerikassa tilannesidonnaisen musiikin osuus oli 27 prosenttia. En usko, että yleisöä aktivoivalla musiikilla olisi varsinaisesti erityisen valoisa tulevaisuus hieman jäyhässä, suomalaisessa kannattajakulttuurissa, mutta ainakin tilannesidonnaiseen musiikkiin panostamalla ja aktiivisemmalla pelin musiikillisella kommentoinnilla nähdäkseni yleisölle voisi tarjota entistä interaktiivisemmän ja viihdyttävämmän ottelukokemuksen – ja miksei myös pelaajille ja muille toimihenkilöille työntekijöistä puhumattakaan.

Kuten on jo aiemmin mainittu, tilannesidonnaisen musiikin soittaminen on pääsääntöisesti kiinni ottelu-DJ:n reaktiivisuudesta ja halusta tuottaa tavallaan pientä,

mutta merkityksellistä lisäsisältöä ottelutapahtumaan. Yksityiskohdat ovat kuitenkin erinomaisen ottelutapahtuman luomisen avain. Tilannesidonnaiseen musiikkiin panostaminen on myös helpompaa kuin lähteä muuttamaan perinteiksi muodostuneita maali- tai rangaistusmusiikkeja. Parhaimmillaan oivaltava ja reaktiivinen tilannesidonnaisen musiikin soittaminen on pelitilanteiden sitomista musiikkiin ja siten – elokuvamaailmaa ja Claudia Gorbmania (1987) lainatakseni – ottelun eri ”kohtauksien” sitomista tiiviimmin toisiinsa. Uskoisin tämän vaikuttavan positiivisesti koko ottelutapahtuman kuljetukseen ja virtaukseen. Aktiivisella tilannesidonnaisen musiikin soittamisella voisi myös erehdyksen ja onnistumisen kautta löytyä uusia musiikkikappaleita, jotka voivat toiston kautta muodostua perinteiksi ja seuran äänimerkeiksi.

Kaj Ahlsved pohti väitöskirjassaan jo kymmenen vuotta sitten sitä, että urheilumusiikkia arvostellaan usein vanhanaikaisuudesta, ja kertoi sen tapahtuvan ennen kaikkea silloin, kun jääkiekko-otteluissa soitetaan rock-musiikkia (Ahlsved 2017, s. 64). Sama keskustelu tuntuu pyörivän jääkiekkomusiikin ympärillä edelleen ja toisaalta ihan aiheesta – esimerkiksi HIFK:n vertailuottelussa soittama rockmusiikki oli yli 40-prosenttisesti 1980- tai 1990-luvulla julkaistua eli vähintäänkin yli 24 vuotta vanhaa. Vertailuottelun rockista 2000- ja 2010-luvulla julkaistua oli yhteensä vain 39 prosenttia, joten ajatus varsinkin rock-painotteisen jääkiekkomusiikin vanhanaikaisuudesta ei ole täysin tuulesta temmattu. Kyse voi olla nostalgiasta tai sen kaipuusta.

Ahlsved päätteli, että rockmusiikin arvostelu vanhanaikaisuudesta liittyy ajatukseen ja keskusteluun siitä, että nykyaikaiset hitit houkuttelisivat paikalle nuorempaa yleisöä (Ahlsved 2017, s. 64). Kyseessä on mielenkiintoinen ajatus, sillä on sinänsä varmasti aivan totta, että pääsääntöisesti juuri kukaan tuskin ostaa pääsylippuja jääkiekko-otteluihin ensisijaisesti hallissa soivan musiikin takia, kuten Koittolakin haastattelussaan mainitsi. Musiikkivalinnat kuitenkin osaltaan luovat kuvaa niin lajin, urheiluseuran, kotijäähallin, kannattajien kuin itse ottelutapahtumienkin imagosta.

Musiikkikatalogin laajentaminen entisestään voisi tukea Koittolan haastattelussaan mainitsemaa kiekkoyleisön diversiteetin kasvua entisestään ja tehdä otteluun saapumista inklusiivisemmaksi ja turvallisemmaksi kokemukseksi entistä

useammalle. Laajentamalla ottelussa soivaa musiikkikatalogia nykyaikaisemmaksi ja kevyemmäksi ottelun viihdetarjonnalla voisi olla enemmän annettavaa myös muille, kuin jääkiekko-ottelun ydinyleisölle eli keski-ikäisille ja valkoisille miesoletetuille. Toisaalta rajua musiikillista uudistusta ei välttämättä olisi järkevää tehdä Liigan arvokkaimmaksi mitatun brändin (STT, 2023) kustannuksella, joten vuosittain niin kutsutun HIFK:n hallikyselyn yhteydessä tehtävää musiikkikyselyä voisi mahdollisesti osittain laajentaa samaan suuntaan, jolla radiot musiikkiaan tutkivat ja testauttaa vaikka kausikortin omistajista koostuvalla ryhmällä uutta musiikkia.

Teemahaastatteluissa esiin tulleet uudistukset HIFK:n musiikkikatalogissa näkyivät selkeästi vertailuottelun pelikatkomusiikin musiikkivalintojen aikakausissa: 2000- ja 2010-luvuilla julkaistu musiikki hallitsi ilmatilaa 50 prosentin osuudellaan ja perässä tulivat 1980-luku 20 prosentin osuudellaan ja 1990-luku 15 prosentin osuudellaan. Toisaalta 1970-luvun musiikki viiden prosentin ja 1960-luvun musiikki yhden prosentin osuuksillaan menivät 2020-luvulla julkaistun musiikin edelle, joka sai pelikatkomusiikista vain viiden prosentin osuuden.

*Asenne yhdistää -klassikossa* luonnollisesti soi vielä rock-painotteisempi musiikki kuin vertailuottelussa, ja näin oli tietysti tarkoituskin. Aikakausien osalta yhteistyöottelussa otettiin pieni askel kohti menneisyyttä, kun 1980-luvun musiikki soi hallissa eniten. 2000-luku oli toiseksi suosituin vajaan viidenneksen osuudellaan ja perässä tuli 1990-luvun musiikki vain prosentin pienemmällä osuudella. Aikakausien osalta HIFK:n musiikkiprofiili vanhentui hieman yhteistyöottelussa ja muuttui noin neljänneksen raskaammaksi, kun pop- ja rap-musiikin sijaan hallissa soivat metal, grunge ja power metal. Rockiksi määrittelemäni musiikin osuus oli suurin, 76 prosenttia. Näin ollen voidaan johtopäätöksenä todeta, että Radio Rockin ja HIFK:n musiikkiyhteistyö selkeästi muutti ottelutapahtuman musiikkiprofilia pelikatkomusiikin osalta. Myös hallissa muuten soiva musiikki muuttui entistä rock-pitoisemmaksi, kun soittolistalla oli vain Radio Rockin valitsema musiikkikappaleita. Näin tietysti piti ollakin, mutta samalla myös tutkimuskysymykseni sai varsin oletetun vastauksen.

Vaikka toisaalta ottelu-DJ Stenbergin ratkaisu soittaa *Asenne yhdistää -klassikossa* vain jo valmiiksi HIFK:n musiikkikatalogissa olleita musiikkikappaleita oli

ymmärrettävä ja toisaalta kotiyleisön kannalta riskitön, havaitsin sen aiheuttavan kaksi muutosta, joita en usko toivotuiksi: ensinnäkin se vanhensi ottelutapahtuman musiikkiprofiilia vertailuotteluun verrattuna. Näkisin tämän johtuneen siitä, että HIFK on todennäköisesti viime vuosina omaa musiikkiprofiiliaan nuorentaessaan ja päivittäessään keskittynyt musiikkihankinnoissaan kevyempään musiikkiin, tuoreemman rockmusiikin jäädessä vähäisemmälle huomiolle. Vaikka kyse olikin vain yhdestä teemaottelusta, musiikkiprofiilin vanhentaminen ei nähdäkseni ole linjassa HIFK:n muiden musiikillisten muutosten tai sen kanssa, että hallissa käyvän yleisön diversiteetti kaikkienensa on kasvussa. Havaintojeni perusteella *Asenne yhdistää -klassikko* antoi myös Radio Rockin musiikkiprofiilista hieman todellisuutta aikakaudellisesti vanhemman kuvan. Eroa ei voida kuitenkaan pitää erityisen merkittävänä.

Toiseksi Stenbergin ratkaisu aiheutti sen, että Radio Rockin suosituimmat artistit – jotka kuitenkin olivat hyvin edustettuina Rockin Stenbergille toimittamalla soittolistalla – jäivät varsin vähille soittokerroille. Kehittämisehdotuksena esittäisin, että tulevaisuudessa Radio Rock ja HIFK yhdessä sopisivat etukäteen muutamasta tutkitusti ”kuumimmasta” soitettavasta musiikkikappaleesta etukäteen. Vaihtoehtoisesti Radio Rockin toimittamaa musiikkilistaa voisi hieman rajata ja tiivistää jo etukäteen, sillä nyt toimitetuista musiikkikappaleista soittoon pääsi vain hieman yli 20 prosenttia – vain 64 yhteensä 275 musiikkikappaleesta. Mainittakoon myös, että lähes kolmen sadan musiikkikappaleen läpikäynti vain yhtä jääkiekkoottelua varten on ottelu-DJ:lle melko työlästä. Edellä esitetysti toimimalla varmistettaisiin, että yhteistyöottelussa soivat Radio Rockille tärkeimpien artistien musiikkikappaleet, eikä ottelu-DJ:n työmäärä yhtä ottelua kohden kasva kohtuuttomasti.

Toinen kehittämissi ehdotukseni liittyy luopumiseen pelikatkomusiikin soittamisesta aina musiikkikappaleiden alusta. Tämän käytännön tilalle voisi ottaa radiomaailmasta tutun ”hook”-ajattelun, jossa soitetaan musiikkikappaletta sen tunnistettavimmasta kohdasta, useimmiten kertosäkeistä. Käytäntö sopisi hyvin myös jääkiekkootteluun, ja näin esimerkiksi havainnoin omassa kandidaatintutkielmassani tehtävän Pohjois-Amerikassa (Rantala, 2022). Varsinkin rockmusiikissa on perinteisesti suosittu pitkiä introja, eikä niiden soittaminen pelikatkomusiikkina useinkaan palvele

ottelun draaman heijastamista tai tunnelman luomista; musiikkikappaleen tunnistettavin osa (esimerkiksi kertosäkeistö, riffi tai jokin melodinen, harmoninen tai soinnillinen ”koukku”) ei välttämättä ole heti musiikkikappaleen ensisekunneissa, vaan nimenomaan muualla. Poikkeuksiakin tähän tietysti on, mutta nähdäkseni ei välttämättä tarpeeksi jääkiekko-ottelun pelikatkomusiikkia varten. Kappaleiden soittaminen niiden tunnistettavimmasta kohdasta eli ”hookista” lisääisi yleisön mahdollisuuksia tunnistaa kappale, minkä uskon toimivan tunnelmaa nostattavana tekijänä – esimerkiksi AC/DC:n *Thunderstruckin* tunnetuin kitarariffi alkaa vasta kappaleen edettyä noin viidentoista sekunnin kohdalle, mikä lähenee ajallisesti jo keskimääräisen pelikatkon loppupuolta. Mainituilla lyhyehköillä katkoilla jääkiekko-otteluun voisivat soveltua myös FXP-promootion kaltaiset valmiit lyhenteet, joissa soitetaan esimerkiksi kahden tai kolmen kappaleen hook-osuudet peräkkäin, toisiinsa soveltuvasti miksattuna.

Haastatteluissaan sekä Koittola että Niska mainitsivat kehitysehdotuksena, että Radio Rockin musiikillisen läsnäolon voisi tehdä yleisölle vielä selkeämmäksi. Musiikillisesti se ei oikein ole mahdollista, sillä sovitun mukaisesti ottelu-DJ Stenberg soitti *Asenne yhdistää -klassikossa* pelkästään Radio Rockin soittolistalla olleita kappaleita. Musiikkiyhteistyö mainittiin kuitenkin erikseen kahdessa kuulutuksessa. Se on jo hyvä määrä, mutta mikäli mahdollista, musiikkiyhteistyötä voisi vielä sanallisesti tai muilla tavoin korostaa esimerkiksi juuri kuulutuksissa tai etukäteismarkkinoinnissa.

Oman työni osalta katsoisin onnistuneeni käytettävissä olleen tutkimusaineiston puitteissa vastaamaan tärkeimpiin tutkimuskysymyksiini. Koen erityisesti onnistuneeni teemahaastatteluissa ja tutkimusaineiston analysoinnissa, mutta siitä puheen ollen, olisin voinut olla aineiston hankinnassa perusteellisempi. Olisin voinut selvittää tarkemmin etukäteen, mitkä osat hallissa soivasta musiikista tallentuvat jälkikäteen luettaviksi soittolistoiksi. Olisin myös voinut aktiivisemmin pyrkiä joko äänittämään tai kirjaamaan ylös kaiken ottelutapahtumien aikana soineen musiikin, vaikka se todennäköisesti olisikin entisestään paisuttanut nyt jo kohtuullisen ylärajansa tienoilla keikkuvaa tutkielmaa.

Olכוןkin, että jääkiekkomusiikki ja sen tutkimus Suomessa keskittyvät maailman mittakaavassa varsin pienen urheilulajin ja sitäkin pienemmän kansan omiin

erikoisuuksiin, musiikin ja jääkiekon mielenkiintoisesta maailmasta löytyisi paljon jatkotutkimusaiheita, sillä alaa on tutkittu niin kovin vähän. Olisi mahtavaa, mikäli joku joskus tekisi esimerkiksi väitöskirjan Liiga-sarjan joukkueiden kotiotteluiden musiikillisista eroista tai vaikkapa tutkisi maisterintutkielmassaan sitä, miten tamperelaisten Ilveksen ja Tapparan musiikit eroavat toisistaan ja mikä niissä muuttui, kun seurat siirtyivät legendaarisesta Hakametsän jäähallista uudelle Nokia Arenalle. Helsingin jäähallikin lienee jo käyttöikänsä ehtopuolella, joten tulevaisuudessa yksi mielenkiintoisista tutkimusaiheista voisi liittyä myös siihen, minkälaisen perinnön ”Nordis” aikanaan jättää jälkeensä ja mitä uudella areenalla kuullaan. Entä kun Helsingin Jokerit aikanaan palaa Liigaan? Tai miten NHL-seurojen vuosittain Euroopassa pelaamat runkosarjaottelut eroavat musiikillisesti Pohjois-Amerikassa pelatuista?

Kaiken kaikkiaan *Asenne yhdistää -klassikossa* yhteistyö Radio Rockin ja HIFK:n välillä toimi haastattelujen ja itse ottelutapahtuman perusteella mainiosti ja molemmat osapuolet olivat lopputulokseen tyytyväisiä. Yhteistyöottelu kuulosti siltä, miltä Radio Rockin musiikki kuulostaa ja prosentuaaliset muutokset sekä pelikatkomusiikin genreissä että aikakausissa olivat vertailuottelun ja *Asenne yhdistää -klassikon* välillä sen verran pieniä, että lähtökohtaisesti katsoisin HIFK:n ja Radio Rockin olevan erinomaisia yhteistyökumppaneita toisilleen jääkiekko-ottelun musiikkiyhteistyössä. Molemmat osapuolet ovat musiikillisesti valmiiksi tarpeeksi lähellä toisiaan, mutta musiikkiyhteistyö toi silti mukanaan selkeitä muutoksia ja vivahde-eroja koko ottelutapahtuman kuulokuvaan niin, että eron huomasi prosenttiosuuksia tuijottamattakin – ja se oli tarkoituskin. *Asenne* todellakin yhdistää, oli kyse sitten musiikista, jääkiekosta tai jääkiekkomusiikista.

## Lähteet

### TUTKIMUSAINEISTO

#### Haastattelut

Juntunen, Jani. Helsinki, 1.2.2024. Haastattelija Taneli Rantala. Haastattelunauhoite tutkijan hallussa.

Koittola, Raakel. Helsinki, 9.2.2024. Haastattelija Taneli Rantala.

Haastattelunauhoite tutkijan hallussa.

Niska, Paula. Helsinki, 6.2.2024. Haastattelija Taneli Rantala. Haastattelunauhoite tutkijan hallussa.

Stenberg, Tommi. Helsinki, 29.1.2024. Haastattelija Taneli Rantala.

Haastattelunauhoite tutkijan hallussa.

#### Musiikkikappalelistat

Musiikkikappalelista, HIFK – Lukko 24.1.2024. Tommi Stenberg, Serato.

Musiikkikappalelista, HIFK – Tappara 27.1.2024. Tommi Stenberg, Serato.

Lista Radio Rockin HIFK:lle toimittamista musiikkikappaleista, 22.1.2024. Jani Juntunen, sähköposti tutkijalle.

#### Kenttämuistiinpanot

Rantala, Taneli 2024a. Kenttäpäiväkirja jääkiekko-ottelusta HIFK – Lukko, 24.1.2024. Muistiinpanot tekijän hallussa.

Rantala, Taneli 2024b. Kenttäpäiväkirja jääkiekko-ottelusta HIFK – Tappara, 27.1.2024. Muistiinpanot tekijän hallussa.

#### Verkkolähteet

HIFK: Karanteenipäiväkirjat (2020). *30 vuotta IFK:n kuuluttajana – Vieraana Micke Stenberg*. Podcast. Kuunneltavissa:

<https://www.supla.fi/episode/c88ec292-2419-4061-bf38-7b4d8d39dcf6>

Linkki tarkastettu 4.2.2024.

- HIFK: *HIFK – Seurahistoria (2024)*. Luettavissa: <https://hifk.fi/historia> Linkki tarkastettu 8.2.2024.
- Liiga: *Liiga - Otteluohjelma. (2024)*. Luettavissa: <https://liiga.fi/fi/ohjelma?kausi=2023-2024&sarja=runkosarja&joukkue=hifk&kotiVieras=koti> Linkki tarkastettu 8.2.2024
- Mattila, Marianne. (2021). *Kansa vaurastui ja janosi viihdettä – väitöstutkimus: jääkiekosta tuli Suomen suosituin laji taitavalla lobbauksella. Yleisradio.* Luettavissa: <https://yle.fi/a/3-11855390> Linkki tarkastettu 21.2.2024.
- MTV: Hockey Night – Tien päällä, osa 17 (2024). TV-sarjan osa. Katsottavissa: <https://www.mtv.fi/video/0729a05156df2de64450/jakso-17-hockey-night-tien-paalla> Linkki tarkastettu 10.2.2024.
- Serato: *Serato DJ Pro manual (2024)*. Käyttöohje verkossa. Luettavissa: <https://support.serato.com/hc/en-us/categories/202698038-Serato-DJ-Pro-manual> Linkki tarkastettu 10.2.2024
- STT: Liigan arvokkain brändi (2023). Tiedote. Luettavissa: <https://www.sttinfo.fi/tiedote/69974507/liigan-arvokkain-brandi-on-hifkilla?publisherId=69820032> Linkki tarkastettu 9.2.2024.
- Suomen jääkiekkoliitto: Jääkiekon sääntökirja 2023-2024. Luettavissa: <https://www.finhockey.fi/index.php/tuomarille/saannot> Linkki tarkastettu 16.2.2024.

## TUTKIMUSKIRJALLISUUS

- Ahlsved, Kaj. (2013). "Det är hemmaplansfavör!" Strukturerna i tre sporters ljudlandskap studerade ur ett hi-fi/lo-fi-perspektiv. *Etnomusikologian vuosikirja (25)*, s. 121-154.
- Ahlsved, Kaj. (2014). Kävitkö ottelussa? Miltä kuulosti? *Liikunta ja tiede 51 (1)*, s. 26-30.
- Ahlsved, Kaj. (2014). Lets play hockey. Ishockeymusikens funktioner. *Musiikki (1-2)*, s. 76-106.
- Ahlsved, Kaj. (2017). *Musik och sport: En analys av musikanvändning, ljudlandskap, identitet och dramaturgi i samband med lagsportevenemang*. Turku: Åbo Akademi.

- Bateman, Andrew & Bale, John. (2009). *Sporting Sounds: Relationships between sport and music*. New York: Routledge.
- Donnelly, K. J. (2005). *The Spectre of Sound: Music in Film and Television*. Lontoo: Cromwell Press.
- Gaffney, Chris & Bale, John. (2004). Sensing the stadium. Teoksessa P. Vertinsky;& J. Bale, *Sites of sport: space, place, experience* (s. 25-38). Lontoo: Routledge.
- Gorbman, Claudia. (1987). *Unheard melodies: narrative film music*. Lontoo: The British Film Institute.
- Hurtig, Sari. (2018). *Brändin vahvuus: Sidosryhmien vaikutus brändiin. Case Oy HIFK-Hockey AB*. Lapin AMK.
- Karageorghis, Costas I. & Terry, Peter. (2009). The psychological, psychophysical and ergogenic effects of music in sport: A review and synthesis. Teoksessa J. Bale & A. Bateman, *Sporting Sounds: Relationships between sport and music* (s. 13-36). New York: Routledge.
- McGuinness, Mike. (2009). 'Friday Nights and the Gates are Low': Popular music and its relationship(s) to sport. Teoksessa A. Baleman & J. Bale, *Sporting sounds: Relationships between sport and music* (s. 179-192). New York: Routledge.
- McLeod, Ken. (2011). *We are the Champions: The Politics of Sports and Popular Music*. Englanti: Ashgate Publishing Limited.
- Mihalka, Matthew. (2015). Take Me Out to the Ball Game: The Early History of the Baseball Organ. *The American Organist*, s. 60-69.
- Porsfelt, Dan. (2009). Supporter rock in Sweden: Locality, resistance and irony at play. Teoksessa A. Bateman & J. Bale, *Sporting sounds: Relationships between sport and music* (s. 193-209). New York: Routledge.
- Rantala, Taneli. (2022). *Sound of the Kraken - Functions of Ice Hockey Music in Seattle*. Helsinki: Helsingin yliopisto, kandidaatintutkielma.
- Schafer, R. Murray (1994). *The Tuning of the World*. Vermont: Destiny Books.
- Sterne, Jonathan. (1997). Sounds Like the Mall of America: Programmed Music and the Architectonics of Commercial Space. *Ethnomusicology*, vol. 41, Nro 1, s. 22-50.
- Suomen tutkimuseettinen neuvottelukunta. (2024). Hyvän tieteellisen käytännön ohje. Luettavissa: <https://tenk.fi/fi/hyva-tieteellinen-kaytanto-htk> Linkki tarkastettu 26.1.2024.

Suomen tutkimuseettinen neuvottelukunta. (2024). Eettinen ennakoarviointi Suomessa: <https://tenk.fi/fi/eettinen-ennakoarviointi/eettinen-ennakoarviointi-suomessa> Linkki tarkastettu 26.1.2024.

Tuovinen, Petri. (2009.) Musik, idrott och Vårt land: Musiikki, urheilu ja Maamme laulu. Teoksessa Lappalainen Seija (toim.), *Fredrik Pacius: Musiken Som Hemland: Kotimaana musiikki* (s. 162-177). Helsinki: Svenska Litteratursällskapet i Finland.

Välimäki, Susanna. (2015). Nyt huudetaan! Teoksessa B. Heiskanen & H. Salmi (toim.), *Kiekkokansa* (s. 234-255). Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Teos.

Vilkko, Arto. (2010). *Soittolistan symbolinen valta ja vallankäytön mekanismit*. Tampere: Tampereen yliopisto.