JYX JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO UNIVERSITY OF JYVÄSKYLÄ

This is a self-archived version of an original article. This version may differ from the original in pagination and typographic details.

Author(s):

Title: Musiikki, Vol 52 Nro 4: Pelimusiikin tutkimus Suomessa -teemanumero

Year: 2022

Version: Published version

Copyright: © Suomen musiikkitieteellinen seura, 2022

Rights: CC BY-NC-ND 4.0

Rights url: https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

Please cite the original version:

Lehtonen, L., & Tuuri, K. (Eds.). (2022). Musiikki, Vol 52 Nro 4: Pelimusiikin tutkimus Suomessa - teemanumero (52). Suomen musiikkitieteellinen seura. Musiikki. https://musiikki.journal.fi/issue/view/8913

Musiikki 4/2022

musiikki.journal.fi | 52. vuosikerta

Lasse Lehtonen ja Kai Tuuri
Videopelien musiikin tutkimus: Kasvava ala Suomessa 3

•

Artikkelit

Kai Tuuri, Oskari Koskela ja Jukka Vahlo
Pelimusiikin käyttötavat ja funktiot suomalaisten arjessa 8

Oskari Koskela, Heli Tissari ja Kai Tuuri
Käsitemetaforan näkökulma pelimusiikin henkilökohtaiseen merkityksellisyyteen 46

Antti Laaksonen
Piipperin rajoitukset ja mahdollisuudet PC-pelien musiikissa: Menetelmä piipperimusiikin transkriptioon ja musiikkianalyysit peleistä *Alley Cat* ja *Stunts* 85

Lasse Lehtonen
Pelimusiikin tutkimus Japanissa ja muualla: Eroja ja yhtäläisyyksiä, kuiluja ja siltoja 114

•

Katsaukset ja haastattelut

Enja Heikkilä ja Santeri Salmirinne
Nautinnollisen kauhun ilmapiiri: Katsaus kauhupelimusiikkiin 142

Janne Sala
Haastattelu: Säveltäjä Jonne Valtonen 158

•

Kirja-arviot

Oskari Koskela
Välikatsaus pelimusiikin tutkimuksen moniäänisyyteen 173

Musiikki-lehden ilmoitushinnat: **Koko sivun mainos** 180 €, **puolen sivun mainos** 100 €, **Mainosbanneri** 60 €. **Toistoalennus** 25 %. Kaikki ilmoitukset ovat värillisiä. Alv. sisältyy hintoihin. Ilmoitusasioita hoitaa lehden päätoimittaja Tuire Ranta-Meyer (tuire.ranta-meyer@metropolia.fi).

Tämänkertaisen lehden toimittajat ovat:
Lasse Lehtonen (Tokion taideyliopisto)
Kai Tuuri (Jyväskylän yliopisto)

VERTAISARVIOITU
KOLLEGIALT GRANSKAD
PEER-REVIEWED
www.tsv.fi/tunnus

Toimituksen osoite: Musiikki-lehti, Suomen musiikkitieteellinen seura ry, Musiikkitiede, 20014 Turun yliopisto. **Päätoimittajat:** FT Lasse Lehtonen (lasse.a.lehtonen@helsinki.fi) Dos. Tuire Ranta-Meyer (tuire.ranta-meyer@metropolia.fi), dos. Meri Kytö (meri.kyto@utu.fi) **Taittaja:** Anne Rissanen (rissanenanne@gmail.com). **Toimitusneuvosto:** Kaarina Kilpiö, Kimi Kärki, Saijaleena Rantanen ja Milla Tiainen. **Tilaukset ja arkistonumerot:** Vanhoja paperivuosikertoja ja seuran julkaisuja välittävät seuran sihteeri Jasmin Vahtera (mts.toimisto@gmail.com) sekä Ostinato Oy, Musiikkitalo, Mannerheimintie 13 a B, 00100 Helsinki, (020) 7070443, ostinato@ostinato.fi, www.ostinato.fi. **Musiikki (verkkojulkaisu) ISSN 2669-8625**

Videopelien musiikin tutkimus: Kasvava ala Suomessa

Lasse Lehtonen ja Kai Tuuri

Tämä *Musiikki*-lehden teemanumero on ensimmäinen suomenkielinen antologia, joka kokoaa yhteen maassamme tehtävää pelimusiikin tutkimusta. Miksi tällainen julkaisu vuonna 2022? Erikoisnumeron ajoitusta voi näkökulmasta riippuen pitää kieltämättä yhtä hyvin joko aikaisena tai myöhäisenä. Aikainen julkaisu on sikäli, että pelimusiikin tutkimus ei ole vielä tätä tekstiä kirjoittaessamme erityisen vakiintunut tutkimusala Suomessa, puhuttiin sitten musiikkitieteen tai muiden lähialojen piirissä tehtävästä tutkimuksesta. Yksi tämän erikoisnumeron tavoitteita olikin tarjota Suomessa toimiville tutkijoille julkaisualusta ja hahmottaa sen kautta, millaisena alan tutkimus maassamme tällä hetkellä piirtyy.

Toisaalta kansainvälisesti pelimusiikin tutkimus on kasvanut ja yleistynyt valtavasti viimeisen kymmenen vuoden aikana. Kansainvälisesti ala on siinä määrin merkittävä, että myös ensimmäinen suomenkielinen antologia aihepiiristä olisi hyvin voinut ilmestyä aiemminkin. Itse asiassa ei liene liioiteltua väittää, että pelimusiikin tutkimus elää tällä hetkellä kansainvälisesti suoranaista kukoistuskautta: tutkimusartikkeleja, monografioita ja antologioita ilmestyykin tihenevään tahtiin, ja ne käsittelevät yhtä lailla pelimusiikkia laajasti koskevia kysymyksiä kuin huomattavasti spesifimpejäkin tutkimusaiheita (ks. SSSMG 2022). Alalla järjestetään nykypäivänä myös useita vuosittaisia, kansainvälisiä konferensseja, ja vuonna 2020 aloitti toimintansa myös ensimmäinen pelimusiikin tutkimukselle omistettu tieteellinen kausijulkaisu, *Journal of Sound and Music in Games*.

Miksi pelimusiikki on alkanut herättää tämänkaltaista kiinnostusta juuri 2000-luvulla? Itsestään selvästi kiinnostus alaa kohtaan kertoo pelimusiikin merkityksestä osana sen kuulijoiden ja kuuntelijoiden elämää – siis nykypäivän musiikillisia käytänteitä ja musiikkikulttuureja. Tätä kautta pelimusiikin tutkimuksen nousu kuitenkin kytkeytyy erottamattomasti myös itse peleihin, jotka edustavat merkittävää osaa nykykulttuuria niin Suomessa kuin ympäri maailmaa. Jo usea sukupolvi on kasvanut videopelien parissa, ja pelit ovat viime vuosikymmeninä integroituneet tiiviiksi osaksi paitsi pelaajien myös heidän läheistensä arkea. Samalla videopelit

DOI: 10.51816/musiikki.125638

ovat nousseet merkittäviksi kulttuurituotteiksi, joiden suosio, tunnettuus ja taloudellinen merkitys rinnastuvat esimerkiksi elokuviin ja sarjakuviin. Tämän puolesta akateemisen kiinnostuksen nousu niin pelejä kuin pelimusiikkiakin kohtaan on erittäin luonnollinen kehityskulku.

Suuri osa pelimusiikin tutkimuksesta ammentaa pelitutkimuksen ja musiikkitieteen lähtökohdista. Kumpikin ala on lähtökohtaisesti monitieteinen ja tarjoaa siksi pelimusiikin akateemiseen keskusteluun lukuisia analyyttisia näkökulmia, jotka vaihtelevat musiikkianalyysista tietojenkäsittelytieteeseen ja kulttuurintutkimuksesta psykologiaan. Niinpä mekään emme halunneet tämän erikoisnumeron kirjoituskutsua laatiessamme rajata tiukasti sitä, millaiset tutkimusaiheet ja -näkökulmat lasketaan pelimusiikin tutkimukseksi. Englanninkielinen pelimusiikin tutkimus, niin sanottu *ludomusikologia* (ludomusicology), on toistaiseksi nojannut vahvimmin tekstilähtöisiin musiikkitieteen tutkimusmetodeihin, mutta kuten juuri ilmestynyt antologia *The Cambridge Companion to Video Game Music* (Fritsch ja Summers 2021) sekä tulevana vuonna ilmestyvä *The Oxford Handbook of Video Game Music and Sound* (Gibbons ja Grimshaw-Aagaard 2023) osoittavat, lähtökohdat laajenevat jatkuvasti ja houkuttelevat aihepiirin pariin myös lähialojen tutkijoita. Tämä kehityskulku sinällään alleviivaa aihepiirin monipuolista merkityksellisyyttä pelillistyvässä yhteiskunnassa. Monialaisuus on selvästi nähtävissä myös tämän teemanumeron artikkeleissa.

Alan muodostumisesta asti yksi sen tärkeimpiä tavoitteita on ollut rakentaa juuri pelimusiikin tutkimiseen sopivia analyyttisia lähtökohtia ja hahmottaa pelimusiikin ja äänen olemuksellista luonnetta (esim. Collins 2008 ja 2013; Collins, Kapralos ja Tessler 2014; Grimshaw ja Garner 2015; Kamp, Summers ja Sweeney 2016; Obana 2016; Summers 2016; Fritsch ja Summers 2021). Vaikka pelimusiikki saattaisi aluksi vaikuttaa rinnastuvan elokuvamusiikkiin ja sen analyysissa käytettäviin metodologioihin, pelit ja elokuvat eroavat audiovisuaalisen kerronnan muotoina toisistaan merkittävästi. Samasta syystä pelimusiikin tutkimus onkin yleisesti ottaen pyrkinyt olemaan avoin kaikenlaisille lähtökohdille ja kaihtamaan kategorisia määrittelyitä (ibid.). Kenties osittain tästä syystä ala on myös pyrkinyt osallistamaan tekijäpuolen edustajia. Ei ole mitenkään poikkeukselista, että alan tieteellisissä konferensseissa on puhujina myös esimerkiksi pelisäveltäjiä, ja esimerkiksi säveltäjien ja konserttijärjestäjien ääntä on usein tuotu esiin myös alan tieteellisissä julkaisuissa.

Edelliset havainnot pätevät sinänsä Suomeenkin. Suomessa pelimusiikin tutkimus hakee alana vielä muotoaan, mutta alan noususta ja laajenemisesta on havaittavissa jo useita merkkejä. Pelimusiikista on tehty

Suomessa opinnäytetöitä 2000-luvun alkuvuosista lähtien – pääasiassa musiikkitieteen piirissä – minkä lisäksi pelimusiikin tutkimuksesta tarjotaan vähintään satunnaisesti opetusta eri yliopistoissa.[1] Kuten tutkimuksen painottuminen opinnäytetöihin osoittaa, pelimusiikin tutkimus on keskittynyt etupäässä nuorehkolle tutkijapolvelle. Odotettavissa onkin, että kuten muualla maailmassa, myös Suomessa ala kasvaa tulevaisuudessa uuden tutkijasukupolven nousun myötä. On kuitenkin syytä samalla huomioida, että pelaaminen ei ole enää pitkään aikaan kuulunut pelkästään nuorten ikäryhmien elämään. Vuoden 2020 pelaajabarometrin (Kinnunen, Taskinen ja Mäyrä 2020) mukaan väestötasolla digitaalisia pelejä on ainakin joskus pelannut peräti 78,7 % suomalaisista. Ne suomalaiset, jotka eivät pelaa pelejä, kuuluvat enimmäkseen vanhimpiin ikäluokkiin – saman lähteen mukaan heidän keskimääräisen ikänsä on nykyisellään noin 66 vuotta. Pelimusiikkiin liittyvien opinnäytetöiden yleistyminen ei siis välttämättä kerro pelkästään nuorten tutkijapolvien kiinnostuksista, vaan ehkäpä myös siitä, että tänä päivänä yhä useammat opinnäytetöiden ohjaajat pitävät pelimusiikkia varteenotettavana tutkimuskohteena.

Huomattava esimerkki pelimusiikkitutkimuksen kasvusta on Koneen Säätiön rahoittama Pelimusiikkiin kiinnittyneet maailmat (GAMEM[2]) -hanke, jossa pureudutaan ihmisten pelimusiikkimuistoihin laajojen kirjoitus- ja kyselyaineistojen kautta. Projekti on edustettuna myös tässä *Musiikki*-lehden numerossa kahden tutkimusartikkelin verran, jotka keskittyvät suomalaisiin pelimusiikkimuistoihin. Tutkimusten perusteella voidaan sanoa, että ihmiset luovat itselleen merkityksellisiä kiintymyssuhteita pelimusiikin kanssa. Musiikki toimii heidän elämässään muun muassa esteettisenä ja itseymmärrystä rakentavana, usein omaelämänkertaisen nostalgian sävyttämänä resurssina. Tässä mielessä pelien musiikki on ihmisten arjessa samalla tavalla tärkeää kuin mikä tahansa muu musiikki. Toisaalta kuitenkin se, että musiikki on tullut ihmisten elämään juuri pelaamisen kokemusten kautta, vaikuttaa omintakeisella tavalla rakentuvan kiinteäksi osaksi pelimusiikkiin liittyvää merkityksellisyyttä ja estetiikkaa.

Pelien ulkopuolelle ulottuva pelimusiikin merkityksellisyys näkyy alati kasvavassa tarjonnassa niin striimipalveluiden valikoimissa kuin myös elävän musiikin konserttiohjelmistoissa. Pelimusiikki onkin oleellinen osa myös suomalaista nykypäivän musiikkikulttuuria tavoilla, jotka laajenevat itse pelitilanteiden ulkopuolelle. Ensimmäinen suomalainen pelimu-

1 Opinnäytetöitä löytyy usean suomalaisyliopiston opinnäytetyötietokannoista esimerkiksi avainsanoilla ”pelimusiikki” ja ”game music”.

2 Game Music Everyday Memories.

siikin harrastamiselle omistettu julkinen verkkoyhteisö Zen no santora perustettiin jo 2000-luvun alussa, minkä jälkeen vastaavia yhteisöjä on muodostunut lisää. Pelimusiikin merkitys näkyy myös ammattimaisessa toiminnassa. Esimerkiksi Euroopan ensimmäinen pelimusiikin esittämiseen erikoistunut ammattiorkesteri, Game Music Collective, perustettiin Helsingissä 2016. Orkesteri- ja muita pelimusiikkikonsertteja järjestetään Suomessa säännöllisesti maan suurimmissa konserttisaleissa, ja myös suomalaiset pelimusiikin säveltäjät ja sovittajat ovat menestyneet kansainvälisesti. Pelimusiikki onkin Suomessa niin tekijöiden kuin kuuntelijoiden keskuudessa huomattavasti suurempi ja merkittävämpi ala kuin median sille antama melko vähäinen huomio antaisi ymmärtää.

Haimme tähän teemanumeroon kirjoituksia avoimella kutsulla tavoitteenamme koota numero, joka heijastaisi alalla tehtävää tutkimusta ja sen lähtökohtia tämän hetken Suomessa. Saimmekin kutsuumme useita kiinnostavia vastauksia, jotka edustivat hyvin erityyppisiä lähtökohtia. Kaikki eivät päätyneet artikkeleiksi tähän julkaisuun, mutta jo pelkästään tämän erikoisnumeron sisällön perusteella voidaan huomata, että pelimusiikin tutkimus Suomessa on monimuotoista. Se käsittelee yhtä lailla musiikin tekemiseen ja teknologioihin liittyviä kysymyksiä, pelimusiikin kokemista ja merkityksiä arjessa kuin spesifejä genreen ja kulttuuriin liittyviä kysymyksiä.

Numeron avaa kaksi GAMEM-hankkeen artikkelia, jotka avaavat pelimusiikin merkityksiä suomalaisten arjessa käyttämällä erilaisia analyyttisia näkökulmia samaan pelimusiikkimuistojen kirjoitusaineistoon. Ensin Kai Tuuri, Oskari Koskela ja Jukka Vahlo tarkastelevat artikkelissaan pelimusiikin käyttöä arjessa. Oskari Koskela, Heli Tissari ja Kai Tuuri puolestaan toisessa artikkelissa tutkivat sitä, miten aineistossa käytetyt kielelliset ilmaisut käsitteellistävät henkilökohtaista suhdetta pelimusiikkiin. Tutkimukset ovat paitsi kiinnostavia Suomen musiikkikulttuurin kannalta myös kansainvälisestikin poikkeuksellisia avauksia pelimusiikin tutkimukseen. Näitä seuraava Antti Laaksosen PC-piipperin ominaisuuksiin keskittyvä artikkeli *Alley Cat* ja *Stunts* -pelien musiikeista edustaa musiikkianalyyttista ja teknologiapainotteista suuntausta, joka myös muistuttaa pelimusiikkitutkimuksen risteytymistä teknologiatutkimuksen kanssa. Osittain samaa teemaa sivuaa myös Lasse Lehtosen katsausartikkeli, joka tarkastelee pelimusiikkitutkimuksen paradigmoja ja diskursseja Japanissa ja avaa näitä niin akateemisessa kontekstissa kuin sen ulkopuolellakin. Enja Heikkilän ja Santeri Salmirinteen katsaus puolestaan tarkastelee kauhupelien musiikkeja ja niistä aiemman tutkimuksen perusteella hahmottuvia aihepiirejä ja havaintoja. Katsausta seuraa kansainvälisesti peli-

musiikin säveltäjänä ja sovittajana menestyneen Jonne Valtosen haastattelu, jonka on toteuttanut Janne Sala. Numeron päättää Oskari Koskelan syväluotaava kirja-arvio viime vuonna ilmestyneestä pelimusiikkitutkimuksen tutkimusantologiasta.

Me lehden päätoimittajat toivomme näkevämme tutkimusalan kasvavan tulevaisuudessa ja pysyvän avoimena erilaisille tutkimuksellisille lähtökohdille. Pelimusiikin tutkimusala väistämättä koskettaa laajasti ihmiselämän eri ulottuvuuksia, eikä se rajoitu vain kapeisiin marginaaleihin, joita jokapäiväisissä diskursseissa videopeleille saatetaan osoittaa. Sen vuoksi monitieteistä ja ennakkoluulotonta erilaisten tutkimustapojen ja näkökulmien yhteispeliä tarvitaan pelimusiikkiin liittyvän laaja-alaisen ymmärryksen rakentamiseksi.

Lähteet

Collins, Karen. 2008. *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge: MIT Press.

Collins, Karen. 2013. *Playing With Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*. Cambridge: The MIT Press.

Collins, Karen, Bill Kapralos ja Holly Tessler toim. 2014. *The Oxford Handbook of Interactive Audio*. Oxford: Oxford University Press.

Gibbons, William ja Mark Grimshaw-Aagaard toim. 2023. *The Oxford Handbook of Video Game Music and Sound*. Tulossa (in press). Oxford: Oxford University Press.

Grimshaw, Mark ja Tom Alexander Garner. 2015. *Sonic virtuality: Sound as emergent perception*. Oxford: Oxford University Press.

Fritsch, Melanie ja Tim Summers toim. 2021. *The Cambridge Companion to Video Game Music*, Cambridge: Cambridge University Press.

Kamp, Michiel, Tim Summers ja Mark Sweeney toim. 2016. *Ludomusicology: Approaches to Video Game Music*. Sheffield: Equinox Publishing.

Kinnunen, Jani, Kirsi Taskinen ja Frans Mäyrä, 2020. Pelaajabarometri 2020: Pelaamista koronan aikaan. TRIM Research Reports 29. Tampere University Press.

Obana, Takashi. 2016. *Eiga ongaku kara gēmu ōdio e: Eizō onkyō kenkyū no chihei*. *Kioto: Kōyō shobō*.

SSSMG. 2022. ”Bibliography”. Tark. 15.12.2022. *https://www.sssmg.org/wp/bibliography/*

Summers, Tim. 2016. *Understanding Video Game Music*. Cambridge: Cambridge University Press.

ARTIKKELIT 4/2022

Kai Tuuri, Oskari Koskela ja Jukka Vahlo

Pelimusiikin käyttötavat ja funktiot suomalaisten arjessa

FT Kai Tuuri (kai.tuuri@jyu.fi) on Jyväskylän yliopistossa toimiva tutkija, jonka on tehnyt musiikintutkimusta etenkin kuuntelukokemuksen ja ihminen-teknologia vuorovaikutussuhteen aiheista. Hän työskentelee "Pelimusiikkiin kiinnittyneet maailmat" (GAMEM) -hankkeen vastuullisena johtajana. Näkökulmina hän on hyödyntänyt muun muassa ekologista havaintopsykologiaa, enaktiivisen kognition teoriaa sekä fenomenologiaa.

FM Oskari Koskela (oskari.j.koskela@student.jyu.fi) on musiikkitieteestä valmistunut jatko-opiskelija Jyväskylän yliopistossa. Hän työskentelee GAMEM-hankkeessa ja valmistelee tähän kytkeytyvää väitöskirjaansa enaktiivisesta näkökulmasta pelimusiikin esteettiseen kokemukseen.

FT Jukka Vahlo (jukka.vahlo@utu.fi) toimii tutkimuspäällikkönä Turun yliopiston Kauppakorkeakoulun Centre for Collaborative Research -yksikössä ja tutkijatohtorina GAMEM-hankkeessa. Vahlo on pelikokemuksen ja peli–pelaaja-interaktion tutkija, joka on erikoistunut tilastollisten menetelmien soveltamiseen teoriaa ja laadullista analyysia yhdistävissä tutkimusasetelmissa.

DOI: 10.51816/musiikki.125641

The uses and functions of game music in everyday life

The premise of this article is the idea that games and their music do not only relate to playing, but are also part of people's musical practices outside of the actual gameplay situation. However, so far very little research has been done on the meanings of game music outside of gaming. In this study, we aim for a broader understanding of people's relationship with game music by examining how game music is used outside of the context of gaming. The empirical analysis of the article is based on two datasets collected in Finland. The primary material consists of written stories (N=183) about personally meaningful game music memories. In addition to this, we use survey data (N=785) concerning people's activities with their favorite game music outside of the game. In the study, we investigated (1) how varied and common the activities of using game music are, (2) what different types of game music use can be discerned, and (3) what psychological functions of game music are disclosed in the personal stories.

According to both datasets, musical practices with game music in people's everyday life were common. The ways of using game music were also diverse. In general, digital games appear to be a viable resource for engaging in musical practices and acquiring musical experiences. Through cluster analysis, three different types of game music use were outlined from the survey answers: performing/reproducing, reminiscing and appreciating the game experience, which refer to preferences for interacting with game music. Regarding the functions of music, the results imply that the functions of music documented in music psychology literature (*mood management, aesthetic pleasure, self-enhancement, memory connection, social bonding*) are well suited for analyzing the personal meanings of game music. In all, from the results, it can be established that the aesthetic value of game music for people, at least to some extent, seems to be conditioned by the gameplay experience, even if the music is separated from gaming.

Pelimusiikin käyttötavat ja funktiot suomalaisten arjessa

Kai Tuuri, Oskari Koskela ja Jukka Vahlo

Pelimusiikki on ollut ympärillämme vuosikymmeniä, ja se ulottuu lukemattomiin jokapäiväisiin kokemuksiin. Pelit ja niiden musiikit eivät liity ainoastaan pelaamiseen, vaan ne voivat olla mielessämme myös varsinaisen pelitilanteen ulkopuolella. Saatamme kuunnella pelimusiikkia, kun kaipaamme samanlaista voimaantumisen tunnetta, mitä olemme kokeneet pelissä. Toisaalta saatamme pitää muistoista, joita tietyn pelin musiikki tuo mieleemme. Juuri tämän kaltaisia psykologisia musiikin käyttötarkoituksia erilaisissa jokapäiväisissä elämäntilanteissa on laajalti dokumentoitu musiikkipsykologian tutkimuksessa (Boer ja Fischer 2012; Schäfer et al. 2013; Saarikallio et al. 2021). Pelimusiikin merkityksiä peliin liittyvien toimintojen ulkopuolella on kuitenkin toistaiseksi tutkittu vasta hyvin vähän. Suurin osa pelimusiikin tutkimuksesta on keskittynyt pelimusiikin välittömiin vaikutuksiin ja merkityksiin, eli musiikin ja äänen rooliin ja toimintaan pelikokemuksen yhteydessä (esim. Summers 2016; Zehnder ja Lipscomb 2006). Tässä tutkimuksessa tavoittelemme laajempaa ymmärrystä ihmisten suhteesta pelimusiikkiin tarkastelemalla, miten pelimusiikki ulottuu ihmisten arkeen ja miten pelimusiikkia käytetään pelaamisen kontekstin ulkopuolella.

Noudatamme tutkimuksessamme musiikintutkimuksen nykysuuntausta, jossa musiikkia tarkastellaan osana arkielämää. Musiikkisosiologi Tia DeNoran (2000) näkökulmaa mukaillen, musiikin vaikutukset ihmisten elämään nähdään vuorovaikutteisena prosessina, joissa musiikki ei toimi pelkästään yksisuuntaisesti vaikuttavana ärsykkeenä. Toisin sanoen musiikkia ei pidetä yksinomaan funktionaalisena osana pelikokemusta, vaan myös voimavarana, joka palvelee erilaisia psykologisia ja sosiaalisia tarpeita ihmisen elämässä. DeNoran esittämässä teoreettisessa viitekehyksessä pelimusiikin käytössä on kyse musiikin kanssa tapahtuvasta vuorovaikutuksesta, jossa voimme kokeilla millaisia me olemme, miten me toimimme, ja miten rakennamme maailmasuhdettamme. Näin ollen pelimusiikin vaikutus nähdään juuri pelimusiikin ja arjen välisen vuorovaikutuspohjaisen kietoutumisen tuloksena (Tuuri et al. 2021), eikä pelkästään pelin sisäi-

sinä rakenteellis-semioottisina suhteina. Pelimusiikin käyttötavat kaiken kaikkiaan paljastavat tietoa siitä, miten pelit ja niiden musiikki kiinnittyvät merkityksellisesti ihmisten elettyyn elämään ja ajatteluun. Voimme siis tarkastella suhdettamme peleihin erilaisina osallistumisen tapoina ja toiminnan rakenteina, joissa pelit/musiikit organisoituvat osaksi kokemusmaailmaamme, identiteettiämme ja toimijuuttamme (Noë 2015).

Diaz-Gascan väitöskirja ”Music beyond gameplay: Motivators in the consumption of videogame soundtracks” (2013) on yksi harvoista tutkimuksista siitä, miten pelimusiikki on ylittänyt videopeli-median oletettuja rajoja pelikokemuksen ja arkikokemuksen välillä. Se osoittaa, että pelimusiikista nautitaan ja että se on merkityksellistä ihmisille myös pelin ulkopuolella. Ilmiön olemassaolon todentamisesta huolimatta tutkimuksellinen kiinnostus aiheeseen on herännyt hitaasti, joskin on mainittava, että tuore pelimusiikin tutkimusalaa kokoava teos (Fritsch ja Summers 2021) jo noteeraa pelin ulkopuoliset musiikkikäytännöt osaksi pelimusiikin tutkimuskenttää. Tiedossamme ei kuitenkaan ole aiempia tutkimuksia, joissa tutkittaisiin pelimusiikin käyttöä arjessa ja musiikin psykologisia funktioita (ks. Schäfer et al. 2013). Diaz-Gascan (2013) mukaan ihmiset arvostavat pelimusiikin kokemuksia etenkin niiden herättämien muistojen vuoksi. Monet näistä muistoista liittyivät pelimaailmaan, sen tapahtumiin, tunteisiin ja estetiikkaan. Mutta kuten musiikin herättämät muistot yleensä (Barrett et al. 2010), ne sisältävät myös laajempia yhteyksiä menneistä ajoista, kuten nostalgisia muistoja perheestä, ystävistä, paikoista ja muita omaelämäkerrallisesti ja sosiaalisesti merkittäviä kokemuksia.

Musiikki on vahvasti sidoksissa muistoihin, erityisesti sellaisiin, jotka ovat luonteeltaan omaelämäkerrallisia (Belfi, Karlan ja Tranel 2016; Barrett et al. 2010; Janata 2009). Musiikin ja muistin välillä havaittu yhteys on motivoinut meitä tutkimaan pelimusiikin arkielämään liittyvää käyttöä juuri merkityksellisten pelimusiikkimuistojen kautta. Oletuksena on, että muistoihin ”takertuu” kokemuksia sekä pelaamisen aktiviteeteista että niitä ympäröivistä arkielämän tilanneyhteyksistä. Muistojen tutkiminen siis avaa sitä, miten pelit ja niiden musiikit ovat kytkeytyneet osaksi ihmisten elämää, itseymmärrystä ja sosiaalisia suhteita.

Artikkelin empiirinen tarkastelu perustuu Suomessa kerättyihin aineistoihin. Primääriaineiston muodostavat kirjoituskutsulla kerätyt vapaamuotoiset kuvaukset (N=183) henkilökohtaisesti merkityksellisistä pelimusiikkimuistoista. Tämän ohella käytämme kyselyaineistoa (N=785), jossa selvitettiin ihmisten aktiviteetteja suosikkipelimusiikkinsa parissa pelin ulkopuolella. Tutkimuksen tavoitteena on selvittää, 1) millaisia ja kuinka yleisiä pelimusiikin käytön aktiviteetit ovat 2) millaisia toisistaan

poikkeavia pelimusiikin käytön tyyppejä voidaan hahmottaa 3) millaisia psykologisia funktioita esiintyy, ja miten ne liittyvät pelaamiseen ja/tai sitä ympäröivään arkeen. Ensimmäiseen kysymykseen vastaamme analysoiden molempia aineistolajeja. Toiseen kysymykseen vastaaminen perustuu kyselyaineiston klusterianalyysille. Kolmatta kysymystä varten analysoimme kirjallisia pelimusiikkimuistoja. Tutkimus keskittyy kokonaiskuvan luomiseen vasta vähän tutkitusta pelimusiikin arkikäytön ilmiöstä. Tästä syystä sukupuoleen, ikään ja muihin henkilökohtaisiin eroihin liittyvät analyysit on rajattu tarkastelun ulkopuolelle.

Teoreettinen tausta

Toimintakeskeinen näkökulma musiikin kokemiseen

Musiikkisosiologi Tia DeNora (2000) on korostanut musiikin roolia ihmisten arjessa eräänlaisena minuuden tekniikkana (engl. *technology of the self*). Psykologisessa tutkimuksessa edelleenkin vallitseva ajattelutapa on nähdä musiikki ärsykkeen kaltaisena objektina, joka suoraviivaisesti tuottaa kuulijoilleen merkityksellisen kokemusvasteen. Tästä poiketen DeNoran ajattelun keskiössä on toiminnallisuus ja musiikin näkeminen pikemminkin resurssina, joka tarjoaa erilaisia toiminnan mahdollisuuksia (engl. *affordances*). Musiikkiteoksen tai -kappaleen sijasta juuri *musiikin kanssa toimiminen* reflektiivisesti tuottaa toimijalleen merkityksellisiä kokemuksia, mikä laajemmassa mittakaavassa olennaisesti liittyy oman minuuden ja identiteetin kehittämiseen. DeNoran ajattelussa on yhtäläisyyksiä muun muassa Christopher Smallin (1998) ontologiseen argumenttiin musiikista toimintana (ts. miten teemme musiikkia ja mitä teemme musiikin kanssa) sen sijaan, että ymmärtäisimme musiikilla olevan jonkinlaisen pysyvän, toiminnasta riippumattoman olemuksen. DeNoran käsite musiikin kanssa vuorovaikuttamisesta ja Smallin idea musiikkia tarkoittavan sanan asettamisesta verbin muotoon (*musikointi*, engl. *musicking*) perustuvat samanlaiseen ymmärrykseen musiikista performatiivisena ja prosessimuotoisena entiteettinä, jonka olemassaolo inhimillisesti koettavana ilmiönä edellyttää toiminnallista osallistumista.

Musiikin kokemisen prosessuaalisuutta ja osallistuvaa toimintaa korostava näkökulma on samansuuntainen Deweyn (esim. Leddy ja Puolakka 2021) ja myöhempien filosofien (esim. Nguyen 2020) esittämien ajatusten kanssa taiteen estetiikasta juuri kokemisen prosesseihin liittyvänä asiana. Prosessiin keskittyminen siirtää päähuomion erilaisiin kokijan toimiin ja aktiviteetteihin, eli siihen, *miten* taidetta koetaan. Näin asetetusta näkö-

kulmasta katsoen musiikin esteettinen arvo niveltyy kaikkeen siihen, mitä fyysisesti ja mentaalisesti teemme musiikin kanssa. Kuten myöhemmin artikkelissa tuomme ilmi, pelien musiikki on suunnitelmallisesti tarkoitettu osaksi pelin ”maailmaan” liittyvää toiminnallisen kokemuksen prosessia (ja sen estetiikkaa), mutta pelimusiikki voi olla esteettinen resurssi myös monenlaisiin arkielämän tarpeisiin.

Musiikin funktiot

DeNoran (2000) kuvaus musiikista resurssina tai teknologiana herättää kysymyksen siitä, millä tavoin ihmiset, joko tiedostaen tai tiedostamatta, käyttävät musiikkia voimavaran tai työkalun kaltaisesti. Tarkentaaksemme kysymystä lienee ensinnä hyödyllistä tehdä ero lukuisissa erilaisissa partikulaarisissa tilanteissa esiintyvien musiikin käyttöjen sekä yleisemmällä tasolla tarkasteltavien käyttötarkoitusten eli *funktioiden* välille (Merriam 1964). Musiikkipsykologian alalla on viimeisen 20 vuoden aikana melko ponnekkaasti tuotettu tutkimusta etenkin funktioista, jotka liittyvät tunteiden ja mielialojen sääntelyyn, sosiaaliseen kiinnittymiseen, muistojen herättämiseen ja oman minuuden kehittämiseen musiikin avulla (esim. Ruud 1997; Sloboda, O´Neill ja Ivaldi 2001; Laiho 2004; Schubert 2009; Lonsdale ja North 2011; Schäfer ja Sedlmeier 2009; Boer ja Fischer 2012; Groarke ja Hogan 2018). Aihetta on tutkittu psykologian lisäksi myös muista näkökulmista. Kulttuurien välinen systemaattinen tutkimus musiikin funktioista aloitettiin etnomusikologian ja antropologian piirissä jo vuosikymmeniä aikaisemmin (esim. Merriam 1964; Nettl 1983). Huomionarvoisia tarkasteluja on tehty myös evolutionaarisista ja etologisista näkökulmista (esim. Huron 2001; Fernald 1992; Falk 2004, Dissanayake 2006).

Koska aiemmissa tutkimuksissa tunnistettujen erilaisten funktioiden määrä on suuri ja tutkimuksia on tehty erilaisilla lähestymistavoilla, aiempaa kirjallisuutta on pyritty syntetisoimaan ja löytämään funktioiden taustalla olevia ja niitä yhdistäviä teemoja. Kirjallisuuskatsauksessaan Suvi Saarikallio (2011) tunnisti kolme pääelementtiä, jotka toistuivat tutkimuskirjallisuuden funktioissa. Nämä olivat emotionaalinen, introspektiivinen ja sosiaalinen elementti. Thomas Schäfer et al. (2013) puolestaan toteutti kyselytutkimuksen, joka sisälsi 129 kuvausta kirjallisuudessa esitetyistä funktioista. Pääkomponenttianalyysin avulla vastauksista hahmotettiin kolme musiikin kuuntelun funktionaalista ulottuvuutta: tunteiden ja mielialojen säätely, itseymmärryksen saavuttaminen ja yhteisöllisyys. Löydetyt ulottuvuudet antavat tukea Saarikallion (2011) tekemille havainnoille 1) tunteiden kokemiseen ja sääntelyyn, 2) henkilökohtaiseen

itsereflektioon ja kasvuun, sekä 3) yhteisöllisyyden rakentamiseen liittyvistä funktioista. Nämä tulokset antavat suuntaa sille, millainen musiikin kuuntelun psykologisten funktioiden universaali rakenne voi olla, mutta ne eivät välttämättä vielä tarjoa täysin kokonaisvaltaista kuvaa pelimusiikin kannalta mahdollisesti relevanteista ulottuvuuksista.

Aineistomme perustuu osallistujien itse valitsemiin itselleen merkityksellisiin pelimusiikin muistoihin. Siksi tutkimuksemme teorialähtöiseen analyysiin parhaiten soveltuva malli pelimusiikin funktioista olisi sellainen, jonka näkökulma samalla tavoin perustuu tietyn henkilökohtaisesti tärkeän musiikin funktioihin. Päädyimme hyödyntämään tuoretta Saarikallion et al. (2021) tutkimusta, jossa suomalaisia ja intialaisia vastaajia pyydettiin valitsemaan omassa arjessaan merkityksellinen musiikkikappale ja kertomaan omin sanoin sen roolista omassa elämässään. Laadullisessa aineistossa nousi esiin neljä pääfunktiota: 1) *mielialan säätely* (esim. positiivisten emootioiden herättäminen, motivoituminen, rentoutuminen), 2) *esteettinen nautinto* (esim. miellyttävien kokemusten tuottaminen), 3) *itsen kehittäminen* (esim. minuuden reflektoiminen, omaelämäkerrallisten kokemusten ymmärtäminen, vaikeuksien ylittäminen musiikin avulla), sekä 4) *muistiyhteys* (esim. positiivisten muistojen palauttaminen, sosiaalisten muistojen herättäminen). Mallin pohjana olevan aineiston keruumetodologia on linjassa tutkimuksemme aineiston luonteen kanssa, ja mallin neljä funktiota vaikuttavat soveltuvan hyvin teoreettiseksi pohjaksi pelimusiikin funktioiden tunnistamiseen pelimusiikkimuistoja kuvaavissa kirjoituksissa.

Pelimusiikin sidokset pelaamiseen ja sen ulkopuolelle

Digitaalisten pelien tuotannossa pelisuunnittelijoiden tehtävänä on koostaa yhteen pelin ydinsilmukoita (engl. *core gameplay loops*), niihin liittyvää mekaniikkaa ja muita peliominaisuuksia, jotka yhdessä mahdollistavat halutun pelikokemuksen (Salen ja Zimmerman 2003, 316–326). Ydinsilmukoiden puitteissa pelimusiikkia kuunteleva henkilö onkin yleensä mukana erityisessä vuorovaikutuskontekstissa pelin kanssa. Onkin ymmärrettävää, että pelimusiikin tutkimus on lähinnä tarkastellut musiikkia ja sen merkityksiä pelissä ja osana sitä. Niin kutsutussa *ludomusikologisessa* tutkimuksessa on omaksuttu kulttuurisen musiikkitieteen työkaluja, joissa musiikkia käsitellään semioottisesti tekstinä ja pohditaan sen tehtävää ja merkitystä suhteessa pelin kerrontaan ja mekaniikkaan (esim. Kamp, Summers ja Sweeney 2016; Summers 2016). Toinen tutkimuslinja on omaksunut empiirisen lähestymistavan ja tutkinut pelimusiikkia psyko-

logisissa puitteissa keskittyen musiikin vaikutuksiin pelikokemuksessa (esim. Nacke, Grimshaw ja Lindley 2010; Klimmt et al. 2019; Ribeiro et al. 2020; Zhang ja Fu 2015). Molemmat lähestymistavat ovat luoneet pohjaa äänen ja musiikin roolin ymmärtämiselle videopelissä.

Pelikokemuksen aikana musiikin kokeminen enemmän tai vähemmän sulautuu pelaajan toimijuuteen hänen osallistuessaan pelin toimintoihin ja niihin liittyviin fyysisiin sekä kuviteltuihin ympäristöihin (ks. Collins 2013). Pelimusiikin kokemista arvioitaessa on lisäksi syytä huomioida, että toisin kuin monessa muussa musiikinkuuntelun käytännössä, pelaamisen yhteydessä samaa musiikkia saatetaan kuunnella tuntikausia toistuvana osana pelin intensiivistä, pelaajalle mielekästä toimintaa. Musiikki osallistuu pelikokemuksessa etenkin niin sanottua pelin sisään uppoutumista eli *immersiota* palveleviin funktioihin, kuten tunnetilojen herättämiseen, kerrontaan ja toiminnalliseen vuorovaikutukseen (ks. musiikillisen immersion ”ALI”-malli, Van Elferen 2016). Toisin sanoen musiikki ei ole erillinen osa pelikokemusta, vaan pikemminkin se integroituu pelaajan peliin suuntautuvan aktiivisen osallistumisen kautta erilaisissa yhteyksissä sekä pelimaailman sisällä että mahdollisesti myös pelaamisen ulkopuolella (ks. mikro- ja makro-osallistuminen peliin, Calleja 2011). Tämän artikkelin motivaationa on laajentaa ymmärrystä pelimusiikkiin liittyvästä osallisuudesta ja musiikin funktioista tavalla, joka ulottuu varsinaisen pelikokemuksen ulkopuolelle.

Pelaaminen ei tapahdu muusta elämästä erillään, vaan liittyy väistämättä arkipäiväisiin tilanteisiin ja elämäntapahtumiin. Näin pelaamista ympäröivä konteksti tuo pelimusiikin muistoihin erilaisia omaelämäkerrallisia yhteyksiä (esim. Barrett et al. 2010). Tällaiset musiikin muistiyhteydet ovat todennäköisesti merkittäviä minuuden ja yhteisöllisyyden rakentamisen kannalta, koska ymmärtäminen liittyen omaan itseen (ts. millaisia ihmisiä olemme) ja muihin ihmisiin (ts. millaisia olemme suhteessa muihin) oletettavasti ovat tärkeimpiä omaelämäkerrallisen muistin funktioita ihmisillä (Bluck 2003; Mace ja Atkinson 2008). Vaikka musiikki on lähtökohtaisesti osa peliä ja sen kokemista, pelaaminen ei ole ainoa tapa olla vuorovaikutuksessa pelimusiikin kanssa (Diaz-Gasca 2013). Pelimusiikkia kuunnellaan myös peleistä erillään. Pelien alkuperäisiä soundtrackejä on ollut saatavilla jo jonkin aikaa, ja pelimusiikin uusia sovituksia on myös mahdollista kuunnella sekä äänitteinä että elävinä konserttiesityksinä (ks. Fritsch ja Summers 2021). Musiikkiteollisuus elää myös vuorovaikutuksessa pelien tuotannon kanssa, minkä johdosta pop-musiikkia myös lisensoidaan pelien taustamusiikiksi (Ivănescu 2021).

Menetelmät

Tarina-aineisto

Henkilökohtaisesti merkityksellisiä pelimusiikin muistoja kerättiin tekstimuotoisina tarinoina suomalaisilta osallistujilta avoimella kirjoituskutsulla. Keruu järjestettiin yhteistyössä Yhteiskuntatieteellisen tietoarkiston kanssa. Keruulomakkeessa kysyimme: ”Tuleeko mieleesi pelimusiikkiin liittyviä muistoja, jotka koet itsellesi tärkeiksi – tai jopa rakkaiksi? Haluamme kuulla tarinasi juuri tällaisesta musiikkimuistosta ja mieleesi jääneistä pelimusiikin kokemuksista”. Kirjoituskutsun tarkoituksena oli saada vastaajilta spontaaneja ja vapaasti muodostuneita henkilökohtaisia kertomuksia. Tämän vuoksi pyrimme kirjoitusohjeessa kuvailemaan pelimusiikkimuiston merkittävyyttä avoimesti ja välttämään aiheen määrittelemistä vain yhdellä tavalla.

Keruukutsua levitettiin erilaisten sosiaalisen median ryhmien ja sähköpostilistojen kautta. Tavoittaaksemme ihmisiä erilaisista väestöryhmistä käytimme kutsun levittämiseen myös Facebook-markkinointikampanjaa. Keruu tuotti vastauksia 184 henkilöltä. Yksi vastaajista oli alle 15-vuotias, joten tämä vastaus poistettiin tutkimuksesta.[1] Kerätyistä tarinoista (N = 183, keski-ikä 35 vuotta) huomattavan suuri osa (78 %) oli miesten kirjoittamia muistoja. Viisi vastaajaa ilmoitti sukupuolekseen ”muu” ja kaksi ei halunnut kertoa sukupuoltaan. Naispuolisten vastaajien pienempi osuus ei edusta suomalaisten pelaajien sukupuolijakaumaa, joka on tasan naisten ja miesten välillä, kun otetaan huomioon sekä tietokone-, konsoli- että mobiililaitteilla tapahtuva pelaaminen (ks. Kinnunen, Taskinen ja Mäyrä 2020). Onkin todennäköistä, että keruukutsu jostain syystä tavoitti miesvastaajia tehokkaammin tai kutsuun vastaaminen vetosi heihin voimakkaammin. Suurin osa vastaajista (64,5 %) ilmoitti olevansa aktiivisia pelaajia. Toiseksi suurin ryhmä (27,9 %) ilmoitti pelanneensa aktiivisesti varhaisemmassa elämänvaiheessa. Muut vastaajat (7,7 %) eivät pitäneet itseään aktiivisina pelaajina.

Laadulliset analyysit

Pelimusiikin käyttöä kuvaavien mainintojen, ilmaisujen, teemojen tai käsitteiden esiintymistä tekstiaineistossa tarkasteltiin käyttäen laadullista sisällönanalyysimenetelmää. Analyysi toteutettiin kahdessa osassa, joista

1 Tutkimuseettisen neuvottelukunnan ohjeissa todetaan, että henkilön oma suostumus osallistumiseen on riittävä, kun osallistuja on 15-vuotias tai vanhempi.

ensimmäinen keskittyi pelimusiikin kanssa vuorovaikuttamisen aktiviteetteihin ja toinen pelimusiikin käyttötarkoituksiin eli funktioihin.

Aineistolähtöisen analyysin avulla siis ensin selvitettiin, millaisia pelimusiikin käytön (ts. pelimusikoinnin) yleisiä aktiviteetteja tarinat paljastivat. Tapauskohtaiset havainnot pyrittiin analyysivaiheessa pelkistämään aktiviteettien kategorioiksi, joita tekstiaineiston paljastamat sisällöt pelimusiikin kanssa vuorovaikuttamisen tavoista temaattisesti edustavat. Analyysin kuluessa kategorioita muokattiin tai tehtiin lisää, kunnes uusia, yksittäisiä tapauksia yleisempiä aktiviteetin lajeja ei enää havaittu. Erilaisia kategorioita muodostui yhteensä kuusi kappaletta: 1) *pelaamalla kuunteleminen*, 2) *kuunteleminen*, 3) *musiikin mielessä muisteleminen*, 4) *toisintaminen*, 5) *toisintojen kuunteleminen* ja 6) *säveltäminen*. Kategorioiden edustamat musikoinnin laadut eivät ole toisiaan poissulkevia, ja niinpä yksittäiset tarinat yleensä assosioituivat yhteen tai useampaan kategoriaan. Aineistossa oli vain neljä tarinaa, joihin ei kyetty assosioimaan yhtään musikointiaktiviteettia riittävän eksplisiittisesti. Jokaiseen kuudesta kategoriasta linkittyneitä tarinoita ei löytynyt lainkaan, ja vain yksi tarinoista viittasi viiteen eri kategoriaan.

Teorialähtöisen laadullisen analyysin avulla tarinoista paikallistettiin esimerkkejä pelimusiikin käyttötarkoituksista, perustuen aikaisemmassa tutkimuksessa (Saarikallio et al. 2021) havaittuihin musiikin kuuntelun psykologisiin funktioihin. Koska tämä jaottelu neljään pääfunktioon on syntynyt vastaajille merkityksellisten musiikin käytön kokemusten pohjalta, se muodostaa potentiaalisesti hyvän pohjan teorialähtöiselle tarkastelulle. Analyysin lähtökohdaksi otettiin neljä funktiota: 1) *mielialan säätely*, 2) *esteettinen nautinto*, 3) *itsen kehittäminen* ja 4) *muistiyhteys*. Ovi jätettiin kuitenkin auki myös uusien kategorioiden havaitsemiselle aineistosta. Tässä mielessä funktioihin kohdistuva analyysi oli osittain myös aineistolähtöinen: sitä tehtäessä harkittiin aktiivisesti vaihtoehtoisia kategorisointitapoja, jotka mahdollisesti paremmin kuvaisivat tarinoissa esiintyviä musiikin käyttötarkoituksia. Tällaisen reflektion tuloksena päädyttiin lisäämään viides kategoria, *yhteisöllisyys*. Aineistosta nimittäin löytyi runsaasti viitteitä musiikillisten aktiviteettien sosiaalisista yhteyksistä, jotka eivät olleet pelkästään nähtävissä musiikin sosiaalisina muistiyhteyksinä (ts. miten musiikki tuo mieleen yhteisöllisiä muistoja, ks. Saarikallio et al. 2021). Tällainen yhteys oli esimerkiksi sosiaalisten siteiden rakentuminen pelimusiikin avulla. Samaan tapaan kuin aktiviteettien analyysissä, tarinat usein viittasivat useampiin pelimusiikin käyttötarkoituksiin. Vain viidessä tarinassa viittauksia ei tullut yhteenkään funktioon. Näissä tapauksissa vihjeet funktioista olivat tarinoissa vähäisiä ja jäivät liian tul-

kinnanvaraiselle tasolle. Kuudessa tarinassa esiintyi kaikkia viittä pelimusiikin käytön funktiota.

Kyselyaineisto ja tilastollinen analyysi

Pelimusiikkimuistojen lisäksi keräsimme kyselyaineiston suomalaisten suosikkipelimusiikeista ja niihin liittyvistä kokemuksista. Kyselyn tavoitteena oli selvittää minkälaisia pelikokemukseen sisältyneitä ja sille ulkoisia asioita vastaajat liittävät heille mieluisimpiin pelimusiikkeihin. Kyselylinkkiä levitettiin sosiaalisessa mediassa ja sähköpostilistojen kautta. Käytimme myös Facebook-kampanjaa, jonka kautta tasapainotettiin kyselyn näkyvyyttä erilaisille ihmisryhmille.

Käyttämässämme kyselytekniikassa vastaaja keskittyi kerrallaan yhteen valitsemaansa pelimusiikkiin ja vastasi siihen liittyviin lyhyisiin kysymyssarjoihin, jotka vuorollaan käsittelivät erilaisia näkökulmia pelimusiikin kokemukseen. Emme olettaneet, että vastaajilla olisi vain yhdenlaisia suosikkeja. Tästä syystä kysely organisoitiin niin, että samat kysymyssarjat voitiin toistaa silmukoidusti useaan kertaan. Näin kukin vastaaja sai mahdollisuuden mainita vähintään yhden ja enintään viisi suosikkipelimusiikkiaan, joihin liittyvistä kokemuksista hän pääsi kertomaan kysymyssarjoihin vastaamalla.

Kysymyssarjojen muodostaman silmukan (ts. kysymyssilmukan) viimeisenä vaiheena vastaajia pyydettiin täsmentämään, olivatko he kuunnelleet, soittaneet, hyräilleet tai muistelleet kyseisen pelin musiikkia pelaamisen ulkopuolella. Mikäli kyselyyn osallistuneet vastasivat tähän kysymykseen myöntävästi, heitä pyydettiin tarkentamaan, minkälaisia pelaamisen ulkopuolisia aktiviteetteja he olivat tehneet mainitsemaansa pelimusiikkiin liittyen. Ulkopuolisia musikoinnin tapoja selvitettiin monivalintakysymyksellä: ”Minkälaisia aktiviteetteja olet tehnyt kyseiseen pelimusiikkiin liittyen pelaamisen ulkopuolella? Valitse kaikki sinuun sopivat vaihtoehdot.” Tässä kysymyksessä vastaajalle esitettiin yhdeksän pelaamisen ulkopuolisen aktiviteetin lista sekä mahdollisuus kuvata listaan sisältymätöntä muuta aktiviteettia. Vastausvaihtoehdot laadittiin tarina-aineistossa esiintyneiden aktiviteettien pohjalta.

Kyselyaineisto koostui kaikkiaan 788 vastauksesta, joista kuitenkin poistettiin kolmen alle 15-vuotiaan vastaukset. Pelimusiikkimuistojen keruuseen verrattuna kysely (N = 785, keski-ikä 31,3 vuotta) tuotti paljon tasapainoisemman sukupuolijakauman, sillä vastaajista 40,1 % oli naisia ja 53,1 % miehiä. Tämän lisäksi vastaajista 3,7 % oli muunsukupuolisia ja 3,2 % ei halunnut kertoa sukupuoltaan. Kyselyyn osallistuneista peräti

75,5 % katsoi olevansa aktiivisia pelaajia. Kaikkiaan 19,5 % ilmoitti pelanneensa aktiivisesti aiemmassa elämänvaiheessaan, ja 5,0 % ei pitänyt itseään pelaajina. Pelimusiikkimuistojen keruuseen verrattuna aineistossa oli siis enemmän aktiivisia pelaajia ja matalampi vastaajien keski-ikä.

Raportoimme kysymyssarjoista ainoastaan pelaamisen ulkopuolisiin aktiviteetteihin liittyneiden kysymysten tuloksia, koska olemme kiinnostuneita selvittämään, minkälaisia pelikokemuksen ulkopuolelle ulottuvia pelimusiikin aktiviteetteja voidaan tunnistaa ja miten vallitsevia nämä aktiviteetit ovat. Kyselyaineisto täydentää tarina-aineistoa tärkeällä tavalla, sillä musikoimisen aktiviteetteja ei spesifisti kysytty tarinoiden keruun yhteydessä. Näin ollen musikointiaktiviteettien esiintyminen tarinoissa on jossain määrin sattumanvaraista eikä anna systemaattista kuvaa aktiviteettien yleisyydestä ja keskinäisistä riippuvuussuhteista.

Voidaksemme vastata tutkimuksemme toiseen tutkimuskysymykseen, eli siihen, millaisia toisistaan poikkeavia pelimusiikin käytön tyyppejä ja profiileja voidaan hahmottaa, teimme kyselyaineistolle klusterianalyysin. Siinä kyselyvastauksia organisoidaan ryhmiksi sen mukaan, miten samanlaisia vastaukset ovat ryhmän sisällä ja kuinka erilaisia ne ovat verrattuna muihin ryhmiin. Muodostimme kyselyaineistosta klusterianalyysia varten *paneeliaineiston*, jossa havaintoyksiköistä eli vastaajista oli 1–5 havaintoa riippuen siitä, kuinka monta erillistä pelimusiikkia vastaaja oli maininnut. Kaikkiaan kyselyyn vastanneet 785 henkilöä mainitsivat 2306 suosikkipelimusiikkiaan. Ensimmäisessä kysymyssilmukassa vastaajalta edellytettiin vastaamista lisäkysymyksiin liittyen hänen mainitsemaansa pelimusiikkiin. Muiden mainittujen pelimusiikkien kohdalla kysymyssilmukan kysymyssarjoihin vastaaminen oli vapaaehtoista. Ennen viimeistä kysymyssarjaa, joka koski pelaamisen ulkopuolisia musikointiaktiviteetteja, vastaajilta kysyttiin olivatko he kuunnelleet, soittaneet, hyräilleet tai muistelleet kyseisen pelin musiikkia pelaamisen ulkopuolella. Peräti 99,2 % vastaajista vastasi tähän kysymykseen ainakin kerran myöntävästi, ja kaikkiaan vastauskertoja pelaamiselle ulkoisen musikoinnin kysymyssarjaan kertyi 1754 kappaletta (keskimäärin 2,23 vastaajaa kohden). Mainittu 1754 pelaamisen ulkopuolisen musikoinnin aineisto toimi lähtökohtana klusterianalyysille ja sisälsi yhdeksän musikointiaktiviteetin listaan liittyvät vastaukset. Koska kyselyllä kerätty aineisto oli muodoltaan kyllä- ja ei -vastausvaihtoehdoista koostuvaa dataa, sovelsimme tällaiselle aineistotyypille soveltuvaa k-means -klusterointia ja sen menetelmänä binaariselle aineistolle kehitettyä Jaccardin indeksiä (ks. Hennig 2007).

Tarinoissa esiintyneet musikointitavat

Selvästi yleisin musiikin kanssa vuorovaikuttamisen aktiviteetti merkityksellisiä pelimusiikkimuistoja koskevissa tarinoissa (N=183) oli *pelaamalla kuunteleminen* (joka esiintyy 91 %:ssa tarinoista).[2] Tulos osoittaa, että vuorovaikutus pelimusiikin kanssa suoraviivaisimmillaan kytkeytyy pelaamisen yhteyteen. Miltei jokaisessa tarinassa pelimusiikki näytti tulleen henkilön elämään juuri oman pelaamisen ja siihen liittyvien kokemusten kautta.

> Koko tätä kakofoniaa [*Zoids*] säesti Rob Hubbardin säveltämä SID-musiikki, joka alkoi mahtipontisesta ”nyt tuhotaan kaikki” ja jatkui entistä tehokkaampaan mielenilmaukseen että nyt kukaan ei voi minulle mitään, mikä sitten kaatuu välittömästi musiikin mukana masentavaan ”eihän näille voi yhtään mitään” toteamiseen ja pelin uudelleen aloittamiseen. (o69)

> Tämän pelin [*NieR (alkup.)*] kanssa tarina ja sitä voimistava musiikki on saanut itkemäänkin tavalla johon [moni] mediatuote ei pysty. (o95)

Kuten esimerkit yllä tuovat esiin, pelaamalla kuunteleminen usein liittyy pelaamisen läpielettyyn kokemukseen ja aktiviteetteihin, mutta poikkeuksiakin löytyy. Joissakin tapauksissa peli jopa käynnistettiin pelkästään musiikin kuuntelemisen vuoksi.

> Sävellys oli niin vaikuttava ja tunteita nostattava, että muistan käynnistäneeni pelin joskus vaan siksi, että saisin kuunnella sitä kappaletta. (o27)

Vaikka pelaamalla kuuntelemista voidaan pelimusiikkimuistojen perusteella pitää keskeisimpänä aktiviteetin muotona, pelin musiikin alkuperäisversion *Kuunteleminen* jonkin muun median kuin pelin kautta oli myös hyvin yleistä (esiintyy 64 %:ssa tarinoista). Yhteys pelaamiseen on kuitenkin olemassa, sillä kuuntelemista edelsivät usein toistuvat kokemukset pelin parissa.

> Olen vuosien varrella pelannut pelin [*Final Fantasy VII*] läpi useita kertoja ja palannut ko. biisiin myös pelin ulkopuolella. (o173)

> Pelimusiikki[a] tulee nykyään kuunneltua lähes päivittäin. Monista peleistä jää musiikit mieleen melkein peliä paremmin ja tulee näiden pariin palattua monissa tapauksissa pelejä useammin. (o158)

2 Kaikki tarinoista artikkeliin poimitut lainaukset ovat kieliasultaan alkuperäisessä muodossa.

> Tästä laitteesta [*Commodore 64*] tulevat soundit olivat aivan eri äänimaailmasta, mihin olin aiemmin tottunut. […] Välillä huomasin lataavani tiettyjä pelejä, en edes palatakseni, vaan vain musiikin takia ja jossain vaiheessa myös tallensin niitä C-kasetille, voidakseni jatkaa kuuntelua toisaalla. (o113)

Vain muutamassa tarinassa kirjoittaja korosti sellaista kokemuspositiota, joka ei ollut suoraan suhteessa pelaamiseen. Tällaisissa tapauksissa tarinan painopiste oli muiden ihmisten suorittaman pelaamisen sivusta seuraamisessa ja kuuntelemisessa.

> Moni peleistä oli senikäisenä itselleni vielä liian vaikeita, kuten Zelda II, ja tyydyinkin katselemaan veljeni pelaamista sivusta. Koska hän kykeni pelaamaan pelin alusta loppuun, sain myös kuulla kaiken sen musiikin mitä pelillä oli tarjota […] (o177)

> Olen itse pelannut kyseistä peliä [*Splatoon 2*] vaan muutaman kerran, mutta seurannut sivusta lasteni pelaamista sitäkin useammin. (o143)

> Useimmiten kävi niin, että Halon rauhoittava musiikki tuuditti minut uneen sohvalle. Vielä nykyäänkin, jos kuulen Halon musiikkia, muistan kaikki ne makeat unet, jotka nukkua tuhisin pelin ollessa täydessä käynnissä. (o2)

Toisaalta harvoissa tapauksissa henkilölle merkityksellinen pelimusiikki on tullut tutuksi täysin ilman yhteyttä itse peliin, vaan esimerkiksi nettivideoiden tai soundtrackien kautta.

> Ehkäpä joskus pelaan tätä peliäkin [*Lunar: Silver Star Story*] ihan vaan siksi, että kuulisin tuon itselle rakkaan kappaleen alkuperäisessä muodossaan. (o154)

Musiikin mielessä muisteleminen oli kolmanneksi yleisin musikointiaktiviteetti pelimusiikkimuistojen kuvauksissa (esiintyi 21 %:ssa tarinoista). Muistelemisella tarkoitetaan tässä musiikin muistinvaraista ”kuulemista” omassa mielessä ilman akustista kuuloaistimusta. Sitä voidaan pitää samana ilmiönä, johon musiikkipsykologiassa viitataan kuvitellun musiikin (engl. musical imagery) käsitteellä (esim. Bailes 2019).

> […] parhaat kappaleet jäävät soimaan pitkäksi aikaa päähän vaikkei peliä olisi pelannut pitkään aikaan. (o163)

> Nyt kun muistelen sitä musiikkia (ihan muistista, en soita sitä nyt) […] (o27)

> Kuulen vieläkin korvissani Menu-valikon taustalla [*Rayman*] soineen funkkaavan biisin. (o54)

> Kun ajattelen kyseistä peliä [*Super Mario Bros. 3*], pystyn kuulemaan mielessäni monenlaisen eri kentän musiikit. (o7)

Vaikka kutsumme aktiviteettia tahdonalaisuutta kuvaavalla sanalla ”muisteleminen”, musiikin mielessä kuulemista esiintyi toistuvasti myös ei-tahdonalaisena musiikin kuvitteluna (ks. Liikkanen ja Jakubowski 2020), joissa suosikkipelin musiikki jää ”soimaan päähän” tai alkaa spontaanisti ”soimaan” mielessä arkielämän tilanteissa.

> Pelissä [*Ski or Die*] oli kitarapainotteista musiikkia, joka jäi soimaan päähän niin tiukasti, että huomasin sen soivan päässä aikuisena yhtäkkiä ilman että edes muistin pelin nimeä. (o166)

> Varsinkin (pokemonin) taistelumusiikki on jotain mikä tulee aina mieleen kun jotain haastavaa tapahtuu elämässä. (o88)

> Samalla tavalla kuin keho reagoi nestehukkaan janon tunteella, aivoni alkoivat soittaa minulle rohkaisevaa musiikkia [*Mass Effect 3*] paniikin hetkellä. (o110)

Toisintaminen aktiviteettinä viittaa uuden soivan muodon antamiseen pelimusiikille esimerkiksi laulamalla tai soittamalla. Toisintaminen oli aineistossa lähes yhtä yleinen musikoinnin tapa kuin musiikin muisteleminen (esiintyi 19 %:ssa tarinoista). Alla olevat esimerkit havainnollistavat toisintamista sekä pelin aikaisena aktiviteettina (mukana laulaminen) että pelitapahtumien ulkopuolisena musiikin tuottamisena (laulamalla tai soittamalla).

> Musiikki [*Serf City – Life is Feudal*] jäi päähän pyörimään ja sitä saattoi hyräillä pelin aikana tai vaikka vielä tänäkin päivänä sillloin tällöin. (o55)

> C-64:n pelissä Bruce Lee on tarttuva teemabiisi. Sitä tuli laulettua porukassa monesti, kun peli vihdoin suvaitsi latautua. Sanat mukailivat melodiaa seuraavaan tyyliin: Tiidii diidii tiidii diidii Bruucee Lee. Bruucee Lee. (o20)

> Esimerkiksi Dragon Age Inquisitionissa (Bioware) on hyvin paljon tarttuvia tavernalauluja, joita kuuntelemme mielellämme kotona puolisoni kanssa tai saatamme alkaa spontaanisti laulaa. (o35)

> Opettelin kitaransoittoa, että voisin soittaa pelimusiikkia itsekin. (o76)

Pelimusiikin toisintaminen perustui joissakin tapauksissa nuotinnettuun versioon musiikista, esimerkiksi piano- tai kuorosovitusten muodossa:

> Löysin sattumalta tuolloin nettisivuston, johon oli koottu kaikkien silloisten FF-pelien [*Final Fantasy*] musiikkia pianosovituksina. Tämän aarreaitan löytyminen luultavasti johti lopulta siihen, että olen nykyään koulutukseltani muusikko […] (o4)

> Häävalssitoiveena oli ”Final fantasy”-pelistä poimittu valssi, en muista mistä osasta [tarkistin: osa VIII]. Taisin löytää kirjastosta pianonuotit, joita käytin sovituksen pohjalla. […] Lopulta soitimme sen rautalankakitaran, alttoviulun ja kontrabasson triona. (o1)

> […] olin mukana harrastekuorossa jossa laulettiin myös paljon pelimusiikkia. (o25)

Toisintojen kuunteleminen (esiintyi 15 %:ssa tarinoista) muodosti pelimusiikkimuistoissa erityisen musiikin kuuntelemisen kategorian, jossa aktiviteetti kohdistuu alkuperäisen pelimusiikin tai soundtrackin sijasta jonkinlaiseen uudistettuun toisintoon tai uudelleenmiksaukseen sävellyksistä. Toisintoihin tarinoissa viitattiin esimerkiksi puhuttaessa pelimusiikkikonserttien tai konserttitaltiointien kuuntelemisesta. Yllättäen myös häät mainittiin toistuvasti pelimusiikin toisintojen kontekstina.

> Yksi elämäni kohokohtia on ollut vuonna 2016 järjestetty Melodies of Lifestream-pianokonsertti Helsingissä. Matkustimme ystävieni kanssa monta tuntia päästäksemme paikalle. (o72)

> Kävin myös Kingdom Hearts -konsertissa Lontoossa, joten myös siitä kertyi merkittävä muisto. Kingdom Hearts musiikki on myös ainoa pelimusiikki, jota kuuntelen usein vapaajallani. (o41)

> Aina kun päähenkilö meni pelissä [*Pirates! Gold*] naimisiin, musiikkina oli Bachin Sarabande Ranskalaisesta sarjasta no5. Kun sitten menimme itse naimisiin, oli tämä kaunis kappale itsestään selvästi meidän sisääntulomarssi alttarille kävellessä. (o50)

Vähiten aineistossa esiintynyt pelimusikoinnin tyyppi oli *s*äveltäminen (esiintyi 6 %:ssa tarinoista). Säveltämisellä viitataan tässä sellaiseen oman musiikin tekemiseen, jossa on jokin kytkös pelimusiikin kokemuksiin. Kyseessä ei siis välttämättä ole oman pelimusiikin säveltäminen.

> Kun sain koneeseeni ensimmäisen SoundBlaster-äänikortin se avasi pelimusiikin maailman. Innostuin tekemään demoihin musiikkia […] (o56)
>
> […] musiikki jäi sillä tavalla elämään että myöhemmin sitten jo nuorena aikuisena palasin tähän last Ninja II -musiikkiin ja käytin C-64:llä tehtyä lead-soundia omassa sävellyksessäni. (o150)

Esimerkkien avulla yllä havainnollistetut kuusi kategoriaa luovat kattavan kokonaiskuvan siitä, millaisista aktiviteeteista pelimusiikin kanssa vuorovaikuttaminen koostuu silloin, kun huomio ei ole yksinomaan pelin sisäisessä kokemusmaailmassa. *Pelaamalla kuunteleminen* ja *Kuunteleminen* ovat tietenkin laajoja kategorioita, joiden puitteissa olisi mahdollista edelleen hahmottaa tarkentavia alakategorioita, esimerkiksi erilaisia tilannesidonnaisia orientaatioita ja aktiviteetteja musiikin kokemiseen (Tuuri ja Eerola 2012) ja musiikin kuuntelun linkittymistä pelaamisen aktiviteetteihin (Vahlo et al. 2021).

Pelin ulkopuolisen pelimusikoinnin muodot ja tyypit

Selvitimme pelaamisen ulkopuolisen musikoinnin muotoja ja niiden vallitsevuutta toteuttamalla klusterinanalyysin niille 779 kyselyvastaajan antamalle 1754 pelimusiikkikuvaukselle, joihin vastaajien mukaan oli liittynyt pelaamisen ulkopuolisia aktiviteetteja. Pyysimme kyselyvastaajia valitsemaan yhdeksän musikointikuvauksen joukosta ne vaihtoehdot, jotka kuvastivat heidän omaa kokemustaan pelin ulkopuolisesta musikoinnista. Vastauksia ei rajoitettu, vaan vastaajat saattoivat valita nollasta yhdeksään vastausvaihtoehtoa. Yhdeksän vastausvaihtoehtoa sekä niiden mainintojen määrä aineistossa on kuvattu taulukossa 1.

Musikointimuoto	Mainintojen määrä
Kuunnellut pelimusiikkia	1586
Muistellut pelimusiikkia mielessäsi	1322
Hyräillyt tai laulanut kappaleita	920
Pelannut peliä uudelleen sen pelimusiikin takia	787
Katsellut pelivideoita	663
Soittanut itse kappaleita	420
Osallistunut musiikkiin liittyviin konsertteihin tai klubeihin	144
Tehnyt omia versioita musiikista	91
Osallistunut musiikkiin liittyviin muihin tapahtumiin	44
Mainintoja yhteensä	**5977**

Taulukko 1. Erilaisten musikointimuotojen mainintojen määrä kyselyaineistossa.

Kyselyaineiston tilastoanalyyttinen klusterianalyysi (k-means, Jaccardin indeksi) toteutettiin kolmen klusterin ratkaisumallilla ja hyödyntämällä yhdeksään vastausvaihtoehtoon kertynyttä aineistoa. Kolmen klusterin ratkaisuun päädyttiin tarkastelemalla aineistosta muodostettua WSS (Within-Cluster Sum of Squares) -kuvaajaa ja etsimällä siitä poikkeamia, joiden perusteella voidaan tunnistaa alin koko aineistoa kuvaava klusterimäärä. Klusterit ja jokaisessa klusterissa esiintyneet kysymysvaihtoehdot on kuvattu taulukossa 2.

Klusterianalyysin avulla vastauksista profiloituu kolme erilaista pelimusiikin käytön tyyppiä, joiden voidaan nähdä edustavan tietynlaisia preferenssejä tai taipumuksia pelimusiikin kanssa vuorovaikuttamiseen. Olemme muuttujien esiintyvyyksiä tulkitsemalla nimenneet klusterit seuraavasti: *toisintaminen*, *muisteleminen* ja *pelikokemuksen arvostaminen*. Klusterit ovat keskenään huomattavan eri suuruisia. Vallitsevin tyyppi (n=1331) on moninkertaisesti suurempi kuin kaksi muuta tyyppiä.

	Toisintaminen	**Muisteleminen**	**Pelikokemuksen arvostaminen**
N	**144**	**1331**	**279**
Kuunnellut pelimusiikkia	77,1 %	90,4 %	97,5 %
Muistellut pelimusiikkia mielessäsi	0,0 %	99,3 %	0,0 %
Hyräillyt tai laulanut kappaleita	70,1 %	57,6 %	18,6 %
Pelannut peliä uudelleen sen pelimusiikin takia	5,6 %	48,8 %	46,2 %
Katsellut pelivideoita	2,1 %	42,1 %	35,8 %
Soittanut itse kappaleita	59,7 %	23,7 %	6,5 %
Osallistunut musiikkiin liittyviin konsertteihin tai klubeihin	12,5 %	8,8 %	3,2 %
Tehnyt omia versioita musiikista	10,4 %	5,6 %	0,7 %
Osallistunut musiikkiin liittyviin muihin tapahtumiin	3,5 %	2,6 %	1,8 %

Taulukko 2. Pelaamisen ulkopuolinen musikointi, kolmen klusterin ratkaisu, kuvattuna jokaisen yhdeksän musikointi-muuttujan prosentuaalisena esiintyvyytenä klustereittain.

Pelimusiikin kuunteleminen pelin ulkopuolella on vahvasti yhteinen piirre kaikille kolmelle tyypille, mutta muiden muuttujien osalta selviä eroja on havaittavissa. *Toisintamisen* tyyppi eroaa muista tyypeistä siinä, että musikointimuodoista korostuvat pelimusiikin oma versioiminen (soittaminen, hyräileminen, omien versioiden tekeminen) sekä jossain määrin myös muiden versioiden kuunteleminen (konsertit). Tämän perusteella voisi väittää, että ”toisintajat” katsovat musiikin olevan ongelmattomasti irrotettavissa pelaamisen kokemuksesta.

Muistelemisen tyyppi eroaa muista tyypeistä musikointimuotojen painottumisessa musiikin mielessä muistelemiseen (musiikkia kuvittelemalla) ja musiikin kuuntelemiseen pelikokemuksen kanssa (pelivideot ja musiikin takia pelaaminen). Toisaalta tyypissä ilmenee myös painotus pelimusiikin hyräilemiseen, mikä ei kuitenkaan yllä esiintyvyydeltään samalle tasolle Toisintamisen tyypin kanssa. Pelimusiikin ”muistelijoille” musiikki vaikuttaa kuuluvan orgaanisesti pelikokemukseen, mutta se on myös versioitavissa.

Pelikokemuksen arvostamisen tyyppi on profiililtaan melko lähellä muistelemisen tyyppiä, sillä selvällä poikkeuksella, ettei musiikin mielessä muistelemista esiinny lainkaan. Musiikin toisintaminenkaan ei missään muodossa kuulu tämän musikointityypin repertuaariin. Edellisen tyypin tapaan myös ”pelikokemuksen arvostajilla” on preferenssi pelimusiikin kuuntelemiseen ja nauttimiseen pelikokemuksen yhteydessä. Musiikin versiointi tai muisteleminen ei ole heille kiinnostavaa, vaan nimenomaan alkuperäinen pelikokemus on tärkeä.

Tarinoissa esiintyneet pelimusiikin funktiot

Mielialan säätely

Mielialan säätelyllä (engl. *mood management*) tarkoitetaan musiikin käyttöä jonkin halutun mielialan tai affektiivisen tilan saavuttamiseksi. Tätä musiikin funktiota esiintyi tarina-aineistossamme 21 %:ssa tarinoista. Saarikallion et al. (2021) aineistossa hahmottui kolme säätelyn alakategoriaa: 1) positiiviseen olotilaan pyrkiminen, 2) motivoituminen, inspiroituminen ja energisoituminen, sekä 3) rentoutuminen ja rauhoittuminen. Kuten seuraavassa voimme havaita, tarinamuotoisista pelimusiikkimuistoista esiin nousseet mielialan säätelyn funktiot noudattivat suurelta osin samanlaisia perusteemoja. Painopiste oli tässä analyysissä nimenomaan siinä, millä tavoin ihminen kokee käyttävänsä tai tarvitsevansa pelimusiikkia haluamansa mielialan saavuttamiseen, eikä pelkästään siinä, miten musiikki toimii tunnelman luojana pelikokemuksen estetiikan puitteissa. Toisaalta raja pelin sisäisen ja ulkoisen välillä on tulkinnanvarainen esimerkiksi silloin, kun ”mahtipontiset” taistelumusiikit mainitaan tarinassa pelisuoritusta parantavina tai kun henkilö kertoo kuuntelevansa saman pelin musiikkia myös työskennellessään (o33). Kaiken kaikkiaan pelimusiikki resurssina mielialan säätelyyn liittyi joko itse musiikin ominaisuuksiin tai pelikokemuksen herättämiin tunnelmiin.

Positiiviseen olotilaan pyrkimisen funktioon liittyen useissa tapauksissa pelimusiikin yksinkertaisesti sanottiin tuottavan hyvää mieltä tai piristävän.

> Pidin pelin [*Trollie Wallie*] ideasta, shoppailusta+seikkailu ja musiikki oli tosi tarttuva!
>
> Vieläkin tulee hyvä mieli, kun sitä kuulee tai se soi mielessä. (o63)
>
> Sonicin musiikit ovat iloisia ja ne auttavat minua jaksamaan arjessa. Ne piristivät minua lapsena, kun minua koulussa kiusattiin. (o75)

Samalla tapaa kuin Saarikallio et al. (2021) havaitsivat musiikinkuuntelututkimuksessaan, positiivinen mielialan säätely liittyi myös meidän aineistossamme eräänlaiseen positiiviseen eskapismiin, eli musiikin kykyyn siirtää henkilö toiseen todellisuuteen – tässä tapauksessa pelin maailmaan, tunnetiloihin ja etenkin seikkailun odotuksen tunteeseen.

> Peli päälle ja kaijuttimista pärähtää ikoninen Final Fantasy Interlude, tulee tunne toisesta todellisuudesta. Pieni pätkä saa siirtymään pelin maailmaan ja jättämään arjen harmauden. […] Vuosienkin jälkeen tämä kappale jaksaa piristää pelin avatessa. Se on merkki omasta ajasta pelin kanssa. Kuten jo sanoin, se on lupaus seikkailusta. (o12)
>
> Pelin [*Oblivion*] rauhalliset kappaleet herättävät vieläkin suloisen muiston pelin seikkailun tunteesta ja toisaalta ympäröivän maailman kauneudesta […] (o73)

Aineisto sisälsi mainintoja miellyttävän pelimusiikin käytöstä ”arkea värittävänä” taustamusiikkina liikkumiselle, työskentelylle tai jollekin muulle tekemiselle (esim. Boer ja Fisher, 2010).

> Jollekin soittolistalle olen kerännyt mielestäni kauneimpia kappaleita eri peleistä, ja niiden kuuntelu tuottaa isoa mielihyvää. Yksi soittolista toimii taas miellyttävänä ja rentona taustamusiikkina lenkkeilylle ja luonnossa liikkumiselle. (o73)
>
> […] palaan tasaisesti pelien ääniraitoihin ja ne värittävät arkeani jatkuvasti milloin työn taustamusiikkina ja milloin lenkillä […] (o54)
>
> Huomaan monesti kuuntelevani juurikin FInal Fantasy VII:n soundtrackia tekiessäni jotain keskittymistä vaativaa, koska monet sen kappaleista ovat miellyttäviä juurikin taustalla. (o72)

Pelimusiikin kykyä *energisoida, motivoida ja inspiroida* kuulijaansa tuotiin myös esiin tarinoissa. Usein, joskaan ei aina, nämä maininnat liittyivät musiikin käyttöön taustamusiikkina.

> Pelimusiikki on […] motivoinut urheillessa (eeppiset taistelubiisit toimivat tähän hyvin!), auttanut rauhoittumaan elämän tuntuessa vaikealta, vauhdittanut arkea (esim. siivoaminen on kivempaa kun taustalla soi jokin pelisoundtrack, vaikkapa Undertale), auttanut taistelemaan opintojen kanssa (Bloodbornen Cleric Beastin kiljuessa korvaan on melkeinpä pakko ja mukava paeta esseen syövereihin) […] (o172)

> Kun loin soittolistaa, ajattelin, että ehkä mukava musiikki [*Oblivion*] motivoisi minua lähtemään välillä sohvalta ulkomaailmaan, ja soittolistaa käyttäessäni aloin todella käydä useammin kävelyillä. (o73)

> Song of Healing -kappale [*Zelda: Majora's Mask*] nimensä mukaisesti parantaa asioita ja kappale sai minut aina herkistymään. Kun piirrän tai maalaan, kuuntelen paljon Zelda-musiikkia. (o67)

Pelimusiikin avulla *rentoutuminen ja rauhoittuminen* edusti aineistossa ehkäpä kaikkein keskeisintä yksittäistä mielialan säätelyn lajia. Näissäkin tapauksissa toistuvasti korostui pelikokemuksiin liittyvä rento ja tai inspiroiva tunnelma, joka musiikin avulla oli mahdollista herättää eloon ja sovittaa arjen tilanteisiin.

> Nykyäänkin näiden pelien [*Gabriel Knight*] musiikkeja tulee joskus kuunneltua tai itse pelien playthrough-videoita katsottua rentoutumistarkoituksessa, esimerkiksi stressaavan työpäivän jälkeen. (o168)

> Kingdom Hearts -pelisarjan hahmojen ja maiilmojen teemat tuovat kotoisan olon ja auttavat rentoutumaan. Erityiset musiikkivideomaisten videokohtausten kappaleet nostavat esiin samoja tunteita kuin pelin kyseisessä vaiheessa. Palaan näihin kappaleisiin yhä uudelleen nyt, yli vuosikymmentä myöhemmin […] (o95)

> Silloin tällöin kuuntelen kyseistä soundtrackia [*Child of Light*], jos haluan rauhoittua, fiilistellä syksyä tai vaipua ajatuksiini. (o101)

Seuraavat esimerkit (o110, o35) havainnollistavat tilannetta, jossa musiikkiin liittyy erityisen voimakas henkilökohtainen kokemus (ks. Gabrielson 2010) tai pelikokemukseen liittyvä emotionaalinen osallisuus. Näissä tapauksissa musiikin kytkös spesifiin elettyyn kokemukseen rajoittaa musiikin käyttämistä yleisemmin mielialan säätelyyn.

> En kuuntele kappaletta vieläkään kasuaalina ”taustamusiikkina”, vaan silloin kun tarvitsen potkun persaukselle. Kappale herättää minussa pelin oman galaksinpelastuskontekstin lisäksi myös pääsykoekokemukseni kautta halun olla sitkeä epätoivoisen tilanteen edessä […] (o110)

> Syvästi koskettaneiden pelien musiikkia voi olla jopa vaikea kuunnella tämän takia, se ei varsinaisesti rentouta vaan tuo elävästi mieleen tunnelman, jossa musiikki on kuultu. On sitten kyseessä ollut taistelu tai tien kulkeminen kylästä toiseen. (o35)

Lopuksi nostamme esiin pelimusiikin käytön *tunteiden purkamiseen*, joka tulee esiin neljäntenä mielialan säätelyn alakategoriana pelimusiikkimuistoja käsittelevässä aineistossamme. Vaikka se ei tullut esiin Saarikallion et al. (2021) tutkimuksessa, tunteiden purkamisen funktio (engl. *discharge*) on dokumentoitu aiemmassa musiikkipsykologian kirjallisuudessa (esim. Saarikallio 2011). Esimerkit alla viittaavat aggressioiden ja surullisuuden ventiloimiseen pelimusiikin avulla.

> Tarvitseeko päästää höyryjä? tästä lähtee! Hyperräiskintä [*DOOM 2016*] ja sen musiikit eivät voisi paremmin sopia yhteen olematta yhdessä kuitenkaan idioottimaisia. Juuri sopivan yliagressiivista ja maskuliinista menoa. (o70)

> Itselleni rakkaat pelimusiikit aiheuttavat usein minussa erilaisia liikuttumisen muotoja yhdestä kyyneleestä kunnolliseen vollotukseen. Ehkä sen takia välillä kuuntelenkin niitä saadakseni purettua surun tunnetta. Terapeuttista siis! (o167)

Esteettinen nautinto

Musiikin kuuntelemisen syy ja vetovoima voi olla siihen liittyvässä esteettisessä nautinnossa. Saarikallio et al. (2021, 997) määrittelevät aineistonsa pohjalta tällaisen musiikinkuuntelun funktion musiikista nauttimiseksi sen ”musiikillisten laatujen, kuten melodioiden kauneuden, tarttuvan rytmin tai taidokkaan sävellyksen” vuoksi. Tämän kaltaista funktiota esiintyi aineistossamme 77 %:ssa tarinoista, eli kyseessä oli yleisin esiin tullut pelimusiikin käyttötarkoitus. Aineistomme mukaan pelimusiikin esteettinen nautinto ei kuitenkaan aina viittaa musiikkiin itseensä, vaan *musiikista itsessään* nauttiminen ja *pelikokemuksen kokonaisuudesta* nauttiminen muodostivat omat temaattiset alakategoriansa, jotka eivät välttämättä sulje toisiaan pois. Ensin mainittu kategoria liittyy korostuneesti erilaisiin musiikillisiin piirteisiin kuten esimerkiksi melodioihin tai musiikin soundeihin

(äänisynteesi tai orkestrointi). Nautintoa tuottavaksi tekijäksi mainittiin myös musiikilliset odotukset (ks. Huron, 2008).

> Rakastan sinfonisia ja melodisia pelimusiikkiteoksia. (o5)
>
> Musiikin melodiat eivät jääneet soimaan vain mieleen vaan myös sydämeen. (o36)
>
> Minulle Nintendon melodiset kappaleet ovat kaikki hyvin rakkaita lapsuudesta. (o67)
>
> Useimmiten melodia sai sen aikaan, tietyt melodiat kuulostivat omassa päässä niin hyviltä että niitä kuunteli mielellään uudestaan ja uudestaan. (o177)
>
> Kun SE sointu ja SE melodianpätkä napsahtaa kohdalle, niin sitä odottaa ennalta innolla, ja kun se tulee, se on täydellisen kaunista. (o27)

Vanhojen 1980-luvun ja 1990-luvun alun pelien synteettisesti generoitu musiikki ja sille ominaiset äänen tekstuurit nähtiin usein itsessään nautinnollisena ja vanhanaikaisen teknologian asettamat rajoitukset säveltämiselle itsessään arvostettavana asiana. Näissä tapauksissa toistuvasti myös tehtiin mainintoja kyseessä olevaan ääniteknologiaan (esim. Commodore 64 tietokoneen ”SID”-äänipiiri). Esimerkit alla havainnollistavat, kuinka vanhoilla teknologioilla tuotetun musiikin äänillä on oma itsenäisesti tunnistettava soundi-identiteettinsä.

> Vanhojen pelien musiikit jäivät varmasti mieleen yksinkertaisuutensa takia. Vanhalla äänikortilla ei tehty ihmeitä, jolloin kaikki säveltäjän huomio keskittyi melodiaan. […] Nyt kun nykypelimusiikki muistuttaa yhä enemmän elokuvamusiikkia, jää vanhojen pelien rupusoundinen persoonallisuus historiaan. (o126)
>
> 8- ja 16-bittisten konsolien ja vanhojen tietokoneiden (SID, MIDI, tracker) pelien musiikeissa on kussakin omanlainen tietynlainen rajallinen tekstuurinsa, jollaista ei ole enää nykypeleissä, ellei sellaista ole tarkoituksella haettu. […] juuri nuo erilaiset tekstuurit yhdistettynä tarttuviin melodioihin tekevät mielestäni vanhasta pelimusiikista mielenkiintoista kuunneltavaa. (o127)
>
> Forbidden Forest, Aztec Challenge, Commando...C64:sta riittää kerrottavaa. Kuinka vähemmän voi olla enemmän. Ennen ”kuusnepaa” tietokonepelien musiikki oli paljolti monotonista piipitystä. (o22)
>
> Sen musiikki [*Bubble Bobble*] on iskostunut sisimpääni tarkemmin kuin ehkä mikään muu yksittäinen lapsuusmuisto. […]

Pelikokemuksen kokonaisuudesta nauttimisen kategoriaan liittyy ajatus yhtäältä musiikin sopivuudesta peliin ja toisaalta musiikin vahvasta yhteydestä pelikokemuksen muihin elementteihin, kuten pelimaailmaan, pelaamisen tilanteisiin ja pelaajan aktiviteetteihin, pelin tarinaan ja hahmoihin. *Ocarina of Time*-pelin tapauksessa kyse on myös musiikin toisintamisesta osana pelin mekaniikkaa.

> Pomotaistelut olivat muutenkin intensiivisiä ja nopeatempoinen musiikki kuului jo silloin mielestäni asiaan, ajattelin että musiikki vahvisti kokemusta. Toisaalta Zelda II:n rauhallinen musiikki kyliin mennessä toi tunteen että nyt on turvassa ja itsekin voi rauhoittua. (o177)

> Erityisesti pelistä [*Bionic Commando*] muistuu mieleen kenttä, jonka väritys toi mieleen punertavan ja auringonlaskuisen taivaan. Tuohon kenttään valittu kappale oli likimain täydellinen. Etenkin kappaleen alun matala melodia sopii kuvaamaan kentän pimenevää iltaa. (o82)

> Erityisesti World of Warcraftissa suosikkihetkeni on kävely Stormwindiin ja vanhan Classic-version musiikki, joka siinä kohtaa soi. Muistan kun kävelin ensimmäisen kerran siltaa pitkin ja pohdin, että miten joku peli voi olla näin mahtava. (o23)

> Musiikki liittyy myös vahvasti pelin [*Ocarina of Time*] tarinaan ja tekemiseen, sillä siinä tulee oppia pieniä sävelmiä ja soittaa niitä itse pelissä. Muistan edelleen kuinka sävelmät menivät ja kuinka ne soitettiin. (o36)

Useissa tapauksissa tunnusomaista oli myös pelimaailmaan ja sen tunnelmaan, pelin tarinaan tai seikkailuun uppoutumisen korostaminen itsessään nautinnollisena asiana, samalla musiikin roolin osoittaminen tässä peliin liittyvässä immersion kokemuksessa (ks. Van Elferen 2016).

> Oikeanlainen musiikki oikeanlaisessa tilanteessa loi nuorelle pelaajalle juuri sopivan tunnelman uppoutua satumaisen eeppisiin tapahtumiin. (o114)

> Muistan, että heti ensi kuulemalta kappale [*Morrowind*] löi minut täysin ällikällä. Kappale tuntui ikään kuin lupaukselta hienosta matkasta tai suuresta seikkailusta […] Myöhemmin pelatessa musiikki tuntui aika ajoin muistuttavan oman roolin ja tehtävän tärkeydestä ja pelimaailmassa olevista mysteereistä. (o19)

> vaikka visuaalinen puoli jätti paljon mielikuvituksen varaan, pelin [*Silent Hill*] äänimaailma yleensäkin, sekä musiikit, ja se, että pelihahmon sydämenlyönnit tuntuivat dual shockin [peliohjaimen] tärähtelynä, kun hahmo oli kuolemaisillaan...Huh huh. (o120)

Musiikista itsessään nauttimisen ja pelikokemuksen kokonaisuudesta nauttimisen alakategorioita yhdisti laajalti tunteiden kokeminen. Se mainittiin aineistossa laajalti esteettisen nautinnon tärkeänä elementtinä – oli kyseessä sitten ”musiikissa itsessään” oleva tunne tai pelin tilanteisiin ja aktiviteetteihin liittyvä tunne. Ensin mainitussa mielessä esteettisen nautinnon funktio muistuttaa Boerin ja Fischerin (2012) osoittamaa ”tunteiden kokemisen” funktiota (engl. *emotion in music*).

Itsen kehittäminen

Itsen kehittäminen (engl. *self-enhancement*) musiikin kuuntelun funktiona viittaa musiikin käyttöön heijastepintana, jonka avulla ihminen voi rakentaa omakuvaansa ja identiteettiään suhteessa maailmaan (Saarikallio et al. 2021). Tätä funktiota esiintyi aineistossamme 36 %:ssa tarinoista, ja sen ilmeneminen tarinoissa on hyvin linjassa Saarikallion et al. (2021) tutkimuksessa hahmotettujen kolmen alakategorian kanssa. Aineistomme pohjalta käytämme alakategorioista tässä tutkimuksessa nimityksiä 1) *minäkuvan rakentaminen*, 2) *tietoiseksi tuleminen* ja 3) *esteiden voittaminen*.

Minäkuvan rakentaminen näkyi aineistossamme esimerkiksi siinä, miten henkilön musiikkimaku on pelimusiikin avulla laajentunut uusille urille, miten käsitys omasta musikaalisuudesta on muuttunut, ja miten pelimusiikin on koettu vaikuttaneen omaan urakehitykseen.

> Peli [*Tony Hawk's Pro Skater 2*] avasi minulle aivan uuden väylän musiikkiin, ja pelin ahkera pelaaminen lapsena ja teininä on muovannut musiikimieltymyksiäni valtavirrasta poikkeavaan suuntaan. (o48)

> Videopelimusiikki, erityisesti chiptune -kategoriaan lukeutuva 1980- ja 1990-luvulla tehty pelimusiikki on vaikuttanut luultavasti merkittävästi musiikkimieltymyksiin. Näen suoran yhteyden esimerkiksi myöhemmän iän orientoitumisellani konemusiikkiin. (o100)

> En itse edes tullut ajatelleeksi että minulla olisi minkänlaista sävelkorvaa, mutta tätä kautta [pelimusiikin hyräileminen] selvisi sitten sekin asia että kykenin viheltelemään kuulemaani suht nuotilleen ja tunnistettavasti. (o133)

> On oikeastaan aika hurjaakin ajatella, että koko aikuisen (ja ehkäpä lopunkin) elämäni kestänyt polku musiikin parissa on saattanut saada alkunsa yhden pelimusiikkisäveltäjän työn seurauksena. (o4)

Toisaalta minäkuvan rakentaminen näkyi useissa tapauksissa siinä, miten pelimusiikista oli tullut osa henkilön elämäntarinaa. Joissakin tapauksissa pelimusiikin aspekteista oli rakentunut pysyvyyttä edustava osa minäkuvaa. Tällaista kiinteää suhdetta pelimusiikkiin henkilöt kertoivat useissa tarinoissa vaalivansa musikoinnin aktiviteeteilla, kuten esimerkiksi kuuntelemalla tai käyttämällä musiikkia herätysäänenä.

> Elämäni on melkein pelkästään pelimusiikkimuistoja (o112)

> FF IX -peli musiikkeineen symboloi minulle oikeastaan jollakin tavalla kotia. Olen siis hyvin kiintynyt sekä peliin että sen musiikkeihin, ja voisin sanoa sen jopa olevan osa identiteettiäni. (o5)

> Herätysäänenä on vieläkin Age of mythologyn suture self (o62)

> En usko että koskaan lakkaan rakastamasta näitä biisejä, kuuntelemasta niitä uudestaan ja etsimästä vielä tuntemattomia suuruuksia. Lapsuuden rakkaista kokemuksista on kai tullut jotakin kuolematonta joka kulkee mukana läpi elämän. (o177)

Tietoiseksi tuleminen esiintyi aineistossa esimerkiksi siinä, miten henkilö pelimusiikin avulla tiedosti omaa kasvuaan ja elämänsä taitekohtia, miten pelimusiikki oli auttanut ymmärtämään omia tekoja ja pystyvyyttä sekä maailman suuruutta.

> […] tähän peliin [*Child of Light*] ja myös sen musiikkiin liittyy myös tunne siitä, miten tuona aikana siirryin jonkin keskeisen askeleen verran enemmän aikuisuutta kohti. Moni asia jotenkin yhdistyy tuohon tunteeseen […] palaaminen videopelien pariin nuoruusvuosien jälkeen, ja lähipiirin vaikeat vaiheet ja menetykset, jotka pakottivat katsomaan elämää uudella lailla. (o179)

> Itseasiassa tällainen pelikokemus [*Grand Theft Auto* -pelisarja] ja tällä tavalla musiikkiin liittyvä yhteys oli pieni osa omaan aikuistumisriittiäni. Aikuisille suunnattu peli, jossa olit täysivaltainen (itse-asiassa liioitellun ylivaltainen mm. pelin väkivaltaisen luonteen vuoksi) oli jotenkin vapauttava kokemus ja tietysti mielessä jonkunlainen simulaatio täysi-ikäisyydestä, johon omassa mielessäni keskeisenä osana kuului ajo-oikeus ja vapaus liikkua missä huvittaa omien musiikkivalintojen taustoittamana. (o17)

> Syvällisin pelimusiikkikokemus liittyy erääseen iltaan, jonka aikana petin silloista puolisoani. Jälkikäteen päässäni soi Hans Zimmerin Estate Betrayal [*Call of Duty: Modern Warfare 2*]. Oikeastaan se taisi soida monta

> vuotta. Kappale sitoo yhteen reaalielämäni tapahtumat kenraali Shepherdin tekemään petturuuteen. Siinä missä kenraali ampui ja poltti parhaat miehensä, minä poltin sinä iltana parisuhteeni. (o106)

> Näissä kokemuksissa yhdistyy yksinolon kokemus ”liian” suuressa maailmassa. Tämä ei ole millään tavalla pelkästään negatiivinen kokemus - molemmat pelimusiikit [*Morrowind, Minecraft*] synnyttävät vahvan pystyvyyden kokemuksen: olen yksin tässä maailmassa, mutta voin omilla teoillani muokata siitä mieleiseni. (o103)

Viimeisessä alakategoriassa eli esteiden voittamisessa oli kyse siitä, kuinka henkilö oli kokenut selvinneensä pelimusiikin avulla vaikeasta elämäntilanteesta tai vaikeista elämänkokemuksista. Kolmas lainaus havainnollistaa myös sitä, miten tietoiseksi tuleminen (kiusaajan ihmisluonnon ymmärtäminen) tässä tapauksessa niveltyy esteiden voittamiseen.

> Olin itse todella pohjalla kun pelasin pelin [*The Last of Us*] ensimmäistä kertaa, ja tämä peli ”toi minut takaisin”, vaikka onkin teemaltaan synkkä. Voisin pelata pelin aina uudestaan ja uudestaan, ja joskus näen unia pelin apokalyptisesta maailmasta. Se tuntuu turvalliselta. Kuuntelen pelin soundtrackit n. kerran kuukaudessa. (o8)

> Olin luokkamme sosiaalisessa hierarkiassa melko pohjalla, kun taas hän [ystävä] oli yksi suosituimpia oppilaita. Suhteemme ei siis aina ollut täysin ongelmaton. Pelimusiikin soidessa kaikki se kuitenkin unohtui (o11)

> Aloin pelata Kingdom Hearts-peliä (PlayStation 2), jonka tarina ja musiikit avasivat minulle ymmärryksen ihmisen psykologiasta sekä mahdollisista syistä siihen, miksi minua koulussa kiusattiin. Kingdom heartsin tarina kertoi ihmisen sisäisestä pimeydestä, joka johti toisen ihmisen huonoon oloon. Kingdom Hearts-pelisarjan musiikit vaikuttivat minuun niin suuresti, että aloin itse säveltää musiikkeja. Pelit ovat minulle terapeuttisia aikuisiälläkin: jos videopelejä ei olisi, en eläisi. (o75)

Muistiyhteys

Muistiyhteys viittaa musiikin kykyyn palauttaa kuulijansa menneisiin tapahtumiin ja kokemuksiin, joihin musiikki on omaelämäkerrallisesti linkittynyt (esim. Belfi et al. 2016). Musiikin funktiona siinä on kysymys musiikin käyttämisestä (yleensä positiivisten) muistojen herättäjänä. Muistiyhteyden käyttöön tai sellaisen ilmenemiseen viitattiin aineistossamme runsaasti, jopa 66 %:ssa tarinoista. Saarikallio et al. (2021) toivat tutkimuksessaan esiin kaksi funktion alakategoriaa, joista ensimmäinen liittyy positiivisiin muistoihin ja toinen muistoihin sosiaalisista yhteyksis-

tä. Pelimusiikkimuistojen aineistoja analysoitaessa havaittiin, että molemmat niistä olivat laajalti temaattisesti läsnä tarinoissa, mutta ne eivät olleet toimivia erilaisten muistiyhteyksien kategorisointiin. Hyvin suuri osa muistiyhteyksistä oli positiivisia (usein nostalgisesti sävyttyneellä tavalla), ja vaikka kaikki muistot eivät sisältäneet sosiaalisia tilanteita ja kokemuksia, ihmissuhteet olivat laajalti sulautuneet lapsuus- ja nuoruusmuistoihin sekä muistoihin pelaamisesta. Aineistomme pohjalta päädyimme kolmeen alakategoriaan, jotka ovat 1) *positiivinen nostalgia*, 2) *pelikokemukset* ja 3) *pelaamisen kontekstit*. Kuten mainittua, sosiaaliset muistiyhteydet tärkeistä ihmisistä liittyivät toistuvasti jokaiseen muistiyhteyden lajiin.

Positiivisen nostalgian muistiyhteyksissä korostui palaaminen lapsuuden ja nuoruuden aikaan, jota karakterisoi huolettomuus ja turvallisuuden tunne. Perhesuhteet ja ystävyyssuhteet olivat usein osana tätä muistoon liittyvää tunnelmaa.

> En niinkään mene muistoissani tiettyyn hetkeen kuullessani esim. vanho- ja 8-bittisiä klassikoita, vaan tunne on yleisempi, paluu tuttuun ja turvalliseen lapsuuteen, yksinkertaisempaan aikaan, vailla huolia. Se aiheuttaa mukavan turvallisen, mutta samalla eufoorisen olotilan. (o65)

> Siitä biisistä [*Castlevania Simon's Quest*] tulee aina mieleen tuo kesä, vuotta en tarkalleen muista mutta luultavasti 1992 tai 1993. Huolettomat lapsuus vuodet kun kesäloma tuntui loputtomalta, aurinko paistoi aina ja pelit olivat pelejä eikä kokemusjunia tai taidetta. (o40)

> Robert Holmesin säveltämät musiikit [*Gabriel Knight*] vievät edelleenkin mukanaan 1990-luvun puoleenväliin ja aiheuttavat useita nostalgisia takaumia lapsuuteen ja varhaisnuoruuteen. Itsessään rakkaiden pelien lisäksi ne heijastavat mieleen kuvia perheestä, jouluista, ystävistä, joista ei ole vuosiin kuullut ja tärkeimpänä tietynlaisen rauhan ja turvallisuuden tunteen. (o157)

Toinen muistiyhteyksien alakategoria viittaa merkityksellisiin pelikokemusten hetkiin, aktiviteetteihin ja tunnelmiin. Näissä muistoissa korostuu yksilöllinen suhde kokemukseen, joskin myös sosiaalisiin yhteyksiin viitataan joissakin tapauksissa.

> Sen sijaan että koko soundtrackkiin leimautuisi, sitä leimautuu johonkin yksittäiseen kappaleeseen joka soi pelissä tietyn hetken aikana. Sitten sitä yhtä kappaletta saattaa kuunnella monta kertaa uudelleen ja uudelleen, ja sen kautta elää sen peli-hetken uudelleen. (o95)

> Muisto voi olla esimerkiksi hauska hetki pelissä, jossa teemme jotain. usein kyse on minun omasta pelaamisestani, kun pelaan yhdessä jonkun muun kanssa. Harvoin vain yksin minä pelaamassa. (o23)

> The Legend of Zelda- pelien musiikeista pidän kaikkein eniten ja voisin sanoa että olen niihin jollain tavalla kiintynyt ja kun kuulen peliin liittyviä musiikkeja, ne herättävät minussa muistoja pelin tapahtumista, esimerkiksi purjehtimisesta, ratsastamisesta tai tietystä loppuvastustajasta. (o32)

Kolmas muistiyhteyksien tyyppi viittasi pelaamisen konteksteihin. Pelimusiikin herättämät muistot sisälsivät monesti episodisia tuokiokuvia pelaamisen ympärillä. Muistojen kuvauksissa tuotiin elävästi esiin muun muassa pelaamisen sosiaalista tilannetta ja tapahtumien miljöötä sekä aikakautta ja elämänvaihetta.

> Voin nähdä päässäni silloisen huoneeni (asuin silloin vielä kotona), pöydän jossa on pelitietokoneen monitori ja kaksi oudosti sijoitettua kaiutintani ja ikkunan takaa sateisen kelin. (o27)

> Mielenmaisemassa on talvi, […] Meillä oli erillinen tietokonehuone myöhemmin, mutta alkuun tietokone oli olohuoneen telkkariin yhdistettynä. Lattialla istuttiin, tunnen plyyshi-maton nukan sormissani, ikkunat on ylhäällä. (o63)

> kyseinen musiikki [*Alley Cat*] herätti muiston minusta ja myös sisarestani pelaamassa vuorotellen isän kapeassa työhuoneessa. Oli yleensä varmaan lauantaipäivä tai sunnuntai-ilta. Äiti oli ehkä jossain menoissaan. Oli rauhallinen vapaapäivän hetki ja kenties sadepäivä. (o66)

> Lasten pelatessa olen kuunnellut tuota tunnusmusiikkia [*Splatoon 2*] monet kerrat samalla kun olen itse tehnyt kotihommia tupakeittiössämme olohuoneen laidalla. […] Tunnusmusiikin herättämiä muistoja ja mielikuvia voisi kuvailla lähinnä sanoilla kodikkuus ja yhdessäolo. (o143)

Yhteisöllisyys

Aikaisemmassa tutkimuksessa musiikin kuuntelemisen funktioista (Schäfer et al. 2013; Saarikallio 2011) on todettu yhteisöllisyyden olevan yksi keskeisistä musiikin (meta)funktioista. Yleisemmin voidaan väittää, että musiikki ja musiikilliset aktiviteetit ylipäätään rakentavat siteitä ihmisten välille (Clayton 2009; Savage et al. 2021). Pelimusiikkimuistojen aineistossa tuli esiin 27 %:ssa tarinoita tapauksia, joissa pelimusiikki tavalla tai toisella oli mukana rakentamassa yhteisöllisyyttä.

Yhteisöllisyyden funktio viittasi aineistossa useimmin siihen, miten jaetut kokemukset pelimusiikista (ja pelaamisesta) yhdistivät sisaruksia, serkuksia, ystäviä, kaveripiiriä, vertaisikäluokkaa tai jonkin tietyn pelin faneja ympäri maailmaa.

> Laulamme [veljen kanssa] toisinaan kappaleita, jotka ovat soineet tietyssä pelissä. Esimerkiksi Dragon Ball Z Budokai 2&3 pelien openingit ovat erittäin suosittuja omissa vitseissämme ja lauluissamme. Olen myös pelannut jokaisen poikaystäväni kanssa, mutta heidän kanssaan kokemus peleistä ei ole ollut yhtä syvä kuin veljeni ja ystävieni. (o23)

> Minulle ja parhaalle ystävälleni jäi käyttöön koputusrytmi, joka kuullaan pelissä [*Monkey Island*] ja käytän samaa rytmiä vieläkin jos kyläilen jonkun luona. (o180)

> Konserttipaikkaan pääsyä jonottaessani oli hienoa nähdä, kuinka paljon muita sarjan faneja oli myös jonossa. Vaikka olinkin yksin, tietynlainen yhteys muihin ihmisiin oli hieno yhteisöllinen kokemus. (o182)

Useissa tapauksissa viitataan siteeseen puolison sekä eri sukupolvien välillä (vanhemmat, isovanhemmat ja omat lapset).

> Konsertin aikaan pääsin tutustumaan myös muiden pelien musiikkeihin, joita en ollut ennen pelannut, ja uudeksi elämykseksi tuli Halo-pelisarjan tunnusmusiikki. […] Nykypäivänä avomieheni suosikkipelin ollessa Halo, tämä muisto kappaleesta auttaa ymmärtämään hänelle tärkeää peliä. (o171)

> On ollut ihana huomata, että myös tyttäreni (7 & 9v.) ovat samoista peleistä ja musiikeista yhtä innoissaan. Kuuntelen heidän kanssaan paljon pelimusiikkia kotona ja autossa sekä myös enenevissä määrin heidän kasvamisen myltä joko pelaan heidän nähden tai katson heidän pelaamistaan. (o166)

> Kun teki mieli pelata NfS:ää [*Need for Speed*], toinen [puoliso] saattoi matkia melodian kahta ensimmäistä säveltä, ”dää dää,” (tämä on vaikea kirjoittaa sanoilla, sillä nimeen liittyy olennaisesti myös säveltaajuus) tai pidempää versiota ”dää dää, tädädä tädä dä dä dä dä dä dää,” ja toinen ymmärsi heti, mistä oli kyse. Tämä lempinimi ”dää dää” on käytössä edelleen, ja se lausutaan kun vaikkapa televisiossa näkyy joku needforspeed-mäinen autokohtaus. (o183)

Pohdinta

Tässä tutkimuksessa selvitettiin pelimusiikin käyttöä ihmisten arjessa sekä laadullisen, merkityksellisiä pelimusiikin muistoja kuvailevan tarina-aineiston että määrällisen kyselyaineiston avulla. Molempia aineistotyyppejä käytettiin sen selvittämiseksi, millaisia ja kuinka yleisiä pelimusiikin käytön muodot olivat (tutkimuskysymys 1). Pelimusiikin käyttäminen tutkittavien henkilöiden arjessa oli monipuolista ja yleistä. Tarinoissa esiintyneiden kuvailujen perusteella havaittiin kuusi keskeistä aktiviteettiä (musiikin pelaamalla kuunteleminen, kuunteleminen, mielessä muisteleminen, toisintaminen, toisintojen kuunteleminen ja säveltäminen), joiden kautta henkilöt ovat tekemisissä pelimusiikin kanssa. Tulosten perusteella voidaan sanoa, että digitaaliset pelit ovat pelimusiikkimuistojen keruuseen osallistuneille ihmisille varteenotettava media, josta he saavat musiikillisia kokemuksia. Vaikka merkittävä osa musiikillisista aktiviteeteista liittyi pelaamisen ulkopuolelle, pelaaminen näyttää kuitenkin olevan keskeisin tapa, jolla pelimusiikki on tullut mukaan ihmisten elämään. Voimakas side pelikokemusten ja pelimusiikin välillä oletettavasti säilyy myös pelin ulkopuolisissa aktiviteeteissa, jos musiikki on alun perin tullut tutuksi pelaamisen aktiviteettien yhteydessä.

Kyselyaineiston perusteella pelimusiikin käyttäminen pelaamisen ulkopuolella on erittäin yleistä: lähes kaikki kyselyyn vastanneet (99,2 %) kertoivat olevansa tekemisissä vähintään yhden pelimusiikkisuosikkinsa kanssa myös pelaamisen ulkopuolella. Kyselyn avulla pääsimme tarkemmin selvittämään erilaisten ulkopuolisten aktiviteettien esiintyvyyttä. Selvästi vallitsevimmat pelaamisen ulkopuoliset aktiviteetit olivat musiikin kuunteleminen ja yllättävästi myös musiikin mielessä muisteleminen. Freya Bailes (2007) totesi tutkimuksessaan musiikin kuvittelun yleisyydestä ihmisten arjessa, että tutkittavien elämässä esiintyi enemmän fyysisesti kuullun musiikin kuin kuvitellun musiikin hetkiä. Bailesin tulokseen verrattuna omassa aineistossamme musiikin mielessä muisteleminen (ts. mielessä kuvittelu) oli yllättävänkin yleinen musikoinnin muoto, joka keräsi lähes saman määrän vastauksia kuin kuunteleminen. Pelimusiikin hyräileminen tai laulaminen sekä pelin pelaaminen uudelleen sen musiikin takia kuuluivat myös yleisimpien aktiviteettien joukkoon.

Klusterianalyysin avulla hahmotimme kyselyvastausten perusteella erilaisia pelimusiikin käytön tyyppejä (tutkimuskysymys 2). Näkemyksemme mukaan tyypit ilmentävät erilaisia preferenssejä tai taipumuksia musiikin kanssa vuorovaikuttamiselle. Klusterianalyysin tulokset osoittavat, että pelimusiikin käytön preferenssejä pelaamisen ulkopuolella erottelevat toisistaan kiinnostukset pelimusiikin 1) toisintamiseen, 2) muistelemiseen ja 3)

arvostamiseen osana pelikokemusta. Analyysin tulokset tukivat näkemystä siitä, että suuri osa vastaajista haluaa säilyttää musiikin yhteyden pelikokemukseen myös pelaamisen ulkopuolella: Kiinnostus pelaamalla kuuntelemiseen ja pelivideoiden katsomiseen oli yleisintä toisen ja kolmannen klusterin kohdalla, mutta selvästi vähäisintä pelimusiikin toisintamiseen assosioituvan ensimmäisen klusterin osalla. Mielenkiintoinen jatkokysymys onkin, liittyykö pelimusiikin toisintamisen (ja toisintojen kuuntelemisen) preferenssiin jollain tavalla korostuneemmin näkemys musiikin irrotettavuudesta pelaamisen ja pelikokemuksen yhteydestä.

Tarina-aineistoa analysoitiin lisäksi musiikin käyttötarkoitusten näkökulmasta, eli tarkasteltiin, millaisia pelimusiikin psykologisia funktioita kirjoituksissa esiintyi (tutkimuskysymys 3). Teorialähtöinen laadullinen analyysi paljasti, että Saarikallion et al. (2021) aineistossaan hahmottamat musiikin kuuntelemisen funktiot olivat monipuolisesti esillä pelimusiikkitarinoissa. Analyysin perusteella voidaan yleisemminkin todeta, että musiikkipsykologian kirjallisuudessa (esim. Schäfer et al. 2013; Boer ja Fischer 2012) dokumentoidut musiikin funktiot ovat helposti sovellettavissa myös pelimusiikin henkilökohtaisten merkitysten tutkimukseen. Joidenkin funktioiden kohdalla aineistomme temaattiset painotukset poikkesivat teoreettiseksi vertailukohdaksi valitusta Saarikallion et al. mallista, kuitenkaan muuttamatta itse funktion perusolemusta. Näitä poikkeuksia yhdisti pelaamisen kokemusten esiin nouseminen funktioiden merkityssisällöissä: esteettisen nautinnon funktio ei keskittynyt vain itse musiikin kokemiseen ja piirteisiin, vaan sen rinnalla myös pelaamisen kokemuksiin ja sen piirteisiin. Muistiyhteyden funktiossa temaattisesti esiin nousivat pelimusiikin avulla muistiin palautettu positiivinen nostalgia (nuoruuden huoleton aika) sekä palaaminen pelaamisen hetkiin joko pelaamisen (sisäisenä) kokemuksena tai muistoina, joka liittyvät pelaamisen konteksteihin. Myös mielialan säätelyn funktioon liittyi pelimusiikille ominainen kyky immersiivisesti ”viedä” kuulijansa pelin tai sen tarinan tunnelmiin ja olotiloihin (ks. immersion affektiivinen elementti, Van Elferen 2016). Sosiaaliset muistiyhteydet eivät nousseet erilliseksi teemaksi (vrt. Saarikallio et al. 2021) vaan ne laajalti sulautuivat osaksi edellä mainittuja teemoja. Pelimusiikkimuistot sisälsivät merkittävästi tapauksia, joissa pelimusiikin avulla luotiin sidoksia ihmisten välille. Tämän vuoksi analysoimme neljän pääfunktion lisäksi myös yhteisöllisyyden funktioita.

Jatkotutkimuksissa on syytä tarkastella sitä, miten pelikokemusten ja arkipäivän maailmat sekoittuvat funktioiden puitteissa. Esimerkiksi taistelemiseen pelissä yhdistyvät musiikit todettiin hyviksi toimintaan tai liikkumiseen liikkumisen motivoijiksi, kun taas seesteiset ja turvalli-

set peliympäristöt saatettiin assosioida pelimusiikin kykyyn rauhoittaa ja rentouttaa kuulijaansa. Vastaavanlaisten funktioiden osalta voisi tehdä myös vertailevaa tutkimusta elokuvamusiikin kentältä. Jatkotutkimuksia ajatellen on huomionarvoista sekin, että pelimusiikin funktiot liittyivät pelaamisen ja musiikinkuuntelun lisäksi myös musiikin mielessä muistelemiseen ja toisintamiseen. Tahdonalaisen muistelemisen lisäksi funktiot tuntuivat liittyvän myös ei-tahdonalaiseen musiikin kuvitteluun (Liikkanen ja Jakubowski 2020) esimerkiksi tapauksissa, joissa suosikkipelin musiikki pulpahtaa mieleen ”soimaan” juuri sopivalla hetkellä kesken arkielämän haasteellisia hetkiä.

Tulosten perusteella pelimusiikin esteettinen arvo määrittyy ainakin jossain määrin pelaamisen aktiviteettien mukaan, vaikka musiikki irrotettaisiinkin pelaamisesta. Tulevaisuudessa pelimusiikin tutkimuksessa onkin kiinnitettävä erityistä huomiota siihen, miten pelin musiikista voidaan nauttia joko musiikkina itsessään – potentiaalisesti pelaamisesta irrotettavana ja toisinnettavana elementtinä – ja toisaalta siihen, miten musiikkia voidaan vaalia esteettisesti sitoutuneena osana pelikokemusta ja jopa pelaamisen laitteistoa (esim. eri aikakausille ominaisia tietokoneita ja pelikonsoleita, ks. McAlpine 2018). Klusterianalyysin avulla löydetyt pelimusikoinnin tyypit tarjoavat mahdollisuuden hahmottaa käsitteellinen jatkumo, jonka ääripäihin voidaan sijoittaa pelimusiikin toisinnettavuus ja pelikokemuksen arvostettavuus. Selvästi suurin osa klusterianalyysimme aineistosta sijoittuu kuitenkin tämän jatkumon keskivaiheille.

Tutkimuksemme keskeisin merkitys liittyy kuitenkin havaintoihin pelaamisesta yhtenä tärkeistä tavoista, joilla pelimusiikki on mukana ihmisten elämässä ja pelimusiikin tärkeydestä ihmisille myös pelaamisen ulkopuolella. Koska pelimusiikki kuitenkin kokemuksellisesti liittyy pelaamisen aktiviteetteihin, sen arkimerkitysten tutkiminen tarjoaa mielenkiintoisen rajapinnan muun muassa sen ymmärtämiselle, miten musiikki ja sen merkitykset kietoutuvat osaksi sitä, mitä teemme musiikin kanssa.

Tutkimusaineistot ja niiden saatavuus

Suomalaisten pelimusiikkimuistot -kirjoitusaineisto 2020. 183 vastaajaa. Aineistonkeruun laatijat Kai Tuuri, Oskari Koskela, Heli Tissari ja Jukka Vahlo. Aineisto tutkimushankkeen hallussa. Suppeampi versio (177 vastaajaa) saatavissa sähköisenä tietoaineistona: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto [jakaja] (*http://urn.fi/urn:nbn:fi:fsd:T-FSD3473*).

Suomalaisten pelimusiikkimieltymykset -kyselyaineisto 2021. 785 vastaajaa. Kyselyn laatijat Kai Tuuri, Jukka Vahlo ja Oskari Koskela. Aineisto tutkimushankkeen hallussa.

Tutkimuseettinen lausunto

Kaikki tutkittavat ovat antaneet tietoon perustuvan suostumuksen tutkimukseen osallistumisesta. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan (TENK) kriteerien mukaisesti tutkimus ei ole edellyttänyt eettisen ennakkoarvioinnin tekemistä.

Lähteet

Bailes, Freya. 2007. ”The Prevalence and Nature of Imagined Music in the Everyday Lives of Music Students”. *Psychology of Music* 35 (4): 555–570. *https://doi.org/10.1177/0305735607077834*.

Bailes, Freya. 2019. ”Empirical musical imagery beyond the ‘mind’s ear’”. *The Oxford Handbook of Sound and Imagination, Volume 2:* 445–463.

Barrett, Frederick S., Kevin J. Grimm, Richard W. Robins, Tim Wildschut, Constantine Sedikides ja Petr Janata. 2010. ”Music-evoked nostalgia: affect, memory, and personality”. *Emotion* 10, 390: 390–403.

Belfi, Amy M., Brett Karlan ja Daniel Tranel. 2016. ”Music evokes vivid autobiographical memories”. *Memory* 24: 979–989.

Bluck, Susan. 2003. ”Autobiographical memory: Exploring its functions in everyday life”. *Memory* 11: 113–123.

Boer, Diana ja Ronald Fischer. 2012. ”Towards a holistic model of functions of music listening across cultures: A culturally decentred qualitative approach”. *Psychology of Music*, 40 (2): 179–200.

Calleja, Gordon. 2011. In-game: From immersion to incorporation. MIT Press.

Clayton, Martin. 2009. ”The social and personal functions of music in cross-cultural perspective”. Teoksessa *Oxford handbook of music psychology*, toim. S. Hallam, I. Cross ja M. Thaut, 47–59. Oxford University Press.

Collins, Karen. 2013. *Playing with sound: a theory of interacting with sound and music in video games.* MIT press.

DeNora, Tia. 2000. Music in everyday life. Cambridge University Press.

Diaz-Gasca, Sebastian. 2013. *Music beyond gameplay: motivators in the consumption of videogame soundtracks.* Ph.D. thesis. Griffith University.

Dissanayake, Ellen. 2006. ”Ritual and ritualization: musical means of conveying and shaping emotion in humans and other animals”, teoksessa Music and Manipulation: On the Social Uses and Social Control of Music, toim. S. Brown and U. Volgsten, 31–56. New York, NY: Berghahn Books.

Falk, Dean. 2004. ”Prelinguistic evolution in early hominins: whence motherese”. *Behav. Brain Sci.* 27: 491–503. *https://doi.org/10.1017/S0140525X04000111*

Fernald, Anne. 1992. ”Meaningful melodies in mothers’ speech to infants”. Teoksessa *Nonverbal vocal communication: Comparative and developmental approaches*, toim. H. Papoušek, U. Jürgens, ja M. Papoušek, 262–282. Cambridge University Press; Editions de la Maison des Sciences de l’Homme.

Fritsch, Melanie ja Tim Summers. 2021. ”Beyond the Game: Introduction”. Teoksessa *The Cambridge Companion to Video Game Music*, toim. M. Fritsch ja T. Summers, 389–423. Cambridge: Cambridge University Press.

Gabrielsson, Alf. 2010. *Strong experiences with music.* Oxford University Press.

Groarke, Jenny M. ja Michael J. Hogan. 2018. ”Development and psychometric evaluation of the adaptive functions of music listening scale”. *Frontiers in psychology* 9: 516.

Hennig, Christian. 2007. “Cluster-wise assessment of cluster stability.” *Computational Statistics & Data Analysis* 52 (1): 258–271.

Huron, David. 2001. ”Is music an evolutionary adaptation?”, teoksessa *The Biological Foundations of Music*, toim. R. J. Zatorre ja I. Peretz, 43–61. New York: New York Academy of Sciences.

Huron, David. 2006. *Sweet Anticipation: Music and the Psychology of Expectation.* Cambridge, MA: MIT Press.

Ivănescu, Andra. 2021. ”Pop Music, Economics and Marketing”. Teoksessa The Cambridge Companion to Video Game Music, toim. M. Fritsch ja T. Summers, 395-408. Cambridge: Cambridge University Press. *https://doi.org/10.1017/9781108670289.024*

Janata, Petr. 2009. ”The neural architecture of music-evoked autobiographical memories”. *Cerebral Cortex* 19: 2579–2594.

Kamp, Michiel, Tim Summers ja Mark Sweeney toim. 2016. *Ludomusicology: Approaches to video game music.* Sheffield, U.K. : Equinox.

Kinnunen, J., Taskinen, K., Mäyrä, F., 2020. Pelaajabarometri 2020: Pelaamista koronan aikaan. TRIM Research Reports 29. Tampere University Press.

Klimmt, Christoph, Daniel Possler, Nicolas May, Hendrik Auge, Louisa Wanjek ja Anna-Lena Wolf. 2019. ”Effects of soundtrack music on the video game experience”. *Media Psychology* 22 (5): 689–713.

Laiho, Suvi. 2004. ”The psychological functions of music in adolescence”. Nordic Journal of music therapy, 13 (1): 47–63. *https://doi.org/10.1080/08098130409478097*

Leddy, Tom ja Kalle Puolakka. 2021. ”Dewey’s Aesthetics”. Teoksessa *The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Fall 2021 Edition)*, toim. Edward N. Zalta. *https://plato.stanford.edu/archives/fall2021/entries/dewey-aesthetics/*, tark. 2.12.2022.

Liikkanen, Lassi ja Kelly Jakubowski. 2020. ”Involuntary musical imagery as a component of ordinary music cognition: A review of empirical evidence”. *Psychonomic bulletin & review*, 27 (6): 1195–1217.

Lonsdale, Adam J. ja Adrian C. North. 2011. ”Why do we listen to music? A uses and gratifications analysis”. *Br. J. Psychol.* 102: 108–134. *https://doi.org/10.1348/000712610X506831*

Mace, John H. ja Elizabeth Atkinson. 2009. ”Can we determine the functions of everyday involuntary autobiographical memories?”. A*pplied memory:* 199–212.

McAlpine, Kenneth B. 2018. *Bits and pieces: A history of chiptunes.* Oxford University Press.

Merriam, Alan P. 1964. *The Anthropology of Music.* Evanston, IL: Northwestern University Press.

Nacke, Lennart E., Mark N. Grimshaw ja Craig A. Lindley. 2010. ”More than a feeling: Measurement of sonic user experience and psychophysiology in a first-person shooter game”. *Interacting with computers*, 225): 336-343.

Nettl, Bruno. 1983. *The study of ethnomusicology: Thirty-one issues and concepts.* Urbana, IL: University of Illinois Press.

Nguyen, C. Thi. 2020. ”The arts of action”. *Philosophers*, 20(14).

Noë, Alva. 2015. *Strange tools: Art and human nature.* Hill and Wang.

Ribeiro, Giovanni, Katja Rogers, Maximilian Altmeyer, Thomas Terkildsen ja Lennart E. Nacke. 2020. ”Game atmosphere: effects of audiovisual thematic cohesion on player experience and psychophysiology”. Teoksessa *Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 107–119.

Ruud, Even. 1997. ”Music and the quality of life”. *Nordic journal of music therapy*, 6 (2): 86–97. *https://doi.org/10.1080/08098139709477902*

Saarikallio, Suvi. 2011. ”Music as emotional self-regulation throughout adulthood”. *Psychol. Music* 39: 307–327. *https://doi.org/10.1177/0305735610374894*

Saarikallio, Suvi, Vinoo Alluri, Johanna Maksimainen ja Petri Toiviainen. 2021. ”Emotions of music listening in Finland and in India: comparison of an individualistic and a collectivistic culture”. *Psychology of Music*, 49 (4): 989–1005.

Salen, Katie ja Eric Zimmerman. 2003. *Rules of play: Game design fundamentals.* MIT press.

Savage, Patrick E., Psyche Loui, Bronwyn Tarr, Adena Schachner, Luke Glowacki, Steven Mithen ja W. Tecumseh Fitch. 2021. ”Music as a coevolved system for social bonding”. *Behavioral and Brain Sciences* 44, e59: 1–22. *https://doi.org/10.1017/S0140525X20000333*

Schubert, Emery. 2009. ”The fundamental function of music”. *Musicae Scientiae* 13, 63–81. *https://doi.org/10.1177/1029864909013002051*

Schäfer, Thomas ja Peter Sedlmeier. 2009. ”From the functions of music to music preference”. *Psychology of Music* 37 (3): 279–300. *https://doi.org/10.1177/0305735608097247*

Schäfer, Thomas, Peter Sedlmeier, Christine Städtler ja David Huron. 2013. ”The psychological functions of music listening”. *Frontiers in psychology* 4: 511.

Sloboda, John A., Susan A. O’Neill ja Antonia Ivaldi. 2001. ”Functions of music in everyday life: An exploratory study using the Experience Sampling Method”. *Musicae Scientiae* 5 (1): 9–32.

Small, Christopher. 1998. *Musicking: The meanings of performing and listening.* Wesleyan University Press.

Summers, Tim. 2016. *Understanding video game music.* Cambridge University Press.

Tuuri, Kai ja Tuomas Eerola. 2012. ”Formulating a revised taxonomy for modes of listening”. *Journal of new music research*, 41 (2): 137–152.

Tuuri, Kai, Oskari Koskela, Jukka Vahlo ja Heli Tissari. 2021. ”Identifying the Impact of Game Music both Within and Beyond Gameplay”. Teoksessa *Entertainment Computing – ICEC 2021*, Lecture Notes in Computer Science, vol 13056, toim. J. Baalsrud Hauge, J. C. S. Cardoso, L. Roque ja P.A. Gonzalez-Calero, 411-418. Springer, Cham. *https://doi.org/10.1007/978-3-030-89394-1_33*

Vahlo Jukka, Oskari Koskela, Kai Tuuri ja Heli Tissari. 2021. ”Linkages Between Gameplay Preferences and Fondness for Game Music”. Teoksessa *Entertainment Computing – ICEC 2021*, Lecture Notes in Computer Science, vol 13056, toim. J. Baalsrud Hauge, J. C. S. Cardoso, L. Roque ja P.A. Gonzalez-Calero, 304-318. Springer, Cham. *https://doi.org/10.1007/978-3-030-89394-1_23*

Van Elferen, Isabella. 2016. ”Analyzing game musical immersion : the ALI model”. Teoksessa Ludomusicology: approaches to video game music, toim. M. Kamp, T. Summers, ja M. Sweeney, 32-52. Sheffield, U.K. : Equinox.

Zehnder, Sean M. ja Scott D. Lipscomb. 2006. ”The role of music in video games”. Teoksessa *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*, 283–303. Routledge Taylor & Francis Group.

Zhang, Jiulin ja Xiaoqing Fu. 2015. ”The influence of background music of video games on immersion”. *Journal of Psychology & Psychotherapy* 5 (4). *https://doi.org/10.4172/2161-0487.1000191*

Rahoitus

Tutkimus kuuluu hankkeeseen *Pelimusiikkiin kiinnittyneet maailmat*, jonka on rahoittanut Koneen Säätiö (apurahanumero: 201908388).

ARTIKKELIT 4/2022

Oskari Koskela, Heli Tissari ja Kai Tuuri

Käsitemetaforan näkökulma pelimusiikin henkilökohtaiseen merkityksellisyyteen

FM Oskari Koskela (oskari.j.koskela@student.jyu.fi) on musiikkitieteestä valmistunut jatko-opiskelija Jyväskylän yliopistossa. Hän työskentelee "Pelimusiikkiin kiinnittyneet maailmat" (GAMEM) -hankkeessa ja valmistelee tähän kytkeytyvää väitöskirjaansa enaktiivisesta näkökulmasta pelimusiikin esteettiseen kokemukseen.

FT Heli Tissari (heli.tissari@umu.se) toimii englannin kielen yliopistonlehtorina Uumajan yliopistossa. Hänen erikoistumisalojaan ovat alkusanakieli, englannin kielen historia, kognitiivinen kielitiede, korpuslingvistiikka ja semantiikka. Hän on tutkinut ennen kaikkea englannin ja suomen kielen tunnesanojen merkityksiä ja englannin kielen tunteita kuvaavia käsitemetaforia.

FT Kai Tuuri (kai.tuuri@jyu.fi) on Jyväskylän yliopistossa toimiva tutkija, jonka on tehnyt musiikintutkimusta etenkin kuuntelukokemuksen ja ihminen-teknologia vuorovaikutussuhteen aiheista. Hän työskentelee "Pelimusiikkiin kiinnittyneet maailmat" (GAMEM) -hankkeen vastuullisena johtajana. Näkökulmina hän on hyödyntänyt muun muassa ekologista havaintopsykologiaa, enaktiivisen kognition teoriaa ja fenomenologiaa.

DOI: 10.51816/musiikki.125643

The perspective of conceptual metaphor on personal meaningfulness of game music

The use of metaphors is prevalent when talking about music in everyday life as well as in more professional contexts. As such, the role of metaphors in describing and understanding music has been a topic for philosophical discussions and more recently also for empirical research. While most of the focus has traditionally been on the meaning of music, in this article we consider metaphors as related to the personal meaningfulness of music. More specifically, we investigate metaphoric expressions in personal narratives of fond game music memories, aiming to understand what the metaphors tell about the relationship between music and the listener. Following the theory of conceptual metaphor, we treat metaphors not as merely rhetorical figures of speech but as a pervasive feature of human meaning-making, that is, as related to the way we understand abstract things by conceptually mapping our understanding of concrete things.

Our data is a set of 183 Finnish stories about personally meaningful memories with game music. We analysed the data in several steps, starting with the identification of metaphoric expressions and their source domains, followed by reducing them to their image schematic structures. Finally, we used the image schematic structures to organise the metaphors into 8 wider categories: Agency, Force, Spatial relations, Transfer, Mediator, Linkage, Tangible thing/object and Sensation. Besides presenting these categories as outlining different aspects of how the listeners' conceptualise the personal meaningfulness of game music, we discuss the theory of conceptual metaphor as a viable approach for understanding musical experiences more generally.

Käsitemetaforan näkökulma pelimusiikin henkilökohtaiseen merkityksellisyyteen

Oskari Koskela, Heli Tissari ja Kai Tuuri

Johdanto

Musiikki on tunnetusti hyvin moniulotteinen ja -puolinen ja siten yksiselitteisiä määritelmiä kaihtava ilmiö. Vaikka tarkastelussa pysyteltäisiinkin vain länsimaisen kulttuurin ja sen musiikkinäkemyksen puitteissa, on musiikkityylien, musiikillisten käytänteiden ja musiikista pitämisen tapojen kirjo niin valtava, että musiikin käsitteen alta löytyy todennäköisesti enemmän eroavaisuutta kuin yhtenäisyyttä. Tyylilajista tai käyttötavasta riippumatta musiikki kuitenkin koetaan tyypillisesti merkityksellisenä. Tässä tutkimuksessa musiikin merkityksellisyys ymmärretään kuuntelijan musiikille antamana henkilökohtaisena merkityksenä, jota voidaan kutsua myös suhteeksi musiikkiin. Pohjana on laaja musiikin merkitystä kuuntelijan kannalta tarkasteleva tutkimusperinne, jonka puitteissa on selvitetty esimerkiksi musiikkimaun ja preferenssin taustalla vaikuttavia tekijöitä (ks. Rentfrow ja Gosling 2003; North ja Hargreaves 2008), musiikin kytkeytymistä sosiaalisiin piireihin ja identiteettiin (ks. Atkinson 2011) sekä musiikin psykologisia funktioita (ks. Schäfer et al. 2013). Tässä tutkimuksessa nojaudutaan laajasti ymmärtäen vastaavaan tarkastelutapaan asettamalla keskiöön kuuntelijan henkilökohtaisen merkityksellisen suhteen musiikkiin.

Tämän tutkimuksen aineistona ovat kirjoituskutsulla kerätyt vapaamuotoiset tarinat henkilökohtaisesti merkityksellisistä pelimusiikkimuistoista. Tavoitteena on tarkastella kuuntelijan henkilökohtaista suhdetta pelimusiikkiin analysoimalla näissä tarinoissa esiintyneitä pelimusiikkikokemukseen liittyviä metaforisia ilmaisuja. Metaforiset ilmaisut ovat sikäli luonteva lähtökohta musiikin koetun merkityksellisyyden tarkasteluun, että niin musiikin ammattilaisten kuin musiikillisesti harjaantumattomien on todettu käyttävän metaforista kieltä musiikin kuvaamiseen (Guck 1981; Bicknell 2002; Zbikowski 2008). Niin ikään subjektiivisia ko-

kemuksia, kuten tunteita, on usein helpompaa ja kokemuksellisesti kuvaavaa lähestyä metaforisen kuvauksen kautta (musiikin yhteydessä ks. Peltola ja Saresma 2014). Yleisesti ottaen metaforien tarkastelua voidaan pitää yhtenä tapana pyrkiä tavoittamaan usein vaikeasti eksaktiin kieleen taipuvaa subjektiivista kokemusta (Holmes ja Holmes 2013). Hieman vahvempana, käsitemetaforan teoriaa (Lakoff ja Johnson 1980; Lakoff 1987) seuraavana väitteenä voidaan sanoa, että metaforat itse asiassa kuvaavat musiikkia sellaisena kuin se kokemuksellisessa todellisuudessa on (ks. myös Scruton 1997; Johnson ja Larson 2003).

Tutkimuksen yleisempänä lähtökohtana on niin sanotun arkielämän musiikinkuuntelun viitekehys. Tämän Tia DeNoran (2000) työssä jäsennyksensä saaneen tulokulman voi karkeasti ottaen esittää painottavan erityisesti kahta laajaa ajatusta. Nimensä mukaisesti näkökulma kiinnittää huomion moninaisiin inhimillisessä arjessa läsnä oleviin musiikin lajeihin ja käyttötapoihin. Samaan eetokseen toki tukeutuvat myös muun muassa etnomusikologiset ja populaari- ja kansanmusiikin tutkimuksen suuntaukset, mutta erityisenä piirteenä voidaan pitää herkkyyttä myös sellaisia arkisia musiikin kohtaamisen muotoja kohtaan, joissa musiikilla ei välttämättä ole mitenkään määrittävää tai aina edes tietoisesti huomattavaa roolia. Toisena keskeisenä seikkana arkielämän musiikinkuuntelun viitekehyksessä on huomioida musiikin kanssa vuorovaikuttaminen musiikkiin ”itseensä” keskittyvää strukturaalista kuuntelemista laajempana ilmiönä. Tulokulmana on nähdä musiikki tiiviisti arkeen ja elämään kietoutuneena ja sen puitteissa merkityksensä saavana. Tällöin musiikin kuuntelun sijaan on osuvampaa puhua laajemmin – ja kuuntelijan oman merkitystä luovan aktiivisen toiminnan huomioiden – musiikin *käytöstä*. DeNoran painottamaa ”musiikin voiman” ajatusta soveltaen musiikkia voidaan ajatella eräänlaisena voimavarana ja tarkastella sen roolia arjessa vaikuttavana identiteettiä, sosiaalisuutta ja yleisemmin elämää organisoivana tekijänä.

Arkielämän musiikinkuuntelun näkökulmaa myötäillen tässä tutkimuksessa hahmotetaan musiikin merkityksellisyyttä musiikin ja ihmisen välisen vuorovaikutuksen kautta puhumalla musiikin ja ihmisen välisestä suhteesta. Tällä lähtökohdalla pyritään tavoittamaan sitä, miten musiikki – tai tarkalleen tietty musiikki tai tietynlainen musiikkikokemus – on asettunut osaksi ihmisen elämää ja käsitystä niin itsestä kuin maailmasta. Nykyfilosofi Alva Noën (2015) muotoilua lainaten kyse on siitä, miten musiikki organisoi tai uudelleenorganisoi kuuntelijaa.

Suhteita, myös merkityksellisiä suhteita, on luonnollisesti monenlaisia.[1] Tässä tutkimuksessa käsitellään erityisesti positiivisesti latautunutta musiikkisuhdetta, jolloin musiikista voidaan puhua tärkeänä, läheisenä tai jopa rakkaana. Tämän nojalla tutkimuksen lähestymistapana on merkityksellisen musiikkisuhteen tarkastelu muistojen kautta: kysymme, mitä tarinat mieleen jääneistä pelimusiikin kokemuksista kertovat henkilön merkityksellisestä suhteesta musiikkiin. Tarkastelemalla omakohtaisia muistoja musiikista tutkimus kiinnittyy arkielämän musiikinkuuntelua, pelimusiikkia ja musiikin metaforista kuvaamista koskevan tutkimuksen ohella myös musiikin subjektiivista kokemista koskevaan tutkimukseen, erityisesti Alf Gabrielssonin (2011) aineistoltaan rinnasteiseen työhön voimakkaiden musiikkikokemusten parissa.

Artikkeli etenee ensin taustoittamalla käsittelyä musiikin metaforien tutkimuksen ja käsitemetaforan teorian esittelyn kautta ja siirtyy sitten analyysimenetelmän avaamiseen sekä tulosten esittämiseen. Teoreettisen taustoituksen tarkoituksena on paitsi esitellä käsitemetaforan teoria analyyttisenä työkaluna myös selventää tutkimuksen subjektiivista kokemusta metaforien kautta tavoittelevaa lähestymistapaa. Varsinainen analyysi taas on laadittu tunnistamalla aineistossa esiintyneet metaforiset ilmaukset ja kategorisoimalla nämä laajempiin ryhmiin käsitemetaforan teorian yhteydessä esiteltävään mielikuvaskeeman ajatukseen tukeutuen. Tulosten esittely jäsentyy tämän kategorisoinnin mukaisesti.

Käsitemetafora näkökulmana musiikkikokemukseen

Musiikin metaforien tutkimus ja pelimusiikkimuistot aineistona

Tämän tutkimuksen aineistona ovat vapaamuotoiset muistitarinat merkityksellisistä pelimusiikkikokemuksista. Lähtökohtaisesti voidaan siis olettaa tarinoiden edustavan paitsi henkilökohtaista kokemusta musiikista – siis sitä, mitä musiikki merkitsee kuuntelijalle enemmän kuin mitä se ”itsessään” on – myös muistitiedon myötä ”kiteytynyttä” suhdetta pelimusiikkiin. Enaktiivisen teorian mukaista ajattelua seuraten (episodisissa) muistoissa ei ole kyse niinkään ”mieleen tallennetun sisällön” palauttamisesta vaan luovasta kokemuksen uudelleenläpielämisen prosessista (Turner 2016; Hutto ja Peeters 2018). Tämän tutkimuksen aineistonkeruun kohdalla vastaajalle tavalla tai toisella tärkeä pelimusiikki

1 Välinpitämätön suhde on myös suhde musiikkiin, kuten kenties identiteetin kannalta keskeinenkin tietyn musiikin halveksunta.

voidaan mieltää kiinnekohdaksi, jonka muisteleminen tarjoaa muistelijalle mahdollisuuden palata menneisyyden merkityksellisiin tapahtumiin ja uudelleenenaktoida oman monipuolisen ensimmäisen persoonan kokemuksensa (Turner 2016, 105). Muisto sisältää toisin sanoen holistisesti omaelämäkerrallisia ja pelikokemukseen liittyviä aineksia siten, kuin ne ovat merkityksellisesti kietoutuneet – tai Alva Noën (2015) käyttämää termiä lainaten *organisoituneet* – osaksi omaa olemista. Henkilökohtaisista muistoista koostuvan aineiston myötä tutkimuksessa tarkastellaan myös metaforisia ilmauksia nimenomaan subjektiivisen kokemuksen ja musiikkisuhteen kuvauksina.

Metaforien kytkeytyminen musiikkiin on huomioitu melko laajalti ja jo melko varhain paitsi yleisemmin (ks. esim. Goodman 1968; Howard 1978; Guck 1981) myös spesifisti käsitemetaforan näkökulmasta (ks. esim. Saslaw 1996; Johnson 1997; Larson 2012). Suurilta osin käsittelyn keskiössä on ollut kysymys musiikin merkityksestä, kyvystä ilmaista jotain käyttämättä propositionaalista kieltä, ja lähestymistavoissa on painottunut filosofinen pohdinta musiikin suhteesta kieleen ja musiikin rakenteellisiin piirteisiin kiinnittyvä teoreettinen analyysi (ks. Zbikowski 2008). Tämän musiikin merkitykseen puuttuvan semanttisesti tai semioottisesti orientoituneen tutkimuksen puitteissa metaforien empiirinen tarkastelu on ollut verrattain vähäisempää. Riitta Raution (2007) tutkimus on yksi esimerkki työstä, jossa käsitemetaforan teoreettista käsittelyä on tuettu empiiriseen aineistoon perustuvan kuuntelukokeen analyysilla, jossa hahmoteltiin vastaavuuksia lyhyen musiikkikatkelman verbaalisten kuvausten ja katkelman itsensä rakenteellisten(/musiikillisten) piirteiden välille. Kokonaisuudessaan musiikin metaforatutkimuksen voi katsoa seuranneen yleisemmin musiikin merkitystä koskevan tutkimuksen lähestymistapaa eli niin sanottua ”analyyttistä reduktionismia” (Huovinen ja Kaila 2015), kun se on selvittänyt yhteyksiä musiikillisten parametrien ja metaforisten kuvausten välillä.

Semantiikan lähtökohdista ponnistavan tutkimuksen rinnalla toisenlainen empiirisen tutkimuksen lähtökohta on musiikin merkityksen kuvailun sijaan ollut kokijan subjektiivisen kokemuksen metaforinen käsitteellistäminen. Peltola ja Saresma (2014) esimerkiksi tarkastelivat kyselyn avulla kerätyissä musiikin herättämiä tunteita käsittelevissä kuvauksissa ilmeneviä metaforia, kuten tunteen kuvaamista nestemäisesti ”pinnan alla kuplivana” tai säiliömäisenä tilana. Forbes ja Cantrell (2021) puolestaan käyttivät fenomenologista haastattelua lähestymistapana jazz-laulajan kokemukseen improvisaatiosta havainnoimalla hänen nojaavan metaforaan improvisaatiosta seikkailuna merkityksellistäessään omaa kokemustaan

itselleen. Näissä tutkimuksissa metaforista kuvausta ei luonnollisestikaan ole mielekästä liittää musiikin itsensä piirteisiin, vaan tarkoituksena on tarkastella kuuntelijan tapaa käsitteellistää omaa subjektiivista kokemustaan musiikista. Analogiana voidaan käyttää musiikkipsykologisen emootiotutkimuksen erottelua *havaittuun* ja *koettuun* tunteeseen. Musiikista *havaittujen* tunteiden kohdalla voidaan ainakin periaatteessa päästä kohtalaiseen yksimielisyyteen tietyn kohdan assosioituvan tiettyyn tunteeseen ja hahmottaa tähän vaikuttavia musiikillisia elementtejä (ks. esim. Sloboda ja Juslin 2010), kun taas *koettujen* tunteiden taustalla voivat olla hyvinkin henkilökohtaisesti painottuneet mekanismit, kuten musiikkiin liittyvät omaelämäkerralliset muistot tai omiin mieltymyksiin linkittyvät esteettiset arvostelmat (ks. Juslin 2013). Jälkimmäisessä tapauksessa yksimielisyys koskee siis kokemuksen itsensä luonnetta ja rakennetta. Toisin sanoen musiikkiin liittyvät surulliset tai nostalgiset tunteet ovat monille tuttuja, vaikkei henkilö niitä kokisikaan samojen kappaleiden kohdalla kuin toiset kokevat tai edes saman kappaleen kohdalla kuin itse on aiemmin kokenut. Metaforien tapauksessa voidaan ajatella, että metaforisesti kuvattavan kokemuksen rakenne on yleisemmin jaettu tai tunnistettava. Huomionarvoista on myös se, että toisin kuin perinteisissä kuuntelukokeiden asetelmissa, joissa on usein tarkoituksenakin poissulkea henkilökohtaisten tekijöiden vaikutus kontrolloimalla ärsykkeiksi valittujen musiikkinäytteiden tuttuutta, molemmissa tutkimuksissa osallistujat puhuivat musiikista, joka oletettavasti on hyvinkin tuttua sekä läheistä ja siten myös mahdollisesti voimakkaammin subjektiivisen kokemuksen ja musiikkisuhteen läpäisemää.

Analogia havaittuihin ja koettuihin emootioihin pätee myös siinä, ettei metaforienkaan kohdalla ole aina yksiselitteistä, milloin kyse on musiikin kuvailusta ja milloin subjektiivisesta kokemuksesta (musiikillisten emootioiden tapauksessa ks. Gabrielsson 2001). Erityisesti käsitemetaforan kokemuksellisen ontologian viitekehyksessä, jossa mieli ei objektiivisesti heijasta ulkopuolisessa maailmassa vallitsevia tosiasioita vaan rakentaa kokemusta väistämättömällä subjektiivisella värityksellä, näiden erotteleminen uhkaa muuttua saivarteluksi. Tästä näkökulmasta musiikin kuvaaminen on samalla musiikin kokemisen käsitteellistämistä, jolloin voidaan yhtä hyvin puhua niin sävelkulkuihin liittyvistä musiikillisista voimista, kuten epävakaan sävelen ”magneettisesta” taipumuksesta purkautua vakaaseen säveleen, kuin musiikin subjektiivisesti koetusta voimasta kuljet-

taa kuuntelija tunnetilasta toiseen (ks. Johnson ja Larson 2003, 74–75).[2] Tällainen kaksitahoisuus on mukana myös Simon Schaerlaekenin et al. (2019) toteuttamassa, toistaiseksi ehkä kunnianhimoisimmassa musiikin metaforien empiirisessä tutkimuksessa, jossa seurattiin *Geneva Emotional Music Scale* (GEMS) -emootiomallin (Zentner, Grandjean ja Scherer 2008) mukaista tutkimusmenettelyä pyrkien vastaavaan *Geneva Musical Metaphor Scale* (GEMMES) -skaalaan. Käytännössä työ koostui kolmesta toisiaan seuraavasta osatutkimuksesta, joissa koottiin ensin kattava lista musiikkia kuvaavista metaforista, jäsennettiin nämä faktorimuotoon kuuntelukokeen avulla ja lopulta varmennettiin faktorirakenne laajemmalla vastaajamäärällä. Lopullinen malli koostuu viidestä metaforien faktorista (*Flow*, *Movement*, *Force*, *Interior* ja *Wandering*) joista kuhunkin kuuluu liuta metaforia (kuten ”leijua”, ”liukua” tai ”laajat tilat” ja ”vaellella ympäriinsä”). Vastaajia pyydettiin arvioimaan numeerisesti eri metaforisten ilmaisujen relevanssia kunkin musiikkinäytteen kohdalla, eli tässä mielessä tutkimus käsitteli pääosin musiikin kuvailemista, musiikin ”itsensä” metaforista merkitystä. Toisaalta monien metaforien kohdalla, kuten puhuttaessa musiikin sisäistämisestä tai sen mukanaan vievästä voimasta, kuvaus voisi vähintään yhtä hyvin painottaa kuuntelijan henkilökohtaista kokemusta musiikista, ja kirjoittajat viittaavatkin käsittelyssään Peltolan ja Saresman (2014) eksplisiittisesti subjektiivista kokemusta käsittelevään työhön.

Käsitemetaforan teoria

Henkilökohtaisen kokemuksen kannalta metaforat voidaan ymmärtää käsitteellistämisen ”tukirakenteiksi”, joihin tukeutuessaan kokija jäsentää kokemusta itselleen ymmärrettäväksi, antaa kokemukselle merkityksen ”jonkinlaisena”. Tämän ajattelun mukaisesti tutkimuksessa oletetaan pelimusiikkimuistoissa esiintyvien metaforisten kuvausten tarjoavan näkökulman pelimusiikin henkilökohtaiseen merkityksellisyyteen eli siihen, minkälaiseksi vastaajalle tärkeä pelimusiikki on ajan myötä jäsentynyt. Tällaisen näkökulman perustana on käsitemetaforan teorian (Lakoff ja Johnson 1980) edustama näkemys metaforasta käsitteellisen järjestelmämme ja ymmärryksemme kannalta perustavanlaatuisena ilmiönä, mikä eroaa perinteisemmästä näkemyksestä metaforasta retorisena kielikuvana.

2 Periaatteessa voidaan ajatella, että taustalla on ajatus ideaalisesta musiikkia niin sanotusi ”syväkuuntelevasta” (ks. esim. Krueger 2009) kuuntelijasta, jonka kokemuksen keskiössä on ”musiikki itsessään” sen sijaan, että huomio olisi omissa assosiatiivisissa mielikuvissa, muistoissa tai tunnetiloissa.

Metafora tarkoittaa lyhyesti kahden toisiinsa liittymättömän asian yhdistämistä yleensä niin, että toinen asia kuvataan toisen asian piirteiden kautta, kuten metaforassa ”aika on rahaa”. Klassisen aristoteelisen näkemyksen mukaan metafora on retorinen keino, jolla pyritään esimerkiksi tehostamaan sanomaa, ylevöittämään puhetta tai tekemään asioista ymmärrettävämpiä (ks. Saeed 2016, 360–371). Tässä mielessä metafora on yhtäältä tyylillinen keino, jolla voidaan esimerkiksi korostaa ilmiön tiettyjä piirteitä (kuten ajan arvokkuutta ja huolta sen kulumisesta), ja toisaalta kuvata jotain vaikeasti sanallistettavaa tai ymmärrettävää asiaa rinnastamalla se tutumpaan asiaan.

Jälkimmäinen tapa, vaikeasti sanallistettavan asian metaforinen kuvaaminen, on hyvin yleinen musiikkia ja musiikkikokemuksia sanallistettaessa. Kokemusta musiikista voidaan perusluonteeltaan pitää vaikeasti suoraan sellaisenaan ilmaistavana tai toisille välitettävänä, jolloin on usein luonteva tukeutua erilaisiin metaforiin, kuten rinnastaa musiikin kuuntelu ”matkaan” tai musiikki ”tilaan”. Yleisesti ottaen voitaisiinkin sanoa, ettei metaforinen kielenkäyttö ole musiikin yhteydessä erityistapaus vaan pikemmin kuvastaa arjesta tuttua tapaa puhua musiikista. Tässä mielessä metaforat ”piileskelevät näkösällä” enemmän tai vähemmän vakiintuneissa musiikkia koskevissa ilmaisuissa ja käsitteellistämisen tavoissa.

Retorisen metaforan ajatuksesta poiketen käsitemetaforan teoria (Lakoff ja Johnson 1980) esittää, että metaforissa ei ole kyse ilmaisua värittävästä tyylillisestä keinosta tai edes vaikeasti jäsentyvien asioiden tekemisestä ymmärrettäviksi vaan tavasta, jolla inhimillinen mieli toimii. Lyhyesti ilmaistuna ajattelu ja ymmärtäminen on perusluonteeltaan metaforista: me emme niinkään kuvaa asioita metaforisesti vaan koko ymmärryksemme asioista on lähtökohtaisesti rakentunut metaforisesti. Aiempaan esimerkkiin palaten ”aika on rahaa” on paitsi arkisessa puheessa esiintyvä retorinen tai kielellinen metafora myös ymmärrystämme ajasta jäsentävä käsitemetafora AIKA ON RAHAA, joka ei välttämättä ilmene kielenkäytössä sellaisenaan vaan kuvastaa tapaamme ymmärtää aika rahan kaltaisena arvokkaana, ”kulutettavana” tai ”säästettävänä” hyödykkeenä. Metaforiset ilmaisut kuten ”onko se aikasi arvoista” tai ”menetin aikaa ollessani sairaana” perustuvat siis samaan aikaa rahana käsitteellistävään käsitemetaforaan (ks. Lakoff ja Johnson 1980, 7–9).[3] Käsitemetaforan teorian mukaisesti ”aikaa” ei ole meille kokemuksellisesti olemassa kuin metaforisesti, emmekä voi ymmärtää ”aikaa sinänsä” vaan ainoastaan jonkun

3 Vakiintuneen merkintätavan mukaan käsitemetaforat ja edellä käsiteltävät mielikuvaskeemat kirjoitetaan pienillä kapiteeleilla erotuksena kielellisistä metaforista.

toisen, konkreettisen asian kautta. Tässä pohjalla on hyvin perustavalla tavalla perinteisestä filosofisesta näkemyksestä poikkeava ajatus inhimillisen ymmärryksen ja merkityksen luonteesta. Käsitemetaforan teorian edustaman kehollistuneen kognition näkemyksen mukaan kieli ja mieli eivät ole abstrakteja objektiivisen todellisuuden kuvastajia vaan perustuvat keholliselle eliön ja ympäristön vuorovaikutukselle, jolloin maailma ilmenee meille kehojemme ja kehollisten toiminnan kykyjemme mukaisena (Johnson 1990; Johnson 2008). Tästä juontuen me emme niinkään koosta representaatiota maailmasta siitä saamamme aistitiedon perusteella, vaan luomme maailmaa merkitykselliseksi toimimalla siinä ja sen kanssa (Varela, Thompson ja Rosch 1993).

Käsitemetaforan teorian puitteissa voidaan todeta, ettei vain puhe musiikin kokemisesta vaan puhe musiikista itsestään on luonteeltaan syvästi metaforista. Yksinkertaisena esimerkkinä on vakiintunut – ja osin kulttuurisidonnainen – tapa käyttää vertikaalisuuden skeemaa sävelten jäsentämiseen eli puhua korkeista tai matalista sävelistä ja nousevista tai laskevista sävelkuluista, vaikka fysikaalisesti kyse on äänen taajuuden vaihtelemisesta, jota kuvaisi tarkemmin esimerkiksi tiheys ja väljyys tai hitaus ja nopeus. Niin ikään musiikin ymmärtämistä jäsentävät usein erilaiset liikkeen metaforat, kuten LIIKKUVA MUSIIKKI, MUSIIKILLINEN MAISEMA ja LIIKKUVA VOIMA (Johnson ja Larson 2003). Kokonaisuudessaan musiikin metaforisuus avaa suurta kysymystä musiikin ontologiasta, minkä kautta voidaan puolestaan havainnollistaa käsitemetaforan taustalla olevaa laajempaa ”kokemuksellista epistemologiaa”. ”Musiikin itsensä” esittäminen esimerkiksi nuottikuvan kautta näyttäytyy käsitemetaforan teorian valossa yhdenlaisena visuaalisena metaforana ilmiölle, joka ei ytimellisesti ole niinkään edes ääntä kuin ihmisen aktiivista ja merkitystä luovaa kokemuksellista vuorovaikutusta äänen kanssa.

Metaforat, merkitys ja merkityksellinen musiikkisuhde

Käsitemetaforan perusajatuksen mukaan suuri osa inhimillisestä ajattelusta ja ymmärtämisestä perustuu metaforiin. Vielä tarkemmin ajattelu on luonteeltaan metaforista siten, että siirrämme ymmärryksemme konkreettiselta lähdealueelta abstraktille kohdealueelle, eli ymmärrämme abstrakteja asioita metaforisesti konkreettisten asioiden kautta (Lakoff ja Johnson 1980). Oleellista tässä metaforisessa siirtymässä on Lakoffin (1990) invarianssihypoteesiksi kutsuma piirre, jonka mukaan metaforinen siirtymä säilyttää ainakin osin lähdealueen kognitiivisen topologian. Tällöin kohdealueen abstraktin ilmiön ajatellaan noudattavan samanlais-

ta logiikkaa konkreettisen lähdealueen ilmiön kanssa.[4] Tämä näkyy kielessä esimerkiksi siten, että abstraktiin ilmiöön liitetään samanlaisia piirteitä tai sen yhteydessä käytetään samanlaisia verbejä kuin lähdealueena olevan konkreettisen ilmiön kohdalla. Edellä mainitun AIKA ON RAHAA käsitemetaforan mukaisesti voimme puhua esimerkiksi ajan ”säästämisestä” tai ”tuhlaamisesta”.

Käsitemetaforaan liittyy läheisesti erityisesti Mark Johnsonin (1990) kehittämä ajatus mielikuvaskeemoista. Näillä tarkoitetaan pohjimmiltaan hyvin perustavanlaatuisia, toistuvia ja kehollisia maailman kanssa vuorovaikuttamisen muotoja, jotka ovat muodostuneet kokemuksen ja ymmärtämisen organisointia ohjaaviksi rakenteiksi (Johnson 1990, 29). Käytännössä kyse on siitä, että maailma kohdataan tietyllä tavalla, koska ihmisillä on tietynlaiset kehot ja keholliset toiminnan mahdollisuudet. Meillä on esimerkiksi primäärit kokemukset vertikaalisuudesta ja tasapainosta, jotka eivät rajaudu mihinkään tiettyyn vuorovaikutustilanteeseen tai aistimodaliteettiin vaan organisoivat kokemustamme perustavanlaatuisemmalla esikäsitteellisellä tasolla (ts. hahmotamme maailmaa esimerkiksi ylös–alas-orientaation ohjaamina). Metaforiin rinnastaen mielikuvaskeemojen voidaan ajatella edustavan kaikkein konkreettisinta lähdealuetta ja toimivan siten ikään kuin käsitemetaforien elementaarisina rakennuspalikoina: esimerkiksi AIKA ON RAHAA -käsitemetaforassa konkreettinen lähdealue ”raha” voitaisiin edelleen palauttaa OBJEKTI-mielikuvaskeemaan. Tiivistetysti voidaan sanoa, että jos metaforia muuten onkin mahdollista ajatella abstrakteina kielenkäytön ilmiöinä niin viimeistään mielikuvaskeemojen myötä ne juurtuvat kehoon ja konkreettiseen toimintaan.

Käsitemetaforissa ja mielikuvaskeemoissa on pohjimmiltaan kyse merkityksestä. Jos ajattelu mielletään lähtökohdiltaan metaforisesti ja mielikuvaskeemoille rakentuvaksi niin samalla haastetaan myös objektivistis-propositionaalinen näkemys merkityksestä ulkoisen todellisuuden kuvastajana. Sen sijaan, kuten Johnson (2008, 273) on esittänyt, merkitys on perusolemukseltaan kehollista ja luonteeltaan esteettistä, siis pohjimmiltaan ei-kielellisille vuorovaikutuksen laaduille perustuvaa. Johnson kuvaakin, että taide, ei-propositionaalisena ja silti vahvasti merkityksellisenä koettuna, on erinomainen esimerkki merkityksen esteettisyydestä. Tässä mielessä onkin luontevaa, että käsitemetaforan teorian on katsottu olevan erityisen hedelmällinen ei-representationaalisista taiteista ei-rep-

4 Metaforien tapaan myös mielikuvaskeemoissa on oleellista invarianssihypoteesin mukainen lähdealueen logiikan siirtyminen kohdealueelle, eli kun kokemus ”ajasta” organisoituu OBJEKTI-skeeman kautta, aika voi ”kulua” tai se voi ”hukkua” kuin fyysinen esine (vrt. Cienki 1997).

resentationaalisimmaksi toisinaan väitetyn musiikin merkityksen tarkasteluun (ks. Johnson 1997).

Tässä tutkimuksessa keskiössä on ymmärtää kuuntelijan kokemusta musiikista käsitemetaforan teorian kautta. Tällöin ei olla niinkään kiinnostuneita siitä, mitä musiikki merkitsee tai miten se merkitsee, vaan minkälainen on kokijan musiikille antama merkitys osana elämää. Toisin sanoen voisi puhua kuuntelijan merkityksellisestä suhteesta musiikkiin. Tavoitteena on hahmottaa, millaisina erilaisina kokemuksellisina ilmiöinä musiikki näyttäytyy ja millä tavoin se ymmärretään rakkaana, tärkeänä tai merkityksellisenä.

Analyyttisinä työkaluina käsitemetaforan ja mielikuvaskeemojen käyttöä säätelee pohjalla olevan teorian mukainen pyrkimys konkreettisen lähdealueen hahmottamiseen. Käytännössä siis metaforisista ilmaisuista pyritään löytämään niiden rakenteena oleva perustavanlaatuinen kehollisen vuorovaikutuksen muoto. Yhdenlaisen lähtökohdan tällaiselle tarjoavat jo esitetyt listaukset joistain mahdollisista mielikuvaskeemoista (ks. esim. Johnson 1990, 126) mutta käytännössä kyse on paljolti tapauskohtaisesta tulkinnallisesta työstä. Tämän tutkimuksen tapauksessa analyysissa turvauduttiin paljolti aiemmissa tutkimuksissa, erityisesti Johnsonin (ibid.) uraauurtavassa työssä, kuvattuihin mielikuvaskeemoihin mutta pidettiin perustavanlaatuisimpaan konkreettisen vuorovaikutuksen muotoon pyrkimistä valmiita listoja keskeisempänä periaatteena. Tämän myötä analyysin ehdottamat mielikuvaskeemat ovat avoimia jatkuvalle keskustelulle siitä, mitä merkityksen organisoinnin rakenteita voidaan pitää mielikuvaskeemoina ja onko näiden kesken syytä erotella esimerkiksi erityyppisiä skeemoja (ks. esim. Mandler ja Pagán Cánovas 2014).

Käsitemetafora ja mielikuvaskeemat peittävät ja paljastavat. Kokemuksellisten ilmiöiden, kuten musiikkisuhteen, kohdalla mahdollisesti värikäskin ilmaisu pelkistetään abstraktimmaksi käsitemetaforiseksi lähde- ja kohdealueen rakenteeksi ja siitä edelleen yleisempää kehollisen vuorovaikutuksen muotoa kuvaavaksi mielikuvaskeemaksi. Tämä pelkistys mahdollistaa erilaisten kokemuskuvausten jaettujen rakenteellisten piirteiden tarkastelun ja siten niiden jäsentämisen systemaattisella tavalla, jonka pohjana on yhteinen kehollinen olemus ja sen sallimat ympäristön kanssa vuorovaikutuksen tavat. Samalla analyysi kuitenkin tuo esille ilmaisun takana olevan esikäsitteellisen merkitysrakenteen, joka voi avata kokemuksen luonnetta laajemmin kuin mitä sanallisesti suoraan kuvattaisiin.

Aineiston kerääminen ja analyysi

Tässä artikkelissa tehtävä suomalaisten pelimusiikkisuhdetta kuvaileva metafora-analyysi perustuu muistitietoaineistoon, joka kerättiin yhteistyössä Yhteiskuntatieteellisen tietoarkiston kanssa. Aineisto koostuu 183 vapaamuotoisesta kuvauksesta kirjoittajille henkilökohtaisesti merkityksellisistä pelimusiikkimuistoista. Keruulomakkeen pääkysymys oli: ”Tuleeko mieleesi pelimusiikkiin liittyviä muistoja, jotka koet itsellesi tärkeiksi – tai jopa rakkaiksi? Haluamme kuulla tarinasi juuri tällaisesta musiikkimuistosta ja mieleesi jääneistä pelimusiikin kokemuksista.” Kirjoitusohjeessa korostettiin muistojen laadullista monimuotoisuutta eikä ”pelimusiikille” myöskään haluttu antaa liian täsmällistä määritelmää. Kutsun tarkoituksena oli saada ihmisiltä spontaaneja ja vapaasti muotoiltuja henkilökohtaisia kertomuksia annetusta aiheesta. Tekstien kirjoittajilta kerättiin taustatietoina sukupuoli, ikä, pelaamisen aktiivisuus sekä pelaamiseen ja pelimusiikkiin päivittäin käytettävä aika.[5]

Metaforien tunnistaminen ja nimeäminen tapahtui neljässä eri vaiheessa, jotka voidaan nimetä seuraavasti: 1) metaforisten ilmaisujen poiminta, 2) analyysin rajaus, 3) metaforatyyppien nimeäminen ja alustava jäsennys, sekä 4) metaforatyyppien pelkistäminen. Ensimmäisessä vaiheessa yksi artikkelin kirjoittajista kävi ensin aineiston läpi etsien metaforisia ilmauksia ja koodaten ne Atlas.ti-ohjelmaa käyttäen. Yhteensä 917 metaforista ilmausta poimittiin analyysin toista vaihetta varten. Tässä vaiheessa huomattiin, etteivät kaikki metaforiset ilmaukset kuvanneet pelimusiikkia, vaan ne oli mahdollista jakaa useampaan eri kategoriaan sen mukaan, mitä asioita ne kuvasivat. Näitä asioita olivat pelimusiikin (581 ilmausta) lisäksi muun muassa pelaajat ja pelaaminen (22 ilmausta), muistot (49 ilmausta), tunteet (15 ilmausta) ja videopelit (94 ilmausta). Analyysissa päätettiin keskittyä pelimusiikkia kuvaaviin metaforisiin ilmauksiin, jotka eristettiin muista ilmauksista ja joille ne kerännyt tutkija antoi alustavat käsitemetaforiset nimet eli identifioi niiden lähdealueet. Vastaavaa nimeämisprosessia kuvaa Stefanowitsch (2006) artikkelissaan, jossa hän antaa prosessille nimen metaphorical pattern analysis eli vapaasti käännettynä metaforatyyppianalyysi.

Analyysin kolmannessa vaiheessa arvioimme koko työryhmän kanssa yhdessä keskustellen kaikki jo kerran nimetyt pelimusiikkiin liittyvät käsitemetaforat ja sovimme niille annettavista nimistä. Tässä vaiheessa pieni osa alun perin metaforisiksi merkityistä ilmauksista jätettiin analyysista

5 Aineiston keräysprosessia on kuvattu tarkemmin tämän *Musiikki*-lehden numeron artikkelissa ”Pelimusiikin käyttötavat ja funktiot suomalaisten arjessa”.

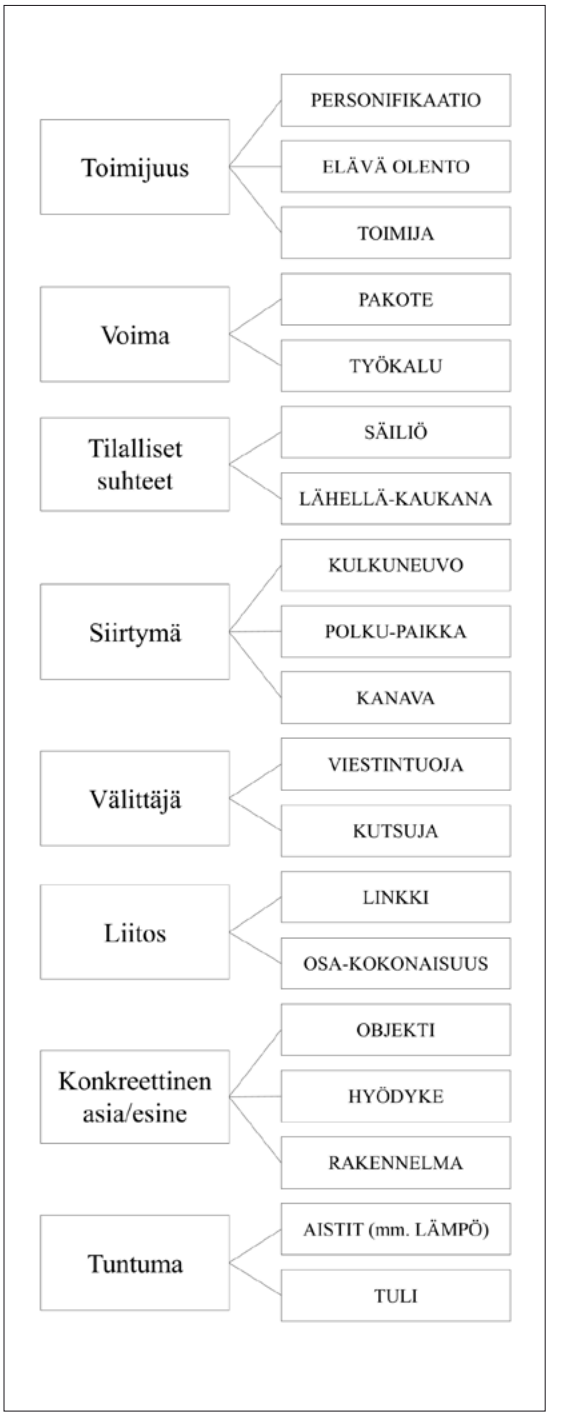
pois. Keskustelun seurauksena metaforien kategorisointi sekä tarkentui että muuttui monipuolisemmaksi. Esimerkiksi seuraavan lauseen analyysi muuttui: ”kappaleet vievät minut takaisin johonkin 11-vuotiaan huolettomaan elämään” (o73). Tässä lauseessa ensimmäisen analyysin tekijä oli nähnyt käsitemetaforan PELIMUSIIKKI ON KULKUNEUVO (vievät minut takaisin), pohtinut, mikä kulkuneuvo voisi olla kyseessä ja miettinyt, voisiko kyseessä olla myös personifikaatio. Yhdessä sovittiin, että kyseessä oli kaksi mahdollista käsitemetaforaa, PELIMUSIIKKI ON KULKUNEUVO ja PELIMUSIIKKI ON POLKU. Yhdessä huomasimme tässä myös kolmannen metaforan, kappaleet, joka viittaa siihen, että PELIMUSIIKKI ON OBJEKTI.

Analyysin viimeisessä vaiheessa tämän artikkelin ensimmäinen kirjoittaja sai vastuulleen jäsentää ja ryhmitellä 570 pelimusiikkia kuvaavaa metaforista ilmausta pelkistettyyn muotoon tätä artikkelia varten. Edellisessä vaiheessa metaforia oli nimetty käyttäen rikkaasti erilaisia ja keskenään vielä epäyhdenmukaisia kuvaustapoja. Pelkistämisessä tarkoitus oli löytää metaforista samankaltaisuuksia ja eroja tarkastelemalla niiden mielikuvaskemaattisia rakenteita. Lopullista jäsennystäkin arvioimme koko työryhmän kanssa yhdessä miettien ryhmien nimiä ja ryhmien välisiä sukulaisuuksia. Näin esimerkiksi ”pelimusiikin materiaalisuuteen ja konkreettisuuteen liittyvät metaforat” saivat nimekseen ”objekti”. Tämän vaiheen päämääränä oli metaforatyyppien pelkistäminen koherentiksi malliksi.

Analyysissä luimme aineistoa pyrkien fenomenologistyyppiseen ymmärrykseen tarinoiden sisällöstä ja edeten systemaattisesti metaforien tunnistamisesta niiden pelkistämiseen ensin käsitemetaforiksi ja edelleen mielikuvaskemaattisiksi rakenteiksi, arvioiden ratkaisuja yhdessä läpi prosessin. Vaikka emme tässä analyysissä seuranneet tunnetuimpia aikaisemmin määriteltyjä prosesseja kuten Pragglejaz (2007) ja Steen et al. (2010), voi analyysiä pitää luotettavana, koska olemme käyneet aineistoa ja analyysiä yhdessä perinpohjaisesti läpi useassa vaiheessa keskustellen ja erityisesti keskittyen lähdealueiden nimeämiseen. Olemme siis paitsi analysoineet aineiston metaforatyypit (vrt. Stefanowitsch 2006) myös noudattaneet kahta Schmittin (2005, 380) suositusta, dokumentoineet prosessin ja keskustelleet metafora-analyysistä ryhmässä. On myös hyvä huomata, että puhumme kaikki äidinkielenämme suomea eli kieltä, jolla aineisto on kirjoitettu.

Metaforat ja mielikuvaskeemat aineistossa

Kuva 1 esittää pelkistetyn mallin aineistosta tunnistetuista metaforista: vasemmalla puolella ovat kahdeksan laajempaa mielikuvaskeemojen kategoriaa ja oikealla keskeisimmät niihin sisältyvät mielikuvaskeemat. Esittelemme seuraavaksi tarkemmin jokaisen kategorian. Aineistolainaukset on merkitty lyhenteellä ”o” (osallistuja) sekä tarina-aineiston mukaisella järjestysnumerolla, ja kulloinkin analysoitava metaforinen ilmaisu on korostettu tekstin lihavoinnilla.



Kuva 1. Aineistosta analysoidut kahdeksan mielikuvaskeemojen kategoriaa ja niiden keskeisimmät mielikuvaskeemat.

Toimijuus

Yksi selkeimpiä arkisia esimerkkejä musiikin metaforisesta ymmärtämisestä on musiikin mieltäminen toimijana tai henkilönkaltaisena. On jokseenkin yleistä puhua musiikin tekevän asioita, olevan liikkuvaista tai eläväistä, tai edustavan jollain tavoin toista ihmistä. Viimeiseksi mainittuun viitaten aineistossa oli esimerkkejä pelimusiikin kokemisesta auttavana, ymmärtävänä ja lohduttavana ystävänä:

> Yksi elementti pelissä, joka **lohdutti ja auttoi**, jota ei tarvinnut opetella, jonka ymmärsin aina, oli pelin musiikki. (o36)

> [...] musiikki **tuntui ymmärtävän minua, ikään kuin se olisi ystäväni, joka lohdutti ja kannusti jaksamaan** stressaavaa aikaa. (o183)

Tällaisten mainintojen tulkittiin viittaavan pelimusiikin kokemisen jäsentämiseen PERSONIFIKAATIO-skeemaan nojaten, siis ymmärtäen musiikin tavalla tai toisella inhimillisenä tai henkilönkaltaisena. Molemmissa esimerkeissä pelimusiikki toimii tavalla, joka viittaa pohjimmiltaan henkilöiden väliseen vuorovaikutukseen (ymmärtää, lohduttaa, auttaa, kannustaa). Vastaavia ilmaisuja aineistossa olivat muun muassa maininnat pelimusiikin antamista lupauksista (”Throne of Bhaalin tunnusmusiikki, joka **lupaa ja antaa** jotain eeppistä” [o76]) tai miten pelimusiikki ”**pelasti**” esimerkiksi pianonsoittoharrastuksen (o4). Tällaisten vuorovaikutuksellisen toimijuuden kuvaamisen lisäksi aineistossa viitattiin myös muunlaisiin personifikoiviin piirteisiin, kuten pelimusiikin persoonallisuuteen ja luonteikkuuteen tai siihen, miten pelimusiikkiin kohdistuu rakkautta. Niin ikään aineistossa kuvattiin pelimusiikkia eräänlaisena kilpailijana muiden musiikkien kanssa, kuten mainittaessa tietyn pelin musiikkien ”**painivan** omassa luokassaan” (o139). KANSSAKULKIJAKSI nimetty mielikuvaskeema kuvasi vielä erityisesti sitä, miten musiikilla on ollut pitkäkestoinen rooli elämässä kuin vanhalla ystävällä: ”Tämä peli ja sen soundtrack ovat **kulkeneet mukana** tähän päivään asti” (o31).

PERSONIFIKAATIO-skeema tulkittiin analyysissa osaksi laajempaa musiikin toimijuuteen liittyvien metaforisten ilmaisujen ryhmää. Tiivistetysti tämä viittaa tapaan jäsentää ymmärrystä musiikista entiteettinä, jolla on kokijasta riippumaton toimijuus, intentionaalisuus ja kyky vuorovaikuttaa itsen kanssa. Edellä kuvatun PERSONIFIKAATION ohella ryhmään sisältyy siis myös ilmaisuja, joissa pelimusiikilla on toimijuus (TOIMIJA) tai eläville olennoille kuuluvia ominaisuuksia (ELÄVÄ OLENTO) mutta ei ainakaan korostuneesti henkilönkaltaisia piirteitä. Esimerkkejä tällaisista ei-personifikoiduista toimijuuksista olivat maininnat, joissa musiikki tekee asioita yleisluontoisemmin, kuten ”herättää”, vailla selvästi henkilöön tai henkilökohtaiseen vuorovaikutukseen viittaavaa sävyä:

> Joskus jonkin pelin musiikki **voi muistuttaa** onnellisesta ja hyvästä elämänjaksosta, toisaalta jonkin pelin soundtrack **herättää surua ja pohtimaan** hyvin vakaviakin teemoja myös videopelin ulkopuolelta. (o73)

> Monet pelin kappaleista **herättävät lämpimiä muistoja** niin lukioajoilta kuin siitä eteenpäin, sillä samat kappaleet ovat kulkeneet pelin uusissa versioissa kutakuinkin muuttumattomina. (o82)

Yleisluontoisemmilla toimijuuden kuvauksille oli tavanomaista, että ilmaisussa oli mukana myös yhtä tai useampaa toista mielikuvaskemaattista rakennetta. Edellisissä esimerkeissä ”herättäminen” viittaa myös musiikin kykyyn saada aikaan asioita, mikä analysoitiin edellä käsiteltävien Voima-skeemojen mukaan rakentuvaksi kokemukseksi. Toinen melko yleinen toimijuuden ajatuksen sisältävä ilmaisu oli puhe musiikin soimisesta mielessä tai sydämessä, jossa SÄILIÖ-mielikuvaskeemaan (musiikki on jonkun, pään tai mielen, sisällä) liittyi ajatus musiikin itsenäisestä ja omasta tahdosta riippumattomasta toimimisesta:

> [...] vanhoihin biiseihin, jotka **soivat vielä vuosien jälkeen** päässä. (o127)
>
> Muistan, että se **jäi myös usein** soimaan päähäni. (o143)

Yleisemmän toimijuuden ohella joissain kommenteissa musiikkiin liitettiin korostuneemmin elävän olennon kaltaisia piirteitä. Tällöin viitattiin usein suoraan musiikkiin elävänä tai henkivänä, miten ”tuttu kaunis teema **nousee eloon** hetkeä koristamaan” (o46) tai miten musiikit ovat ”alkaneet **elää** omaa elämäänsä” (o127) kuin tekijöistä tai kuuntelijoista riippumatta. Ylipäänsä näissä ilmauksissa musiikki hahmotettiin tavalla tai toisella orgaanisesti esimerkiksi musiikkikulttuurissa elävien, ja jossain vaiheessa mahdollisesti kuolevien, teosten kautta:

> Kyseiset sävelmät **pyörivät edelleenkin päässä** ja ne tuskin unohtuvat koska ne ovat vaikuttaneet todella suureen osaan videopelien harrastajista ja **elävät edelleen** nykyisinkin remixeissä ja vielä nykyisinkin jatkuvissa pelisarjoissa. (o114)

Ajateltuna vasten mielikuvaskeemojen teoriaa, toimijuuden kategoria on kahtalainen. Yhtäältä kyse ei ole sellaisesta elementaarisesta kokemuksen jäsentämisen tavasta, jotka liittyisivät esimerkiksi Johnsonin (1990) painottamiin perustavanlaatuisiin spatiaalisuuden, voiman ja tasapainon kokemuksiin. Toisaalta taas on luonteva ajatella inhimilliseen kokemusmaailmaan muodostuvan jo varhain ymmärrys siitä, että jotkut ympäristön objekteista eivät ole vain objekteja vaan niillä on itsenäinen intentionaalinen olemus. Perusteiltaan voidaan ajatella esimerkiksi varhaisiin vuorovaikutustilanteisiin liittyvää vastavuoroisuutta (miten elävät asiat

reagoivat omaan toimintaan ja havaitsevat itsen), havaintoa joidenkin asioiden itsenäisestä liikkumisesta ja toiminnasta, jossa vaikuttaa olevan jokin itsestä riippumaton tarkoitus, sekä ylipäänsä erontekoa elävien ja tuntevien sekä ei-elävien asioiden välille.

Voima

Samaan tapaan edellisen kategorian kanssa myös Voima-kategorian ilmaisut koskevat musiikin koettua luonnetta. Tarkalleen tämän kategoriaan kuuluvissa kommenteissa on kyse musiikin kyvystä vaikuttaa ja aikaansaada asioita. Kuten Johnson (1990, 45–48) kuvaa, erilaiset voimaan liittyvät mielikuvaskemaattiset rakenteet ovat hyvin perustavanlaatuisia kokemuksessamme ja sen myötä keskeisiä ymmärryksellemme: konkreettiset kokemuksemme voimien vaikutuksen alaisuudessa olemisesta (miten meitä työnnetään, liikutetaan tai miten liikkumistamme estetään ja toisaalta vapautetaan) ovat läsnä hyvin varhaisista kehitysvaiheista alkaen ja muodostuvat siten yleisluontoiseksi tavaksi organisoida erilaisia kokemisen ja ymmärtämisen tapoja. Johnson (1990, 48–52) myös korostaa mielikuvaskemaattisten voimarakenteiden roolia päättelyssä esittämällä nämä mahdollisuuksia, välttämättömyyksiä ja niin edelleen kuvaavien modaalisten verbien perustana. Musiikin yhteydessä on ylipäänsä hyvin tavanomaista puhua sen voimasta: miten musiikki liikuttaa, vie mukanaan[6] tai herättää tunteita, muistoja ja ajatuksia kuin itsenäinen toimija.

Suoraviivaisimmat aineistossa esiintyneet ilmaisut musiikin voimasta kuvaavat musiikin abstraktina voimana vailla varsinaista toimijuutta tai motiivia, enemmän luonnonvoiman kaltaisena kuin selvästi suuntautuneena. Arkisesta musiikkipuheesta tuttu esimerkki on puhe siitä, miten musiikki ”iskee”, mutta tämän ohella kuvattiin myös muita, eräänlaiseen musiikin armoilla olemiseen liittyviä kokemuksia (pelimusiikki ”nostattaa” tai ”järisyttää”). Yhtenä spesifinä ilmauksena olivat erilaiset räjähtämiseen tai voiman äkilliseen purkautumiseen liittyvät ilmaisut. Näiden lisäksi monissa tarinoissa tukeuduttiin Voima-skeeman mukaiseen logiikkaan, jolloin musiikin miellettiin käyttäytyvän jopa fysikaalistyyppisesti voiman tavoin. Esimerkkeinä tästä olivat ilmaisut, joissa ikään kuin lainattiin ajatusta potentiaalienergiasta ja viitattiin musiikin voivan ”virittää” tai ”ladata” tunnetiloja:

6 Liikkumiseen liittyvät metaforat jäsennettiin tässä analyysissa omaksi Siirtymän kategoriakseen.

> [...] muistan positiivisen ja innostuneen tunnetilan, jonka Skate or Die!n **alkumusiikki viritti**. (o183)

> Jotenkin kentän alkumusiikki **latasi positiivisen energian päälle, rakensi toivoa**, että on mahdollisuuksia selvitä kentissä eteenpäin. (o70)

Oman ryhmänsä musiikin voimaan liittyen muodostavat ilmaisut, joissa kuvataan musiikin aikaansaavan jotain tai toimivan auttajan tai työkalun tapaan jonkin asian aikaansaamisessa. Näihin liittyivät esimerkiksi ilmaisut siitä, miten musiikki toimii ”generaattorin” kaltaisena asioiden, tunnelman tai yhteenkuuluvuuden tunteen kehittäjänä, tai esimerkiksi pelimaailmaa luovana voimana:

> [...] **musiikki luo** suuren osan pelimaailmasta ja kertoo tarinat jopa paremmin kuin teksti. (o183)

Vastaavanlaiseen aikaansaamiseen liittyen joissain tarinoissa taas korostettiin musiikin käyttämistä TYÖKALUN tavoin. Tämän yhteydessä voitiin viitata siihen, miten musiikkia on pelissä käytetty erilaisten asioiden tekemiseen tai miten peli käyttää musiikkia vaikuttaakseen pelaajaan:

> **Peli säätelee** sen toivomaan/haluamaa tunnetta **käyttämällä musiikkia työkalunaan**. (o26)

Toisissa tarinoissa taas kuvattiin omaa reflektiivistä musiikin käyttöä samaan tapaan kuin mitä musiikillisen tunnesäätelyn tutkimuksissa (ks. esim. Baltazar ja Saarikallio 2016) tai DeNoran (2000) ajatuksissa musiikista ”minuuden tekniikkana” on esitetty. Näissä yhteyksissä saatettiin mainita musiikin olevan keino esimerkiksi ”surun tunteen **purkamiseen**” (o167) tai kuvata, miten tietty pelimusiikki on asettunut osaksi elämää itsesäätelyn kannalta funktionaalisella tavalla:

> Ennen valmistumistani yliopistosta **saatoin usein käyttää** kyseistä soundtrackia taustalla etsiessäni puhtia opiskella ja keskittyä, soipa soundtrack taustalla monta kertaa graduakin tehdessä. (o73)

Tilalliset suhteet

Kaksi ensimmäisenä kuvattua mielikuvaskeemojen ryhmää, toimijuuksiin ja voimiin liittyvät, kuvaavat musiikkia ensi sijassa sen kautta, minkälaista musiikki on. Tätä vasten toisenlainen tapa kuvata musiikkia oli lähes-

tyä sitä relaatioiden tai tilallisten suhteiden kautta. Näissä ilmauksissa pelimusiikin ymmärtämistä jäsentää sen sijoittuminen suhteessa tilaan ja toisiin asioihin: pelimusiikki on jossain sisällä tai ulkona, ylhäällä tai alhaalla, lähellä tai kaukana, alla tai päällä. Tilallisten suhteiden osalta keskeinen mielikuvaskemaattinen rakenne oli SÄILIÖ. Perusteiltaan SÄILIÖ viittaa siihen, että jokin asia ymmärretään säiliön kaltaisessa tilassa olevaksi tai säiliöksi jollekin, jossa oleellista on säiliön rajojen mukainen sisään–ulos- tai sisällä–ulkona-orientaatio (ks. Johnson 1990, 30–39). Musiikin yhteydessä on yhtä lailla tavanomaista puhua, miten musiikki ”on täynnä” esimerkiksi tunnetta tai ”sisältää” kauniita melodioita, ja vastaavasti miten itse kokee olevansa ”sisällä” musiikissa. Aineiston kuvauksissa kuitenkin määrittävin tapa käyttää SÄILIÖN mielikuvaskeemaa oli sijoittaa musiikki ennemmin itseen kuin säiliöön. Tyypillisin esimerkki tästä on arkisena ilmauksena tuttu ajatus musiikin jäämisestä mieleen tai mielessä olemisesta:

> Nämä lapsuudesta mieleen jääneet biisit **olivat kirkkaina mielessä.** (o177)

Samaa ajatusta pelimusiikista itseen jääneenä kuvattiin varsin kirjavin kielikuvin puhumalla pelimusiikin paikasta niin mielessä, muistissa tai tajunnassa kuin päässä, aivoissa tai muualla kehon topografiassa:

> Tämä SMB:n teema kun on niin **piirtynyt mielen syövereihin** tarkkana ja trackerin soittamana. (o82)
>
> Tämän pelin koko musiikkiääniraita on varmasti **iskostunut jonnekin aivojeni varmimmista arkistoista**. (o165)
>
> Sen musiikki on **iskostunut sisimpääni** tarkemmin kuin ehkä mikään muu yksittäinen lapsuusmuisto. (o11)
>
> Doomin teleportterin, moottorisahan ja konepistoolien **äänet ovat aivan selkärangassa. (o111)**

Voimien ja toimijuuksien tapaan myös tilallisia suhteita, erityisesti SÄILIÖN mukaista sisällä–ulkona-orientaatiota, voidaan pitää niin perustavana ymmärryksen rakentumisen tapana, että sen yhteydessä esiintyy usein muita metaforisia ja mielikuvaskemaattisia rakenteita (kuten yllä mainittu mielessä soivan musiikin itsestä riippumaton toimijuus). Niin ikään SÄILIÖ-skeeman kohdalla eroteltiin myös joitain rakenteita, jotka lähinnä tarkentavat sisään-ulos-orientaation luonnetta. Esimerkiksi silloin kun musiikin kuvattiin pelkän mielessä olemisen sijasta nimenomaan ”painu-

neen" itsen säiliöön ("Nämä kappaleet ovat piirtyneet syvästi muistoihin" [o161], "musiikit ovat syöpyneet päähäni" [o58], "Mieleen ja sydämeen painuneita kappaleita" [o82]) analysoitiin ilmaisussa tukeuduttavan SÄILIÖ-skeeman rinnalla myös TALLENNUS-skeemaan.

Kokonaisuudessaan SÄILIÖ-skeeman voi ajatella viittaavan koettuun läheisyyteen musiikin kanssa. Samanlainen ajatus on myös myöhemmin käsiteltävässä OSA–KOKONAISUUS-skeemassa, jossa kokemusta musiikista jäsentää sen rooli osana elämää tai elämään kytkeytyneenä. Näistä poiketen SÄILIÖ-skeeman tapauksessa musiikin läheisyys viittaisi DeNoran (2000) esittämään inkorporaation ajatukseen: musiikki on tullut "sisäistetyksi" ei niinkään osana itsen kokonaisuutta kuin itseen "tallennettuna". Joissain tarinoissa tämä musiikin asettuminen lähtemättömästi omaan mieleen kuvattiin hyvinkin suorasanaisesti, kuten mainitsemalla miten musiikki "**syöpyi** jo junnuna alitajuntaan eikä koskaan poistunut sieltä" (o90).

SÄILIÖ-skeeman lisäksi musiikin läheisyyttä kuvattiin myös toisenlaisin tilaan sijoittumiseen liittyvin metaforisin ilmauksin. Esimerkiksi LÄHELLÄ–KAUKANA-skeemalla hahmoteltiin nimenomaisesti musiikin läheisyyttä viitaten myös PERSONIFIKAATIO-skeeman mukaiseen henkilönkaltaiseen läsnäoloon ("musiikit ovat aina **läsnä**" [o38]; "musiikki on silti vahvasti **läsnä** muistoissani" [o182]). Toinen vastaava jäsennyksen tapa oli KESKIÖ–PERIFERIA-skeema, johon tukeutuen aineistossa puhuttiin esimerkiksi musiikin nostamisesta "kokemuksen keskiöön" vasten esimerkiksi muun pelin "taustaa". Läheisen musiikkisuhteen lisäksi tilalliseen asettumiseen liittyvin metaforin luonnehdittiin myös musiikin suhdetta muihin asioihin. Erityisesti pelimusiikkiin liittyviä olivat kuvaukset, joissa ilmaistiin musiikin olevan peliin nähden taustalla tai etualalla (mikä rinnastuu arkiseen puheeseen "taustamusiikista") tai esitettiin peli säiliöksi musiikille.

Siirtymä

Musiikin "liike" on mahdollisesti yksi keskeisimpiä tapoja jäsentää kokemusta musiikista ja sellaisenaan sen metaforinen luonne on tullut aiemmassa tutkimuksessa erityisesti tarkastelluksi (ks. Johnson ja Larson 2003). Perusajatuksena voidaan pitää musiikin hahmottamista "matkana" tai "paikkana" eli jonkinlaisena ajallisena etenemisenä tilassa, kuten puhuessa tiettyjen musiikillisten osien "tulemisesta", "taakse jäämisestä" tai kertosäkeeseen "palaamisesta". Oleellinen erottelu tämän suhteen on Johnsonin ja Larsonin (2003, 72) huomauttama jaottelu osallistujan ja tarkkailijan perspektiiviin. Tähän nojaten musiikin ajallis-tilallinen hahmotus voi jäsentyä joko niin, että kuuntelija hahmottaa itsensä osallistujana musii-

kin liikkeeseen (sijaitsee kuuntelijana musiikin luomassa paikassa) tai niin, että musiikki on etäältä tarkkailtava maisema, paikka tai polku. Tämän analyysin tapauksessa painottuu nimenomaan ensimmäinen, osallistujan perspektiivi, eli kuuntelijan kokemus musiikillisessa liikkeessä ja paikassa olemisesta. Vielä korostuneemmin Siirtymä-kategoriaan analysoitujen metaforien keskiössä on musiikin kyky liikuttaa kuuntelijaa yhdestä paikasta toiseen, jolloin ei niinkään pyritä määrittämään tai kuvaamaan musiikkia itseään vaan enemmänkin kertomaan, mitä se tekee.

Perusteiltaan liikkeeseen ja siirtymiin liittyvissä ilmauksissa pelimusiikki on jotain, mikä siirtää itseä tai asioita paikasta toiseen. Pohjana on yleisemminkin kokemuksen organisoinnille keskeinen POLKU-skeema, joka Johnsonin (1990, 113) erittelyn mukaan koostuu lähtöpaikasta (tai alusta), määränpäästä (tai lopusta) sekä näitä yhdistävästä jatkuvasta paikkojen sarjasta. KULKUNEUVO-skeeman tapauksessa tähän perusajatukseen liittyy ajatus musiikista kuljettajana paikkojen välillä. Hyvin selkeä esimerkki on se, miten musiikki vie takaisin lapsuuden muistoihin:

> Kun palautan mieleeni pelin musiikin, **palaan ajatuksissani** välittömästi lapsuudenkotiini omaan huoneeseeni, jossa pelin hankittuani joskus vuosien 1996–1998 välillä vietin sen parissa yksin ja kavereiden kanssa useita tunteja, joiden aikana musiikki tuli erittäin tutuksi. (o165)

> En niinkään mene muistoissani tiettyyn hetkeen kuullessani esim. vanhoja 8-bittisiä klassikoita, vaan tunne on yleisempi, **paluu tuttuun ja turvalliseen lapsuuteen**, yksinkertaisempaan aikaan, vailla huolia. (o65)

Vastaavasti aineistossa kuvattiin musiikin vievän ”edelleenkin mukanaan 1990-luvun puoleenväliin” (o168), ”takaisin johonkin 11-vuotiaan huolettomaan elämään” (o73) tai palauttavan ”hyvällä tavalla lapsuuteen ja lapsuuskodin takkahuoneeseen Amigan ääreen” (o83). Muistojen ohella pelimusiikki kuljettaa kuitenkin myös pois ”arkisesta harmaudesta” ja johdattelee eskapistiseen tapaan uppoutumaan videopelin maailmaan:

> Pieni pätkä **saa siirtymään pelin maailmaan ja jättämään arjen** harmauden. (o12)

> [...] muutaman minuutin harras hetki pelin tunnusmusiikin parissa **ennen pelimaailmaan siirtymistä** on sykähdyttävä kokemus. Siinä rauhoittuu, **laskeutuu arjen keskeltä uuteen tunnelmaan ja toiseen maailmaan**. (o99)

Yhdistelmänä yhtäältä omiin elämäkerrallisiin muistoihin palaamisesta ja toisaalta pelimaailmaan asettumisesta olivat maininnat musiikista viemässä takaisin pelin tapahtumiin, kuten ”siihen tilanteeseen, mitä pelikentässä kyseisen musiikin / äänen aikana tapahtuu” (o7) tai yleisemmin pelin tunnelmiin. Joissain ilmauksissa taas musiikin kuvataan vain yleisesti vievän mukanaan vailla sen tarkempaa määritelmää mistä tai minne. Toisissa taas liike itsessään jää implisiittiseksi, korostettaessa enemmän pelimusiikin luonnetta omanlaisenaan arkimaailman paikoista eroavana paikkana.

KULKUNEUVON, PAIKAN ja POLUN ohella omaksi metaforaryhmäkseen erotettiin myös KANAVA. Tässä tapauksessa musiikki mieltyy yksiselitteisen kulkuneuvon sijaan pikemmin väylänä, jonka kautta kuljetaan jonnekin tai jonka kautta kulkee jotain kuuntelijan luokse. Tämän kategorian puitteissa oli mainintoja esimerkiksi siitä, miten ”musiikin kautta voi myöhemminkin **palata** näihin [pelin aikana koettuihin] voimakkaisiin tunteisiin” (o47) ja miten ”[peliin liittyvät] kokemukset **tulevat myöhemmin mieleen** vahvasti juuri musiikin kautta” (o16).

Välittäjä

Pelimusiikkia KANAVA-skeeman kautta kuvaavat ilmaisut vihjaavat myös toisenlaiseen musiikin ja kuljettamisen metaforiseen yhteyteen, nimittäin musiikin kykyyn ”tuoda” asioita kuuntelijalle. Tähän ajatukseen nojaavissa ilmaisuissa musiikki ei niinkään kuljeta kuuntelijaa mukanaan kuin toimii välittävässä roolissa, kuten puhuttaessa musiikin ”palauttavan muistoja mieleen” tai ”tuovan tunteita ja mielikuvia”. Aineistossa tällaiset kommentit erotettiin omaksi Välittäjä-kategoriakseen, josta erotettiin tarkemmin kaksi erilaista skeematyyppiä. Yhteistä molemmille oli se, että musiikki tavalla tai toisella toimi tunteita, muistoja, mielikuvia tai ylipäänsä asioita luokse tuovassa roolissa mutta ensimmäisessä, VIESTINTUOJAKSI nimetyssä mielikuvaskeemassa, korostui musiikin toimijankaltainen aktiivinen olemus. Tällöin viitattiin siihen, miten musiikki tuo tai toi esimerkiksi tunteita tai mielikuvia ja muistoja tapahtumiin ja ihmisiin liittyen:

> Päälimmäiset tunteet jota kyseinen levy **tuo mieleen** on jännitys [...] (o16)

> [...] ne **heijastavat mieleen kuvia** perheestä, jouluista, ystävistä [...] (o168)

Joissain VIESTINTUOJA-skeeman kommenteissa pelimusiikin tuomat tunteet ja muistot olivat, pelimusiikille luonteenomaisesti, nimenomaan peliin ja pelikokemukseen liittyviä:

> Se **toi mukanaan** pelin koko seikkailun ja tunnekirjon, niin vapauden ja seikkailun tunteen kuin ahdistuksen ja surullisuuden. (o36)
>
> Kolmena mainittakoon ”Greenpath”, päävalikon ”Hollow Knight” ja Nightmare King Grimm bossin ”Nightmare King” **nostattavat pintaan** mitä lämpimimpiä muistoja pelihetkistä. (o139)

Toisessa, KUTSUJAKSI nimetyssä, mielikuvaskeemassa taas musiikilla ei ollut vastaavaa aktiivista roolia vaan muistot, tunteet ja mielikuvat nousivat ikään kuin itsekseen musiikin soidessa:

> Kaikki **muistot palaavat heti mieleen**, kun mikä tahansa pelin biiseistä pärähtää soimaan. (o115)
>
> Vielä nykyäänkin jonkin biisin alkaessa **tulee ko. pelistä selkeästi mieleen** tunnelmia ja kohtauksia. (o153)

Ero näiden kahden mielikuvaskeeman välillä ei pelkän kielellisen ilmaisun kannalta katsoen ole suuri mutta hahmottuu selkeämpänä, jos kumpaankin liittyviä mielikuvia seurataan pidemmälle. VIESTINTUOJA-skeeman voidaan ajatella nivoutuvan personifikaatioon viittaaviin ajatuksiin, joissa musiikki mieltyy kuin luokse tulevana asioita mukanaan tuovana henkilönä. KUTSUJA-skeeman tapauksessa taas musiikki itsessään asettuu taka-alalle ja pääpaino on sen luokse kutsumissa tunteissa ja tunnelmissa, mikä on personifikaation sijaan lähempänä esimerkiksi tilallista ajatusta musiikin luomasta tunteiden ja muistojen ympäristöstä.

Joissain musiikin välittävään rooliin liittyvissä ilmaisuissa oli mukana myös PINTA–POHJA-skeemaa. Tämä viittaa kokemuksen jäsentymiseen tavallaan syvyyssuuntaisesti, pelimusiikkimuistojen tapauksessa erityisesti jonkin asian nouseminen pohjalta pinnalle. Tyypillisenä esimerkkinä mainittiin, miten pelimusiikit ”**nostattavat** pintaan mitä lämpimimpiä muistoja pelihetkistä” (o139) tai ”musiikki **nostatti** hienon sankarillisuuden ja jännityksen tunteen” (o46).

Liitos

Kahden edellisen kategorian voi ajatella lähestyvän tarinoiden kirjoittajien ymmärrystä musiikista siitä tulokulmasta, mitä musiikki tekee tai

miten se toimii. Liitosten kohdalla taas kyse on asettumiseen viittaavien metaforien tapaan musiikista relationaalisena ilmiönä, jossa musiikin ymmärtämistä ja käsitteellistämistä jäsentää sen liittyminen johonkin toiseen asiaan. Tiivistetysti ilmaisten liitoksiin liittyvät metaforat ilmaisevat, miten musiikki on kytketty johonkin, jotain on kytketty musiikkiin tai miten musiikki on kytkös joidenkin asioiden välillä. Eräänlainen perusmuoto tästä on LINKKI-skeemaan perustuva ajatus siitä, miten musiikkiin liittyy tai siihen on kytkeytyneenä tunteita, muistoja tai pelin tapahtumia:

> The Last of Usin **musiikkiin liittyy monia tunteita**, kuitenkin vahvimman tunteen, haikeuden ja tavallaan surullisen tunteen itsessäni luo pelin viimeinen musiikki [...] (o26)

Samanlaisen LINKKI-skeeman kautta voidaan puhua yhtä lailla omasta ”siteestä” musiikkiin, musiikista ihmisiä yhdistävänä tekijänä tai muista hyvin monimuotoisista liitoksista. Pelimusiikin kannalta erityisen oleellisia ovat pelin ja musiikin väliset liitokset, ja toistuva ajatus aineistossa onkin musiikin ja pelin kiinteä yhteys. Tämä oli ilmaistu esimerkiksi mainitsemalla tarinan ja pelin musiikin olleen ”**sidottu** yhteen” (o70) tai miten ”synkät aiheet **yhdistettynä** herkkään kappaleeseen” (o95) olivat vaikuttava kokemus. Samaan laajempaan liitosten kategoriaan sisällytettiin myös niin sanotut käänteiset linkit eli maininnat esimerkiksi pelin ja musiikin irrallisuudesta tai oman musiikillisen sidoksen puuttumisesta tietyn pelin yhteydessä. Näissä pohjana on implisiittinen ajatus siitä, että musiikin kuuluisi olla jollain kiinteällä tavalla liitoksissa muihin asioihin.

LINKKIEN ohella toinen keskeinen liitoksiin lukeutuva mielikuvaskeema oli OSA–KOKONAISUUS. Perusajatukseltaan kyse on tässäkin musiikin liitoksista muihin asioihin mutta toisin kuin LINKIN kohdalla mukana on ajatus jonkinlaisesta kokonaisuudesta, johon musiikki liittyy osana tai jonka se jopa täydellistää. SÄILIÖ-mielikuvaskeeman yhteydessä mainittiin DeNoran (2000) esittämästä inkorporaation ajatuksesta ja samalla tavalla myös OSA–KOKONAISUUS-skeeman voi ajatella kuvaavan eksplisiittisesti suhdetta musiikkiin nimenomaan kiinteänä osana identiteettiä tai omaa elämää:

> Kyseinen kappale (sekä peli) **on jäänyt osaksi minua** [...] (o91)
>
> [...] näiden pelien musiikki **on ollut osa elämääni**. (o78)

Oman elämän ja identiteetin ohella toinen keskeinen kokonaisuus, johon pelimusiikki suhteutuu osana, on peli itsessään. Tämän osalta saatettiin ilmaista musiikin olevan henkilökohtaisesti ”todella olennainen

osa pelejä" (o45) tai "iso **osa** pelikokemusta" (o163), tai runollisemmin muotoiltuna: "Musiikki on osa pelien sielua!" (o156). Vastaavasti pelin ja musiikin irrallisuus, niiden sopimattomuus toisiinsa, oli tyypillisesti negatiivissävytteinen ilmaus, jossa jälleen implisiittisesti oletettiin, että musiikin tulisi asettua saumattomaksi osaksi peliä. Kaiken kaikkiaan pelin ja musiikin suhteen jäsentäminen OSA–KOKONAISUUS-skeeman mukaisesti viestittää siitä, miten näissä tapauksissa musiikkia ei koeta vähäpätöiseksi tai marginaaliseksi osaksi pelikokemusta, eikä myöskään siitä irralleen asetettavaksi. Selkeimmin tämä on ilmaistu puhuttaessa siitä, miten peli tuntuu jäävän vaillinaiseksi ilman sopivaa musiikkia: "peli ilman kunnon musiikkia kyllä **jää puolikkaaksi** kokemukseksi" (o169).

Kokonaisuudessaan, kuten Johnson (1990, 117–119) kuvaa, erilaiset linkitykset ovat hyvin keskeisiä inhimilliselle elämälle. Hänen mukaansa linkit ovat läsnä jo ennen syntymää yhteen liittävän napanuoran muodossa, ja tästä perustavasta linkityksestä siirrytään pian monimuotoisten ei-fyysisten linkkien eli ihmisten ja yhteisöjen suhteiden maailmaan. Käytännössä liitosten voidaan katsoa olevan keskeinen tekijä minkä tahansa asian, ihmisen tai musiikin, identiteetin kannalta.

Konkreettinen asia/esine

Kahdessa viimeiseksi käsiteltävässä mielikuvaskeemojen kategoriassa korostuu musiikin kokeminen materiaalisuuden kautta. Selkeähkö esimerkki tästä on musiikin mieltäminen objektina, siis fyysisenä ja konkreettisena esineenä tai asiana. OBJEKTIA voidaan pitää perustavanlaatuisena kokemusta organisoivana rakenteena paitsi musiikin – kuten puhuttaessa musiikista kappaleina osineen ja rakenteineen – myös yleisemmin ajattelun kannalta.[7] Objektit ovat läsnä jo melko varhaisissa kokemuksissa, ympäristön ollessa täynnä erilaisia muista asioista erillisiä asioita, joita voidaan tyypillisesti käsitellä erilaisin konkreettisin tavoin. Tällainen yksittäisenä ja käsiteltävänä asiana hahmottaminen muodostuu siten hyvin perustavaksi tavaksi jäsentää maailmaa: Lakoff ja Johnson (1980) antavat esimerkkinä sen, miten perusluonteeltaan hyvinkin abstraktit ajatukset tapaavat mieltyä esineiden tai asioiden kaltaisina, jolloin puheessamme voimme "antaa ja saada", "jakaa" tai "piilotella" ajatuksiamme.

Edellisen ajatuksien esineellisyyttä koskevan esimerkin tapaan myös musiikin mieltäminen OBJEKTI-skeeman mukaisesti ilmenee useimmin

7 Szwedekin (2008) mukaan abstraktien asioiden käsittäminen objekteina on abstraktin ajattelumme perusta.

konkreettisen objektin käsittelemisen logiikkaa noudattavissa sanallistamisen tavoissa. Aineistossa puhuttiin muun muassa pelimusiikin ”lokeroimisesta”, ”etsimisestä” ja ”poimimisesta” sekä kuvattiin pelimusiikin voivan ”kulua” kuuntelemisesta tai ”olla hiottu” pelin teemoihin sopivaksi fyysisen esineen tavoin. Varsin yleinen ilmaisu oli myös musiikin ”nostaminen esiin” piilossa olevan objektin näkyville asettamisen tavoin:

> Blackin kappaleet ovat kaikki minulle tärkeitä ja nostalgisia, koska tahkosin nuorena peliä satoja tunteja (kun oli vielä aikaa pelata niin paljon), mutta haluan **nostaa muutamia niistä esille** [...] (o129)

Toisenlainen tapa hahmottaa pelimusiikin luonnetta esineenä taas oli viitata musiikkiin artefaktina, eli tehtynä asiana, mainitsemalla musiikin olevan esimerkiksi ”hyvin rakennettu”. Hieman samanlaiseen ajatukseen pelimusiikista rakennelmana viittaavat myös maininnat sen roolista esimerkiksi pelin juonta tai tunnelmaa ”tukevana”:

> [...] se **on sävelletty tukemaan** näitä eri tunteita ja hahmojen tarinaa. (o8)

Laajemmasta OBJEKTI-skeemasta erotettiin erilleen vielä metaforat, joissa esineluonteen lisäksi musiikki miellettiin arvokkaana, eli HYÖDYKKEENÄ. Näissä tapauksissa pelimusiikki rinnastettiin usein suoraan arvokkaaseen objektiin, esimerkiksi puhumalla ”Ocean loader” -latausjärjestelmän musiikeista ”kovana **valuuttana**” (o176) tai pelistä kokonaisuudessaan ”musiikillisena **runsauden sarvena**” (o82). Niin ikään pelimusiikkia suoraan arvokkaana objektina kuvaava ilmaisu oli maininta musiikkikappaleista ”helminä”:

> **Aivan helmiä** introja jätettiin televisioon jopa soimaan, niin hyviltä musiikit kuulostivat. (o77)

Musiikin mieltäminen esineenä hahmotettiin myös yleisemmin arvolatautuneiden ilmausten yhtenä osatekijänä. Arvolatautuneisuutta yleensä käsiteltiin Johnsonin (1990) kuvaaman VAAKA (tai SKAALA, engl. SCALE) -mielikuvaskeeman kautta, joka perusteiltaan viittaa kokemuksiimme yhtäältä asioiden ryhmittelystä ja suuremmasta tai pienemmästä määrästä, ja toisaalta niiden vertailtavasta ”intensiteetistä”, eli jokin asia on esimerkiksi painavampi tai valoisampi kuin jokin toinen. Tyypillisesti VAAKOIHIN liittyy myös normatiivinen ja arvottava ulottuvuus, eli ilmaistaessa jonkun olevan ”enemmän” tai ”painavampaa” ilmaistaan usein samalla sen olevan

myös parempaa tai huonompaa asiayhteydestä riippuen. (Johnson 1990, 122–123.) Aineistossa tällaista kuvasti esimerkiksi ”tasoista” puhuminen musiikin yhteydessä, jolloin yhtäältä musiikki mieltyy kuin eri korkeuksille nostettavana objektina ja toisaalta tämän korkeuden myötä eräänlaisen arvottavan ”punnitsemisen” kohteena:

> Aikuisena pelatuissa peleissä musiikit **ovat aivan eri tasolla** kuin lapsuuden peleissä. (o97)

Kuten edellä mainittiin, OBJEKTI on jäsentämisen tapana hyvinkin perustavanlaatuinen ja vahvasti edustettu ajattelussa ylipäänsä. Tähän liittyen OBJEKTI-skeema liittyikin luontevasti muihin metaforisiin ilmaisuihin: esimerkiksi SÄILIÖ- ja TYÖKALU-skeemojen yhteydessä pelimusiikki on implisiittisesti säiliössä oleva tai jokin konkreettinen esine, jolla voidaan tehdä asioita.

Tuntuma

Musiikin esineluonteen ohella toinen materiaalisuuden mukaisesti kokemusta jäsentävä kategoria olivat erilaiset tuntumiin tai aistikanavia yhdistäviin sensorisiin tuntemuksiin liittyvät metaforat. Näissä metaforissa musiikin kuvattiin esimerkiksi näyttävän joltain, maistuvan joltain tai tuntuvan taktillisesti jonkinlaiselle, kuten ”rouhealle”:

> C-64:n SID-piirin **rouhea** soundimaailma kuulosti vain niin mahtavalta (o81)

Erilaiset ilmaukset, joissa yhteen aistiin liittyviä mielikuvia käytetään toisen yhteydessä ovat kulttuurisesti hyvinkin yleisiä. Esimerkkinä voi ajatella lukuisia tapoja, joilla näköön liittyvää sanastoa käytetään kuvaamaan hyvinkin erilaisia asioita kuten ymmärtämistä, monipuolisuutta (”värikkyyttä” ja ”kirjavuutta”) tai yleisemmin asioiden ”näyttäytymistä” jonkinlaisena. Musiikin yhteydessä taas tavanomaista on puhua ”tummista” tai ”kirkkaista” sävyistä, ja ”sointiväri” itsessään on näköaistiin viittaava vakiintunut metaforinen kuvaus. Näköaistin osalta aineistossa esiintyi myös metaforisia ilmauksia, jotka eivät kuvanneet niinkään musiikkia itseään kuin sen kykyä ”värittää” niin pelejä, mielikuvitusta kuin arkista elämää:

> [...] palaan tasaisesti pelien ääniraitoihin ja ne **värittävät** arkeani jatkuvasti milloin työn taustamusiikkina ja milloin lenkillä [...] (o54)

Värien ja muiden näköaistiin liittyvien ilmausten ohella aineistossa kuvattiin musiikkia esimerkiksi kosketeltavan tai tarkasteltavan pinnan kautta viittaamalla sen ”tekstuuriin” ja ”nyansseihin”. Omana tuntumanaan tarinoissa esiintyi myös musiikkikokemuksen kuvaamista makuaistin kautta, kuten mainittaessa tunnepitoisiin pelimusiikkikappaleisiin palaamisesta kuuntelemalla niitä ”**maistellen** kotiteatterilla alusta loppuun” (o95). Yksi hieman erityisesti korostunut tuntumaan kuuluva mielikuvaskeema oli musiikkikokemuksen yhdistäminen lämpöön. Lämpö-skeemaan tukeutuen saatettiin mainita niin yleisemmin musiikin ”lämmittävän” tai tuovan ”lämpimän” olon kuin kuvata runollisemmin musiikin ”sulattavaa” vaikutusta:

> Oceanin latausmusiikista tulee aina hyvin **lämmin olo** kun alakouluikäisenä odottelee juuri saadun pelin latautumista ja lempipelin latailua. (o153)

> Jeremy Soulen orkestraalinen kädenjälki **sulattaa** sydämen napajäätiköt niin, että sulamisvedet hieman tirahtavat silmäkulmista. (o85)

Lämpö-skeemalle rinnasteisia olivat erilaisin tavoin tuleen viittaavat metaforiset ilmaukset. Näissä musiikin kuvattiin ”sytyttävän” yhtäältä välittömään kokemukseen liittyen (”**sytyn** sekä riisutuista ja rouheista kappaleista” [o73]) kuin toisaalta pidempijänteiseen musiikkisuhteen luomiseen innostaen (”Final Fantasy X:n saatua **sytytettyä** innostuksen pelimusiikkiin” [o171]). Vaikka synesteettistyyppiset tuntumien kuvaukset sinänsä ovat yleinen tapa kuvata musiikin ilmaisullisia ja rakenteellisia piirteitä (ks. esim. Bragança, Fonseca ja Caramelli 2015) erityisesti aineiston lämpöön ja tuleen liittyvät metaforat kertovat pikemmin kuuntelijan henkilökohtaisesta sidoksesta musiikkiin. Lämpöön ja tuleen pohjaavat metaforat ovat tavanomaisia niin vihan, himon kuin rakkauden kaltaisia voimakkaita tunteita ilmaistaessa (ks. Lakoff 1987) ja tässä mielessä ne kuvaavat aineistossa ilmenevää vastaajien läheistä ja tunnepitoista suhdetta musiikkiin.

Yhteenveto

Tutkimuksessa tarkasteltiin merkityksellisistä pelimusiikkimuistoista kertovissa tarinoissa esiintyneitä metaforisia ilmaisuja. Tarkoituksena oli selventää, mitä nämä metaforiset ilmaukset kertovat vastaajan pelimusiikkikokemuksesta ja hänen suhteestaan kyseiseen pelimusiikkiin:

minkälaisena pelimusiikki metaforien läpi tarkasteltuna hahmottuu. Teoreettisena lähtökohtana olevan käsitemetaforan teoriaa seuraten metaforien ajateltiin edustavan eräänlaisia kokemuksen käsitteellistämisen ”tukirakenteita”, eli konkreettisen kehollisen vuorovaikutuksen myötä rakentuneita esikäsitteellisiä merkitysrakenteita, joiden mukaisesti kokemus(ta) tehdään itselle ymmärrettäväksi. Tällaisiin tukirakenteisiin pääsemiseksi aineiston metaforiset ilmaisut pelkistettiin asteittain ensin lähde- ja kohdealueen mukaisiksi käsitemetaforiksi, sitten näiden pohjana oleviksi mielikuvaskeemoiksi ja lopulta kahdeksaksi laajemmaksi mielikuvaskeemojen kategoriaksi.

Ehkä helpoiten ymmärrettävä merkityksellistä musiikkisuhdetta jäsentävä mielikuvaskemaattisten rakenteiden joukko ovat erilaiset toimijuudet, joiden myötä musiikki jäsentyy jollain tavalla intentionaalisena, ilmeisimmin ihmisenkaltaisena tai suoranaisesti vanhana ja luotettavana ystävänä. Voima-kategorian skeemat taas korostavat musiikin potentiaalia saada aikaan asioita, jolloin musiikki voi esimerkiksi olla tärkeä arjessa käytettävä työkalu, eräänlainen minuuden tekniikka (DeNora 2000), tai mahdollisesti jokin, mikä toistuvasti aikaansaa voimakkaita tunteita ja kokemuksia. Välittäjä- ja Siirtymä-kategorioiden voidaan myös ajatella kuvaavan varsin selkeästi musiikin merkityksellisyyttä, tarjoten melko suoran vastauksen kysymykseen ”miksi musiikki on henkilökohtaisesti tärkeää”. Välittäjä-tyyppisten mielikuvaskeemojen kohdalla musiikki tuo kuuntelijalle jotain, tämän aineiston tapauksessa selkeimmin muistoja esimerkiksi menneisyyden tapahtumista ja läheisistä ihmisistä. Siirtymänä miellettynä musiikki taas vie kuuntelijan jonnekin, jälleen muistojen kohdalla korostuneesti omaan lapsuuteen ja sen ympäristöihin ja tunnelmiin, mutta myös yleisemmin pois tästä hetkestä esimerkiksi videopelin maailmaan tai omiin mielikuviin.

Loput neljä mielikuvaskeemojen kategoriaa eivät ehkä niin suoraan selitä pelimusiikin koettua tärkeyttä vaan kuvaavat enemmän tapaa, jolla se on merkityksellinen. Erilaisin liitoksin esimerkiksi korostetaan musiikin kiinnittymistä muihin asioihin, kuten pelin tapahtumiin tai omaelämäkerrallisesti merkittäviin muistoihin ja tunteisiin. Liitos-skeemoihin nojautuen voidaan myös kuvata pelimusiikin merkityksellisyyttä ilmaisemalla sen olevan tavalla tai toisella ”kiinni” itsessä, mikä ajatuksena lähentyy Tilalliset suhteet -kategorian kuvauksia musiikista itseen, usein omaan mieleen tai sydämeen, säilöttynä. Vastaavanlainen yhteys näiden kahden kategorian välillä on myös puhuttaessa musiikista säiliönä muistoille tai tunteille. Konkreettinen asia/esine-kategorian mielikuvaskeemat taas tukeutuvat varsin yleiseen puhetapaan musiikista objektina, joka

voidaan esimerkiksi ”löytää” tai ”nostaa näkyville” ja josta voidaan puhua rakennettuna esimerkiksi arvottavassa (”hyvin tehty”) tai funktionaalisessa (”musiikki tukee peliä”) mielessä. Merkityksellisten pelimusiikkimuistojen kohdalla ehkä huomattava on HYÖDYKE-skeema, joka korostaa musiikin mieltämistä nimenomaan arvokkaana esineenä rinnastamalla sen esimerkiksi rahaan tai helmiin. Viimeiseksi, Tuntuma-kategorian mielikuvaskeemat ovat sinänsä enemmän musiikin kokemista moniaistisesti kuvaavia kuin suoranaisesti sen merkityksellisyyttä avaavia mutta näidenkin kohdalla maininnat musiikin ”lämmöstä” tai kuuntelemisesta nautinnollisesti ”maistellen” välittävät ajatuksen läheisestä suhteesta musiikkiin.

Ajatellen musiikin ja metaforan tutkimusta laajempana projektina voidaan tämän tutkimuksen tuloksia verrata toisiin musiikin metaforista käsitteellistämistä tarkasteleviin tutkimuksiin. Kaksi läheisintä vertailukohtaa ovat Schaerlaekenin et al. (2019) tutkimus, joka jäsentää tuloksensa mielikuvaskeema-tyyppisistä termeistä koostuviksi kategorioiksi, ja Peltolan ja Saresman (2014) tutkimus, jossa aineistona ovat vapaat kuvaukset musiikin subjektiivisista kokemuksista. Keskeisenä erona molempiin nähden tässä tutkimuksessa käsitellään metaforia ensi sijassa henkilökohtaisen musiikkisuhteen ilmentäjinä.

Aloittaen Schaerlaekenin et al. (2019) viidestä kategoriasta, voidaan kolmen näistä todeta vastaavan myös tämän tutkimuksen tuloksia: musiikin voimaan ja kykyyn liittyvä *Force*-kategoria on perusajatukseltaan paljolti samanlainen kuin tämän tutkimuksen musiikin potentiaalia kuvaava Voima, *Interior* taas vastaa melko tarkasti Säiliöiden ajatusta ja *Wandering* voidaan luontevasti mieltää Siirtymä-kategorian mukaiseksi siirtymiseksi ja siihen liittyviksi paikoiksi.[8] Kahdelle kategorialle, erilaisia liikelaatuja (”harmonious”, ”to float”, ”to glide” jne.) sisältävälle *Flow*-kategorialle ja liikettä yleisemmin (”to move”, ”movement”, ”rhythm” jne.) yhdistävälle *Movement*-kategorialle taas ei löydy suoraa vastinetta tämän tutkimuksen aineistosta. Tämä liittyy mahdollisesti siihen, että näiden kategorioiden kuvaukset ovat ehkä painokkaammin musiikin kuin musiikillisen kokemuksen kuvauksia. Toiseen suuntaan verraten taas hieman yllättävästikin tämän tutkimuksen mukaisille Toimijuuden, Konkreettisen esineen ja asian ja Tuntuman kategorioille ei löydy vastineita Schaerlaekenin et al. jäsennyksestä. Nämä kolme kuvaavat kuitenkin varsin yleistä tapaa mieltää musiikille niin intentioita (musiikki mm. ”pyrkii johonkin” jo jännitteestä purkautuvien melodiakulkujen kohdalla), esineenomaisia määrit-

8 Schaerlaeken et al. tosin liittävät Johnson ja Larson (2003) -tutkimuksen mukaisen ajatuksen musiikista kuuntelijaa liikuttavana voimana osaksi *Force*-kategoriaa.

teitä (esimerkiksi musiikin mieltäminen arkkitehtonisesti ”rakenteena”) ja aistikanavia sekoittavia piirteitä (kuten näköaistiin liittyviä värejä ja valoisuuksia). Liitos- ja välittäjämetaforien puuttuminen Schaerlaekenin et al. esityksestä taas on luonteva selittää tutkimusten erilaisten aineistojen kautta: liitosten mukaiset musiikin linkitykset niin muistoihin, tunteisiin kuin itseen (sekä toki peleihin) ja musiikin rooli tunteita tai muistoja tuovana ovat ehkä asioita, jotka korostuvat, kun kyse on kuuntelukokeiden soittolistojen sijaan vastaajalle henkilökohtaisesti tärkeästä musiikista.

Peltolan ja Saresman (2014) tutkimuksen vapaasanainen kertomusaineisto on lähempänä tämän tutkimuksen tarinoita, mutta metaforia ei puolestaan ole jäsennetty mielikuvaskeemojen mukaisia kategorioita ajatellen. Tästä huolimatta heidän listaamistaan metaforista MUSIC/EMOTION IS A PHYSICAL FORCE ja EMOTION/BODY IS A CONTAINER käyvät yksiin niin tämän tutkimuksen voimien ja tilallisten suhteiden kategorioiden kuin Schaerlaekenin et al. (2019) tutkimuksen *Force* ja *Interior* kategorioiden kanssa. Näiden lisäksi surullisen musiikin kuuntelukokemusta verbalisoivien metaforien joukossa on tämän tutkimuksen Välittäjä-kategoriaa vastaava MUSIC IS A MESSENGER -metafora, johon Peltola ja Saresma (2014) liittävät myös ajatuksen musiikin personifikoinnista. Sen sijaan FEELING/MUSIC IS A LIQUID -metafora ei pelimusiikkimuistojen analyysissa hahmottunut omana kategorianaan, vaikka vastaavia ilmaisuja aineistossa olikin. Sama pätee Peltolan ja Saresman (2014) esittämään kahteen viimeiseen metaforaan SAD IS DOWN ja EMOTION RISES UP, eli molemmista olisi mahdollista löytää vastineita myös pelimusiikkimuistojen aineistosta mutta tässä tutkimuksessa niitä ei huomioitu omina kategorioinaan.

Eroja näiden eri tutkimusten tuloksissa voidaan selittää luonnollisesti erilaisilla motivaatioilla ja aineistoilla, niiden voi toisin sanoen ajatella käsittelevän eri asioiden (musiikin tunnekokemuksen, musiikkisuhteen ja musiikin itsensä) metaforista ilmaisemista. Kussakin tutkimuksessa vastaajat myös kuvaavat kokemusta erilaisten musiikkityylien parissa, minkä voi yhtäältä ajatella näkyvän myös metaforissa mutta toisaalta myös häivyttyvän korkeammalle mielikuvaskeemojen ja niiden kategorioiden

abstraktiotasolle siirryttäessä.[9] Yhtä lailla selittävänä tekijänä voidaan pitää myös metaforatutkimukseen väistämättä liittyvää tulkinnanvaraisuutta (esim. Tissari 2003, 353–387), joka alkaa oikeastaan jo siitä, mitä tarkalleen ottaen pidetään metaforana tai mielikuvaskeemana. Tulosten yhteneväisyydet ovat kuitenkin myös mielenkiintoisia ja houkuttavat rinnastamaan metaforatutkimuksen musiikin emootiotutkimukseen. Voidaan ajatella, että samalla tavalla kuin rikkaat ja monipuoliset musiikin tunnekuvaukset voidaan pelkistää rajattuun ytimelliseksi miellettyjen tunnesanojen joukkoon (jossa esimerkiksi ”surulla” voidaan tarkoittaa laajaa ”kaihon”, ”haikeuden”, ”melankolian” jne. kirjoa), voidaan myös värikkäätkin metaforiset kuvaukset typistää rajatumpaan määrään niiden perustana olevia mielikuvaskeemoja tai mielikuvaskeemojen joukkoja. Tulosten vertailu antaisikin viitettä siitä, että musiikin yhteydessä olisi tiettyjä mielikuvaskemaattisia rakenteita, kuten voimat, liikkumiset ja sisäisyydet, jotka ovat ehkä erityisen luontevia musiikin kokemuksen käsitteellistämiseen. Tässä mielessä myös tämän tutkimuksen voidaan osaltaan nähdä tekevän pohjatyötä musiikin yhteydessä käytetyn metaforisen kentän hahmottamiseksi.

Loppupäätelmät

Käsitemetaforan teorian peruslähtökohdan mukaisesti voidaan todeta kielenkäyttömme olevan suurilta osin metaforista. Ottamatta kantaa siihen, edustaako musiikki erityisen metaforarikasta käsitteellistäminen aluetta, musiikista puhuminen ei ainakaan edusta poikkeusta tästä ajatuksesta: lukuisat musiikin peruselementeiksi miellettävät piirteet, kuten sävelten ”korkeus”, äänen ”väri” tai ylipäänsä musiikin ”liike”, voidaan mieltää perusteiltaan metaforisiksi ja vastaavasti metaforien voidaan musiikkia ja sen kokemusta kuvaillessa ajatella varsin tarkastikin tavoittavan sen, miten musiikki kuulijalle ilmenee. Käsitemetaforan näkökulman keskeisin anti on siinä, että se tematisoi tällaisen jo totunnaiseksi

9 Pelimusiikkia ei musiikillisena kategoriana varsinaisesti määritä muu kuin sen kytkeytyminen videopeliin (Diaz-Gasca 2013) ja aineiston tarinoissa puhutaankin yhtä lailla elokuvamusiikin tyyliin sävelletyistä ”sinfonisista” teoksista, chiptunen kaltaisista varhaisen teknologian omaleimaisista äänimaailmoista kuin populaarimusiikin artistien lisensoiduista kappaleista. Sikäli mahdollisia ja todennäköisiäkin eroja metaforisen käsitteellistämisen suhteen voi etsiä niin pelimusiikin sisältä kuin verraten sitä muunlaisiin musiikin lajeihin. Joka tapauksessa tämän tutkimuksen kategorisoinnissa on syytä pitää samanlainen musiikkityyliin liittyvä varaus kuin Schaerlaekenin et al. (2019) tutkimuksessa, eli kyse on pelimusiikkikokemusten pohjalta laaditusta jäsennyksestä.

ja siten ehkä triviaaliksikin muuttuneen metaforisen verbalisoinnin, ja tarjoaa mahdollisuuden jäsentää monipuolisia ja mielivaltaisilta tuntuvia ilmaisuja niiden perustana olevan konkreettisen kehollisen vuorovaikutuksen kautta. Näin tarkasteltuna metaforat eivät tule tyhjästä, vaan ovat osa merkityksen luomisen prosessia, jolloin keskenään hyvinkin erilaisten metaforisten ilmaisujen voidaan nähdä palautuvan tiettyihin perustavampiin käsitteellistämisen rakenteisiin, joista puolestaan voidaan havainnoida säännönmukaisuutta niin musiikin piirteiden ymmärtämisen kuin kokemuksen käsitteellistämisen tapojen suhteen.

Tässä tutkimuksessa tarkasteltiin metaforien ilmenemistä merkityksellisten pelimusiikkikokemusten muistoissa, joita voidaan pitää esimerkkeinä musiikin arkikokemuksesta. Lopputulemaksi esitetyt kahdeksan mielikuvaskemaattista kategoriaa kertovat musiikin kokemuksen ja musiikkisuhteen jäsentyvän varsin monipuolisin tavoin, joilla kuitenkin on perustansa arkisissa kokemuksissa maailman kanssa vuorovaikuttamisesta. Tällaisenaan jäsennys pyrkii ennen kaikkea tuomaan ilmi joitain mahdollisia musiikkikokemuksen ja -suhteen merkityksellistämisen tapoja ja näin ollen osaltaan avartamaan musiikin käsitteellistämisen metaforista kenttää. Sikäli kyse on lähtökohdasta tarkemmille käsittelyille. Analyysi antaisi esimerkiksi viitettä siitä, että musiikista ja musiikkikokemuksista puhuttaessa voitaisiin mahdollisesti erotella eri asteisia metaforisia rakenteita, alkaen hyvin perustavalla tavalla musiikin olemusta määrittävistä metaforista (kuten musiikki ”objektina”) ja jatkuen jokseenkin yleisesti käytettyjen ilmaisujen (kuten musiikin kokemisen kuvaaminen matkana tai paikkana) kautta aina hyvinkin spesifeihin ja henkilökohtaisiin metaforisiin kuvauksiin, joissa pyritään metaforien keinoin tavoittamaan juuri tietyn kokemuksen erityislaatuiset piirteet. Niin ikään metaforisten ilmaisujen itsensä ohella tarinoista voisi invarianssihypoteesin (Lakoff 1990) mukaisesti tarkastella myös mielikuvaskeeman mukaisen logiikan soveltamista, eli kuvataanko musiikkikokemusta systemaattisesti kuin se olisi esimerkiksi matka, vai vaihtuuko metafora kuvauksen edetessä mahdollisesti toiseen. Lopulta jo luodun kategorisoinnin kriittisen arvioinnin kannalta hedelmällistä olisi kielten ja (musiikki)kulttuurien välinen vertailu, eli olisiko muunkielisestä tai erilaisen musiikkityylin yhteydessä kerätystä aineistosta hahmotettavissa samat kahdeksan kategoriaa vai antaisiko se peräti syytä uudelleenarvioida tehtyä analyysia.

Tutkimuksen kohteena olivat pelimusiikin henkilökohtaista merkityksellisyyttä, siis kuuntelijan suhdetta pelimusiikkiin, kuvaavat metaforiset ilmaukset. Sellaisenaan toivomme tutkimuksen tarjoavan paitsi näkökulman siihen, millä tavoin, tai minkälaisena, pelimusiikki voi olla kuun-

telijalleen merkityksellistä, myös yhden lähestymistavan monipuolisten musiikkisuhteiden analyyttiseen jäsentämiseen. Huolimatta tutkimuksen rajautumisesta pelimusiikkiin, edellä kuvattu vertailu sallisi alustavasti olettaa ainakin osan hahmotetuista mielikuvaskeemojen kategorioista olevan sopivia kuvaamaan myös muunlaisten musiikin lajien merkityksellisyyttä.[10] Vastaavasti tutkimus liittyy aiempien joukkoon ehdottaessaan käsitemetaforan ja mielikuvaskeemojen kautta toteutettua analyysia hedelmälliseksi tavaksi lähestyä musiikin kokemista. Mikään analyysitapa tuskin tyhjentää usein sanoja ja staattiseksi jähmettämistä kaihtavaa kokemusta mutta yksi mielikuvaskeemojen tarkastelun etu on niiden kautta avautuva näkymä kielen läpi kokemusta jäsentäviin esikäsitteellisiin merkitysrakenteisiin, joiden kokemukselliset piirteet saattavat jäädä eksplisiittisesti ilmaisematta. Näiden rakenteiden tarkastelu mahdollistaa yhteneväisyyden havaitsemisen itsessään hyvinkin erilaisissa kokemuksissa. Samalla, mielikuvaskeemojen edustaessa lopulta vain tukirakennetta ainutkertaisen kokemuksen luomiselle, lähestymistapa sallii avoimuutta kokemuksille kenties välttämättömän rikkauden ja määrittämättömyyden suhteen.

10 Ylipäänsä kysymykset niin pelimusiikin mahdollisesta erityislaatuisuudesta kuin kokemuksellisista eroista erilaisten pelien musiikkien välillä jäävät tämän käsittelyn ulkopuolelle jatkotutkimusten aiheiksi.

Tutkimusaineiston saatavuus

Suomalaisten pelimusiikkimuistot -kirjoitusaineisto 2020. 183 vastaajaa. Aineistonkeruun laatijat Kai Tuuri, Oskari Koskela, Heli Tissari ja Jukka Vahlo. Aineisto tutkimushankkeen hallussa. Suppeampi versio (177 vastaajaa) saatavissa sähköisenä tietoaineistona: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto [jakaja] (http://urn.fi/urn:nbn:fi:fsd:T-FSD3473).

Tutkimuseettinen lausunto

Kaikki tutkittavat ovat antaneet tietoon perustuvan suostumuksen tutkimukseen osallistumisesta. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan (TENK) kriteerien mukaisesti tutkimus ei ole edellyttänyt eettisen ennakkoarvioinnin tekemistä.

Lähteet

Atkinson, Will. 2011. ”The context and genesis of musical tastes: Omnivorousness debunked, Bourdieu buttressed”. *Poetics* 39 (3): 169–186. *https://doi.org/10.1016/j.poetic.2011.03.002*

Baltazar, Margarida ja Suvi Saarikallio. 2016. ”Toward a better understanding and conceptualization of affect self-regulation through music: A critical, integrative literature review”. *Psychology of Music* 44 (6): 1500–1521. *https://doi.org/10.1177/0305735616663313*

Bicknell, Jeanette. 2002. ”Can music convey semantic content? A Kantian approach”. The *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 60 (3): 253–261.

Bragança, Guilherme Francisco F., João Gabriel Marques Fonseca ja Paulo Caramelli. 2015. ”Synesthesia and music perception”. *Dementia & neuropsychologia* 9 (1): 16–23. *https://doi.org/10.1590/S1980-57642015DN91000004*

Cienki, Alan J. 1997. ”Some properties and groupings of image schemas”. Teoksessa *Lexical and syntactical constructions and the construction of meaning*, toim. Marjolijn Verspoor, Kee Dong Lee ja Eve Sweetser, 3–15. Amsterdam: John Benjamins.

DeNora, Tia. 2000. *Music in Everyday Life.* Cambridge: Cambridge University Press.

Diaz-Gasca, Sebastian. 2013. *Music beyond gameplay: motivators in the consumption of videogame soundtracks.* Väitöskirja. Griffith University.

Forbes, Melissa ja Kate Cantrell. 2021. ”Choose your own adventure: Vocal jazz improvisation, conceptual metaphor, and cognitive embodiment”. *Musicae Scientiae*, *https://doi.org/10.1177/10298649211062730*.

Gabrielsson, Alf. 2001. ”Emotion perceived and emotion felt: Same or different?” *Musicae Scientiae* 5(1_suppl), 123–147. *https://doi.org/10.1177/10298649020050S105*

Gabrielsson, Alf. 2011. *Strong experiences with music: Music is much more than just music.* New York: Oxford University Press.

Goodman, Nelson. 1968. *Languages of art: An approach to a theory of symbols.* Indianapolis: The Bobbs-Merrill Company Inc.

Guck, Marion Alice. 1981. *Metaphors in musical discourse: The contribution of imagery to analysis.* Väitöskirja. University of Michigan.

Holmes, Patricia ja Christopher Holmes. 2013. ”The performer’s experience: A case for using qualitative (phenomenological) methodologies in music performance research”. *Musicae Scientiae* 17 (1): 72–85. https://doi.org/10.1177/1029864912467633

Howard, V. A. 1978. ”Music and constant comment”. *Erkenntnis* 12 (1): 73–82.

Huovinen, Erkki ja Anna-Kaisa Kaila. 2015. ”The semantics of musical topoi: An empirical approach”. *Music Perception: An Interdisciplinary Journal* 33 (2): 217–243. https://doi.org/10.1525/mp.2015.33.2.217

Hutto, Daniel D ja Anco Peeters. 2018. ”The roots of remembering: Radically enactive recollecting”. Teoksessa *New directions in the philosophy of memory,* toim. Kourken Michaelian, Dorothea Debus ja Denis Perrin, 97–118. New York: Routledge.

Johnson, Mark. 1990 [1987]. *The body in the mind: The bodily basis of meaning, imagination, and reason.* Chicago: University of Chicago Press.

Johnson, Mark L. 1997. *Embodied musical meaning. Theory and Practice* 22/23: 95–102.

Johnson, Mark. 2008. *The meaning of the body: Aesthetics of human understanding.* Chicago: University of Chicago Press.

Johnson, Mark L. ja Steve Larson. 2003. ”’Something in the way she moves’: metaphors of musical motion”. *Metaphor and symbol* 18 (2): 63–84. https://doi.org/10.1207/S15327868MS1802_1

Juslin, Patrik N. 2013. ”From everyday emotions to aesthetic emotions: Towards a unified theory of musical emotions”. *Physics of life reviews* 10 (3): 235–266. https://doi.org/10.1016/j.plrev.2013.05.008

Krueger, Joel. 2009. ”Enacting musical experience”. *Journal of Consciousness Studies* 16 (2-3): 98–123.

Lakoff, George. 1987. *Women, Fire, and Dangerous Things: What Categories Reveal about the Mind.* Chicago: University of Chicago Press.

Lakoff, George. 1990. ”The Invariance Hypothesis: Is Abstract Reason Based on Image-Schemas?”. *Cognitive Linguistics* 1 (1): 39–74.

Lakoff, George ja Mark Johnson. 1980. *Metaphors we live by.* Chicago: University of Chicago Press.

Larson, Steve. 2012. *Musical forces: Motion, metaphor, and meaning in music.* Indianapolis: Indiana University Press.

Mandler, Jean M. ja Cristóbal Pagán Cánovas. 2014. ”On defining image schemas”. *Language and Cognition* 6 (4): 510–532. https://doi.org/10.1017/langcog.2014.14

Noë, Alva. 2015. *Strange tools: Art and human nature.* Hill and Wang.

North, Adrian ja David Hargreaves. 2008. *The social and applied psychology of music.* Oxford: Oxford University Press.

Peltola, Henna-Riikka ja Tuija Saresma. 2014. ”Spatial and bodily metaphors in narrating the experience of listening to sad music”. *Musicae Scientiae* 18 (3): 292–306. *https://doi.org/10.1177/1029864914536199*

Pragglejaz-ryhmä. 2007. ”MIP: A method for identifying metaphorically used words in discourse”. *Metaphor and Symbol* 22 (1): 1–39. *https://doi.org/0.1080/10926480709336752*

Rautio, Riikka. 2007. ”Musiikin merkitys ja sen verbalisointi: kognitiivisen semantiikan näkökulma musiikkia koskevien metaforisten luonnehdintojen tulkintaan”. *Musiikki* 37 (2): 3–22.

Rentfrow, Peter J ja Samuel D. Gosling. 2003. ”The do re mi’s of everyday life: The structure and personality correlates of music preferences”. *Journal of Personality and Social Psychology* 84 (6): 1236–1256. *https://doi.org/10.1037/0022-3514.84.6.1236*

Saeed, John I. 2016. *Semantics.* 4. painos. Chichester, Englanti: Wiley Blackwell

Saslaw, Janna. 1996. ”Forces, containers, and paths: The role of body-derived image schemas in the conceptualization of music”. *Journal of music theory* 40 (2): 217–243. *https://doi.org/10.2307/843889*

Schaerlaeken, Simon, Donald Glowinski, Marc-André Rappaz ja Didier Grandjean. 2019. ””Hearing music as...”: Metaphors evoked by the sound of classical music”. *Psychomusicology: Music, Mind, and Brain* 29 (2-3): 100–116. *https://doi.org/10.1037/pmu0000233*

Schäfer, Thomas, Peter Sedlmeier, Christine Städtler ja David Huron. 2013. ”The psychological functions of music listening”. *Frontiers in psychology*, 4, 511. *https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00511*

Schmitt, Rudolf. 2005. ”Systematic metaphor analysis as a method of qualitative research”. *The Qualitative Report* 10 (2): 358–394. *https://doi.org/10.46743/2160-3715/2005.1854*

Scruton, Roger 1997. *The Aesthetics of Music.* New York, NY: The Clarendon Press

Sloboda, John A. ja Patrik N. Juslin. 2010. ”At the interface between the inner and outer world”. Teoksessa *Handbook of music and emotion: Theory, Research, Applications*, toim. Patrik N. Juslin ja John A. Sloboda, 73–97. Oxford: Oxford University Press.

Steen, Gerard J., Aletta G. Dorst, J. Berenike Herrmann, Anna A. Kaal, Tina Krennmayr ja Trintje Pasma. 2010. *A Method for Linguistic Metaphor Identification: From MIP to MIPVU.* Amsterdam: John Benjamins.

Stefanowitsch, Anatol. (2006). ”Words and their metaphors: A corpus-based approach”. Teoksessa *Corpus-Based Approaches to Metaphor and Metonymy*, toim. Anatol Stefanowitsch ja Stefan Th. Gries, 63–105. Berlin & New York: Mouton de Gruyter.

Szwedek, Aleksander. 2008. ”Objectification: A new theory of metaphor”. Teoksessa *English now: Selected papers from the 20th IAUPE conference in Lund*, 2007, toim. Marianne Thormählen, 308-317. Lund Studies in English 112. Lund: Lund University, Centre for Languages and Literature, English Studies.

Tissari, Heli. 2003. *LOVEscapes: Changes in Prototypical Senses and Cognitive Metaphors Since 1500.* (Mémoires de la Société Néophilologique de Helsinki LXII.) Helsinki: Société Néophilologique.

Turner, Phil. 2016. *HCI redux: The promise of post-cognitive interaction*. Cham: Springer.

Varela, Francis J., Evan Thompson ja Eleanor Rosch. 1993. *The embodied mind: Cognitive science and human experience*. Cambridge: MIT press.

Zbikowski, Lawrence M. 2008. ”Metaphor and music”. Teoksessa *The Cambridge Handbook of Metaphor and Thought*, toim. Raymond W. Gibbs, 502–523. New York: Cambridge University Press.

Zentner, Marcel, Didier Grandjean ja Klaus R. Scherer. 2008. ”Emotions evoked by the sound of music: characterization, classification, and measurement”. *Emotion* 8 (4): 494–521. *https://doi.org/10.1037/1528-3542.8.4.494*

Rahoitus

Tutkimus kuuluu hankkeeseen *Pelimusiikkiin kiinnittyneet maailmat*, jonka on rahoittanut Koneen Säätiö (apurahanumero: 201908388).

ARTIKKELIT 4/2022

Antti Laaksonen

Piipperin rajoitukset ja mahdollisuudet PC-pelien musiikissa:

Menetelmä piipperimusiikin transkriptioon ja musiikkianalyysit peleistä Alley Cat *ja* Stunts

Antti Laaksonen (antti.laaksonen@helsinki.fi) työskentelee yliopistonlehtorina Helsingin yliopiston tietojenkäsittelytieteen osastossa. Hänen erikoisalaansa ovat musiikkiaineistojen käsittelyyn ja automaattiseen transkriptioon liittyvät algoritmit.

DOI: 10.51816/musiikki.125644

Abstract

The article presents a method using which it is possible to accurately transcribe PC speaker music in games. The idea of the transcription method is to modify the DOSBox emulator so that it records PC speaker events (note onset times and frequencies) while playing the game. This results in an initial transcription which can be processed using music notation software.

Using the transcription method, music from two PC games are transcribed and analyzed. In Alley Cat (1984), an impression of polyphony is achieved by playing sounds in different registers close to each other. In Stunts (1990), a large number of PC speaker events are created to produce polyphony, vibrato and glissandos. The analyses show examples of restrictions and possibilities when composing PC speaker music. The article presents a method using which it is possible to accurately transcribe PC speaker music in games. The idea of the transcription method is to modify the DOSBox emulator so that it records PC speaker events (note onset times and frequencies) while playing the game. This results in an initial transcription which can be processed using music notation software.

Piipperin rajoitukset ja mahdollisuudet PC-pelien musiikissa:

Menetelmä piipperimusiikin transkriptioon ja musiikkianalyysit peleistä Alley Cat *ja* Stunts

Antti Laaksonen

Piipperi (*PC speaker*) on PC-tietokoneen yksinkertainen äänilähde, jota käytettiin PC-pelien musiikin tuottamiseen erityisesti 1980-luvulla ja 1990-luvun alussa ennen äänikorttien yleistymistä. Piipperissä on kaksi tilaa (päällä ja pois päältä), ja sitä voidaan ohjata tietokoneella. Piipperin tilaa muuttamalla voidaan tuottaa halutun taajuuden yksiäänistä kanttiaaltoa. Piipperin rajoitukset aiheuttivat haasteita PC-pelien musiikkien toteuttajille. Joissain peleissä musiikki toteutettiin ensin äänikorttia varten, minkä jälkeen musiikista tehtiin sovitus piipperille.

Tämä artikkeli esittelee artikkelin kirjoittajan kehittämän menetelmän, jonka avulla PC-pelissä olevasta piipperimusiikista voidaan tehdä tarkka transkriptio. Menetelmässä peli käynnistetään DOSBox-emulaattorissa ja tarkkaillaan komentoja, joita peli lähettää piipperille. Tämän avulla voidaan päätellä automaattisesti piipperillä soitettujen äänten taajuudet ja ajanhetket. Menetelmää käyttäen alustava transkriptio pelin musiikista voidaan tehdä automaattisesti, minkä jälkeen transkription työstämistä voidaan jatkaa eteenpäin nuotinnusohjelmassa.

Transkriptiomenetelmää käyttäen artikkelissa analysoidaan tarkemmin kahden PC-pelin musiikkia. Ensimmäinen analysoitava peli on *Alley Cat* (1984), jossa piipperin yksiäänisyys pyritään häivyttämään soittamalla eri taajuuden ääniä lähellä toisiaan. Tämän ansiosta kuulijalle tulee vaikutelma moniäänisyydestä. Toinen analysoitava peli on *Stunts* (1990), joka sisältää musiikkia sekä äänikortille että piipperille. Peli lähettää musiikkia soittaessaan piipperille suuren määrän lyhyitä komentoja. Käyttämällä piipperiä tällä tavalla pystytään tuottamaan samaan aikaan vaikutelma moniäänisyydestä, vibratosta ja glissandoista.

Artikkelin analyysit antavat kuvaa siitä, mitä rajoituksia piipperi aiheutti PC-pelien musiikin toteuttamisessa. Toisaalta analyyseista näkee,

miten taitavat ohjelmoijat pystyivät kiertämään näitä rajoituksia. Piipperi ei ole vain rajoittava tekijä vaan näyttäytyy myös kiehtovana haasteena: kuinka tuottaa mahdollisimman hyvän kuuloista musiikkia piipperin avulla. Siinä missä peleissä voi olla nykyään mitä tahansa musiikkia, piipperi on kuin oma soittimensa, joka loi alkuvuosien PC-peleille niiden tunnistettavan äänimaailman.

Artikkelin alussa tarkastellaan pelimusiikin historiallista kehitystä erityisesti PC-pelien näkökulmasta, piipperimusiikin asemaa osana chip-musiikkia sekä piipperin teknisiä ominaisuuksia. Tämän jälkeen artikkelissa kuvataan DOSBox-emulaattoriin perustuva piipperimusiikin transkriptiomenetelmä. Artikkelin lopussa analysoidaan kuvatun menetelmän avulla pelien *Alley Cat* ja *Stunts* musiikkia sekä tarkastellaan piipperin rajoituksia ja mahdollisuuksia näiden analyysien perusteella.

Pelimusiikin kehitys 1970–1990-luvuilla

Varhaisissa tietokonepeleissä 1950- ja 1960-luvuilla ei ollut yleensä ääniä laitteiston rajoitusten vuoksi. Ensimmäiset askeleet kohti pelimusiikkia olivat piippauksina toteutetut yksinkertaiset ääniefektit, jotka liittyivät pelin tapahtumiin. Historiallisesti tärkeä peli oli vuonna 1972 julkaistu *Pong*, jossa pallon osuminen mailaan aiheutti piippauksen (Kent 2001, 37–48). Vaikeutena pelimusiikin tutkimuksessa on kuitenkin määritellä, milloin pelin soittamia ääniä voidaan pitää varsinaisena musiikkina (Collins 2008, 8–12; Fritsch 2013, 11–12). Esimerkiksi ei ole selvää, ovatko *Pong*-pelin piippaukset musiikkia.

Tietokoneiden kehityksen myötä 1970-luvun lopusta lähtien markkinoille alkoi tulla edullisia kotitietokoneita, ja samaan aikaan pelaaminen siirtyi pelihalleista koteihin (Collins 2008, 28–33). Koneiden valmistajat suuntasivat koneita pelikäyttöön ja ottivat pelaamisen huomioon koneiden tekniikassa. Musiikin saaminen peliin oli kuitenkin teknisesti vaikeaa ja vaati perusteellista tietoa ohjelmoitavan laitteen ominaisuuksista. Pelin ohjelmoijan tuli suunnitella peli niin, että peli pystyi sekä soittamaan musiikin että toteuttamaan samaan aikaan muut tarvittavat toiminnot kuten grafiikan piirtämisen (Hytönen 1987). Teknisiä haasteita aiheutti myös tietokoneiden pieni tallennustilan määrä.

Merkittävä pelikone oli vuonna 1977 julkaistu Atari VCS (Video Computer System), jossa oli yksinkertainen kaksikanavainen äänigeneraattori. Atari VCS:n peleissä oli lähinnä ääniefektejä, koska mahdollisia äänen taajuuksia oli rajoitetusti. Tekniikka kehittyi nopeasti ja esimerkiksi vuon-

na 1982 julkaistussa Commodore 64:ssa oli monipuolinen SID-äänipiiri (Sound Interface Device), joka antoi paljon mahdollisuuksia pelimusiikin toteuttamiseen. Vuonna 1985 Nintendo julkaisi NES-järjestelmän (Nintendo Entertainment System), jossa oli Commodore 64:n tapaan monipuolinen äänipiiri. Tästä lähti liikkeelle japanilaisen pelimusiikin kulttuuri (Belinkie 1999), jonka yksi tunnettu edustaja on vuonna 1986 julkaistu *The Legend of Zelda*. Pelimusiikki alkoi siirtyä enemmän taiteelliseen suuntaan, ja mukana musiikkien luomisessa oli enemmän ammattisäveltäjiä.

Pelimusiikki erosi 1990-luvulle asti muusta musiikista koneiden teknisten rajoitusten ja tallennustilan pienen määrän vuoksi. Erityisesti tallennustilan määrä rajoitti musiikkia, koska pelit tallennettiin yleensä levykkeille ja kiintolevyt olivat pieniä. Tärkeä muutos oli CD-tekniikan yleistyminen 1990-luvun puolivälissä. CD-levyllä oli huomattavasti aiempaa enemmän tilaa, ja peliin saattoi liittää samantasoista musiikkia kuin musiikkia sisältävällä CD-levyllä. Tämä poisti monia rajoituksia pelien musiikin toteuttamisesta.

Nykyään tietokonepelin musiikin säveltäminen ei enää vaadi teknistä erikoisosaamista, ja kyseessä voi olla samantapainen tehtävä kuin elokuvan musiikin säveltäminen (Collins 2008, 85–89). Musiikin tulee usein mukautua pelin tapahtumiin sen perusteella, miten pelaaja pelaa peliä, mutta muuten säveltäjillä ei ole rajoituksia työssään. Tietokoneissa ei ole enää yksilöllistä äänimaailmaa, eikä transkription tekeminen nykypäivän pelin musiikista ole haaste, jota voisi lähestyä käytetyn laitteiston tekniikan kautta.

PC-koneiden pelien musiikki

IBM julkaisi vuonna 1981 tietokoneen nimellä IBM Personal Computer, jossa oli Intel 8088 -prosessori. Tästä alkoi PC-koneiden kehitys, joka jatkuu edelleen. PC oli suunnattu ammattikäyttöön eikä pelikoneeksi, ja sen ääniominaisuudet olivat vaatimattomat. Koneen ainoa äänilähde oli piipperi, jolla pystyi soittamaan yksiäänistä kanttiaaltoa halutulta taajuudelta. Piipperi oli huomattavasti alkeellisempi kuin monien 1980-luvun kotikoneiden äänilähteet, jotka mahdollistivat moniäänisen musiikin ja erilaisten soittimien luomisen.

Piipperi oli tarkoitettu käyttäjän huomion kiinnittämiseen ja virhetilanteiden ilmaisemiseen, mutta sitä alettiin käyttää myös peleissä, koska muutakaan äänilähdettä ei ollut saatavilla. Pikkuhiljaa ohjelmoijat löysivät myös tapoja kiertää piipperin rajoituksia (Leonard 2016). Vaikka piip-

peri on yksiääninen, sillä pystyy tuottamaan moniääniseltä kuulostavaa musiikkia soittamalla eri taajuuden ääniä lähellä toisiaan. Myös vibrato ja glissandot ovat mahdollisia muuttamalla soitettavan äänen taajuutta nopeasti. Myöhemmin löydettiin jopa tapa soittaa piipperillä mitä tahansa ääniaaltoa pulssinleveyden modulaation avulla (Chappell 1991; McAlpine 2017). Tämän tekniikan ongelmia ovat kuitenkin sen vaatima prosessoriteho sekä huono äänen laatu.

Piipperin ominaisuudet olivat riittämättömät monipuolisen pelimusiikin tuottamiseen, ja 1980-luvun lopulla PC-pelaajien piirissä suosiota alkoivat saavuttaa erilliset koneeseen liitettävät äänikortit. Vuonna 1987 julkaistiin AdLib-äänikortti (AdLib Music Synthesizer Card), jonka pohjana oli FM-synteesiin perustuva Yamahan YM3812-siru. AdLib-kortin avulla pystyi soittamaan moniäänistä musiikkia, jossa ohjelmoija voi valita ääniaallon tyypin, voimakkuuden ja muita ominaisuuksia parametrien avulla. Samana vuonna tuli saataville myös MIDI-tekniikkaan perustunut Roland MT-32 -syntetisaattori (Multi-Timbre Sound Module), jota alettiin käyttää pelien musiikin tuottamiseen äänikortin kaltaisesti. MT-32 käytti digitoituja ääninäytteitä, joiden taajuutta ja muita ominaisuuksia pystyi muuttamaan musiikin tuottamiseksi. Siinä oli myös erillisiä ääninäytteitä rumpuäänten tuottamiseksi. (Leonard 2016.)

Äänikortit mullistivat PC-pelien musiikin. Erityisesti AdLib-äänikortti yleistyi pelaajien keskuudessa, ja monet pelit pystyivät soittamaan musiikkia sen kautta. Vaikeutena oli kuitenkin, että osalla pelaajista oli vain piipperi ja osalla taas jokin äänikortti. Käytännöksi tuli toteuttaa peli niin, että se pystyi soittamaan musiikkia usealla tavalla. Tällöin myös pelin sisällä täytyi olla musiikista eri versioita ja pelaajan täytyi valita pelin asetuksista musiikin soittotapa. Joissakin peleissä piipperimusiikki jäi pois ja vain äänikorttien omistajat kuulivat musiikkia.

Vuonna 1989 julkaistiin ensimmäinen Sound Blaster -äänikortti (Sound Blaster 1.0), joka sisälsi AdLib-kortin tavoin YM3812-sirun ja oli muutenkin yhteensopiva AdLib-kortin kanssa. Kuitenkin kortissa oli myös toinen moduuli, jonka avulla pystyi soittamaan mitä tahansa digitaalisessa muodossa olevaa ääniaaltoa. Tämän avulla voi toteuttaa esimerkiksi aidon kuuloisia ääniefektejä, jotka eivät olisi olleet mahdollisia AdLib-kortilla. Sound Blaster ja sen seuraajat nousivat valta-asemaan 1990-luvun alkuvuosina. (Leonard 2016.)

Noin 1990-luvun puolivälissä äänikortista tuli PC-koneen vakiovaruste. Samaan aikaan pelit alkoivat siirtyä DOS-käyttöjärjestelmästä Windowsiin, mikä helpotti musiikin soittamista sekä pelin ohjelmoijan että pelaajan näkökulmasta. Siinä missä DOS-pelin ohjelmoijan tuli luoda

musiikista erilaisia versioita eri äänikorteille tai käyttää ulkopuolista kirjastoa, Windows tarjosi yhtenäisen rajapinnan äänikortin käyttämiseen. Tämän myötä pelaajan ei enää tarvinnut tietää eikä ilmoittaa pelin asetuksissa, mikä äänikortti hänellä on. Äänikorttien tekniset ominaisuudet eivät myöskään enää rajoittaneet pelien musiikkien säveltäjien työtä.

Piipperimusiikki osana chip-musiikkia

Piipperimusiikki voidaan luokitella osaksi chip-musiikkia (*chipmusic*, *chiptune*), joka tarkoittaa 1980-luvun tietokoneiden äänilähteillä tuotettua musiikkia tai yleisemmin sen ajan pelimusiikilta kuulostavaa musiikkia (Driscoll ja Diaz 2009). Chip-musiikki on noussut uudestaan suosioon 2000-luvulla, ja sitä sävelletään nykyään myös moderneilla työkaluilla alkuperäisten laitteiden sijasta. Tämä on johtanut keskusteluun siitä, mitä tekniikoita chip-musiikin tuottamisessa tulisi käyttää ja millainen musiikki on autenttista (Polymeropoulou 2014).

Dittbrenner (2007, 85–96) mainitsee joukon chip-musiikin piirteitä, jotka johtuvat laitteiston teknisistä rajoituksista. Tavallisesti käytössä on vain vähän kanavia, mikä rajoittaa moniäänisyyttä. Äänilähteen ominaisuudet määrittävät, millaisia soittimia ja äänensävyjä voidaan käyttää. Lisäksi musiikin toteuttamista rajoittavat tallennustilan pieni määrä sekä tietokoneen prosessorin vaatimaton tehokkuus. Piipperimusiikissa rajoitukset ovat tavallaan äärimmäiset: käytössä on vain yksi kanava ja vain yksi mahdollinen soitin.

Vaikka piipperimusiikkia esiintyi paljon vanhoissa PC-peleissä, uutta piipperimusiikkia ei juurikaan sävelletä. Yksi poikkeus on nimellä "shiru8bit" toimivan retromuusikon vuonna 2019 ilmestynyt albumi *System Beeps*, joka on sävelletty kokonaan piipperille. Mahdollinen selitys piipperin vähäiseen suosioon on, että piipperi rajoittaa paljon säveltäjän työtä ja nykyään on aina saatavilla muitakin vaihtoehtoja. Piipperimusiikki on jäänyt harvinaiseksi chip-musiikin alalajiksi, jota on tähän mennessä tutkittu vain niukasti.

Piipperi ohjelmoijan kannalta

Piipperillä voidaan tuottaa halutun taajuuden kanttiaaltoa muuttamalla piipperin tilaa tietyin väliajoin. Esimerkiksi A4-viritysääni (440 Hz) voidaan tuottaa muuttamalla piipperin tilaa 440 kertaa sekunnissa. Tavalli-

nen tapa ohjelmoida piipperiä on kytkeä se tietokoneen ajastimeen, joka muuttaa piipperin tilaa halutulla tavalla ja tuottaa tietyn taajuuden ääntä. Piipperin ominaisuuksia ei ole määritelty tarkasti, vaan eri PC-koneissa on erilaisia piippereitä. Esimerkiksi äänen sävy ja voimakkuus vaihtelevat riippuen tietokoneesta. Ohjelmoijan näkökulmasta erilaisia piippereitä käytetään kuitenkin samalla tavalla.

Piipperi on varsin rajoittunut tapa tuottaa musiikkia: sillä voi tuottaa vain kanttiaaltoa ja käytössä on vain yksi kanava, mikä rajoittaa moniäänisyyttä. Lisäksi tietokoneen käyttäjällä ei ole yleensä mahdollisuutta vaikuttaa piipperin äänen voimakkuuteen tai estää äänen tulemista piipperistä. Rajoituksista huolimatta piipperiä käytettiin monissa peleissä ennen äänikorttien yleistymistä, koska parempia tapoja äänen tuottamiseen ei ollut saatavilla. Toisaalta piipperin alkeellisuuden voi nähdä myös kiinnostavana haasteena ohjelmoijalle: kuinka saada tuotettua mahdollisimman hyvää musiikkia piipperillä?

Ohjelmoija pystyy tuottamaan piipperillä ääntä lähettämällä komentoja, jotka muuttavat piipperin tilaa tai yhdistävät sen tietokoneen ajastimeen. Konekielen tasolla piipperiä ohjataan portin 61h kautta, missä ”h” viittaa siihen, että portin numero on annettu heksalukuna. Piipperin voi joko kytkeä päälle tai pois, tai sitten piipperin voi asettaa toimimaan tietokoneen ajastimen kautta. Jälkimmäinen tapa on yleensä hyvä piipperin ohjelmointiin, koska silloin ajastin huolehtii automaattisesti siitä, että piipperi kytketään päälle ja pois halutuin väliajoin tietyn taajuuden äänen tuottamiseksi.

Seuraavassa on esimerkkinä konekielinen ohjelma, joka soittaa A4-viritysääntä (440 Hz), kunnes käyttäjä painaa mitä tahansa näppäintä, jolloin ohjelma päättyy. Ohjelma on toteutettu niin, että sen voi kääntää NASM-kääntäjällä COM-tiedostoksi ja suorittaa MS-DOS-ympäristössä.

```
org 100h
; aseta ajastimen taajuudeksi 440 Hz
mov al, 0b6
out 43h, al
mov ax, 2711
out 42h, al
shr ax, 8
out 42h,al
; kytke piipperi ajastimeen
in al, 61h
or al, 3
```

```
out 61h, al
; odota näppäimen painallusta
mov ah, 0
int 16h
; sulje piipperi
in al, 61h
and al, 0fch
out 61h, al
; sulje ohjelma
mov ax, 4c00h
int 21h
```

Ohjelman ensimmäinen osa asettaa taajuuden 440 Hz ajastimeen. Ajastimessa on kolme kanavaa (numeroitu 0–2), joista kanava 2 voidaan kytkeä piipperiin. Ensin ohjelma lähettää porttiin 43h tiedon siitä, että se haluaa muuttaa kanavan 2 toimintaa ja että halutaan tuottaa kanttiaaltoa. Tämän jälkeen ohjelma lähettää porttiin 42h taajuuden, jolla ajastimen tulee toimia. Ajastin sykkii 1193182 kertaa sekunnissa, ja koska tavoitteena on tuottaa taajuus 440 Hz, ohjelma asettaa ajastimen aktivoitumaan 1193182 / 440 ≈ 2711 ajanhetken välein.

Ohjelman seuraava osa kytkee piipperin ajastimeen portin 61h kautta, jolloin ääni alkaa soida. Sitten ohjelma odottaa käyttäjältä näppäimen painallusta, mikä onnistuu keskeytyksen 16h avulla. Lopuksi ohjelma odottaa, että käyttäjä painaa jotain näppäintä, ja lopettaa sitten piipperin käyttämisen portin 61h kautta ja sulkeutuu keskeytyksen 21h avulla. Tarkempaa tietoa piipperin ohjaamisesta konekielen tasolla sekä ajastimen käyttämisestä on esimerkiksi PC-GPE-kokoelmassa (Feldman 1994a, 1994b).

Vaikka tavallinen tapa käyttää piipperiä on tuottaa kanttiaaltoa tietokoneen ajastimen avulla, piipperiä on mahdollista käyttää myös muilla tavoilla, mikä monipuolistaa sen mahdollisuuksia. Pulssinleveyden modulaatio on tekniikka, joka perustuu siihen, että piipperi on fyysinen laite ja sillä kuluu pieni hetki aikaa siirtyä pois-tilasta päälle-tilaan ja päälle-tilasta pois-tilaan. Jos piipperin tilaa vaihtaa hyvin nopeasti päälle ja pois, piipperi ei ehdi kytkeytyä kokonaan päälle vaan jää välitilaan. Tämän ansiosta on mahdollista soittaa piipperin kautta mitä tahansa digitaalista ääniaaltoa ajastamalla tällaiset muutokset tarkasti (Chappell 1991; McAlpine 2017). Tätä tekniikkaa on käytetty jonkin verran peleissä (Leonard 2016).

Pulssinleveyden modulaatiossa on kuitenkin ongelmia, jotka rajoittavat sen käyttämistä. Ensimmäinen ongelma on, että tekniikka vaatii hyvin tarkkaa ajastusta ja sen käyttäminen voi viedä suuren osan prosessorin te-

hosta. Niinpä jos tekniikkaa käytetään pelissä, prosessorille jää vähemmän aikaa pelin muille toiminnoille kuten grafiikan piirtämiselle. Toinen ongelma on, että vaikka piipperin kautta voi soittaa mitä tahansa digitaalista ääniaaltoa, äänen laatu ei ole hyvä vaan selvästi huonompi kuin äänikortissa. Digitaalisen ääniaallon soittaminen piipperillä onkin enemmänkin ohjelmoijan taidonnäyte kuin todellisuudessa käyttökelpoinen menetelmä.

Seuraavaksi kuvattava piipperimusiikin transkriptiomenetelmä olettaa, että piipperiä käytetään tavalliseen tapaan kanttiaallon tuottamiseen. Menetelmä ei anna mielekkäitä tuloksia, jos käytetään pulssinleveyden modulaatiota tai jotain muuta erikoistekniikkaa.

Piipperimusiikin transkriptiomenetelmä

Musiikin transkriptio on prosessi, jonka tavoitteena on tuottaa nuottikirjoitusta tai jotain muuta kirjallista esitysmuotoa äänitetystä tai soitetusta musiikista. Perinteisesti transkription tekeminen on perustunut kuuntelemiseen: transkription tekijä koettaa kuuntelemalla hahmottaa, mitä musiikissa tapahtuu. Transkriptiota voi helpottaa musiikin hidastaminen, taajuuksien muuttaminen tai suodattaminen ja muut vastaavat keinot.

Yleensä transkriptiossa on monia tulkinnanvaraisia asioita. Transkription tekijän tausta ja näkemykset vaikuttavat lopputulokseen. Jos kaksi henkilöä laatii transkription samasta musiikista, tuloksena olevat transkriptiot eivät yleensä ole samanlaisia. Toisaalta transkription laatimiseen vaikuttaa myös transkription käyttötarkoitus: millä tarkkuudella musiikin ilmiöitä halutaan esittää ja kenelle transkriptio on suunnattu. (Lilja 2014, 164–168.)

Automaattisessa transkriptiossa transkription tekee ihmisen sijasta tietokoneohjelma, joka pyrkii analysoimaan digitaalisessa muodossa annettua musiikkia. Tyypillinen lähestymistapa automaattiseen transkriptioon on käyttää Fourier-muunnosta tai vastaavaa tekniikkaa äänisignaalissa olevien taajuuksien analysointiin. Jos musiikki on yksiäänistä, automaattinen transkriptio on suoraviivaista, mutta moniäänisessä musiikissa tehtävä on huomattavasti vaikeampi eikä tällä hetkellä ole olemassa menetelmää, joka tekisi transkription ihmisen veroisesti. (Benetos et al. 2013.)

Piipperimusiikista olisi mahdollista tehdä transkriptio yllä kuvatuilla menetelmillä joko kuuntelemalla pelissä soivaa musiikkia tai analysoimalla äänisignaalia. Tämä artikkeli keskittyy kuitenkin tarkempaan menetelmään, joka liittyy erityisesti PC-tietokoneen piipperin ominaisuuksiin. Ideana on tarkkailla pelin suorituksen aikana, mitä komentoja peli lähettää piipperille. Tällä tavalla voidaan merkitä muistiin piipperiin liittyvät

komennot ja muodostaa pelin suorituksen jälkeen näiden merkintöjen avulla transkriptio pelin musiikista.

Seuraavaksi kuvataan, miten piipperimusiikin transkriptio voidaan toteuttaa DOSBox-emulaattorin avulla. Emulaattoria käyttämällä vanhoja PC-pelejä voidaan suorittaa nykyaikaisessa käyttöjärjestelmässä. Tärkeä seikka DOSBoxissa on, että se on avoimen lähdekoodin ohjelma, minkä ansiosta on mahdollista muuttaa emulaattoria itse ja lisätä siihen uusia ominaisuuksia. Tässä tapauksessa emulaattoria muutetaan niin, että se näyttää tekstimuodossa piipperiin liittyvät komennot pelin suorituksen aikana. Kuvaus näistä komennoista voidaan edelleen tallentaa tiedostoon, jolloin niitä voidaan analysoida tarkemmin pelin suorituksen jälkeen.

DOSBoxin C++-kielinen lähdekoodi on saatavilla Sourceforge-sivustolla (*https://sourceforge.net/projects/dosbox/*). Seuraavassa kuvauksessa oletuksena on, että pohjana on emulaattorin revisio 4326. Piipperikomentojen tarkkailua varten muutetaan tiedostoja pcspeaker.cpp ja timer.cpp. Tiedosto pcspeaker.cpp sisältää piipperin toteutuksen, kun taas tiedosto timer.cpp toteuttaa ajastimen, jonka avulla piipperillä voidaan soittaa tietyn taajuuden ääntä. Ideana on lisätä tiedostoihin printf-komentoja, jotka näyttävät piipperiin liittyviä tietoja pelin suorituksen aikana. Lisätään ensin tiedostoon timer.cpp rivi (1):

```
        break;
    case 0x02:                      /* Timer hooked to PC-Speaker */
        printf("start %i %f\n", SDL_GetTicks(),PIT_TICK_RATE/(double)
p->cntr); // (1)
        PCSPEAKER_SetCounter(p->cntr,p->mode);
        break;
    default:
```

Tämän rivin ansiosta emulaattori ilmoittaa aina, kun piipperille asetetaan ajastin eli piipperi alkaa soittaa tietyn taajuuden ääntä. Tässä tilanteessa näytetään funktion SDL_GetTicks antama ajanhetki (millisekunteina) emulaattorin käynnistämisestä sekä äänen taajuus, joka saadaan jakamalla vakio PIT_TICK_RATE (montako kertaa ajastin sykkii sekunnissa) arvolla p->cntr. Lisätään sitten tiedostoon pcspeaker.cpp rivit (2) ja (3):

```
        ForwardPIT(newindex);
        switch (mode) {
        case 0:
                printf("stop %i\n",SDL_GetTicks()); // (2)
                spkr.mode=SPKR_OFF;
```

```
                AddDelayEntry(newindex,-SPKR_VOLUME);
                break;
...
        case 2:
                printf("stop %i\n",SDL_GetTicks()); // (3)
                sprk.mode=SPKR_ON;
                AddDelayEntry(newindex,SPRK_VOLUME);
                break;
```

Näiden rivien lisäämisen jälkeen emulaattori ilmoittaa aina, kun piipperi kytketään pois päältä tai uudestaan päälle. Näissä tilanteissa aiemmin aloitettu soitettu ääni päättyy. Kuten muutoksessa (1), ajanhetki haetaan funktion SDL_GetTicks avulla.

Tarkastellaan esimerkkinä tilannetta, jossa peli soittaa Ukko-Nooan melodian. Tässä tapauksessa emulaattorin näyttämät piipperikomennot voisivat olla seuraavat:

```
start 65227 1047.569798
stop 65677
start 65741 1047.569798
stop 66190
start 66254 1047.569798
stop 66704
start 66767 1319.891593
stop 67218
start 67280 1175.548768
stop 67730
start 67794 1175.548768
stop 68243
start 68307 1175.548768
stop 68756
start 68820 1397.168618
stop 69269
start 69334 1319.891593
stop 69783
start 69847 1319.891593
stop 70296
start 70359 1175.548768
stop 70809
start 70874 1175.548768
stop 71322
start 71386 1047.569798
stop 71836
```

Ensimmäisen äänen taajuus on noin 1047 hertsiä, mikä vastaa C6-säveltä. Ääni alkaa ajanhetkellä 65227 ja päättyy ajanhetkellä 65677, joten sen kesto on 450 millisekuntia. Kahdella seuraavalla äänellä on sama taajuus kuin ensimmäisellä äänellä, eli ne vastaavat myös C6-säveliä. Neljännen äänen taajuus puolestaan on noin 1320 hertsiä, mikä vastaa E6-säveltä. Tällä tavalla on mahdollista selvittää yksi kerrallaan piipperillä soitettuun musiikkiin kuuluvat sävelet. Emulaattorin tuottamasta tulostuksesta näkee myös, että tässä tapauksessa emulaattori on ollut käynnissä noin 65 sekuntia (65000 millisekuntia) musiikin alkaessa.

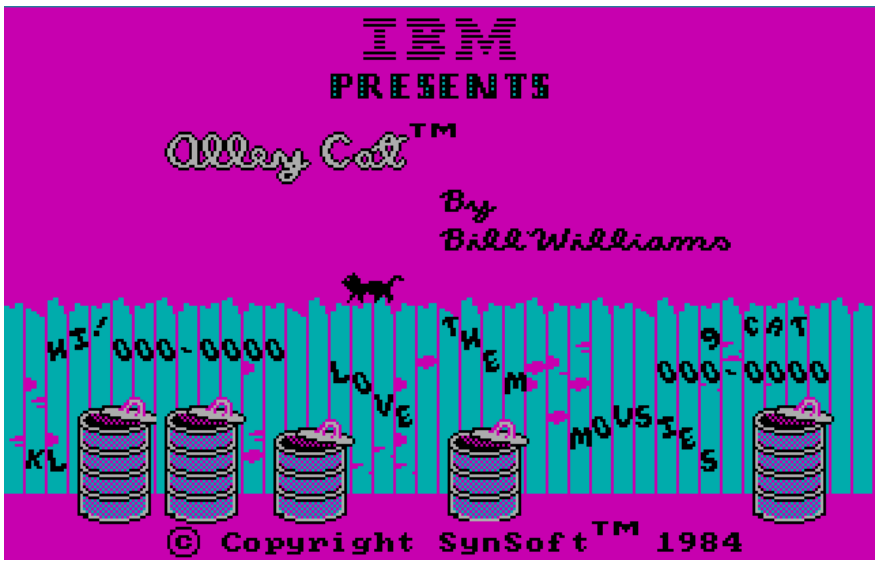
Hertseinä annettu taajuus saadaan muutettua sävelasteikolle kaavalla $12 \cdot \log2(x / f)$, missä x on äänen taajuus hertseinä ja f on A4-sävelen viritystaajuus hertseinä. Tällä kaavalla saadaan laskettua puolisävelaskelten määrä A4-sävelestä. Esimerkiksi Ukko-Nooan alussa esiintyvän C-sävelen taajuus on 1047.569798. Jos oletetaan, että viritystaajuus on usein käytetty 440 hertsiä, kaava antaa tuloksen $12 \cdot \log2(1047.569798 / 440) \approx 15.017651$ eli sävel on noin 15 puolisävelaskelta A4:n yläpuolella eli se on C6. Piipperimusiikissa viritystaajuus ei ole välttämättä 440 hertsiä, koska musiikin säveltäjä tai pelin ohjelmoija voi valita viritystaajuuden haluamallaan tavalla. Kun tiedossa ovat melodiaan kuuluvien sävelten taajuudet, niiden perusteella voidaan kuitenkin koettaa arvioida käytettyä viritystaajuutta.

Emulaattorin antama tekstimuotoinen kuvaus piipperikomennoista on jo eräänlainen transkriptio, koska siitä voidaan päätellä, milloin mikäkin sävel alkaa ja päättyy sekä mikä on sävelen taajuus. Tästä on kuitenkin vielä pitkä matka perinteiseen nuottikirjoitukseen. Transkription työstämistä voidaan jatkaa perinteisessä nuotinnusohjelmassa, johon se voidaan siirtää esimerkiksi MIDI- tai MusicXML-muodossa. Tekstimuotoinen transkriptio soveltuu toisaalta musiikin automaattiseen analyysiin, koska sitä on helppoa käsitellä ohjelmallisesti. Tällä tavalla voitaisiin koostaa esimerkiksi aineisto piipperiä käyttävien pelien musiikista ja tutkia aineiston musiikissa esiintyviä ominaisuuksia. Seuraavaksi kuitenkin tarkastellaan erityisesti kahden pelin musiikkia nuottikirjoitukseen asti vietyjen transkriptioiden avulla.

Alley Cat *-pelin musiikin analyysi*

Alley Cat on vuonna 1984 julkaistu peli, jossa pelaaja ratkoo erilaisia tehtäviä kissana. Pelaajan tulee esimerkiksi ottaa kiinni karannut lintu sekä juoda maitoa koirien vartioimista kupeista. Pelin ohjelmoija ja musiikin säveltäjä on amerikkalainen Bill Williams, joka oli omaperäisistä peleis-

tään tunnettu itseoppinut ohjelmoija (Olafson 1998a, 1998b). Pelin alkuruudussa soiva musiikki alkaa yksinkertaisella teemalla, jota sitten muunnellaan eri tavoin. Musiikki on esimerkki siitä, miten piipperin avulla voidaan toteuttaa moniääniseltä kuulostavaa musiikkia, vaikka todellisuudessa kerrallaan soi vain yksi ääni.



Kuva 1: Alley Cat *-pelin alkuruutu. Synapse Software / IBM 1984*

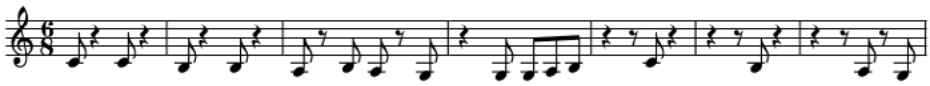
Alley Cat -musiikista saadaan muodostettua emulaattorin avulla aineisto, jossa on 400 start-komentoa ja 168 stop-komentoa. Musiikki alkaa yksiäänisenä, mutta myöhemmin musiikissa esiintyy kaksiäänisyyttä. Tämä on toteutettu soittamalla piipperistä eri rekistereissä olevia ääniä hyvin lähellä toisiaan, jolloin syntyy vaikutelma moniäänisyydestä. Esimerkiksi kaksiäänisen teeman alussa soitetaan ensin 259 hertsin (C4) ääni ja sitten 55 millisekunnin jälkeen 1307 hertsin (E6) ääni. Koska äänet soitetaan niin lähellä toisiaan, kuulostaa siltä kuin ne soisivat samaan aikaan.

Emulaattorin tuottamasta aineistosta voidaan havaita, että kaikki *Alley Cat* -musiikin sävelten ja taukojen pituudet millisekunteina ovat suunnilleen jaollisia 55:llä. Tästä voidaan päätellä, että peli käyttää musiikin tahdistamiseen PC:n ajastimen kanavaa 0. Ajastimen avulla voidaan suorittaa pelin musiikkia ohjaavaa koodia 18.2 kertaa sekunnissa eli noin 55 millisekunnin välein. Musiikki jakautuu 55 millisekunnin pituisiin jaksoihin, ja sävel voi alkaa tai päättyä tällaisen jakson rajalla. Kokeilemalla voidaan

huomata, että peli käyttää viritystä, jossa A4 on 436 Hz. Niinpä kaava 12 · log2(x / 436) muuttaa hertseinä annetun taajuuden x sitä vastaavaksi säveleksi.

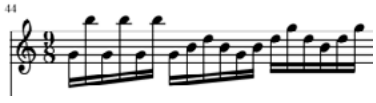
Alley Cat -musiikin transkriptio on esitetty liitteessä 1. Transkriptiossa kuudestoistaosanuotti ja sen jälkeinen tauko on esitetty kahdeksasosanuottina. Lisäksi kohdissa, joissa on kaksi viivastoa, päällekkäiset kahdeksasosanuotit ilmaisevat, että ensimmäinen kuudestoistaosanuotti on bassossa ja toinen kuudestoistaosanuotti on melodiassa.

Musiikin aloittaa seuraava teema:

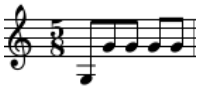


Tämän jälkeen tulee seitsemän teemaan perustuvaa muunnelmaa, jotka monimutkaistuvat pikkuhiljaa. Ensimmäiset muunnelmat ovat yksiäänisiä ja myöhemmät kaksiäänisiä. Muunnelmien jälkeen musiikissa on vielä neljän tahdin kadenssin kaltainen osuus. Teeman, muunnelmien ja kadenssin sävellaji on C-duuri.

Transkriptiossa musiikin tahtilaji on valittu olettaen, että joka tahdissa on kuusi kahdeksasosanuottia. Tämä oletus ei kuitenkaan päde kahdessa tahdissa. Ensinnäkin tahti 44 muodostuu niin, että siinä on yhdeksän kahdeksasosanuottia:

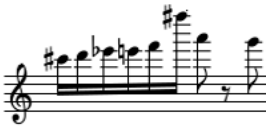


Tahdissa 60 on puolestaan vain viisi kahdeksasosanuottia:



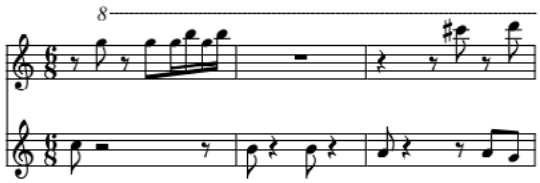
Tässä tapauksessa olisi mahdollista myös jakaa tahdit toisella tavalla niin, että tahdissa 57 olisi viisi kahdeksasosanuottia ja tahti 60 olisi tavallisen pituinen. Transkriptioon valittu tulkinta tuntuu kuitenkin luontevammalta, koska silloin tahdin 59 bassosävelet osuvat iskuille.

Tahdissa 31 vaikuttaa siltä, että nopean kuvion osana oleva fis-sävel on oktaavin liian korkealla:

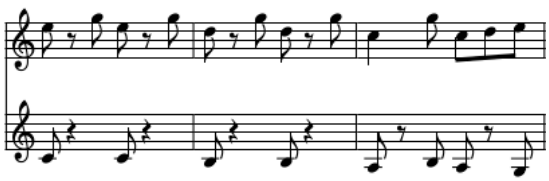


Luultavasti tarkoituksena on ollut, että fis-sävel olisi samassa oktaavissa kuin muutkin tahdissa olevat sävelet. Kuitenkin vaikuttaa siltä, että kun musiikki on siirretty pelin osaksi, kyseiseen säveleen on tullut väärä oktaavi. Tämä ei kuitenkaan häiritse pelin musiikin kuuntelijaa, koska kuvio on niin nopea, että asiaa tuskin huomaa. Tämän vuoksi virhettä ei luultavasti ole huomattu myöskään peliä ohjelmoitaessa.

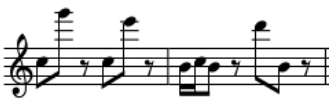
Tahdista 45 alkaen kuulijalle tulee vaikutelma moniäänisyydestä, koska eri rekistereissä olevia ääniä soitetaan nopeasti peräkkäin. Tämän vuoksi nuotit on merkitty transkriptiossa kahdelle eri riville. Tahdeissa 45–47 alarekisterissä on alkuperäisestä teemasta karsittu kuvio, kun taas ylärekisterissä on siihen yhdistyvä vastamelodia:



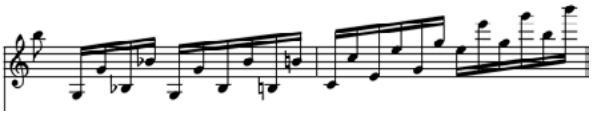
Tämän jälkeen tahdista 49 alkaa kaksiääninen teeman muunnelma, jossa alarekisterissä on bassokulku ja ylärekisterissä on muunneltu teema:



Koska moniäänisyys on toteutettu soittamalla säveliä nopeasti peräkkäin, joskus ei ole selvää, ovatko vierekkäiset sävelet tarkoitettu samanaikaisiksi. Esimerkiksi tahdeissa 41–42 on vierekkäisiä säveliä, jotka ovat selkeästi eri rekistereissä:



Kuitenkaan transkriptiossa näitä säveliä ei ole merkitty samanaikaisiksi, koska kummankin sävelen pituus on kahdeksasosanuotti. Jos tarkoituksena olisi ollut antaa vaikutelma kaksiäänisyydestä, sävelet olisi luultavasti soitettu lähempänä toisiaan. Lisäksi kadenssissa olevassa kuviossa on peräkkäisiä oktaaveja, jotka olisi myös mahdollista tulkita samanaikaisina:

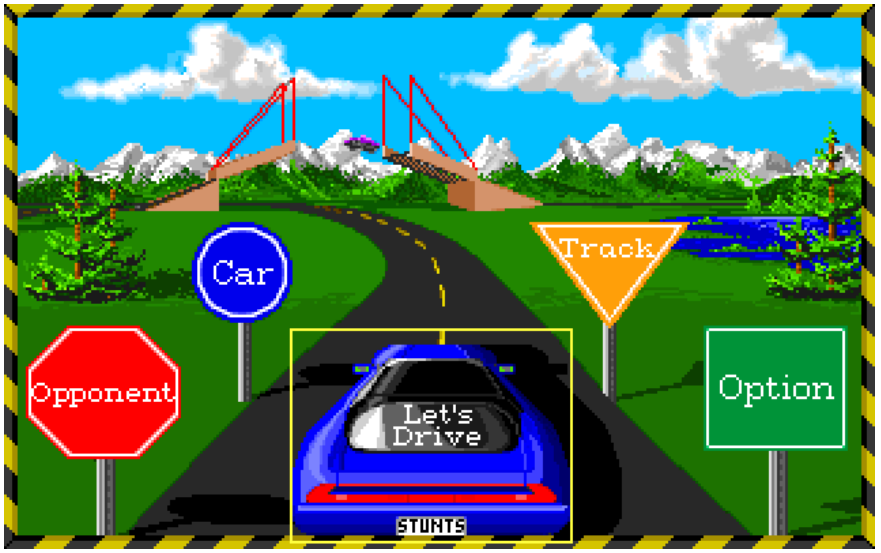


Näin ei ole kuitenkaan tehty transkriptiossa, koska tässä kuuntelijalle ei tule selkeää vaikutelmaa moniäänisyydestä, vaan enemmänkin lopussa oleva kuvio tuntuu arpeggion tyyppiseltä. Vastaavanlaista kuviota on myös tahdeissa 40 ja 43.

Stunts-pelin musiikin analyysi

Stunts (tunnetaan myös nimellä *4D Sports Driving*) on vuonna 1990 julkaistu kolmiulotteinen autopeli, jossa pelaaja ajaa kilpaa tietokonepelaajaa vastaan. Pelin musiikin säveltäjät ovat Krisjan Hatlelid, Brian Plank ja Michael Sokyrka. Pelin asetusohjelma mahdollistaa viisi eri vaihtoehtoa musiikin soittamiseen (piipperi, Tandy, AdLib, Sound Blaster, Roland MT-32). Kolme viimeistä vaihtoehtoa ovat monipuolisia äänikortteja. Pelin julkaisun aikaan äänikortit alkoivat yleistyä PC-koneissa, ja erityisesti aktiivisilla pelaajilla oli usein äänikortti.

Stunts-pelin alkuruudussa soiva musiikki on melko samanlainen eri vaihtoehdoissa. Musiikista erottuu selkeästi bassoraita ja melodiaraita. Piipperiversiossa äänet soitetaan piippauksilla, kun taas äänikorttiversioissa ne soitetaan aidomman kuuloisilla soittimilla. Lisäksi äänikorttiversiossa musiikin taustalla on rummut, mikä puuttuu piipperiversiosta. Tässä artikkelissa esitetty transkriptio perustuu musiikin piipperiversioon, mutta transkription viimeistelyn apuna on kuunneltu myös musiikin äänikorttiversioita.



Kuva 2: Stunts-*pelin alkuruutu. Distinctive Software / Broderbund 1990*

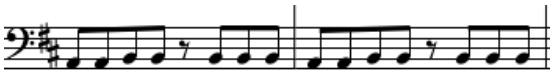
Stunts käyttää piipperiä eri tavalla kuin *Alley Cat*, eikä piipperikomennoista pysty päättelemään suoraan, miten ne vastaavat transkriptioon tulevia säveliä. Musiikin soidessa peli lähettää jatkuvasti (noin kymmenen millisekunnin välein) piipperikomentoja, jotka soittavat lyhyitä ääniä. Musiikissa esiintyvät sävelet muodostuvat useista peräkkäisistä komennoista. Tämä piipperin käyttötapa saattaa johtua siitä, että musiikin äänikorttiversio on tehty ensin ja sen perusteella on muodostettu piipperiversio.

Alley Cat ja *Stunts* eroavat musiikissaan myös siinä, että jokainen ääni *Alley Cat*-musiikissa kuuluu tavalliseen 12-säveliseen asteikkoon, mutta *Stunts*-musiikissa sävelkorkeudessa esiintyy puolisävelaskelta pienempiä muutoksia, joiden avulla toteutetaan vibratoa ja glissandoja. Useimmat pelin soittamat sävelet osuvat silti 12-sävelisen asteikon alueelle. Sävelten taajuudet vastaavat 440 hertsin viritystä, mikä voidaan ottaa virityksen lähtökohdaksi.

Liitteessä 2 on graafinen esitys emulaattorin näyttämistä piipperikomennoista *Stunts*-pelin suorituksen aikana. Jokainen start-komento esitetään mustana pallona. Tästä esityksestä pystyy näkemään vibraton ja glissandot melodiassa. Tästä voidaan myös havaita, että musiikki jakautuu tahteihin niin, että jokaisen tahdin kesto on noin sekunti. Tahtien rajat on merkitty harmailla pystyviivoilla. Liitteessä 3 on puolestaan *Stunts*-musiikin transkriptio nuottikirjoituksena, jossa pyritään esittämään tarkasti musiikissa

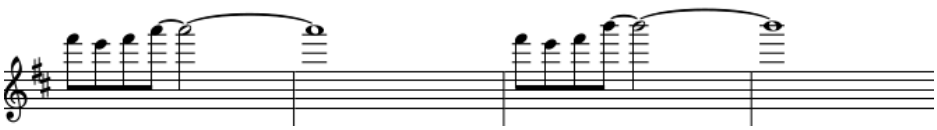
olevat sävelet. Tässä transkriptiossa ei ole kuitenkaan tietoa puolisävelaskelta pienemmistä muutoksista, joiden avulla vibrato ja glissandot on tuotettu.

Stunts-musiikissa on kaksi osaa, jotka molemmat on esitetty 24 tahtina transkriptiossa. Kummassakin osassa on ensin 8 tahdin bassokuvio ja sitten 16 tahtia melodiaa basson säestyksellä. Musiikin sävellajissa on h-mollin piirteitä, mutta sävellaji on häilyvä esimerkiksi alun bassokuviossa. Molemmat bassokuviot alkavat seuraavasti:

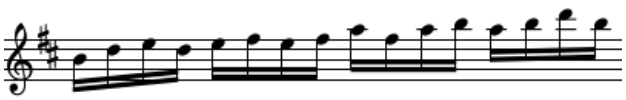


Tämän bassokuvion hahmottaminen piipperin tuottaman äänen perusteella ei ole helppoa. Mahdollinen toinen tulkinta olisi, että kaksi ensimmäistä a-säveltä olisivat kohotahdilla. Kuitenkin kuuntelemalla pelin musiikin äänikorttiversiot, joissa on mukana rummut ja painotuksia äänillä, tulee selväksi, että tämä on tarkoitettu tulkinta.

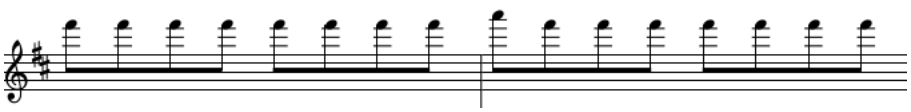
Tahdissa 9 alkaa ensimmäinen melodiaosuus:



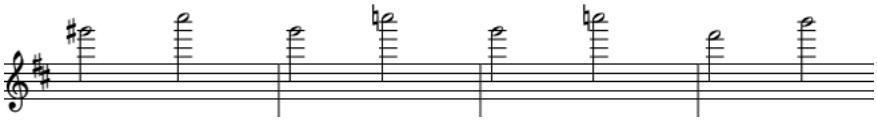
Tässä kuten muuallakin melodiassa pitkillä äänillä on vibratoa. Tämän jälkeen melodiassa on tiheämpi kuvio, jonka jälkeen on jälleen yksittäinen pitkä ääni, joka päättyy alaspäin kulkevaan glissandoon. Melodia huipentuu nopeaan ylöspäin etenevään kulkuun:



Tahdissa 33 alkaa toinen melodiaosuus:



Tämän nopean kuvion jälkeen tulee pitkiä ääniä ja seuraava alaspäin etenevä glissandokulku tahdista 41 alkaen:



Tällainen transkriptio ei ole kuitenkaan tarkka, koska tässä kohtaa melodiassa esiintyy mikrointervalleja äänteen aloituskorkeuksissa. Alemmassa linjassa kulku on gis-g(+)-g(-)-fis ja ylemmässä linjassa kulku on cis-c(+)-c(-)-h, missä (+) ja (-) viittaavat vähän perusviritystä korkeampaan ja matalampaan taajuuteen. Lopuksi musiikissa tulee osuus, jossa basso ja melodia soittavat samankaltaista kuviota, minkä jälkeen musiikki palaa alkuun uudestaan.

Yhteenveto

Artikkelissa on kuvattu tapa tehdä transkriptio PC-pelin piipperimusiikista laajentamalla DOSBox-emulaattorin toimintaa. Emulattoria muutetaan niin, että se antaa pelin suorituksen aikana tietoa pelin piipperille antamista komennoista. Näiden komentojen perusteella voidaan pelin suorituksen jälkeen selvittää tarkasti, miten peli käyttää piipperiä.

Artikkelissa esitetyt transkriptiot on toteutettu siirtämällä piipperikomentoja vastaavat sävelet nuotinnusohjelmaan, jossa on tehty lopullinen nuottikirjoituksena esitetty transkriptio. Tehdyt transkriptiot osoittavat, että artikkelissa kuvattu menetelmä on käytännössä toimiva tapa luoda tarkka transkriptio PC-pelin piipperimusiikista. Menetelmän etuna on, että se helpottaa transkription tekijän työtä verrattuna siihen, että transkriptio tehtäisiin kuuntelemalla tai analysoimalla äänisignaalia.

Piipperin perusrajoituksena on, että se voi soittaa kerrallaan vain yksiäänistä tietyn taajuuden kanttiaaltoa. Molemmissa artikkelissa käsitellyissä peleissä tätä rajoitusta on kierretty soittamalla eri taajuuksia hyvin lähekkäin, jolloin kuulijalle tulee vaikutelma, että äänet soivat samanaikaisesti. *Alley Cat*-pelin musiikissa jokainen uuden äänen aloittava piipperikomento vastaa yhtä nuotinnoksen säveltä. *Stunts*-peli puolestaan tuottaa koko ajan lyhyitä komentoja, joiden ansiosta saadaan esimerkiksi vaikutelma yhtä aikaa soivasta vibratoa käyttävästä melodiasta ja bassokuviosta.

Transkriptiot paljastavat pelien musiikeista myös joitakin sellaisia asioita, joihin ei kiinnittäisi huomiota kuulonvaraisesti. *Alley Cat*-musiikissa on yksi selkeältä tuntuva virhe (eri oktaavissa oleva ääni nopeassa kuviossa) sekä

horjuvuutta tahtien pituuksissa. *Stunts*-musiikin transkription avulla pystyy puolestaan saamaan tarkkaa tietoa melodiassa esiintyvistä mikrointervalleista. Tähän liittyen osoittautuu, että yhtä musiikin osuutta ei ole mahdollista merkitä muistiin tarkasti perinteisen nuottikirjoituksen keinoin.

Alley Cat -musiikki on sävelletty vain piipperille, eikä pelissä ole mahdollisuutta valita muuta tapaa musiikin soittamiseen. Pelissä käytetty tapa luoda vaikutelma moniäänisyydestä soittamalla ääniä lähekkäin toisiaan on yksinkertainen mutta käytännössä hyvin toimiva. Kuulijalle tuloksena oleva musiikki kuulostaa siltä, että siinä soisi samaan aikaan useita ääniä. Tämän perusteella piipperin käytössä oleva yksi kanava ei käytännössä rajoita moniäänisen musiikin tuottamista. *Alley Cat* -pelissä on tyydytty kaksiäänisyyteen, mutta olisi mahdollista soittaa myös useampia ääniä samanaikaisen kuuloisesti. Toisaalta kaksiäänisyys tuntuu olevan tietoinen valinta musiikin ohjelmoijalta eikä pelin musiikki tunnu liian niukalta nykyisellään.

Stunts-musiikissa tilanne on toinen, koska musiikkia on mahdollista soittaa myös äänikortin kautta. Piipperiversio on lisätty luultavasti peliin mukaan vain vaihtoehtona niitä pelaajia varten, joiden koneessa ei ole äänikorttia. Vaikuttaa myös, että piipperiversio on tuotettu ottamalla lähtökohdaksi äänikorttiversiot ja karsimalla niiden aineksia. Esimerkiksi äänikorttiversioissa on rummut, joiden tuottaminen piipperin kautta olisi vaikeaa ja jotka on jätetty pois piipperiversiosta. Joidenkin pelin musiikkiin kuuluvien asioiden hahmottaminen kuuntelemalla piipperiversiota on vaikeaa, koska jokainen piipperin kautta soitettu ääni on yhtä voimakas eikä ole mahdollista käyttää eri sävyjä. Niinpä kuulijan on vaikeaa saada käsitystä esimerkiksi kuvioissa esiintyvistä painotuksista. Voidaankin havaita, että *Stunts*-musiikin tapauksessa piipperi on rajoittanut mahdollisuuksia musiikissa. Toisaalta jos musiikki olisi sävelletty alun alkaen vain piipperille, nämä ongelmat olisi mahdollisesti voitu välttää.

Transkription tekeminen DOSBox-emulaattorin avulla vaikuttaa toimivalta tekniikalta. Sen avulla saadaan tarkasti tietoon sävelten ajankohdat ja taajuudet, minkä jälkeen transkriptio voidaan viimeistellä nuotinnusohjelmassa. Esitetyn menetelmän avulla voitaisiin tehdä vastaavanlaisia transkriptioita muidenkin pelien musiikeista sekä analysoida niissä esiintyviä ilmiöitä. Piipperimusiikkia käyttäviä pelejä tuotettiin paljon 1980- ja 1990-luvuilla, eli mahdollista analysoitavaa on paljon. Esimerkiksi Universal Videogames List (*https://www.uvlist.net/groups/info/spu-pcspeaker*) mainitsee tämän artikkelin kirjoitushetkellä yhteensä 679 PC-peliä, joissa on piipperimusiikkia.

Transkriptiomenetelmän puutteena on toistaiseksi, että musiikki täytyy ”kuunnella” käynnistämällä peli emulaattorissa ja odottamalla, että

musiikki on soitettu. Lisäksi jos peli soittaa transkription kohteena olevan musiikin lisäksi muitakin ääniä, haluttu musiikki täytyy ensin eristää muista piipperikomennoista. Tämän artikkelin transkriptioissa tämä ei ollut kuitenkaan ongelma, koska musiikit soivat pelien alkuruuduissa. Transkription tekemistä olisi mahdollista helpottaa muokkaamalla emulaattorin koodia lisää niin, että transkription voisi aloittaa ja lopettaa esimerkiksi tietyllä näppäinyhdistelmällä pelin suorituksen aikana.

Mahdollinen tulevaisuuden tutkimusaihe olisi mennä syvemmälle pelien toimintaan ja koettaa selvittää, missä muodossa musiikki on tallennettu pelien sisällä ja miten pelit tuottavat piipperiin liittyviä komentoja. Tämä antaisi mahdollisesti lisää tietoa musiikin sävellysprosessista ja selittäisi musiikissa esiintyviä ilmiöitä. Periaatteessa olisi myös mahdollista automatisoida piipperikomentojen etsiminen pelin sisältä, jolloin transkription voisi tehdä käynnistämättä peliä ja odottamatta sen musiikin soittamista. Tämä olisi kuitenkin luultavasti vaikeaa, koska on monia mahdollisia tapoja suorittaa piipperikomentoja pelin aikana.

Piipperimusiikkia on tutkittu tähän mennessä yllättävän vähän, kun otetaan huomioon, miten yleistä se oli vanhoissa PC-peleissä. Piipperin rajoittuneisuudesta huolimatta pelien kehittäjät käyttivät aikaa piipperimusiikin luomiseen ja pelien pelaajat kuuntelivat sitä, minkä vuoksi kyseessä on tärkeä ilmiö pelimusiikin historiassa. Piipperimusiikkia tutkimalla saa käsitystä siitä, millaista pelimusiikkia voi saada aikaan alkeellisella äänilähteellä, jossa on vain yksi kanava ja yksi mahdollinen soitin. PC-pelien musiikit muodostavat kiinnostavan aineiston, jota olisi mahdollista tutkia laajemminkin tässä artikkelissa esitetyllä menetelmällä.

Lähdeluettelo

Belinkie, Matthew. 1999. "Video game music: not just kid stuff". *https://www.vgmusic.com/information/vgpaper.html* (viitattu 15.11.2022)

Benetos, Emmanouil, Simon Dixon, Dimitrios Giannouis, Holger Kirchhoff ja Anssi Klapuri. 2013. "Automatic music transcription: challenges and future directions". *Journal of Intelligent Information Systems* 41(3): 407–434. *https://doi.org/10.1007/s10844-013-0258-3*

Chappell, David. 1991. "Software-based digital audio on PCs". Proceedings of the 19th Annual Conference on Computer Science. ACM. *https://doi.org/10.1145/327164.328775*

Collins, Karen. 2008. *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. MIT Press.

Dittbrenner, Nils. 2007. *Chip-Musik: Computer- und Videospielmusik von 1977–1994*. Universität Osnabrück.

Driscoll, Kevin ja Joshua Diaz. 2009. "Endless loop: a brief history of chiptunes". *Transformative Works and Cultures* 2. *https://doi.org/10.3983/twc.2009.096*

Feldman, Mark. 1994a. "Programming the Intel 8253" (PC-GPE Collection). *http://qzx.com/pc-gpe/pit.txt* (viitattu 15.11.2022)

Feldman, Mark. 1994b. "Programming the PC Speaker" (PC-GPE Collection). *http://qzx.com/pc-gpe/speaker.txt* (viitattu 15.11.2022)

Fritsch, Melanie. 2013. "History of Video Game Music". Teoksessa Moorman, Peter (toim.). *Music and Game: Perspectives on a Popular Alliance*. Springer.

Hytönen, Pasi. 1987. "Näin syntyi Uuno-peli". *MikroBITTI* 4/1987: 36–38.

Kent, Steven. 2001. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon*. Three Rivers Press.

Leonard, Jim. 2016. "IBM PC Ramblings". *http://www.oldskool.org/sound/pc* (viitattu 15.11.2022)

Lilja, Esa. 2014. "Populaarimusiikin transkriptio ja analyyttisen kuuntelun kehittäminen". *Etnomusikologian vuosikirja* 26: 162–191. *https://doi.org/10.23985/evk.66793*

McAlpine, Kenneth. 2017. "The Sound of 1-bit: Technical Constraint and Musical Creativity on the 48k Sinclair ZX Spectrum". *The Italian Journal of Game Studies* 6.

Olafson, Peter. 1998a. "A Tribute to the Work of Bill Williams: Part 1". *Amazing Computing* 13(2).

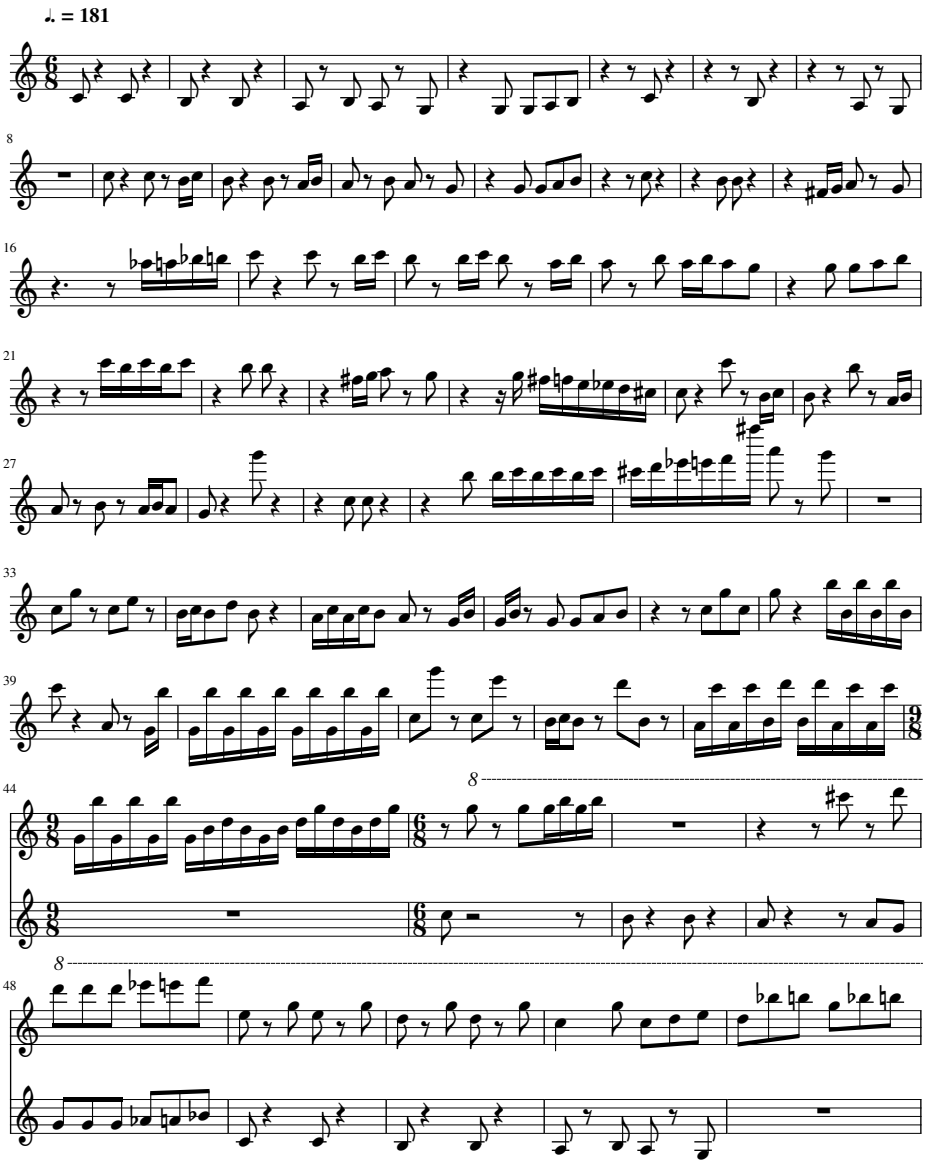
Olafson, Peter. 1998b. "A Tribute to the Work of Bill Williams: Part 2". *Amazing Computing* 13(3).

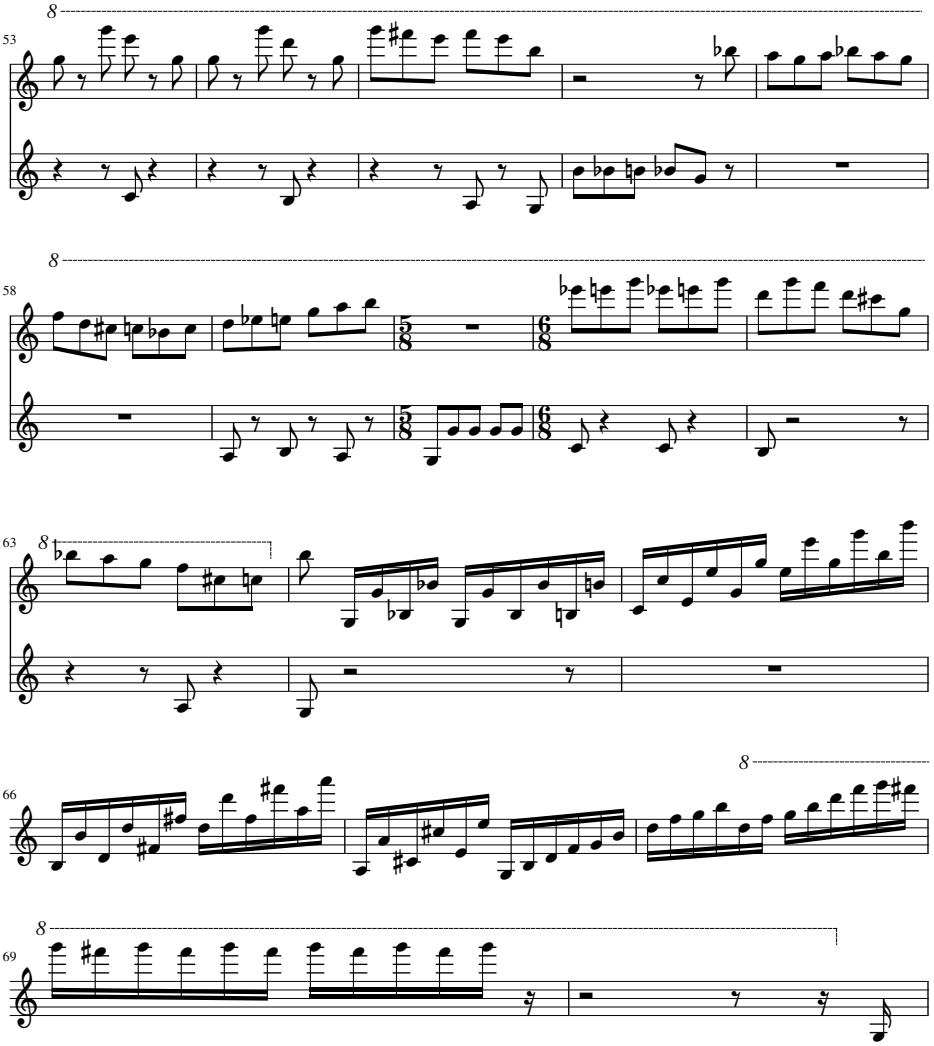
Polymeropoulou, Marilou. 2014. "Chipmusic, Fakebit and the Discourse of Authenticity in the Chipscene". *WiderScreen* 1–2/2014.

Liite 1: Alley Cat *-musiikin transkriptio. Musiikin säveltäjä Bill Williams. Synapse Software / IBM 1984*

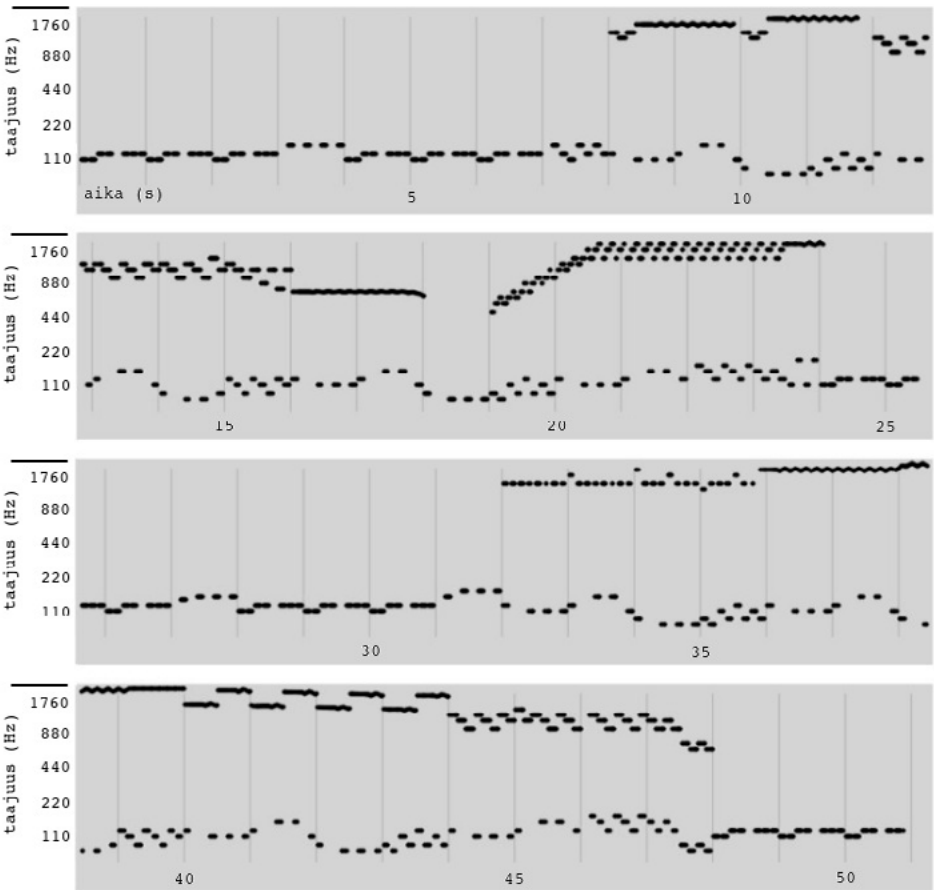
Alley Cat

säv. Bill Williams



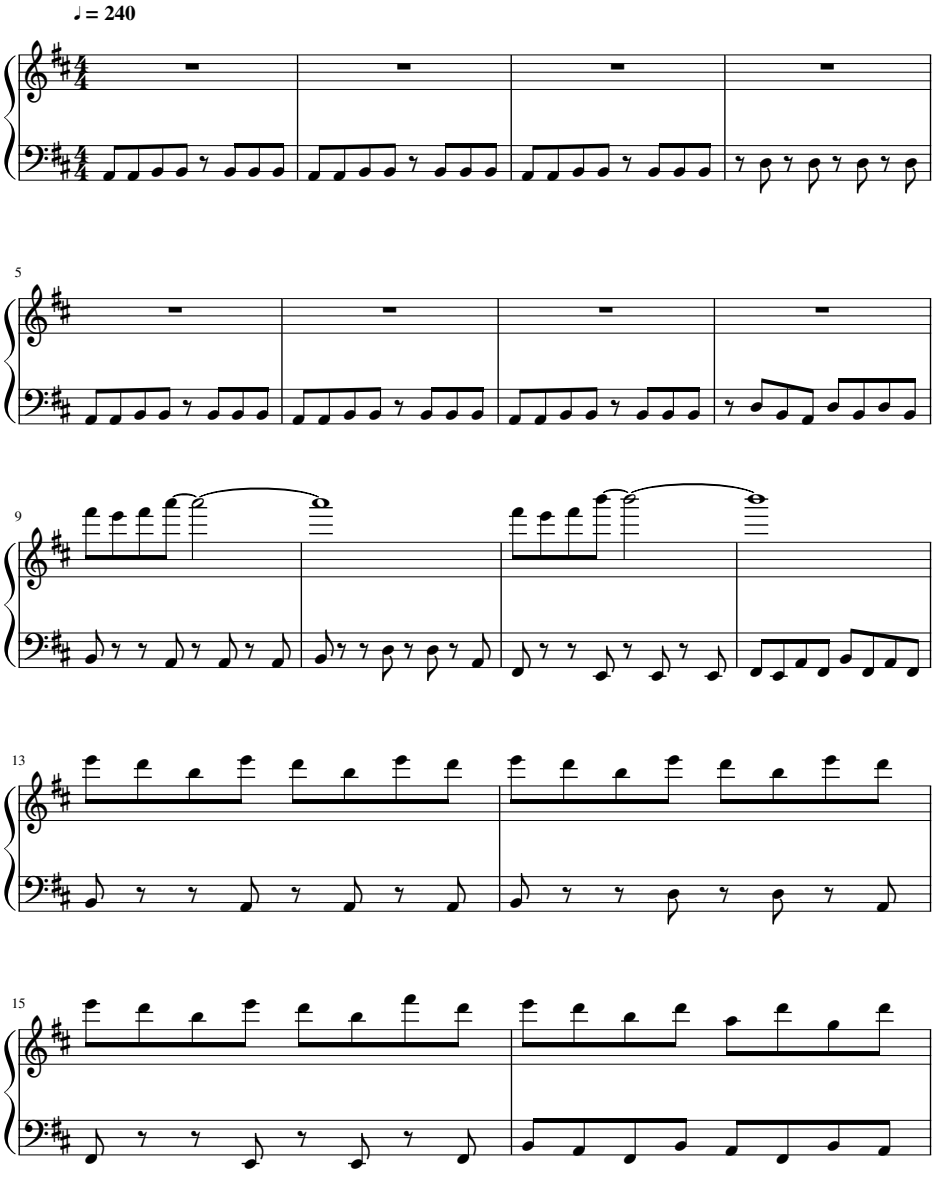

53
58
63
66
69

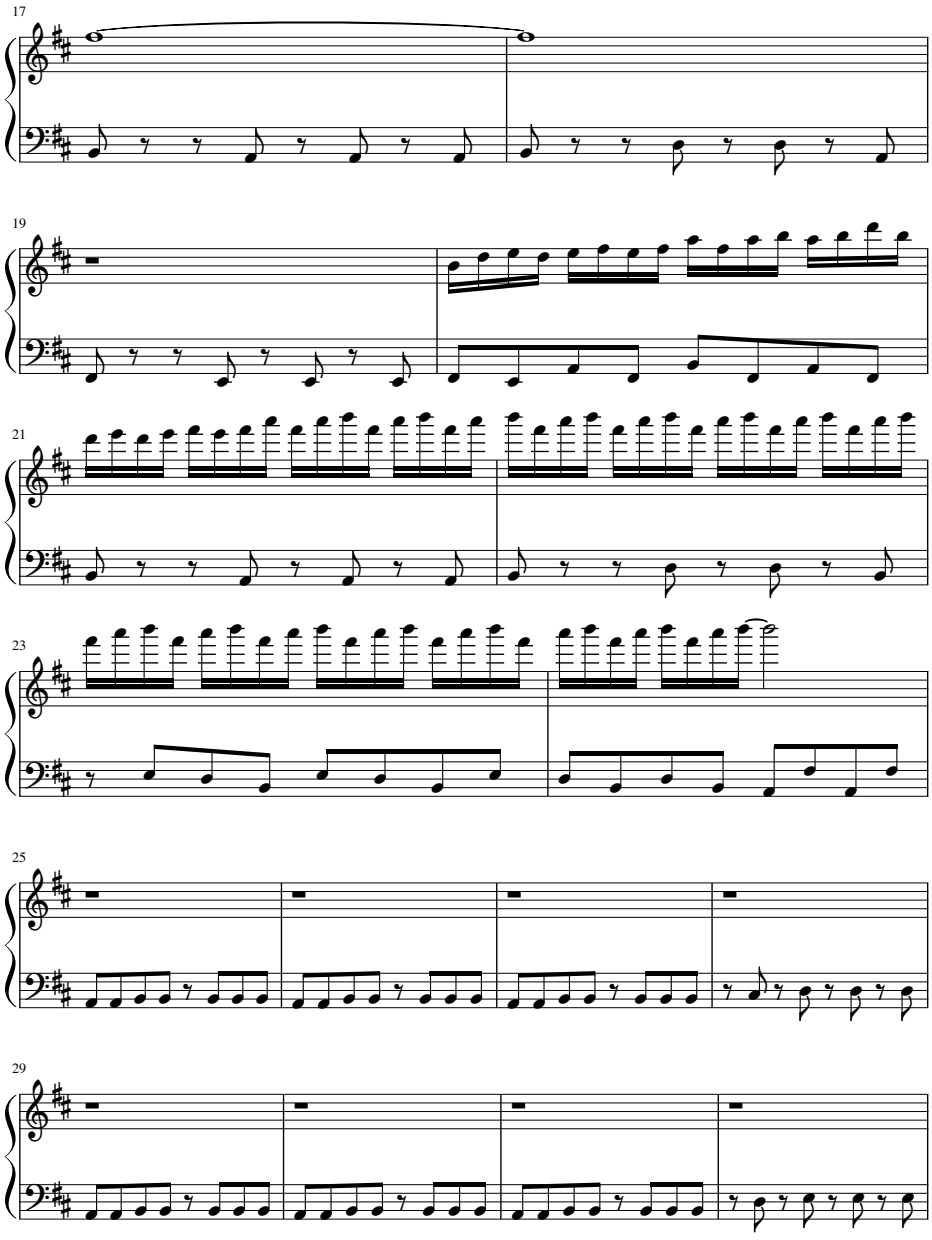
Liite 2: Stunts-*pelin tuottamat piipperikomennot esitettynä graafisesti.*

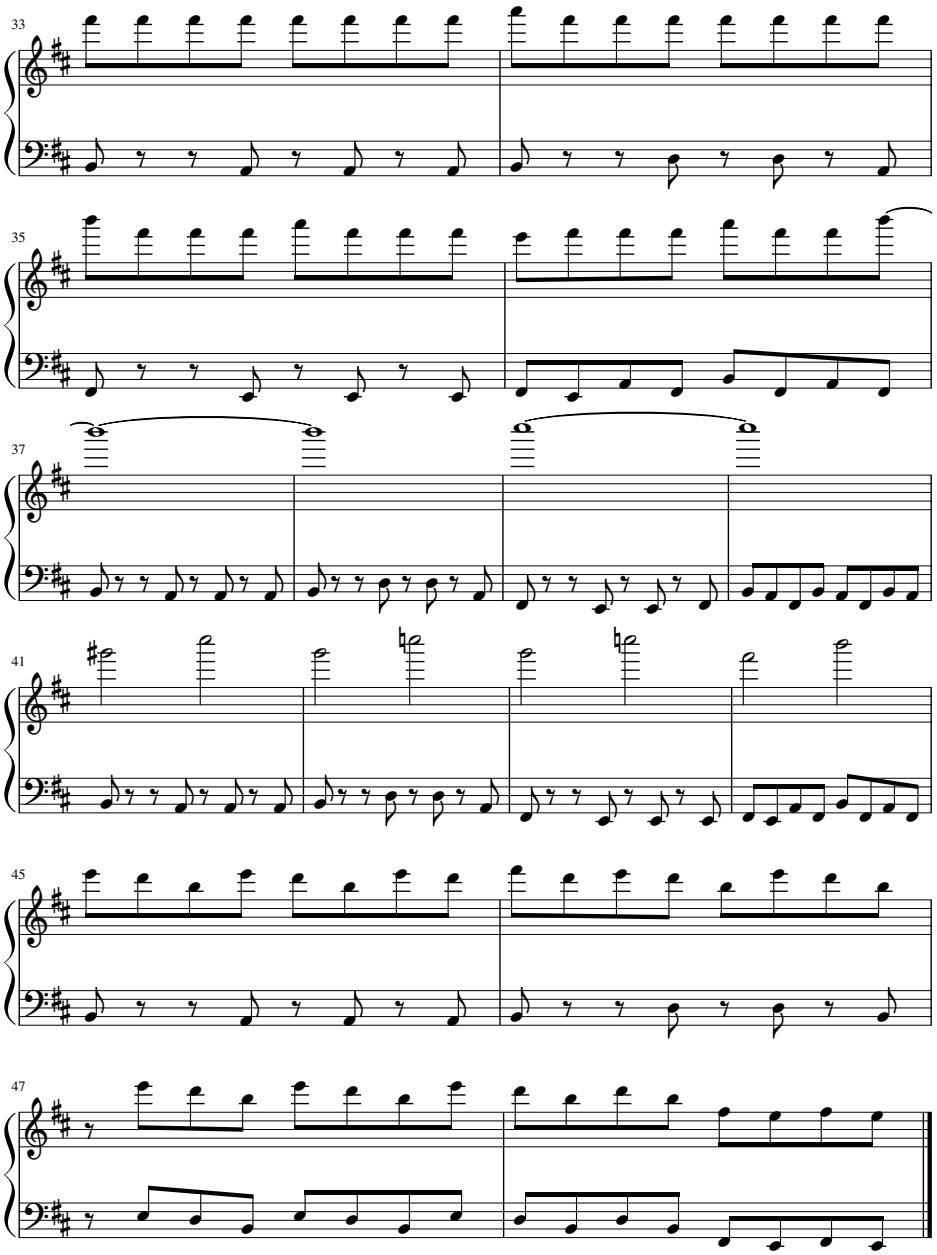


Liite 3: Stunts-*musiikin transkriptio. Musiikin säveltäjät Krisjan Hatlelid, Brian Plank ja Michael Sokyrka. Distinctive Software / Broderbund 1990*

Stunts




17
19
21
23
25
29


33
35
37
41
45
47

ARTIKKELIT 4/2022

Lasse Lehtonen

Pelimusiikin tutkimus Japanissa ja muualla:

Eroja ja yhtäläisyyksiä, kuiluja ja siltoja

FT Lasse Lehtonen (lasse.a.lehtonen@helsinki.fi) on Helsingin yliopistosta väitellyt tutkija, joka on erikoistunut musiikkiin Japanissa. Hän on toiminut tutkijana myös Tokion yliopistossa, Tokion taideyliopistossa ja Aichin prefektuurin taideyliopistossa. Lehtosen erityinen kiinnostuksenkohde on musiikki Japanin kulttuurissa ja kulttuurina, ja tutkimuksessaan hän on lähestynyt aihetta niin länsimaalaistyylisen taidemusiikin, populaarimusiikin kuin videopelimusiikinkin kautta. Yhdistämällä musiikkitieteen ja Japanin-tutkimuksen näkökulmia Lehtonen on erityisesti keskittynyt havainnoimaan musiikkia osana Japanin modernia kulttuuria. Analyyttisina näkökulmina hän hyödyntänyt niin kulttuurihistorian tutkimusta, sosiologiaa kuin musiikkianalyysiakin.

DOI: 10.51816/musiikki.125647

Game music scholarship in Japan and elsewhere: Differences and similarities, gaps and bridges

Japan is a notable producer of video games and game music on an international scale. Considering the global prominence of Japanese game music, however, remarkably little academic research on the topic has taken place within Japan itself – especially when compared with recent, abundantly growing Anglophone academic interest in game music. For example, there are no Japanese conferences or scholarly journals devoted to the research field, and the number of Japanese scholarly articles addressing game music remains just under 30 at time of writing. What explains this difference from Anglophone scholarship, and what are the leading paradigms of game music research in Japan today?

This article seeks to answer these questions by observing the research field in Japan. After introducing and classifying the main paradigms of existing scholarly research, the essay goes on to argue that, due to certain conventions of Japanese academia, addressing only scholarly publications is insufficient to cover all relevant expert discussions on game music in the country. By next addressing non-academic discourse on the topic, the essay shows that non-scholarly literature occupies a significant role in determining the paradigms of game music research in Japan. As a concrete example, the article addresses the possibilities and limitations of a dominant paradigm that focuses on the history of game music from a technology-centric viewpoint. Finally, the essay discusses how academic and non-academic – as well as Japanese and Western – discourses could benefit each other.

Pelimusiikin tutkimus Japanissa ja muualla: *Eroja ja yhtäläisyyksiä, kuiluja ja siltoja*

Lasse Lehtonen

Japania voi pitää monessa suhteessa videopelimusiikin ja pelimusiikkikulttuurin edelläkävijänä. Esimerkiksi historiallisissa katsauksissa usein ensimmäisinä musiikkia sisältäneinä videopeleinä pidetyt *Western Gun* (1975) ja *Space Invaders* (1978) ovat Japanista. Maailman ensimmäinen pelimusiikkialbumi ilmestyi Japanissa 1984, ja ensimmäinen pelimusiikin livekonsertti sinfoniaorkesterilla järjestettiin Tokiossa jo 1987. Kun ensimmäisiä konsertteja alettiin järjestää länsimassa 2000-luvun alussa, Japaniin oli myös perustettu ensimmäiset pelimusiikin esittämiseen keskittyneet orkesterit, kuten LittleJack Orchestra. Eurooppaan ensimmäinen ammattimainen pelimusiikkiorkesteri – suomalainen Game Music Collective – taas perustettiin 2016. Japanissa kehitetty teknologia on määritellyt merkittävällä tavalla esimerkiksi kotikonsolipelien musiikin ilmaisumahdollisuuksien suuntaviivoja, ja kansainvälisen chiptune-musiikin ilmaisussakin hyödynnetään usein juuri japanilaisen Famicomin (Japanin ulkopuolella Nintendo Entertainment System) ääniraitavalikoimaa. Pelimusiikkia voikin tässä mielessä pitää yhtenä esimerkkinä 1980-luvun siirtymästä niin sanotulle ”Aasian vuosisadalle” (Spakowski 2018, 223).

Tätä taustaa vasten Japanin voisi kuvitella olevan edelläkävijä myös pelimusiikin tutkimuksessa. Vertailu muun maailman kanssa osoittaa, että näin ei kuitenkaan ole. Määrällistä eroa tutkimuksessa voidaan havain-

noida vertailemalla englannin- ja japaninkielistä tutkimusta ja tutkimusyhteisöjä (taulukko 1).[1]

	Englanninkielinen tutkimus	Japaninkielinen tutkimus
Monografiat ja antologiat	Noin 20	0
Artikkelit ja kirjaluvut	Satoja	Alle 30
Tieteelliset kausijulkaisut	1	0
Säännölliset konferenssit	2	0
Tieteelliset seurat	3	0

Taulukko 1. Määrällisiä eroja englannin- ja japaninkielisessä pelimusiikin akateemisessa tutkimuksessa.

Vertailukohtana englanninkielisyys on toki huomattavan laaja konteksti eikä siksi täysin rinnastettavissa yksittäisen maan tutkimuskenttään, mutta esimerkiksi pelkästään Yhdysvalloissa tai Iso-Britanniassa tapahtuvaan tutkimukseen verrattunakin japanilaiset julkaisut ovat määrällisesti huomattavasti vähäisempiä. Tutkimusalalle ei myöskään ole Japanissa yhtään omaa konferenssia tai tieteellistä julkaisua, eikä musiikki ole erityisen merkittävässä asemassa japanilaisen pelitutkimuksen piirissä (esim. Nakazawa ja Nakagawa 2019).[2] Tilanne poikkeaa tässäkin englanninkielisistä maista, joissa järjestetään vuosittain useita pelimusiikin tutkimuksen

1 Tiedot julkaisuista on kerätty kahdesta tietokannasta: Society for the Study of Sound and Musicin Gamesin kirjallisuusluettelosta, johon sisältyy niin monografioita, antologioita, artikkeleja kuin opinnäytetöitäkin (SSSMG 2022), sekä Japanissa tehdyn tieteellisen tutkimuksen CiNii-tietokannasta, joka listaa japanilaisyliopistojen piirissä tuotetut julkaisut ja tutkimusprojektit. Kumpikaan kanava ei välttämättä tavoita aivan kaikkea tehtyä tutkimusta, mutta kummatkin todennäköisesti kattavat valtaosan. Tätä kirjoitettaessa marraskuussa 2022 SSSMG:n luettelossa on 690 julkaisua, joista valtaosa on englanninkielisiä. Mukana on myös saksan- ja ranskankielisiä julkaisuja. Kaikki listatut julkaisut eivät ole tieteellisiä tutkimuksia ja jotkin julkaisut on listattu kahdesti, mutta yhteensä englanninkielisiä tieteellisiä julkaisuja on joka tapauksessa satoja. CiNii-tietokantaa ja hakumetodiani esittelen tarkemmin jäljessä.

2 Esimerkiksi Japanin Digital Games Research Associationin (DiGRA) vuodesta 2007 ilmestyneessä kausijulkaisussa *Dejitaru gēmugaku kenkyū* (Digitaalisten pelien tutkimus) on julkaistu ainoastaan yksi pelimusiikkia käsittelevä artikkeli (Kajiura ja Nakayama 2010).

konferensseja sekä julkaistaan runsaasti tieteellisiä teoksia ja artikkeleja.[3] Alalle perustettiin vuonna 2020 jopa oma englanninkielinen kausijulkaisu, *Journal for the Study of Sound and Music in Games*. Eroja on myös tutkimuksen maantieteellisessä fokusoinnissa. Siinä missä englanninkielisessä pelimusiikin tutkimuksessa on käsitelty runsaasti myös japanilaista musiikkia, Japanissa on keskitytty lähes yksinomaan kotimaiseen tuotantoon.[4]

Mikä selittää eroja englanninkielisen tutkimuksen kanssa, ja millaista tutkimusta Japanissa ylipäänsä tehdään? Tässä artikkelissa esittelen japanilaista pelimusiikin tutkimusta ja sen julkaisukenttää. Artikkeli on muodoltaan katsaus, mutta se ei pyri olemaan varsinainen systemaattinen kirjallisuuskatsaus tai katsaustutkimus. Sen sijaan artikkelin tavoitteena on ensinnäkin esitellä japanilaistutkimusten aihepiirejä ja tutkimusympäristöjä sekä toiseksi käsitellä sitä, miten alan tieteellinen ja yleistajuinen mutta tutkimukseen rinnastettavissa oleva tietokirjallisuus risteytyvät. Tässä yhteydessä käyttämäni jako ”akateemiseen” ja ”ei-akateemiseen” kirjallisuuden välillä ei pyri tekemään arvottavaa jakolinjaa, vaan havainnoi yksinkertaisesti eroa julkaisuyhteyksissä: ”akateeminen” tarkoittaa tieteellisissä lehdissä julkaistua ja tieteellistä viittauskäytäntöä hyödyntävää tutkimusta, ”ei-akateeminen” puolestaan tieteellisen kontekstin ulkopuolella julkaistua tietokirjallisuutta. Esitän, että osin Japanin julkaisukentän piirteistä johtuen ei-akateeminen asiantuntijakeskustelu asettuu luontevasti myös tutkimukselliseen kontekstiin ja tulisi siksi huomioida osana pelimusiikkiin liittyvää asiantuntijakeskustelua. Havainto on perusteltavissa myös laajemmin tieteellisen kirjoittamisen käytäntöjen muutoksilla, sillä akateemisen ja ei-akateemisen kirjoittamisen käytännöt risteytyvät usein monimuotoisuudessaan ja mahdollisessa subjektiivisuudessaan niin Japanissa kuin muuallakin (vrt. Ryynänen & Rannikko 2021).

3 Englanninkielisessä tutkimuksessa mainitut konferenssit ovat Ludomusicology ja North American Conference on Video Game Music, ja tieteelliset seurat Society for the Study of Sound and Music in Games, AMS Ludomusicology Study Group sekä Ludomusicology Society of Australia. Konferenssien osalta olen listannut ainoastaan pelimusiikin akateemiseen tutkimukseen keskittyneet tapahtumat. Jos mukaan luettaisiin myös pelimusiikin tekijä- ja markkinointipuolen konferenssit kuten Game Music and Sound Design Conference, määrä kasvaisi jonkin verran. Japanissa järjestettiin maaliskuussa 2022 musiikkipelien tutkimuksen konferenssi, mutta en ole listannut sitä vuosittaisiin konferensseihin, koska konferenssi on tätä kirjoittaessani järjestetty vasta kerran.

4 Suuntaus heijastaa laajemmin pelikulttuuria eikä siis ole rajoittunut vain pelimusiikkiin. Japanissa kotimaiset pelit ovat nimittäin huomattavasti suositumpia kuin ulkomaiset, vaikka ero onkin kuroutunut jossain määrin kiinni viime vuosien aikana oletettavasti kansainvälisistä pelien online-alustoista johtuen (Kadokawa Ascii Research Laboratories 2021).

Hahmotan aluksi yleiskuvaa japanilaisesta akateemisen pelimusiikkitutkimuksen kentästä käymällä läpi alan akateemista kirjallisuutta ja tutkimusartikkeleita. Osuus ei ota syvällisesti kantaa tutkimuksen sisältöihin vaan pyrkii ennemmin havainnoimaan tutkimusaiheiden kategorioita ja tutkimusalaa kokonaisuutena. Vertailen tämän jälkeen keskenään alan tutkimus- ja tietokirjallisuutta ja keskityn erityisesti pelimusiikin historian muodostamiseen teknologisen kehityksen perusteella, jota käsittelen omana osuutenaan. Lopuksi tuon esille, miten Japanissa ja muualla maailmassa tehtävä tutkimus voisivat katsauksen perusteella hyödyntää toisiaan.

Pelimusiikin akateemisen tutkimuksen kenttä Japanissa

Japanilaista pelimusiikin akateemisen tutkimuksen kenttää hahmotettaessa ensimmäinen kysymys on, millainen tutkimus ylipäänsä määritellään ”pelimusiikin tutkimukseksi”. Rajataanko tutkimus esimerkiksi yksinomaan pelien musiikkiin vai sisältääkö se myös peliaudioon, joka kattaa musiikin lisäksi muun muassa ääniefektit ja ääninäyttelyn? Onko peliaudion ohjelmointia käsittelevä tutkimus pelimusiikin tutkimusta? Entä selvitys, jossa analysoidaan pedagogisen pelin antamien musiikillisten signaalien vaikutusta oppimistuloksiin käyttäytymistieteellisessä metodologisessa kehyksessä?

Kysymyksiin voi hakea vastausta japanilaistutkimuksen määrittelyistä. Viime vuosina useat japanilaiset tutkimukset ovat esittäneet puheenvuoroja, joiden mukaan peliaudio – tässä tapauksessa pelien koko äänimaailman kuten ääniefektien huomioiminen – on tutkimuksellisesti pelimusiikkia perustellumpi analyyttinen kategoria (esim. Tanaka 2019a; Obana 2020; Yamakami 2022). Näkemyksen mukaan peliaudio on erottamaton osa pelikokemusta ja määrittelee siksi pelejä auditiivisena mediana. Näin ollen peliaudion tutkimus huomioi äänimaailman erityispiirteet osana pelikokemusta ”pelkän” musiikin tutkimusta laajemmin. Tämänkaltaiset näkemykset peilaavat viime vuosien länsimaisia tutkimusparadigmoja. Esimerkiksi Melanie Fritsch ja Tim Summers määrittelevät peliaudion tutkimuksen oleelliseksi osaksi pelimusiikin tutkimuksen kenttää, koska toisinaan rajanveto audion ja musiikin välillä on haastavaa eikä välttämättä erityisen tarkoituksenmukaista varsinkaan pelikokemuksen näkökulmasta (Summers 2016; Fritsch ja Summers 2021). Japanilaisia ja englanninkielisiä esityksiä yhdistää myös se, etteivät ne tyypillisesti pyri määrittelemään, mitä ”pelimusiikin tutkimus” oikeastaan on. Määrittele-

mättömyys on todennäköisesti harkittua, jotta tutkimuskentän voisi käsittää mahdollisimman laajasti ilman tiukkoja rajanvetoja.

Tässä artikkelissa ymmärränkin Japanissa tapahtuvan pelimusiikin akateemisen tutkimuksen laajasti siten, että se sisältää myös peliaudion, kuten ääniefektien tutkimuksen. Lisäksi sisällytän selvitykseen audion tekemiseen (kuten ohjelmointiin) liittyvän tutkimuksen, josta suuri osa on luonteeltaan tietojenkäsittelytieteellistä. Asetan katsauksen tämän osuuden puitteissa kuitenkin kaksi rajausta. Ensinnäkin rajaan pois sellaisen pelimusiikkia sivuavan tutkimuksen, jonka metodologinen kehys ja tavoitteet nojaavat oman alansa tutkimuskysymyksiin eivätkä keskity sinänsä peliaudion tai sen käyttötapojen käsittelyyn. Tällaista tutkimusta on ilmestynyt esimerkiksi kauppatieteiden, käyttäytymistieteiden, tietojenkäsittelytieteiden ja liikuntatieteiden piirissä. Toiseksi käsittelyä rajaa julkaisukonteksti, sillä keskityn tässä osuudessa ainoastaan tieteellisiin julkaisuihin.

Aineistoni olen koonnut Japanin kansallisen informatiikan tutkimusinstituutin (Kokuritsu jōhōgaku kenkyūsho) ylläpitämästä CiNii-tietokannasta (https://cir.nii.ac.jp/), joka kerää tietoa Japanissa tehdystä tutkimuksesta, kuten tutkimusprojekteista, julkaisuista ja väitöskirjoista. Tietokanta kattaa periaatteessa kaiken Japanissa viime vuosikymmeninä tehdyn tutkimuksen. Julkaisuja olen hakenut käyttämällä hakusanoja *gēmu* (peli[t]), *ongaku* (musiikki), *myūjikku* (musiikki), *ōdio* (audio), *saundo* (ääni, soundi) ja *oto* (ääni) yhdessä ja erikseen. On syytä tuoda esille, että valitsemani materiaalin keräystapa ei välttämättä tavoita aivan kaikkea tutkimusta. Ensinnäkin on mahdollista, ettei käytettyjä hakusanoja ole syystä tai toisesta mainittu julkaisun otsikossa tai avainsanoissa, missä tapauksessa haku ei ole löytänyt kyseistä tutkimusta. Tähän saattaisi lukeutua esimerkiksi yksittäisiin peleihin tai pelimusiikin tekijöihin keskittyvä tutkimus, joskin olen yrittänyt paikata tätä katvealuetta täsmähakusanoilla, kuten pelien ja pelisarjojen nimillä.[5] Toiseksi kaikkea Japanissa tehtyä tutkimusta ei välttämättä ole julkaistu vaan ainoastaan esitetty konferenssiesitelminä tai opetussisältöinä. Näissä tapauksissa *tieteellistä tutkimusta* on siis faktisesti ja todistettavastikin olemassa, mutta se jää tyypillisesti julkaisuihin ja projektiesittelyihin keskittyneiden tietokantojen tavoittamattomiin. Kolmanneksi japanilaiset yliopistot eivät tyypillisesti listaa julkisesti kandidaatin- ja maisterintutkielmiaan, joten opinnäytetyötasolla mahdollisesti tapahtuva tutkimus rajautuu tarkastelun ulkopuolelle. Näis-

5 Tämä lähestymistapa ei tosin kasvattanut hakutulosten määrää. Haetut pelisarjat olivat aakkosjärjestyksessä (sarjojen kansainvälisten nimien mukaisesti) *Animal Crossing*, *Castlevania*, *Dark Souls*, *Donkey Kong*, *Dragon Quest*, *Final Fantasy*, *Mega Man*, *NieR*, *Pacman*, *Persona*, *Pokémon*, *Super Mario* ja *Zelda*.

tä rajoitteista huolimatta keskityn julkaistuun tutkimukseen siksi, että julkaisut ovat nähdäkseni tarkimmin objektiivisesti havainnoitava ja verifioitava tutkimustulosten esittämisen konteksti. Lisäksi käytännössä kaikkien tutkimusalojen laajin tieteellinen keskustelu pohjautuu julkaisuille.

Edellä esitetyn rajauksen mukaista pelimusiikin tutkimusta on ilmestynyt Japanissa 28 tutkimusartikkelin verran.[6] Mikäli mukaan laskettaisiin myös pelimusiikkia sivuava kauppatieteellinen ja käyttäytymistieteellinen tutkimus, määrä nousisi jonkin verran, mutta pysyisi silti varsin vähäisenä englanninkieliseen julkaisemiseen verrattuna. Alalla ei ole yhtään omaa monografiaa tai antologiaa, joskin Takashi Obanan (2016) teos musiikista audiovisuaalisen kerronnan osana käsittelee elokuvien lisäksi pelejä. Artikkelien tutkimusaiheet voi jakaa pääpiirteittäin neljään kategoriaan. Seuraavaksi esitetty jako on kuitenkin karkea, sillä yksittäiset artikkelit saattavat risteytyä usean kategorian kanssa. Olen tällöin valinnut kategorian sen perusteella, mitä kontekstia artikkeli nähdäkseni etupäässä edustaa.

1. Peliaudion luonnetta ja peliaudiotutkimuksen teorianmuodostusta tai perusteita käsittelevä tutkimus (yhteensä 5 artikkelia). Aihepiirit: musiikin funktioiden erot musiikkipeleissä ja muissa peleissä (Kitaoka 2012); pelimusiikin erityispiirteet musiikin ajallisuuden näkökulmasta (Obana ja Uemura 2013); pelimusiikin historianmuodostus (Obana ja Uemura 2016); pelimusiikin ja pelaajan suhde (Tanaka 2019a); videopelien määrittely auditiiviseksi mediaksi (Obana 2020).

2. Edelliseen kategoriaan kytkeytyvä mutta yksittäisiin peleihin tapausesimerkkeinä keskittyvä tutkimus (yhteensä 3 artikkelia). Aihepiirit: *Donkey Kong* -pelin musiikki (Obana 2009a); *Space Invaders* -pelin musiikki (Obana 2009b); *Super Mario Bros.* -pelin musiikki (Obana ja Uemura 2011).

3. Pelaajan pääasiassa emotionaalisia reaktioita peliaudioon käsittelevä, empiirisiin mittausmetodeihin perustuva tutkimus (yhteensä 8 artikkelia).[7] Aihepiirit: musiikin vaikutus autopelin pelaajaan (Komori ym. 2001); musiikillisen sisällön vaikutus palikkapelin pelaajaan (Kajiura ja Nakayama 2010); pelaajan reaktiot *Biohazard*-pelisarjan musiikkiin (Yamada 2011); pelaajan reaktiot erilaisten musiikkien yhdistämiseen samaa visuaalista sisältöä vasten (Yoneda ym. 2014); länsimaalaisten ja

6 Luku perustuu tilanteeseen marraskuun alussa 2022.

7 Useat tämän kategorian artikkeleista on julkaistu myös englanniksi. Olen viitannut kuitenkin tässä ainoastaan japaninkielisiin julkaisuihin, koska Japanin sisäisen pelimusiikin tutkimuksen keskustelussa niillä on oletettavasti suurempi merkitys. Englanninkielisissä artikkeleissa – jotka on tyypillisesti julkaistu japaninkielisten jälkeen – on myös joitain eroja japaninkielisiin. Nämä havainnot koskevat erityisesti Masashi Yamadan tutkimuslaboratorion työtä.

japanilaisten kauhupelien musiikilliset erot pelaajan emotionaalisten reaktioiden kautta hahmotettuna (Iijima ym. 2015); peliaudion vaikutus pelaajan toimijuuden tunteeseen (Yawata ym. 2017); pelaajan emotionaaliset reaktiot musiikkiin, joka vaihtuu saumattomasti kohtausten välillä (Taniguchi ym. 2020); ääniefektien vaikutus FPS-pelien pelaajaan (Baba ja Itō 2022).

4. Peliaudion ohjelmointia ja teknologisia ratkaisuja käsittelevä, pääasiassa tietojenkäsittelytieteellinen tutkimus, josta melko suuri osa vertautuu tuotekehitykselliseen tutkimukseen (yhteensä 12 artikkelia). Aihepiirit: matkapuhelinten ja peliaudion teknologisen kehityksen vertailu (Yamada 2012); peliaudion spesifien ilmaisukeinojen tutkimus (Sakurai ym. 2021; Nakanishi 2021); peliaudion ohjelmointiin liittyvä tutkimus (Kapukon sofutowea gijutsu-bu 2001; Kishi ym. 2012; Kishi 2013; Tsuchida 2013; Kagawa ym. 2015; Watanabe ym. 2016; Fukunaga ja Obuchi 2018; Yoneyama ym. 2018 ja 2019).

Japanin pelimusiikkitutkimuksen kentän hahmottamisen näkökulmasta erittely nostaa esille kolme kiinnostavaa huomiota. Ensinnäkin valtaosa tutkimuksesta on tuotettu 2010-luvulla, kun taas sitä edeltävä tutkimus on erittäin vähäistä. Pelimusiikin tutkimus on siis Japanissa verrattain nuori ja – tämän katsauksen perusteella – kasvava tutkimusalue. Samankaltainen havainto pätee englanninkieliseenkin tutkimukseen (vrt. SSSMG 2022).

Toiseksi aineistossa korostuu tietojenkäsittelytieteelliselle ja empiiriselle metodologialle perustuva tutkimus (kategoriat 3 ja 4), kun taas englanninkielinen pelimusiikin tutkimus on tyypillisemmin keskittynyt ihmistieteellisempiin näkökulmiin (kategoriat 1 ja 2; vrt. Fritsch ja Summers 2021; SSSMG 2022). Kategorian 4 tutkimuksesta tosin suuri osa on laskettavissa tuotekehitykselliseen tutkimukseen; osan ovat myös tuottaneet alalla kaupallisesti toimivat tekijät (Kapukon sofutowea gijutsu-bu 2001; Tsuchida 2013). On mahdollista, että englanninkielisessä maailmassa tämäntyyppiset sisällöt eivät lähtökohtaisesti päädy tieteellisiin julkaisuihin vaan pysyvät pääasiasssa peliyhtiöiden sisällä. Mikäli kategoria 4 rajattaisiin kokonaan pois, tässäkin tapauksessa kategoriaan 3 sisältyvän tutkimuksen empiirinen painotus olisi joka tapauksessa yhtä suuri kuin ihmistieteellisemmän tutkimuksen.

Kolmanneksi suuri osa tutkimuksesta on keskittynyt varsin pienelle määrälle tutkijoita ja tutkijaryhmiä. Esimerkiksi aiheiltaan ja metodologioiltaan lähimpänä englanninkielisen pelimusiikin tutkimuksen paradigmoja olevien (vrt. Fritsch & Summers 2021) kategorioiden 1 ja 2 tutkimuksessa Takashi Obanan nimi toistuu useasti, kun taas kategoriassa 3 korostuu Masashi Yamadan tutkimus (ks. lähdeluettelo). Tämän perusteel-

la pelimusiikin akateeminen tutkimus on Japanissa sen verran hajanaista ja keskittyy yksittäistapauksiin, ettei sen yleisistä paradigmoista tai tutkimussuuntauksista pysty tällä hetkellä tekemään mielekkäitä yleistyksiä.

Eroja englanninkieliseen tutkimukseen heijastavat myös tutkimus- ja julkaisuympäristöt, sillä Japanissa alan tutkimus on keskittynyt lähes täysin musiikkitieteellisen tutkimuksen ulkopuolelle. Peliaudion aiheuttamiin tunnereaktioihin liittyvää tutkimusta (kategoria 3) tehdään erityisesti teknillisissä yliopistoissa (erit. Kanazawan teknillinen yliopisto) ja pelimusiikin ilmaisukeinojen tutkimusta (kategoriat 1 ja 2) peli- ja mediatutkimuksen yhteydessä (erit. Kioton Ritsumeikan-yliopisto), mutta yhtään tutkimusta ei ole toteutettu musiikintutkimuksellisessa tutkimusympäristössä. Ero on tässäkin huomattava verrattuna länsimaihin, joissa musiikkitieteellisiin metodologioihin perustuva pelimusiikin tutkimus on erittäin tyypillistä (ks. esim. Fritsch ja Summers 2021). Myös tutkimuksen julkaisukanavat heijastavat ilmiötä: yhtäkään tässä katsauksessa mainittua tutkimusta ei ole julkaistu musiikintutkimuksellisissa julkaisuissa, vaan artikkelit keskittyvät mediatutkimuksen, akustiikkatutkimuksen ja tietojenkäsittelytieteen julkaisuihin, jotka harvoin viittaavat toisiinsa yli alarajojen. Tutkimuksen sisältöjen, tekijöiden julkaisukontekstien hajanaisuuden vuoksi ei olekaan liioiteltua sanoa, että Japanin akateemisessa maailmassa ei ole varsinaista yhtenäistä ”pelimusiikin tutkimuksen” kenttää.

Tutkimuksen suhteellista vähäisyyttä selittää osaltaan Japanin akateemisen maailman käytännöt: läheskään kaikki yliopistot eivät Japanissa ole tutkimusyliopistoja, vaan erityisesti yksityisten yliopistojen pääasiallinen tarkoitus on valmistaa opiskelijat työllistymään elinkeinoelämän palvelukseen. Näin ollen toiminta painottuu tutkimusta vahvemmin opetukseen, jolla saattaa olla myös kiinteät suhteet alan kaupallisiin toimijoihin. Hajanaisuuden osalta pelimusiikin tutkimus rinnastuu osin myös pelitutkimuksen asemaan Japanissa. Vaikka pelitutkimus onkin Japanissa huomattavasti laajempi ala kuin pelimusiikin tutkimus, japanilaisen pelialan globaaliin kulttuuriseen ja taloudelliseen merkitykseen suhteutettuna pelien akateeminen tutkimus on tästä huolimatta Japanissa melko vähäistä. Esimerkiksi Kioton Ritsumeikan-yliopiston vuonna 2011 perustettu pelitutkimuksen keskus on edelleen maan ainoa pelitutkimukseen keskittyvä akateeminen yksikkö. Pelimusiikin tutkimuksen tavoin pelitut-

kimus onkin keskittynyt useimmiten yksittäisille tutkijoille laajempien tutkimusyksiköiden tai -ryhmien sijaan.[8]

Pelimusiikin tutkimus näyttäytyy kuitenkin tätä katsausta huomattavasti laajempana ja jossain määrin yhtenäisempänä alana, mikäli tarkastelua ei rajata tiukasti akateemisiin julkaisuihin, vaan ulotetaan myös laajemmalle yleisölle suunnattuun tietokirjallisuuteen. Siirryn seuraavaksi käsittelemään pelimusiikin ei-akateemista tutkimusta ja sen merkitystä pelimusiikin tutkimukselle laajemmin.

Ei-akateeminen pelimusiikin tutkimus Japanissa

Japanissa eniten pelimusiikista julkaisseihin tutkijoihin kuuluva Takashi Obana (2020, 56) on jakanut peliaudion tutkimuksen seuraavaan kolmeen kategoriaan (kursiivit allekirjoittaneen):

1. Tietotekniikan edistykseen kytkeytyvä peliaudion *kehityksen* tutkimus (käytännössä pelimusiikin teknologiapohjainen historiatutkimus, jota käsittelen tarkemmin alla)
2. Peliaudion *toiminta* osana visuaalista kerrontaa
3. Peliaudion *luomiseen* liittyvä tutkimus

Obana (2020, 57) katsoo toisen kategorian liittyvän ennen kaikkea itse äänen ja sen toiminnan tarkasteluun, kun taas ensimmäinen ja kolmas kategoria liittyvät tietojenkäsittelytieteelliseen tutkimukseen. Sinänsä Obanan kategorisointi on osin sovitettavissa yhteen edellä esitetyn listauksen kohtien 1, 2 ja 4 kanssa, vaikka kategoriat poikkeavatkin toisistaan. Näiden välillä on kuitenkin huomattava ero, joka liittyy hyödynnettyyn lähdekirjallisuuteen: siinä missä edellä on esitelty ainoastaan tieteellisiä julkaisuja, Obanan jaottelussa ainoastaan toinen kategoria sisältää akateemista tutkimuskirjallisuutta, kun taas ensimmäinen ja kolmas ovat keskittyneet yksinomaan akateemisen maailman ulkopuolella tuotettuihin julkaisuihin.

Japanissa onkin tyypillistä, että tutkimusalojen keskustelua määrittelee myös ei-akateeminen mutta tutkimuksellisesti orientoitunut tietokirjallisuus. Tämänkaltainen tutkimuspohjainen kirjallisuus on Japanissa alasta riippumatta yleistä, ja sen kirjoittajat saattavat olla (mutta eivät vält-

8 Tämän voi havaita esimerkiksi Tōhoku gakuin -yliopiston ja DiGRA Japanin jäsenen Nobushige Kobayashin listauksessa pelitutkijoista ja pelitutkimuksen yksiköistä Japanissa (Kobayashi 2022). Useassa Kobayashin listaamassa yliopistossa on ainoastaan yksi opettaja tai tutkija, jolta on mahdollista saada ohjausta pelitutkimuksessa.

tämättä ole) myös alan akateemisia asiantuntijoita. Yksi syy tällaisen kirjallisuuden yleisyyteen on se, että japanilaistutkijoita kannustetaan usein julkaisemaan nimenomaan kotimaiselle laajalle yleisölle. Muun muassa kielialueen huomattavasta koosta johtuen laajalle kotimaiselle yleisölle suunnattua kirjallisuutta arvostetaan usein myös akateemisena meriittinä enemmän kuin vaikkapa kansainväliselle tiedeyhteisölle englanniksi suunnattuja tutkimusartikkeleita (Oguma 2018, 25). Tämä julkaisukentän piirre selittää osittain myös japanilaisen pelimusiikkitutkimuksen heikohkoa edustusta kansainvälisellä julkaisukentällä. Samalla se tarkoittaa, että ei-akateemisessa kirjallisuudessa saattaa olla kyse hyvinkin monipuoliseen analyysiin perustuvista julkaisuista, vaikka se rajautuisikin tiukasti määritellyn akateemisen kontekstin ulkopuolelle. Ei-akateemiset julkaisut kuitenkin eroavat tieteellisistä tutkimuksista esimerkiksi siten, ettei niissä eksplikoida teoreettista katsantokantaa, jonka läpi aineistoa tarkastellaan. Kirjoitustyyli on myös tavallisesti yleistajuisempi, eikä lähteitä ole tyypillisesti annettu akateemisen tekstin edellyttämällä tarkkuudella.

Ilmiö ei sinänsä ole Japanille ainutlaatuinen. Todennäköisesti missä tahansa julkaisuympäristössä esiintyy analyyttisesti ansiokasta, akateemisten yhteyksien ulkopuolelle rajautuvaa kirjoittamista, joka saattaa vaikuttaa akateemisen diskurssin paradigmoihin tai käsittelytapoihin. Esimerkiksi englanninkielisessä maailmassa varhaisen populaarimusiikin tutkimuksen paradigmat perustuivat pitkään journalistisessa sisällössä rakennetuille diskursseille (esim. Dale 2018). Ilmiöön on kuitenkin erityistä syytä kiinnittää huomiota Japanissa, jossa sen rooli on korostunut laajemminkin edellä mainituista yliopistomaailman ja julkaisuympäristön käytännöistä johtuen. Tämä korostuu selvästi myös musiikintutkimuksessa. Ei-akateemisen kirjoitusperinteen merkitys on painottunut esimerkiksi populaarimusiikin (ja muun populaarikulttuurin) tutkimuksessa, jossa alalla vakiintuneisiin asiantuntijoihin ei viitata ”tutkijoina” vaan kirjaimellisesti ”kriitikoina” (*hyōronka*). Termistä huolimatta näiden kirjoittajien ja kommentaattorien asiantuntemus ja työnkuva ulottuvat arvottavaa journalistista sisältöä tuottavia kriitikoita laajemmalle, ja heitä pidetään yleisesti esimerkiksi musiikin historian, käytäntöjen, tekijöiden, ilmiöiden ja yleisöjen merkittävimpinä asiantuntijoina. Merkittävä osa myös akateemisen diskurssin paradigmoista on lähtöisin – tai vähintään on ottanut vaikutteita – *hyōronka*-tietokirjallisuudesta. Huomattava esimerkki tästä on Hiromichi Ugayan J-pop-musiikkia käsittelevä teos *J-Pop to wa nani ka* (Mitä J-pop on?), joka esimerkiksi vakiinnutti sittemmin myös tutkimuksessa nousseen käsitteen J-popista ”fantasiana Japanin kansainvälisyydestä” (Ugaya 2005).

Populaarimusiikkiin, taidemusiikkiin tai elokuvamusiikkiin erikoistuneet *hyōronka*-kirjoittajat eivät ole toistaiseksi ottaneet kantaa pelimusiikkiin. Asiaa on harmitellut esimerkiksi pelimusiikin asiantuntijana tunnettu Hirokazu ”Hally” Tanaka:

> [Pelimusiikin] arvosta on ehkä melko vaikeaa kirjoittaa tavalla, joka olisi kenen tahansa ymmärrettävissä. Ainakin on fakta, että musiikkimedia ja musiikkialan *hyōronka*-kirjoittajat ovat vuosien ajan pysytelleet etäällä pelimusiikista. Tämän myötä syntynyt *asiantuntijakeskustelun puute* on huomattava ero elokuvamusiikkiin, johon pelimusiikkia muuten usein verrataan. Alun perin syy tälle puutteelle oli äänipiirien köyhyydessä, mutta pelimusiikin on vaikeaa nousta osaksi asiantuntijakeskustelua jopa nykyään, kun tuon rajoituksen yli on jo päästy. (Tanaka 2009b, 4–5.)

Haluaisin kuitenkin väittää, että *hyōronka*-tyyppisen kirjoittamisen vaikutus on havaittavissa myös japanilaisen pelimusiikkitutkimuksen piirissä, vaikka pelimusiikista kirjoittavien asiantuntijoihin ei (ainakaan vielä) kyseisellä termillä viitattaisikaan. Esimerkiksi Obana ja Uemura (2016) käsittelevät enimmäkseen nimenomaan ei-akateemisen pelimusiikkikirjallisuuden ja -kirjoittelun paradigmoja pohtiessaan alan historiankirjoitusta ja sen käytäntöjä. Pelimusiikin tutkimuksessa on myös esimerkkejä pelialalla vähitellen vakiintuneiden *hyōronka*-tyyppisten kirjoittajien hyödyntämisestä akateemisissa julkaisuissa. Esimerkiksi pelitutkimuksen johdantoteos *Gēmugaku no shinjidai* (Pelitutkimuksen uusi aikakausi; Nakazawa ja Nakagawa 2019) sisältää yhden musiikkia käsittelevän luvun, jonka on kirjoittanut itseensä ”pelimusiikinhistorian tutkijana” (*gēmu ongakushi kenkyūka*) viittaava, edellä lainattu Hirokazu Tanaka. Hän ei kuitenkaan ole akateemisesti koulutettu tutkija vaan aktiivisesti pelimusiikista kirjoittava pelimusiikin tekijä, joka on erikoistunut erityisesti chiptune-musiikkiin ja varhaisen videopelimusiikin ilmaisukeinoihin (vrt. Tanaka 2017).

Japanin tutkimuskentän huomioiden myös ei-akateemisen, laajemmin musiikkia käsitteleviä *hyōronka*-kirjoituksia muistuttavan kirjoitusperinteen tarkastelu on siis oleellista pelimusiikkitutkimuksen ja asiantuntijakeskustelun kenttää kartoitettaessa. Kyseisen kirjoitusperinteen tutkimuksellista merkittävyyttä havainnoidessa joutuu kuitenkin samojen määrittelykysymysten eteen kuin akateemistenkin kirjoitusten kohdalla. Läheskään aina ei ole yksiselitteisesti määriteltävissä, millainen sisältö on luettavissa mukaan ”tutkimuskirjallisuuteen”, joka vastaisi *hyōronka*-kirjoittamisen asiantuntevuutta. Tätä heijastaa myös ei-akateemisen pelimusiikkikirjallisuuden laajuus genrenä, sillä se muodostuu seuraavanlaisista, käyttötarkoituksiltaan erilaisista julkaisuista:

1. Sävellys- ja ohjelmointioppaat
2. Nuottijulkaisut
3. Levy- ja peliantologiat
4. Historiat
5. Yksittäisiin peliyhtiöihin tai -säveltäjiin keskittyvät julkaisut
6. Yleisesti pelimusiikkia käsittelevät (tyypillisesti eri osuuksissaan useampia kategorioita yhdistävät) teokset

Tässäkin kategorisoinnissa on rajoitteensa, sillä eri kategoriat risteytyvät jatkuvasti keskenään. Esimerkiksi levyantologiat sisältävät usein katsauksia pelimusiikin historiaan tai yksittäisiin tekijöihin ja osallistuvat vähintään implisiittisesti pelimusiikin kaanoneiden rakentamiseen (esim. YMCK+FAMICOMANIA 2017; Tanaka 2019b ja 2020; vrt. Obana & Uemura 2016, 13). Vastaavasti yksittäisiin peliyhtiöihin tai -säveltäjiin keskittyvät julkaisut saattavat sisältää historiankirjoitusta tai nuotteja. Yleisesti pelimusiikkia käsittelevät teokset taas sisältävät elementtejä lähes kaikista kategorioista, kuten historiasta, yksittäisistä tekijöistä ja antologioista (esim. Totsuka 1999; G-trance/Mikado 2002). Tämänkaltainen rajankäynti kertoo omalta osaltaan pelimusiikkia käsittelevien julkaisujen monipuolisuudesta, mutta samalla on selvää, että kaikissa tyypeissä *hyōronka*-tyyppisen kirjoittamisen tutkimusperustaisuus ei ole erityisen oleellisessa roolissa.

Määrittelen tässä tutkimusperustaisen tietokirjallisuuden siten, että se pyrkii hahmottamaan ja luomaan käsittelemänsä aineiston perusteella laajaa kokonaiskuvaa ilmiöstä ilman yksittäisen tekijän tai tekijöiden (kuten peliyhtiön tai säveltäjän) merkityksen korostamiseen perustuvaa, mahdollisesti kaupallista agendaa. Näin määriteltynä tutkimuspohjaisuus ei ole kaiken pelimusiikkikirjallisuuden joukossa laajuudeltaan populaarimusiikin *hyōronka*-kirjoituksiin verrattavissa oleva ala, mutta se kattaa erityisesti yhden tutkimusorientoituneen alueen: *teknologiapohjaisen historiankirjoituksen*. Teknologiapohjaisella historiankirjoituksella tarkoitan historiankirjoituksen muodostamista paradigmalle, jossa pelimusiikin kehitystä ja historiallisia muutoksia määrittävät ennen kaikkea pelikonsolien ja niiden äänipiirien teknologian ilmaisumahdollisuudet ja rajoitukset (vrt. Obana 2020, 56). Koska kyseessä on laaja ilmiö, joka risteytyy myös akateemisten julkaisujen kanssa (esim. Obana & Uemura 2016, 13–14), käsittelen sitä seuraavaksi omana osuutenaan.

Teknologiapohjaiselle historiankirjoitukselle perustuvat esitykset ovat – keskinäisistä eroistaan huolimatta – Japanissa niin yleisiä, että niiden kohdalla voidaan puhua laajemmasta paradigmasta. Käytännössä tällainen historiankirjoitus perustuu hieman erilaisin painotuksin kehitysnarratiiviin, jossa pelimusiikin historia käynnistyy pelihalleista mutta alkaa täysipainoisesti Nintendon Famicom-konsolilta. Tämän jälkeen pelikonsolit ja äänipiirit kehittyvät 8-bittisistä 16-bittisiksi, 32-bittisiksi ja 64-bittisiksi ja niin edelleen. Lopulta päädytään tilanteeseen, jossa teknologia ei enää aseta rajoituksia pelimusiikin luomiselle, vaan useat pelit esimerkiksi hyödyntävät elävien muusikoiden soittamaa, äänitettyä musiikkia. Tyypillisesti tarkastelun pääpaino on kuitenkin 1980–90-lukujen musiikissa ja sen ilmaisukeinoissa, joille teknologia asetti huomattavia rajoituksia. (Matsubara 1991; Funano ja Matsukawa 1993; Totsuka 1999; G-trance/Mikado 2002; Iwasaki 2014; YMCK+FAMICOMANIA 2017; Tanaka 2017, 2019b ja 2020; vrt. Obana & Uemura 2016, 9–14.)

Näkökulma ei ole sinänsä ainutlaatuinen Japanille. Myös englanninkielisessä tutkimuskirjallisuudessa on toisinaan pyritty rakentamaan johdonmukaista narratiivia pelimusiikin historiasta teknologisen kehityksen kautta, joskin tyypillisesti myös teknologian laajempia ilmaisullisia sovelluksia käsitellen (Collins 2008; Fritsch 2013; McAlpine 2018). Pelimusiikin tapauksessa tapa kuvata historiaa teknologisen kehityksen kautta rinnastuukin samalla luonnollisesti pelien historiaan. Kuten Karen Collins (2008, 5) huomauttaa, näkökulma on yleisemminkin musiikinhistoriallisesti hyvin luonteva eikä rajoitu vain pelimusiikkiin, vaikka pelimusiikin tapauksissa kytkös teknologiaan onkin hyvin eksplisiittinen. Ovathan esimerkiksi äänilevylle mahtuvan sisällön rajoitteet määritelleet musiikin luomista ja käytäntöjä modernina aikana niin populaari- kuin taidemusiikissakin (vrt. Katz 2004, 3–5).

Laajin yksittäinen kuvaus pelimusiikin ja teknologian kytkeytymisen historiasta on Yūnosuke Iwasakin vuonna 2014 ilmestynyt teos *Gēmu ongakushi* (Pelimusiikin historia). Teoksen jäsennys korostaa nojautumista teknologisen kehityksen vaiheisiin, sillä sen pääluvut jakautuvat konsoliteknologian, äänipiirien ja aikakausien mukaisesti. Ensimmäinen luku siis käsittelee 8-bittisiä konsoleita, toinen 16-bittisiä konsoleita, kolmas 32-bittisiä ja niin edelleen – joskin yksittäisten lukujen sisällä käsitellään rinnakkain myös samoihin aikoihin ilmestyneitä, eri ”sukupolvia” edustavia konsoleita. Iwasakin käsittelyssä pelimusiikin historia hahmottuu voimakkaasti ääniteknologian kehityksen historiana, joka samalla määrittelee *mu-*

siikin historian vaihe- ja käsittelykehyksen. Tämän laajemman kehyksen sisällä käsittely pohjautuu esimerkkien käyttöön enimmäkseen kaupallisesti menestyneistä peleistä ja konsoleista; esimerkiksi jokainen päälukukin on nimetty aikakauden ”edustavimman” (käytännössä kunakin aikana kaupallisesti menestyneimmän) konsolin mukaisesti siten, että ensimmäinen luku käsittele Famicomia, toinen Super Famicomia, kolmas PlayStationia ja niin edelleen. Teoksen laajempaa analyyttista otetta eli eräänlaista tutkimuspohjaisuutta vahvistaa pyrkimys hahmottaa pelimusiikin kehitystä yksittäisten teknologisten ja sisällöllisten innovaatioiden kautta. Iwasaki esimerkiksi nostaa esille *Dragon Quest*-ja *Mega Man*-pelisarjojen tapaa hyödyntää Famicomin äänipiiriä laajasti sen rajoitteista huolimatta (Iwasaki 2014, 22–26). Teos päättyy usean pelimusiikin tekijän haastatteluun, jotka osittain laajentavat käsittelyn näkökulmaa sisältöanalyysista pelimusiikkikulttuurin hahmottamiseen tekijälähtöisessä kehyksessä.

Vastaavia selvityksiä on toteutettu runsaasti myös pienimuotoisempina. Niitä kaikkia yhdistää implisiittisesti jaettu ymmärrys siitä, että pelimusiikin historia on erottamattomasti sidottu konsolien kehitykseen ja että pelimusiikin tarkastelu osana tätä kehitystä on mielekkäin historiankirjoituksen menetelmä (vrt. Obana & Uemura 2016, 9–11). Iwasakin teoksen tavoin näissä esityksissä tyypillisesti tarjotaan laajempaa taustatietoa aikakauden teknologiasta ja sen rajoitteista, ja siirrytään tämän jälkeen antamaan esimerkkejä yksittäisistä peleistä. Näin tarkastelun kehys suuntaa jo lähtökohtaisesti merkittävällä tavalla sitä, millaiset pelit soveltuvat käsiteltäväksi osana laajempaa teknologisen kehityksen narratiivia. (Esim. Totsuka 1999; YMCK+FAMICOMANIA 2017.)

Tämän historiankirjoituksen tavan sisällä jossain määrin poikkeukselliseen ratkaisuun on sen sijaan päätynyt Hirokazu Tanaka, joka käsittelee äänipiirien historiaa ja huomioi – japanilaisille kirjoittajille poikkeuksellisesti – myös ulkomaalaisen teknologian (Hally [VORC] 2002). Historiankirjoitus on tässä tapauksessa sidottu puhtaasti teknologiaan eikä niinkään itse peleihin tai niiden menestykseen, sillä Tanaka ei juurikaan käsittele erikseen yksittäisiä pelejä esimerkkeinä. Tässä mielessä Iwasakin käsittelytapaan verrattuna Tanakan historiankirjoitus mahdollistaa ”tasa-arvoisemman” teknologiahistorian tutkimuksen, joka ei aseta yksittäisiä pelejä muita tärkeämpään asemaan kaupallisen menestyksen perusteella. Samanlaista, tyypillisemmän historiankirjoituksen kaavaa rikkovaa lähtökohtaa hän on jatkanut levyantologioissaan, jotka sisältävät kyllä kaupallisesti menestyneitä pelejä ja musiikkialbumeita, mutta myös marginaalisempia julkaisuja (Tanaka 2019b; 2020). Erityisen kiinnostavia ovat kuitenkin esiteltävien levyjen ja pelien valintaperusteet. Tanaka

on nimittäin valinnut kaiken pelimusiikin ”mestariteosten” (*meiban*) joukosta esiteltäväksi ”mestariteoksia *musiikillisesta* näkökulmasta” (Tanaka 2019b, 4). Lähtökohta on siis tässäkin suhteessa ”tasa-arvoisempi” kuin kaupalliseen menestykseen perustuvassa historiankirjoituksessa, mutta kummassakaan tapauksessa Tanaka ei huomioi sitä, miten teknologiat ja musiikin ilmaisukeinot toimivat osana itse peliä ja pelikokemusta. Tätä näkökulmaa hän tosin on paikannut tieteellisessä kontekstissa julkaistussa artikkelissaan, jossa hän käy läpi pelien äänimaailman vaikutusta pelikokemukseen aiempien, pääasiassa englanninkielisiin tieteellisiin julkaisuihin perustuen (Tanaka 2019a).

Teknologiapohjaisen historiankirjoituksen voisikin ajatella ideaalitapauksessa sisältävän sekä itse teknologian että sen käyttötapojen ja vastaanoton havainnointia. Tässä paradigma myös risteytyisi luontevasti laajemman teknologiatutkimuksen perinteen kanssa. Kuten Mikko Ojanen huomauttaa musiikkiteknologitutkimukseen liittyen:

> Teknologiatutkimuksessa tarvitsemme pulttien ja mutterien sekä elektroniikan piirissä yksittäisten komponenttien tasolle meneviä käsittelyjä. Näiden oheen tarvitsemme kuitenkin myös laveampien näkökulmien tarkasteluja. Parhaimmillaan musiikkiteknologiatutkimuksessa internalistinen näkökulma yhdistyykin kontekstualisoivaan otteeseen. (Ojanen 2018, 3–4.)[9]

Kuitenkin juuri pelien kaupalliseen menestykseen pohjautuva teknologiapohjaisen historiankirjoituksen paradigma on Japanissa huomattavan vahva, eikä sitä ole juurikaan Japanissa kyseenalaistettu pelimusiikin historian kirjoittamisen lähtökohtana (vrt. Obana ja Uemura 2016). Laajemman pelimusiikin tutkimuksen kannalta tämäntyyppisessä historianmuodostuksessa on rajoitteita, jotka liittyvät etenkin paradigman kehystykseen. Teknologiapohjainen historiankirjoitus perustuu tyypillisesti implisiittiselle pelimusiikin kanonisaatiolle, joka käytännössä pohjautuu pelien myyntilukujen perusteella määriteltyyn suosioon. Esimerkiksi Giichi Totsuka katsoo toimittamassaan antologiassa tämänkaltaisen kanonisaation olevan lähes itsestään selvä peruste käsittelytavalle: ”On ehkä jossain määrin holtitonta käsitellä yhdessä kaikenlaista pelimusiikkia (käytetty äänipiiri, kappaleen tunnelma jne.) aikakausittain, mutta tämä

9 Jako *internalistiseen*, *eksternalistiseen* ja *kontekstualisoivaan* tutkimukseen on peräisin John M. Staudenmaierilta. Internalistinen viittaa tässä teknologisten objektien itsensä tarkasteluun, kun taas eksternalistinen tutkii niiden sosiaalista roolia, kuten esimerkiksi reseptiota ja käyttöä. *Kontekstualisoiva* tutkimus puolestaan tarkastelee teknologiaa ja sen kehitystä osana laajempaa sosiokulttuurista ja historiallista kontekstia. (Staudenmaier 1985.)

lähtökohta saavuttanee suurin piirtein kunkin aikakauden pääsuunnat" (Totsuka 1999, 2). Tässä tapauksessa "pääsuunnat" määrittelee käytännössä pelien kaupallinen menestys, eli käsittelyä määrittelevät oikeastaan vahvemmin pelit kuin niiden musiikki.

Pelimusiikin historia on luonnollisesti sidottu pelien historiaan, joten näiden käsittely yhdessä voi olla hyvinkin perusteltua. Kanonisoivassa näkökulmassa on kuitenkin rajoitteensa, mikäli pelimusiikin ja pelin kaupallinen suosio ja tätä kautta oletettu "laatu" ja "historiallinen merkitys" assosioidaan suoraviivaisesti toisiinsa. Tämä näkökulma jättää esimerkiksi huomioimatta (implikoimansa) "vähemmän merkittävien" pelien musiikin mahdollisen vaikutuksen laajempiin pelimusiikin historioihin. Syytä myös näiden pelien huomioimiselle kuitenkin olisi esimerkiksi yksittäisten tekijöiden merkityksen kautta; ovathan monet suositut pelisäveltäjät kirjoittaneet uransa aikana musiikkia myös huomattavasti vähemmän tunnettuihin ja kaupallisesti heikosti menestyneisiin peleihin, jotka ovat kuitenkin saattaneet merkittävästi vaikuttaa heidän paremmin tunnettuihin töihinsä. Teknologiapohjaiselle historiankirjoitukselle perustuvat esitykset eivät myöskään tyypillisesti ota kantaa pelimusiikin käyttöön osana pelejä tai erityispiirteisiin musiikkina (esimerkiksi pelimusiikin vaikutus immersion kokemukseen, epälineaarisuus, toistuvuus, pelaajan "tekijyys"; vrt. Collins 2008; Summers 2016; Obana 2016). Tätä kautta pelimusiikki näyttäytyykin historiallisissa esityksissä – ironista kyllä – eräänlaisena "absoluuttisena musiikkina", joka on irrotettu alkuperäisestä kontekstistaan. Taustalla saattaa vaikuttaa ajatus siitä, että todennäköisin lukijakunta eli pelaajat tuntevat pelimusiikin käytäntöjä intuitiivisella tasolla, eikä niitä siksi ole tarvetta tuoda esiin. Obana ja Uemura (2016, 14–16) kuitenkin esittävät, että tulevaisuudessa juuri näiden muista musiikinlajeista poikkeavien käytäntöjen tulisi toimia perustana pelimusiikin historiankirjoitukselle. Tällainen historiankirjoitus voisi esimerkiksi huomioida musiikin käyttötapojen historiallista kehitystä pelkän teknologisen kehityksen sijaan.

Yksi konkreettinen esimerkki teknologiapohjaisen historiankirjoituksen kaupalliseen menestykseen pohjaavan paradigman rajoitteista on se, miten se tyypillisesti hahmottaa "pelimusiikin" ainoastaan pelihalli- ja konsolipelien musiikin historiana ja jättää huomiotta tietokonepelien musiikin (vrt. Obana & Uemura 2016, 10).[10] Laajempi tietokonepelien huomioitta jättäminen on tyypillistä myös japanilaisille pelihistorioille,

10 Poikkeukset tähän ovat sellaiset levyantologiat, jotka sisältävät myös tietokonepelien musiikkia (Totsuka 1999; Tanaka 2019b; 2020), sekä Tanakan (Hally [VORC] 2002) historiallinen selvitys, joka tosin ei käsittele pelien musiikkia vaan pelimusiikin tuottamiseen käytettyjä äänipiirejä.

mihin syynä lienee konsoli- ja tietokonepelien erilainen asema: siinä missä konsolipelit ovat valtavirran kulttuuria, tietokonepelit ovat pysytelleet rajatumman harrastajakunnan suosiossa (esim. Kadokawa Ascii Research Laboratories 2021). Jos tarkoitus on kuitenkin käsitellä ”pelimusiikin historiaa” Japanissa, tietokonepelien pois rajaaminen ei ole perusteltua johtuen tietokone- ja konsolipelien musiikin lukuisista risteymistä. Esimerkiksi huomattavat peliyhtiöt kuten Enix, Falcom ja Square ovat tuottaneet runsaasti sekä tietokone- että konsolipelejä, joihin ovat tehneet samat henkilöt – mukaan lukien Japanin pelimusiikkikentällä arvostetuimpiin kuuluvat säveltäjät, kuten Kōichi Sugiyama (1931–2021), Nobuo Uematsu (s. 1959) ja Yūzō Koshiro (s. 1967). Erityisesti Falcom myös käänsi pelejään alustalta toiselle, jolloin sama peli saattaa olla osa sekä tietokone- että konsolipelien historiaa (Falcom 2013). Jos historiaa tarkastellaan musiikin ja sen tekijöiden eikä teknologioiden pohjalta, tietokone- ja konsolipelien musiikin välillä voidaan siis havaita myös monentyyppistä rajakäyntiä.

Lisäksi kirjoittelu, joka pyrkii tulkintakehyksestään tarkastellen loogisesti etenevän narratiivin rakentamiseen, sisältää väistämättä aukkoja. Erityisesti syy-seuraussuhteiden osoittaminen pelkkään musiikilliseen sisältöön ja pelin kaupalliseen menestykseen perustuen on erittäin tulkinnanvaraista. Esimerkiksi Hirokazu Tanaka on käsitellyt Iwasakin historiateosta kriittisesti juuri tästä syystä (hally [VORC] 2014). Tanakan esittämä kritiikki keskittyy pääasiassa yksittäisten faktatietojen oikeellisuuteen, mutta se nostaa samalla esiin tärkeitä kysymyksiä siitä, missä määrin yksittäisten pelien tai tekijöiden vaikutusta laajemmin pelimusiikkiin voidaan ylipäänsä määrittää ja ovatko kaikki Iwasakin uusina innovaatioina esittämät ilmaisukeinot todella ensimmäisiä laatuaan. Pyrkimys rakentaa pelimusiikin historiaa pelien kanonisaation ja teknologian näkökulmasta onkin erityisesti akateemisen historiankirjoituksen näkökulmasta ongelmallinen, sillä se ei tunnista tai perustele kanonisaatioon pohjautuvia premissejään (vrt. Citron 1993; Gibbons 2020). Lisäksi kanonisaatiosta musiikinhistorian kirjoittamisen muotona on pyritty jo pidempään eroon; sen sijaan historiantutkimuksessa on keskitytty ennemmin pluralistisempaan *historioiden* hahmottamiseen (vrt. Kurkela & Väkevä 2009; Strohm 2018).

Samalla on luonnollisesti syytä tiedostaa, ettei ei-akateemisen kirjoitusperinteen voi olettaakaan ottavan kantaa akateemisessa kontekstissa määriteltyihin historianmuodostuksen paradigmoihin. Lisäksi teknologiapohjainen historiankirjoitus sisältää kiinnostavia lähtökohtia pelimusiikin akateemiselle tutkimukselle. Tässä mielessä ei myöskään ole yllättävää, että ei-akateeminen kirjallisuus on Japanissa huomioitu usein osana akateemista tutkimusta.

Ensinnäkin ei-akateemisen historiankirjoituksen implikoima kanonisaatio tarjoaa myös akateemiselle tutkimukselle mahdollisuuden havainnoida, määritellä ja kyseenalaistaa kanonisaation mekanismeja pelimusiikin kohdalla. Johtuen musiikin alkuperäisestä käyttöyhteydestä osana pelejä pelimusiikin kanonisaatio poikkeaa osittain luonteeltaan esimerkiksi taide- ja populaarimusiikin kanonisoinnista. Tästä syystä juuri pelimusiikin tutkimus voi tarjota uusia näkökulmia myös musiikin- ja taiteentutkimuksen kannalta oleelliseen kanonisaation mekanismien tutkimukseen. Toiseksi Tanakan (Hally [VORC] 2002) edustama teknologiapohjaisuus, joka ei ota kantaa yksittäisiin peleihin osana suurta kaanonina vaan pikemminkin käyttää yksittäisiä teknologioita analyysin raameina, tarjoaa yhden mielekkään tavan havainnoida pelimusiikin ilmaisua. Tämänkaltainen tarkastelu voisi vertautua esimerkiksi yksittäisen aikakauden musiikin ilmaisun tai yksittäisen soittimen käyttötapojen tutkimukseen joissain muissa musiikkigenreissä (vrt. McAlpine 2018).

Kolmanneksi teknologiapohjainen historiankirjoitus koskettaa omalta osaltaan kysymystä siitä, *mitä* pelimusiikki on ja mitkä ovat sen erityispiirteitä genrenä. Kuten Obana (2020, 57) huomauttaa, suuri osa teknologiapohjaisesta historiankirjoituksesta keskittyy ajalta noin 1970-luvulta 1990-luvulle. Useat pelimusiikkioppaat esimerkiksi keskittyvät avaamaan Famicomin äänipiiriteknologiaa ja katsovat, että *pelimusiikin* omin ilmaisu kumpuaa näistä rajoitteista (G-trance/Mikado 2002; YMCK+FAMICOMANIA 2017; Tanaka 2017). Giichi Totsuka (1999, 52) on jopa määritellyt 1980-luvun lopun tästä syystä pelimusiikin ”kultakaudeksi”. Samankaltaisen näkemyksen jakavat myös useat pelimusiikin tekijät. Kuten esimerkiksi Nobuo Uematsu toteaa Yūnosuke Iwasakin haastattelussa:

> Ihmiset eivät uskoakseni toivo itselleen rajattomia mahdollisuuksia. Mielestäni tuon ajan pelimusiikki loistaa nykypäivänäkin juuri siksi, että äänien ja sävyjen määrä oli rajallinen ja jokainen pelisäveltäjä kehitti omat tekniikkansa sitä varten. (Iwasaki 2014, 143.)

Tämän näkemyksen mukaan ”pelimusiikin” omin ilmaisu ja määrittely kumpuavat siis nimenomaan teknologisista rajoitteista, jolloin esimerkiksi 2020-luvun elokuvamaista kerrontaa hyödyntävien pelien musiikki rajautuu määritelmän ulkopuolelle. Esimerkiksi Hirokazu Tanaka määritteleekin pelimusiikin omimman olemuksen käytännössä chiptune-ilmaisun kautta ja on kuvannut ”väärinkäsitykseksi” ajatusta, jonka mukaan monipuolisemmat ilmaisumahdollisuudet ja esimerkiksi elävien muusikoiden hyödyntäminen pelimusiikissa merkitsisi musiikin ”edistystä” (hally

[VORC] 2014). Tanaka päinvastoin katsoo, että esimerkiksi chiptune-ilmaisun arvostus nykypäivänä kertoo pitkästä ja näin ollen merkittävästä kehityksestä, jonka myötä alun perin yksinkertaisena piipityksenä pidetyistä ilmaisukeinoista on muodostunut kansainvälisesti kiinnostusta herättänyttä musiikkia (Tanaka 2017, 5; 2019a, 185–186). Näkemys on toki subjektiivinen, mutta se korreloi osaltaan kansainvälisesti pelimusiikkitutkimuksen piirissä esitetystä ajatuksesta, jonka mukaan pelimusiikin analyysi edellyttää omanlaisten esteettisten kategorioiden ja ilmaisukeinojen hahmottamista (esim. Collins 2008; Summers 2016; Obana 2016; Fritsch & Summers 2021). Teknologiseen kehitykseen sidottu määritelmä saattaakin tarjota työkaluja sen arvioimiseen, mikä esimerkiksi elokuvamaisia kerrontakeinoja noudattavien pelien musiikissa on määritelmällisesti ”pelimusiikkia”.

Lopuksi: siltoja Japanin ja muun maailman välillä

Tämän katsauksen oleellisimman sisällön voi tiivistää seuraavaan kolmeen havaintoon. Ensinnäkin pelimusiikin akateeminen tutkimus on Japanissa siinä määrin vähäistä ja hajanaista, että varsinaisesta pelimusiikin tutkimuksen kenttää maan akateemisessa keskustelussa ei varsinaisesti ole. Alan olemassa oleva tutkimus Japanissa on myös painottunut huomattavan eri tavoin kuin englanninkielinen tutkimus ja keskittyy erityisesti luonnontieteellisiä tutkimusmetodeja hyödyntävään tutkimukseen. Osittain nämä piirteet selittyvät Japanin akateemisen maailman käytännöillä. Toiseksi akateemisen tutkimuksen kenttää kuitenkin laajentaa japanilaiselle asiantuntijadiskurssille tyypillinen ei-akateeminen kirjoitusperinne, joka vertautuu osittain vakiintuneempaan *hyōronka*-kirjoittamiseen esimerkiksi populaarimusiikin piirissä. Kolmanneksi ei-akateeminen kirjoitusperinne on määritellyt pelimusiikin historiankirjoituksen paradigmoja ja tarjoaa potentiaalisesti kiinnostavia näkemyksiä myös akateemiselle tarkastelulle.

Japanilainen ja muualla maailmassa tehtävä tutkimus ovat pysytelleet toisilleen lähes täysin erillisinä saarekkeina (Yamakami 2022). Poikkeuksen tähän muodostavat kaksi tutkijaa: Takashi Obana, joka on usein viitannut työssään länsimaiseen pelimusiikin tutkimuskirjallisuuteen, sekä Masashi Yamada, joka on julkaissut tutkimusryhmiensä kanssa peliaudioon liittyen myös englanniksi – tosin pelimusiikkitutkimuksen tutkimuskirjallisuuteen viittaamatta. Myös Hirokazu Tanaka hyödyntää akateemisessa artikkelissaan länsimaisen pelimusiikkitutkimuksen ha-

vaintoja. Länsimaisessa tutkimuskirjallisuudessa taas ei tyypillisesti ole viitattu japaninkieliseen kirjallisuuteen – akateemiseen tai ei-akateemiseen – oletettavasti tutkimuksen kielimuurista johtuen, vaikka tutkimus käsittelisikin japanilaista musiikkia. Tähänkin on luonnollisesti joitain poikkeuksia.

Tämän katsauksen perusteella japanilainen ja englanninkielinen tutkimus hyötyisivät toistensa näkökulmien laajemmasta käytöstä. Ensinnäkin laajempi pelimusiikin kansainvälisen tutkimuskentän hyödyntäminen akateemisessa tutkimuksessa laajentaisi sen näkökulmia ja voisi mahdollisesti myötävaikuttaa vankemman pelimusiikin tutkimusperinteen muodostumiseen myös Japanissa. Toiseksi japanilainen kirjallisuus on niin voimakkaasti keskittynyt japanilaisiin peleihin, että varsinkin historianmuodostuksessa se hyötyisi laajemman kansainvälisen näkökulman huomioimisesta. Esimerkiksi Iwasaki viittaa historiateoksessaan useisiin pelimusiikin käyttötapoihin ja ilmaisukeinoihin japanilaisina innovaatioina, vaikka vastaavia ilmaisukeinoja olisi käytetty jo aiemmin muualla maailmassa.[11] On totta, että japanilaisten pelien ja samalla niiden musiikin käsittely kansallisessa kontekstissa on sinänsä perusteltua, sillä kotimaiset pelit ovat Japanissa yleisesti ottaen huomattavasti suositumpia kuin länsimaiset (Kadokawa Ascii Research Laboratories 2021). Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, ettei japanilainen pelimusiikki olisi voinut ottaa vaikutteita muualta maailmasta.[12] Toistaiseksi ainoa poikkeus japanilaisen kirjoituksen kotimaiseen painotukseen ovat Hirokazu Tanakan toimittamat levyantologiat, jotka sisältävät myös joitain ulkomaalaisia pelejä (Tanaka 2019b; Tanaka 2020). Myös Iwasaki mainitsee kaksi esimerkkiä Japanissa

11 Yksi Iwasakin mainitsema esimerkki on se, miten *Dragon Questissa* (1986) musiikki vaihtuu tunnelmaltaan, sävellajiltaan, tempoltaan ja rytmiltään siirryttäessä pelialueelta toiselle (Iwasaki 2014, 8). Kyseisiä käytäntöjä on kuitenkin esiintynyt aiemmin ainakin yhdysvaltalaisissa peleissä, kuten *Ultima III:ssa* (1983), joka ilmestyi myös Japanissa 1985 eli on näin ollen voinut potentiaalisesti vaikuttaa myös japanilaispeleihin. Famicomille ilmestyneeseen japanilaisversion musiikin sävelsi populaarimusiikin tekijänä maineikas muusikko ja musiikkituottaja Tsugutoshi Gotō (s. 1952). Näin ollen japanilaisjulkaisun musiikki oikeastaan sisältyy *japanilaisen* pelimusiikin historiaan. Gotōn soundtrack – joko tekijän omasta aloitteesta tai alkuperäispelin esimerkkiä seuraten – myös sisältää erilaisia tunnelmia, sävellajeja ja tempoja, joiden hyödyntämistä Iwasaki esittää vasta myöhemmäksi innovaatioksi Japanissa.

12 Esimerkiksi vuonna 1986 käynnistynyt *Dragon Quest* -pelisarja – joka on yksi Japanin kaikkien aikojen menestyneimmistä pelisarjoista ja jonka musiikki tyypillisesti mainitaan yhtenä japanilaisen pelimusiikkihistorian merkittävimmistä (Iwasaki 2014) – otti tunnetusti vaikutteita *Wizardry*- ja *Ultima*-peleistä (Square Enix 2016). Vaikka japanilainen historiankirjoitus keskittyisi jatkossakin vain japanilaisiin peleihin, myös niiden yhteydessä olisi hyödyllistä huomioida transnationaalisia näkökulmia.

suosittujen ulkomaalaispelien musiikeista, mutta nämä jäävät kokonaiskäsittelyssä jokseenkin kursoriselle tasolle (Iwasaki 2014, 57–58; 119).

Vastaavasti Japanin ulkopuolella tehty tutkimus hyötyisi Japanissa tuotetusta tutkimustiedosta. Tällaista tutkimustietoa on tietysti konkreettinen historiankirjoitus, mutta samalla erityisesti ei-akateeminen tutkimusperinne ja sen teknologisen kehityksen painotus voivat tuoda kiinnostavia näkökulmia ”pelimusiikin” käsitteen ja ominaispiirteiden määrittelyyn. Erilaisia ilmaisutapoja analysoineet tekstit voisivat myös hyötyä toisistaan. Esimerkiksi englantilainen pelisäveltäjä Neil Baldwin on esittänyt, että japanilaiset ja länsimaiset säveltäjät hyödynsivät Famicomin ilmaisukeinoja toisistaan poikkeavilla tavoilla (ks. McAlpine 2018, 120–121). Näiden erojen tarkastelu japanilaista kirjallisuutta hyödyntäen saattaisi syventää näkökulmaa aihepiiriin; onhan japanilaisessa pelimusiikkikirjallisuudessa käsitelty laajasti yksittäisten pelien ilmaisua.

Vielä oleellisempaa japanilaisten näkökulmien hyödyntäminen olisi tutkimuksissa, jotka käsittelevät pelimusiikkikulttuuriin liittyviä kysymyksiä. Esimerkiksi Lemon ja Rietveld (2021) esittävät tutkimuksessaan, etteivät Capcom-peliyhtiön naissäveltäjät ole saaneet riittävää tunnustusta työstään muun muassa varhaisten pelien tekijätietojen epäselvyydestä johtuen. Lemon ja Rietveld arvelevat syyn johtuvan ennen kaikkea säveltäjien sukupuolesta. Heidän havaintonsa naisten asemasta videopelituotannossa ovat osuvia ja tarpeellisia, minkä lisäksi naistekijöiden tunnustuksen puutetta on syytäkin korostaa Japanin musiikkimaailmassa yleisesti. Väitteet juuri Capcomin pelisäveltäjänaisten saamasta vähäisemmästä huomiosta eivät kuitenkaan Japanin sisällä pidä niin yksiselitteisesti paikkaansa kuin artikkeli antaa ymmärtää. Ensinnäkään vaikeus tunnistaa varhaisten pelien tekijöitä ei rajoitu vain naisiin, sillä sukupuolineutraaleja pseudonyymejä käytettiin kaikista tekijöistä (minkä Lemon ja Rietveld tosin myös tunnistavat). Toiseksi – ja tärkeämpänä havaintona – juuri pelimaailma on ollut Japanin kaiken musiikkituotannon joukossa alusta asti poikkeuksellisen vastaanottavainen naistekijöille, ja japanilaiset pelimusiikkihistoriat tyypillisesti tunnistavatkin naistekijöiden arvon useissa varhaisissa pelimusiikin innovaatioissa. Esimerkiksi Miki Higashinon (s. 1965), Emiko Ishikawan (s. 1964), Yōko Kannon (s. 1963), Yuriko Keinon (s. 1956), Manami Matsumaen, Junko Ozawan, Yōko Shimomuran (s. 1967) ja Kinuyo Yamashitan kaltaisten varhaisten pioneerien työ on nostettu esiin japanilaisessa pelimusiikkikirjallisuudessa (Totsuka 1999; G-trance/Mikado 2002; Falcom 2013, 242–247; Iwasaki 2014; hally (VORC) 2014; YMCK+-FAMICOMANIA 2017; Tanaka 2017, 2019b ja 2020). Japanin sisältä katsottuna väitettyä tunnustuksen puutetta oleellisempi kysymys onkin, miksi

naistekijät ovat saaneet poikkeuksellisia toimintamahdollisuuksia luovina musiikintekijöinä nimenomaan alalla, jossa tekijä ei ole julkisesti näkyvä hahmo (vrt. Lehtonen 2021; 2022, 65–76). Tämä olisi kokonaan oman analyysinsa aihe.

On kuitenkin todennäköistä, että tämänkaltaisten kuilujen ylle rakentuu tulevaisuudessa myös siltoja. Paitsi että näin on aiemminkin tapahtunut Japanista ja Japaniin (esim. Oguma 2018), länsimaisen pelimusiikin tutkimuksen piirissä on jatkuvaa ja kasvavaa kiinnostusta japanilaisia näkökulmia kohtaan. Tämä on havaittavissa esimerkiksi tutkimuskirjallisuuden ja konferenssiesitelmien aiheissa, mutta ilmiö toimii myös toiseen suuntaan. Esimerkiksi Yōhei Yamakamin tätä kirjoittaessani vasta alkanut peliaudion tutkimusta havainnoiva projekti pyrkii hahmottamaan tutkimusalaa paitsi Japanin sisällä myös kansainvälisessä kontekstissa. Yamakami nostaa erityisesti esille tarpeen rakentaa alalle koherenssia ja liittää se osaksi kansainvälistä keskustelua (Yamakami 2022). Omalta osaltaan pyrkimys heijastuu myös viime vuosien akateemisessa pelimusiikin tutkimuksessa, joka on hyödyntänyt laajasti alan englanninkielistä lähdekirjallisuutta (esim. Tanaka 2019a; Obana 2020).

Samalla on kuitenkin syytä huomauttaa, että japanilaisella tutkimusmaailmalla on – alasta riippumatta – omat käytäntönsä ja paradigmasta. Näistä moni poikkeaa englanninkielisestä maailmasta ja tieteenteon niin sanotusti ”kansainvälisestä” kentästä, jota määrittelevät pitkälti angloamerikkalaiset paradigmat (vrt. Lehtonen ym. 2022). Tässä artikkelissakin on tarkoituksella vältetty ilmaisuja, joiden perusteella japanilainen tutkimus seuraisi väistämättä englanninkielisen tutkimuksen kehitystä ja olisi siitä tällä hetkellä näin ollen ”jäljessä”. On täysin mahdollista, ettei Japaniin kehity laajaa, vakiintunutta pelimusiikin tutkimusperinnettä – tai että mahdollisesti tulevaisuudessa vakiintuva perinne on paradigmoiltaan huomattavan erilainen kuin englanninkielisessä tutkimusmaailmassa. Tavallaanhan tämänkaltaisesta kehityksestä on havaittavissa viitteitä myös tässä katsauksessa; niin suuri osa akateemisesta tutkimuksesta Japanissa on keskittynyt luonnontieteellisiä metodeja hyödyntäviin tutkimuksiin. Samat havainnot tietysti koskevat myös muilla kielillä tehtyä tutkimusta. Japanilainen tutkimus voi siksi tarjota myös vaihtoehtoisia tapoja ymmärtää sitä, mitä pidetään pelimusiikin tutkimuksena, mitkä ovat sen määrittäviä paradigmoja ja mitä kaikkea se kattaa. Nämä taas ovat alan tutkimuskentän kannalta oleellisia kysymyksiä missä tahansa kieli- ja kulttuuriympäristössä.

Lähteet

Katsauksessa tarkasteltu japaninkielinen akateeminen tutkimuskirjallisuus

Baba, Manami ja Akinori Itō. 2022. ”FPS gēmu ni okeru jūseion no inshōsai ga pureipafōmansu ni ataeru eikyō: ’VALORANT’ o jirei to shite”. *Eizō jōhō media gakkai gijutsu hōkoku = ITE technical report* 46 (10): 337–340.

Fukunaga, Daiki ja Yasunari Obuchi. 2018. ”Rizumu akushon gēmu ni okeru kiion no jidō suitei”. *Gazō denshi gakkai kenkyūkai kōen yokō* 17.04 (0): 172–175. https://doi.org/10.11371/wiieej.17.04.0_172

Iijima Yūdo, Yūichi Tokoro ja Masashi Yamada. 2015. ”Gēmu ongaku ni miru wafū horā to yōfū horā no chigai”. *Ongakuonkyō kenkyūkai shiryō* 34 (5): 1–5.

Kagawa, Toshimune, Hiroshi Tezuka ja Mari Inaba. 2015. ”Ongaku no jūyōna kōsei yōso no chūshutsu no teian: Ongaku gēmuyō fumen jidō seisei no tame ni”. *Entateinmento konpyūtingu shinpojiumu 2015 ronbunshū*: 326–333.

Kajiura, Hisae ja Shin’ichi Nakayama. 2010. ”Ongaku to kōkaon ga burokku kuzushi gēmu no furō taiken ni ataeru eikyō”. *Dejitaru gēmugaku kenkyū* 4 (1): 13–18.

Kapukon sofutowea gijutsubu. 2001. ”Gēmu saundo ni okeru onkyō gijutsu ni tsuite”. *Nihon onkyō gakkai shi* 57 (11): 733–736.

Kishi, Tomoya. 2013. ”Gēmu ōdio no fuka kachi kōjō”. S*ōon seigyo = The journal of the INCE of Japan* 37 (5): 280–285.

Kishi, Tomoya, Kenji Kojima, Masataka Nakahara, Toshiki Hanyū ja Kazuma Hoshi. 2012. ”Terebi gēmu ni okeru saundo efekuto: Intarakutibu ribābu no Kaihatsu”. *Nihon onkyōgakkaishi* 68 (7): 362–368. *https://doi.org/10.20697/jasj.68.7_362*

Kitaoka, Ichidō. 2012. ”Gēmu ongaku to ongaku gēmu: Chōkaku gēmu no ongakusei jirei”. *Jin’ai joshi tankidaigaku kenkyū kiyō* 44: 79–85.

Komori, Shigenobu, Shinji Yamada ja Fujisawa Nozomi. 2001. ”The effect of music on the performance and impression in a video racing game”. *Journal of music perception and cognition* 7 (2): 65–76.

Nakanishi, Tetsuichi. ”Gēmu ni okeru okugai kūkan o taishō to shita saundo sekkei”. 2021. *Nihon onkyō gakkaishi* 77 (10): 658–663. https://doi.org/10.20697/jasj.77.10_658

Nakazawa Shin’ichi ja Daichi Nakagawa. 2019. *Gēmugaku no shinjidai: Yūgi no genri AI no yasei kakuchō suru riariti*. Tokio: NTT shuppan.

Obana, Takashi. 2009a. ”Kateiyō bideogēmu ni okeru ’ongaku’ no tanjō: Famirīkonpyūta to ’Donkī kongu’ o chūshin ni”. *Core Ethics* 5: 35–45.

Obana, Takashi. 2009b. ”Bideogēmu reimeiki ni okeru gēmusaundo no shosō: ’Supēsu inbēdā’ (1978) no kōsatsu o tsūjite”. *Art research* 9: 105–114.

Obana, Takashi. 2016. *Eiga ongaku kara gēmu ōdio e: Eizō onkyō kenkyū no chihei*. Kioto: Kōyō shobō.

Obana, Takashi. 2020. ”Gēmu ōdio kenkyū no tenbō: Intarakutibu myūjikku ga motarasu onkyō media no kakuchō ni mukete”. *Ritsumeikan eizōgaku* 13–14: 55–67. https://doi.org/10.34382/00014337

Obana, Takashi ja Masayuki Uemura. 2011. ”’Sūpā Mario’ no ongakuron: Gēmusaundo sutadīzu no tame no shiron toshite”. *Ritsumeikan eizōgaku / Ritsumeikandaigaku eizō gakkai-hen* 4: 7–18.

Obana, Takashi ja Masayuki Uemura. 2013. ”Gēmu ōdio e no ’jikanron’ teki apurōchi”. *Ritsumeikan eizōgaku / Ritsumeikandaigaku eizō gakkai-hen* 6: 7–17.

Obana, Takashi ja Masayuki Uemura. 2016. ”’Gēmu ongakushi’ no saikōsei ni mukete”. *Ritsumeikan eizōgaku / Ritsumeikandaigaku eizō gakkai-hen* 9: 7–18.

Sakurai, Risa, Akinori Itō, ja Ken’ichirō Itō. 2021. ”Entateimento bun’ya ni okeru intarakutibu saundo dezain shuhō no ruikei bunseki”. *Eizō jōhō media gakkai gijutsu hōkoku* 41.12 (0): 269–270. https://doi.org/10.11485/itetr.41.12.0_269

Tanaka, Hirokazu. 2019a. ”Bideogēmu saundo wa, ika ni shite kikareru ka: Chikakute tōi, pureiyā to saundo no kankei”. Teoksessa *Gēmugaku no shinjidai: Yūgi no genri AI no yasei kakuchō suru riariti*, toim. Shin’ichi Nakazawa ja Daichi Nakagawa, 74–88. Tokio: NTT shuppan.

Taniguchi, Akinori, Hirade Yūta, Yamada Shinji. 2020. ”Shīmuresu ni sen’i suru gēmu ongaku no tokuchō”. *Ongakuonkyō kenkyūkai shiryō* 39 (5): 1–6.

Tsuchida, Yoshinori. 2013. ”Gēmu gyōkai de no ongaku jōhōshori no ima”. *Jōhō shori gakkai kenkyū hōkoku [Ongaku jōhō kagaku]* 42.

Watanabe, Nonoka, Akinori Itō ja Ken’ichirō Itō. 2016. ”Gēmu no keizokuteki shikaku hyōgen ni okeru saundo torigā ni kan suru dezainpatān no kentō to jissō”. *Gazō denshi gakkai kenkyūkai kōen yokō* 15.04 (0): 140–141. https://doi.org/10.11371/wiieej.15.04.0_140

Yamada, Masashi. 2011. ”Baiohazādo shirīzu no ongaku no inshō hyōtei”. *Nihon onkyōgakkai kōen ronbunshū* 2011: 921–922.

Yamada, Masashi. 2012. ”Gēmu/kētai no ongaku”. *Shisutemu seigyo jōhō gakkaishi shisutemu/seigyo/jōhō* 56 (5): 226–231. https://doi.org/10.11509/isciesci.56.5_226

Yawata, Daiki, Akinori Itō ja Ken’ichirō Itō. 2017. Gēmusaundo ni okeru karada hojikan to undō shutaikan no bunseki to moderuka. *Dai 79-kai zenkoku taikai kōenronbunshū* 2017 (1): 977–978.

Yoneda, Ryō, Masanari Tsukamoto ja Masashi Yamada. 2014. ”Gēmu eizō to gēmu ongaku no chōwakan ni kan suru kenkyū”. *Nihon onkyōgakkai kenkyū happyōkai kōenronbunshū Nihon onkyō gakkai hen*: 901–904.

Yoneyama, Akihiro, Akinori Itō ja Kōji Mikami. 2018. ”AR kādogēmu no saundo dezain shuhō ni kan suru kiso kentō”. *Gazō denshi gakkai kenkyūkai kōen yokō* 17.04 (0): 141–142. https://doi.org/10.11371/wiieej.17.04.0_141

Yoneyama, Akihiro, Akinori Itō ja Kōji Mikami. 2019. ”AR gēmu o sōtei shita saundo dezain tsūru kaihatsu”. *Eizō jōhō media gakkai gijutsu hōkoku = ITE technical report* 43 (9): 337–340.

Falcom. 2013. *Nihon Farukomu ongaku taizen: Farukomu rēberu 25shūnen kōshiki kinen hon*. Tokio: Kyara ani.

Funano, Haruki ja Jun'ichirō Matsukawa. 1993. *Gēmu myūjikku daijiten*. Tokio: JICC shuppankyoku.

G-Trance/Mikado. 2002. *Sō da, gēmu myūjikku o kikō!* Tokio: Micro Magazine.

Hally (VORC). 2002. "Bideogēmu ongen chippu no rekishi". Teoksessa *Sō da, gēmu myūjikku o kikō!*, toim. G-Trance/Mikado, 8–19. Tokio: Micro Magazine.

Iwasaki, Yūnosuke. 2014. *Gēmu ongaku shi: Sūpā Mario to Dorakue o shiten to suru gēmu myūjikku no rekishi*. Tokio: Rittor Music, 2014.

Matsubara, Keigo. 1991. *Gēmu myūjikku nenkan 1978–1989*. Tokio: 16shots Books.

Square Enix (toim.). (2016). *Koichi Sugiyama Works: Yūsha Sugi-yan LV85*. Tokio: Square Enix

Tanaka, Hirokazu (hally). 2017. *Chippuchuun no subete: Gēmuki kara umareru atarashii ongaku*. Tokio: Seibundō shinkōsha.

Tanaka, Hirokazu "hally". 2019b (toim.). *Gēmu ongaku disuku gaido: Diggin' in The Discs*. Tokio: Nippan ai pii esu.

Tanaka, Hirokazu "hally". 2020 (toim.). *Gēmu ongaku disuku gaido 2: Diggin' Beyond The Discs*. Tokio: Nippan ai pii esu.

Totsuka, Giichi (toim.). 1999. *Gēmu ongaku*. Tokio: Exceed Press.

YMCK+FAMICOMANIA (toim.). 2017. *Gēmu ongaku taizen Revolution*. Tokio: Takarajimasha.

Muu lähdekirjallisuus

Citron, Marcia J. 1993. *Gender and the Musical Canon*. Cambridge: Cambridge University Press.

Collins, Karen. 2008. *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge: MIT Press.

Dale, Jon. 2018. "What We Did Was Secret: (One Version of) the Writing of Popular Music's Histories". Teoksessa *The Routledge Companion to Popular Music History and Heritage*, toim. Sarah Baker, Catherine Strong, Lauren Istvandity ja Zelmarie Cantillon, 76–87. Lontoo ja New York: Routledge.

Fritsch, Melanie. 2012. "History of Video Game Music". Teoksessa *Music and Game: Perspectives on a Popular Alliance*, toim. Peter Moormann, 11–40. Wiesbaden: Springer VS.

Fritsch, Melanie ja Tim Summers (toim.). 2021. *The Cambridge Companion to Video Game Music*. Cambridge: Cambridge University Press

Gibbons, William. 2020. "Rewritable Memory: Concerts, Canons, and Game Music History". *Journal of Sound and Music in Games* 1 (1): 75–81.

hally (VORC). 2014. "[Shohyō] gēmu ongakushi / Iwasaki Yūnosuke". Tark. 12.11.2022. *https://hally.hatenadiary.com/entry/20140727/p1*

Kadokawa Ascii Research Laboratories. 2021. *Famitsū geemu hakusho 2021*. Tokio: Kadokawa Ascii Research Laboratories.

Katz, Mark. 2004. *Capturing Sound: How Technology Has Changed Music*. California: University of California Press.

Kobayashi, Nobushige. 2022. ”Nihon de gēmu kenkyū o senkō dekiru daigakuin daigaku risuto”. Tark. 12.11.2022. https://chimarisan.wordpress.com/university_list

Kurkela, Vesa ja Lauri Väkevä (toim.). 2009. *De-canonizing Music History*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.

Lehtonen, Lasse. 2021. ”Japanese Women Singer-Songwriters of the 1970s: Female Agency, Musical Impact and Social Change”. *Popular Music* 41 (1): 114–138. https://doi.org/10.1017/S0261143021000088

Lehtonen, Lasse. 2022. *Yuming's The 14th Moon*. 33 1/3 Japan Series. New York: Bloomsbury Academic.

Lehtonen, Lasse, Tuire Ranta-Meyer ja Meri Kytö. 2022. ”Musiikintutkimuksen kansallisuus, kansainvälisyys ja ikuinen kielikysymys”. *Musiikki* 52 (1) (2022): 3–8. https://doi.org/10.51816/musiikki.115709

McAlpine, Kenneth B. 2018. *Bits and Pieces: A History of Chiptunes*. Oxford: Oxford University Press.

Oguma, Eiji. 2018. ”Studying Japan as 'the other': A short history of Japanese Studies and its future”. Teoksessa: *Rethinking Japanese Studies: Eurocentrism and the Asia-Pacific region*, toim. Kaori Okano ja Yoshio Sugimoto. Abingdon: Routledge, 19–30.

Ojanen, Mikko. 2018. ”Musiikki- ja äänitetuotanto sekä muuttuvat tuotantoteknologiat ja toimintaympäristöt”. *Tekniikan Waiheita* 36 (4): 3–5. https://doi.org/10.33355/tw.79420

Ryynänen, Sanna ja Anna Rannikko. 2021. ”Johdanto”. Teoksessa *Tutkiva mielikuvitus: Luovat, osallistavat ja toiminnalliset tutkimusmenetelmät yhteiskuntatieteissä*, toim. Sanna Ryynänen ja Anni Rannikko, 11–30. Helsinki: Gaudeamus.

SSSMG. 2022. ”Bibliography”. Tark. 12.11.2022. https://www.sssmg.org/wp/bibliography

Spakowski, Nicola. 2018. ”East Asia in a global historical perspective – approaches and challenges”. Teoksessa *Studies on a Global History of Music*, toim. Reinhard Strohm, 220–238. Lontoo: Routledge.

Staudenmaier, John M. 1985. T*echnology's Storytellers: Reweaving the Human Fabric*. Cambridge: MIT Press.

Strohm, Reinhard (toim.). 2018. *Studies on a Global History of Music*. Lontoo: Routledge.

Summers, Tim. 2016. *Understanding Video Game Music*. Cambridge: Cambridge University Press.

Ugaya, Hiromichi. 2005. *J poppu to wa nani ka: Kyodaika suru ongaku sangyō*. Tokio: Iwanami shoten.

Yamakami, Yōhei. 2022. Tutkimusprojektin esittely: ”Gēmu ōdio kenkyū no mappingu: Shuyō ronten no seiri to kokunai gakujutsu gensetsu no ichizuke”. Tark. 12.11.2022. https://kaken.nii.ac.jp/ja/grant/KAKENHI-PROJECT-22K00139

KATSAUKSET 4/2022

Enja Heikkilä ja Santeri Salmirinne

Nautinnollisen kauhun ilmapiiri:
Katsaus kauhupelimusiikkiin

Enja Heikkilä ja Santeri Salmirinne ovat maisterivaiheen opiskelijoita Jyväskylän yliopistossa. He syventyvät opinnoissaan tällä hetkellä pelimusiikkiin. Heikkilä ja Salmirinne kirjoittivat keväällä 2022 kandidaatintutkielmansa ahdistavasta pelimusiikista. Salmirinteen tutkielma keskittyi enemmän ilmiön psykologiseen puoleen, kun taas Heikkilä syventyi tarkemmin kauhun musiikillisiin ominaispiirteisiin. Tämä katsausartikkeli on näiden kahden näkökulman fuusio.

enja.l.j.heikkila@student.jyu.fi | santeri.m.salmirinne@student.jyu.fi

DOI: 10.51816/musiikki.125648

Abstract

Horror is a popular video game genre, which has the ability to induce strong emotions such as fear and anxiety. Horror game sound partly derives from movie soundtracking, but the interactive and immersive nature of video games and game music challenges the traditional beliefs concerning the meaning and importance of sound design and soundtracking. In this review article, we discuss the relationship between the sonic design of horror games and experienced anxiety. We combine musicological and ludological viewpoints with clinical and neuropsychological ones to create a multidisciplinary overview of the subject. We will also discuss the paradox of how we can enjoy fear and anxiety inducing media, despite those emotions having a very negative association. Finally we will discuss the possible advantages of combining music and video games for the study of emotions in music, video games and psychology.

Nautinnollisen kauhun ilmapiiri: *Katsaus kauhupelimusiikkiin*

Enja Heikkilä ja Santeri Salmirinne

Kauhu on yksi suosituimmista tyylisuunnista videopelimarkkinoilla. Kauhupeleissä pelko- ja jännityselementit vievät pelaajan helposti mukanaan, ja hyvin suunnitellun kauhupelin tarjoamat tunnekokemukset ovat parhaimmillaan erittäin voimakkaita. Kauhu ei varsinaisesti ole mikään uusi keksintö, sillä onhan leirinuotioillakin jo pitkään peloteltu kuulijoita iskemällä tarinaa vaikka hurjista hirviöistä. Jännityksen ja kauhun elementtejä on nähtävissä myös perinteisissä leikeissä, kuten ”kuka pelkää mustekalaa”, jonka aluksi kiinniottaja kysyy ”kuka pelkää mustekalaa?”. Tähän muut pelaajat vastaavat ”ei kukaan!” ja yrittävät ylittää kiinniottajan vartioiman pelialueen. Jos pelaaja jää kiinni, hän siirtyy muiden kiinniottajien avuksi nappaamaan pelaajia. Yksinkertainen kiinniottopeli ei pidä sisällään syvällistä strategiaa, eikä sitä voi voittaa. Pelikontekstin ulkopuolella harva nauttii kiinnijäämisen pelosta, mutta siitä huolimatta kiinnijäämisen välttely on lähes poikkeuksetta hauskaa ja nautinnollista pelin muodossa.

Myös ääntä ja musiikkia on käytetty pelotteluun ja kauhistuttamiseen jo kauan. Hyviä esimerkkejä vastustajan pelottelusta sotatantereelta ovat esimerkiksi mahtipontisten marssirumpujen hakkaaminen, ja asteekkien ”kuoleman pilli”, joka tuottaa ihmisen tuskaista kirkaisua muistuttavan äänen. Myös monet arkisista vaaran merkeistä, kuten palohälytykset tai sireenit, ovat ääniperusteisia. Esimerkiksi Suomessa joka kuukauden ensimmäisenä maanantaina suoritettava väestöhälyttimien testaus saa monet huolestuneet kansalaiset kyselemään sosiaalisessa mediassa syytä ”ilmahälytykselle”.

Kauhistuttaminen on tärkeässä roolissa niin kauhupeleissä kuin myös genren ulkopuolella. Vihollisen tunnistaa usein siitä, että se on pelottava, ja pelaaja voi tehdä tilannearvion ennen kuin hän edes näkee varsinaisen äänilähteen (van Elferen 2016, 41). Lapsille suunnatuissa peleissä äänimaisema pysyykin usein varsin iloisena, ja jännittäviä tilanteita sisällytetään säästeliäästi, kun taas vanhemmalle yleisölle suunnatuissa peleissä jännitys voi olla jatkuvaa. Musiikilla on kauhupeliä pelattaessa suuri vaikutus pelaajan toimintaan, mutta erityisesti myös tunnekokemuksen syn-

tyyn ja vahvuuteen (Jørgensen 2008, 163–168; 175). Pelottavan tai ahdistavan pelikokemuksen taustalla on usein uniikki yhdistelmä ääntä, kuvaa sekä pelaajan ja pelin välistä vuorovaikutusta.

Kauhupelit käyttävätkin suuren määrän resursseja pelkästään pelko- ja ahdistuskokemusten aikaansaamiseksi pelaajassa, ja tästä johtuen ne tarjoavat erinomaisen mahdollisuuden tutkia näitä tunteita niin pelaajan kuin pelinkehityksenkin näkökulmasta. Vaikka ahdistus ja pelko eivät perinteisesti lukeudukaan musiikin emootiotutkimuksen merkittävimpiin kohteisiin, niiden toimintamekanismit ovat jo varsin hyvin tunnettuja kliinisestä ja neuropsykologisesta näkökulmasta. Musiikillisten tunteiden tutkimus on pääosin keskittynyt positiivisiksi miellettyihin tunteisiin, kuten iloon tai rakkauteen (Peltola & Vuoskoski 2022, 1). Tästä syystä on kiehtovaa, että jokin suosittu pelimusiikin genre perustuu vahvasti pelon ja ahdistuksen kaltaisten negatiivissävytteisten tunteiden aikaansaamiseen. Pelitilanteessa toteutetussa tutkimuksessa voidaan kerätä paljon erilaista dataa ihmisen käyttäytymisestä sekä tunnekokemuksista, ja videopelimusiikin tekijöillä on käytössään mittava arsenaali jo käytännössä hyväksi todettuja sävellystekniikoita ja musiikillisia ideoita, joilla haluttu tunnereaktio voidaan saavuttaa. Tällaiset mittavat musiikilliset kirjastot saattaisivat tarjota musiikintutkijoille kiehtovia tutkimuskohteita.

Tässä katsausartikkelissa käsittelemme kauhupelien musiikkia ja äänisuunnittelua sekä niille mielestämme keskeistä ahdistuksen tunnetta monitieteellisesti. Ensin esittelemme ilmiöitä ja teorioita ahdistukseen liittyen niin kliinisestä ja neuropsykologisesta kuin musiikin ja pelien emootiotutkimuksenkin näkökulmista. Tämän jälkeen tarkastelemme, minkälaisia erityispiirteitä ahdistus ja ahdistava äänellinen sisältö pitävät sisällään videopelien – erityisesti hyvin immersiivisten pelien – kontekstissa. Lopuksi keskustelemme videopelien ja musiikin yhdistämisen hyödyntämisen mahdollisuuksista musiikintutkimuksen, pelien sekä psykologian emootiotutkimuksen kentillä.

Ahdistus

Pelko ja ahdistus ovat joissain konteksteissa määritelty saman ilmiön kahdeksi eri osa-alueeksi, ja molemmat ovat reaktioita joko välittömään tai tulevaan uhkaan (Banich & Compton 2018, 444–448). Kielellisesti ahdistuksen määrittely on jossain määrin haastavaa, sillä englanninkielisessä aineistossa sana *anxiety* kattaa usein myös hieman positiivisemman konnotaation sisältävän suomen kielen *jännityksen* (esim. *performance anxiety* =

esiintymisjännitys). Jännitys on myös käännösterminä lähellä englannin kielen *suspensea*, joskin käytännössä *suspense* on enemmänkin havaittavissa oleva rakenteellinen elementti, kun taas ahdistus ja jännitys voivat olla esimerkiksi *jännitteisyydestä* seuraavia koettuja tunteita. Joissain yhteyksissä jännitys on käännetty myös *excitement*, mutta esimerkiksi todella jännittävää kauhupeliä on vaikea kuvailla sanalla *exciting*.

Vaikka suomen kielen ahdistus ja jännitys vaikuttavat toisistaan eroteltavilta ilmiöiltä, ei tätä kielellistä erottelua siis kuitenkaan englanninkielisessä lähdemateriaalissamme selkeästi esiinny. Lisää käännöksellisiä kiemuroita löytyy esimerkiksi sosiaalisten tilanteiden *pelosta*, joka kääntyykin englanniksi sosiaaliseksi ahdistukseksi (*social anxiety*). Tätä listaa voisi jatkaa pitkälle. Oleellista on kuitenkin huomata, että käytännön tasolla kaikki edellä mainitut ilmiöt (pelko, ahdistus, jännitys, ahdistuneisuus) ovat varsin läheisiä, jos eivät suorastaan saman ilmiön eri puolia. Kuten myöhemmin käy ilmi, ne jakavat paljolti myös yhteisen neuropsykologisen pohjan. Vältämme *jännitys*-sanan käyttöä tässä tekstissä selkeyden takia, ja viittaamme myös siihen tästä edespäin *ahdistuksena*. Tästä huolimatta pelien tapauksessa onkin hyvin usein kyse juuri jännityksestä ahdistuksen sijaan.

Kliinisessä psykologiassa sekä *piirreahdistuneisuus* että *piirrepelokkuus* yhdistetään yleisesti ahdistuneisuushäiriöiden (*anxiety disorders*) kattotermin alle, mutta neuropsykologisten tutkimusten pohjalta nämä kaksi emootiota on varsin helppo erottaa toisistaan. Sylversin et al. (2011) mukaan ahdistus voidaan määritellä neurotieteen näkökulmasta korostuneena valppauden tilana, joka syntyy, kun vaara ei ole välitön. Tämä reaktio voi syntyä ennakoivasti tai vastauksena tähän tulevaan uhkaan. Pelko taas saa aikaan ”jähmety, taistele tai pakene” -reaktion, joka on vastaus selkeään ja tunnettuun uhkaan. Toinen selkeä ero näiden kahden tunteen välillä on kiihottuneen tilan kestossa (*duration of arousal*), joka on ahdistuksessa huomattavasti pelkoa pidempikestoista. (Ibid., 125.) Sylversin et al. mainitsema korostunut valppauden tila liittyy nimenomaan valppauteen vaaraksi koettuja ärsykkeitä kohtaan (ibid.). Ahdistuksen kokemisella on itse asiassa havaittu olevan negatiivisia vaikutuksia kognitiiviseen suoriutumiseen, sillä sen on havaittu kasvattavan ulkoisten ärsykkeiden merkitystä kognitiivisessa prosessoinnissa ja näin syövän resursseja tavoitteellisilta toiminnanohjausmekanismeilta (Eysenck et al. 2007, 348). Kliinisen psykologian puolelta voidaan oppia paljon eri käytösmalleista ja ahdistuksen eri piirteistä, sillä ahdistuneisuus diagnoosina eroaa ahdistuksesta tunteena lähinnä oireiden keston ja frekvenssin suhteen, kun taas taustamekanismit pysyvät suhteellisen samoina (Sylvers et al. 2011, 125). Pelon ja ahdistuksen vertailu tarjoaa hyvän näkökulman ahdistuk-

sen erityispiirteisiin, funktioihin ja ominaisuuksiin – ja niiden kautta myös siihen, miksi kauhupelien ja kauhupelimusiikin suhteen olisi mielestämme useimmiten hyödyllisempää puhua ahdistuksesta kuin pelosta.

Musiikki ja ahdistus

Jotta voidaan puhua pelottavan ja ahdistavan musiikin roolista kauhupeleissä, on vastattava kysymykseen siitä, voiko musiikki ylipäätään saada aikaan ahdistuksen tai pelon tunnetta pelaajissa. Käsitellessään perusemootioteorian käytön ongelmallisuutta musiikin emootiotutkimuksessa Cespedes-Guevara ja Eerola (2018, 5) argumentoivat, että instrumentaalimusiikki ei kykene ilmaisemaan edustamiensa tunteiden kohdetta. Tämä poissulkisi instrumentaalimusiikin emootiotutkimuksen mahdollisten kohteiden listalta käytännössä kaikki ne tunteet, joilla on jokin selkeä kohde. Näitä tunteita olisivat esimerkiksi himo, mutta myös tämän artikkelin aiheen kannalta kiinnostava pelko. Kuten aiemmin mainittiin, ahdistus puolestaan on tunne, joka ei perustu selkeän kohteen olemassaoloon. Samaa logiikkaa noudattaen ahdistusta voisi olla siis tässä tapauksessa mahdollista saada aikaan – niin kuulijassa kuin pelaajassa – täysin instrumentaalimusiikin keinoja käyttäen. Ajatusta noudattaen ahdistus olisikin nähtävä nimenomaan mielialana (*mood*), ja tämä määritelmä olisi siis yleistettävissä kaikkiin musiikin ilmaisemiin tai aiheuttamiin emootioihin.

Myös Robinson (2008) esittää, että jotkin musiikin lajit olisivat alttiimpia ilmaisemaan mielialoja kuin tunteita. Tästä hän nostaa esimerkiksi kauhuelokuvien soundtrackit, jotka nimenomaan mielialojen kautta pyrkivät altistamaan kuulijan esimerkiksi pelkokokemuksille. Tässä kontekstissa äänisuunnittelu ei siis saisi aikaan ahdistusta emootiotasolla, vaan itse asiassa altistaisi pelolle ja muille kauhuelokuviin liittyville tuntemuksille. Tästä näkökulmasta tarkasteltuna vaikuttaisi siis siltä, että instrumentaalimusiikki ei pystyisi ilmaisemaan tai aiheuttamaan pelkoa ilman selkeää kohdetta. Tämä väite on kuitenkin helppo haastaa, sillä musiikki itse voi olla koettujen tunteiden kohde; esimerkiksi kova yhtäkkinen ääni voi säikäyttää. Videopelimusiikin tarkoitus kuitenkin on saada pelaaja pelkäämään, ei niinkään pelkäämään itse musiikkia. Ahdistuksen keskeisiin kokemuksellisiin piirteisiin puolestaan jopa kuuluu selkeän kohteen puute (Sylvers ym. 2011, 125), vaikka sillekin on olennaista juuri vaaran *oletus*, eli tulevaisuuden pelon kohteen olemassaolo. Tunnistaessamme musiikin ahdistavaksi alamme luontevasti miettiä miksi se alkoi soida. Vaikka havaintopiirissämme ei muuttuisi mikään, ahdistusreaktio syntyi-

si silti. Näin musiikki voi toimia jonkin pelottavan representaationa kuulijalle. Pelon suhteen vaatimus kohteelle on selkeämpi, ja se löytyy joko kontekstista tai itse musiikista.

Ahdistuksella on myös vahva kehollinen puoli. Yhdysvaltain psykiatrien yhdistys mainitsee DSM-5-häiriöluokituksessaan ahdistuksen oireisiin liittyvän fyysisellä tasolla esimerkiksi lihasten jännittymistä, levottomuutta ja muita stressiin viittaavia oireita. Luokituksen mukaan myös lyhytkestoinen eli ”tavallinen” ahdistus liittyy usein stressiin. (American Psychiatric Association 2016.) Musiikillisiin tunteisiin liittyvät keholliset reaktiot, kuten esimerkiksi Pankseppin (1995) tutkima ihon kananlihalle meneminen (*chills*), ovat myös eräs tutkituimmista musiikkitieteellisistä tutkimuskohteista. Peltola ja Vuoskoski (2022) mainitsevat epämiellyttävän musiikin aikaansaamien tunnereaktioiden olevan usein erottamattomia kehollisista reaktioista, ja löydöksissä päällimmäisenä olivatkin stressin kaltaiset reaktiot lähtien lihasjäykkyydestä kohonneeseen pulssiin ja jopa fyysisenä koettuun ahdistukseen (*physical anxiety*). Tämän tunteiden siirtymisen Peltola ja Vuoskoski liittävän emotionaaliseen tartunnan konseptiin (*emotional contagion*), jonka on aiemmin havaittu olevan yksi tärkeimmistä tekijöistä musiikin aikaansaamien tunnereaktioiden takana. Emotionaalinen tartunta on mekanismi, jossa kuulija alitajuisesti ja sisäistetysti matkii musiikin esittämää tunteellista tilaa, ja tämä heidän mukaansa voi oikeassa kontekstissa saada aikaan myös epämiellyttäviä tunteita kuuntelijassa. (Peltola & Vuoskoski 2022, 164–166.) Vaikuttaa siis siltä, että musiikki todellakin voi saada meidät ahdistumaan, ja musiikin on havaittu saavan kuulijassa aikaan ahdistuksen kaltaisia reaktioita jopa fyysisellä tasolla.

Musiikki, ahdistus ja nautinto

Sekä kauhupeleille että kauhupelimusiikille on ominaista, että ahdistavista ja pelottavista kokemuksista on mahdollista nauttia turvallisesti – tilanteet ovat fiktiivisiä, eli todellista uhkaa ei ole. Peltolan ja Saresman (2014) mukaan tämä on taiteelle ominainen piirre. Turvallinen tilanne ja sen fiktiivinen konteksti luovat kokijalle mahdollisuuden tuntea ja käsitellä tunteita, joita hän todellisuudessa saattaisi vältellä. Usein tartummekin tällaiseen tilaisuuteen mielellämme. Peltolan ja Saresman mukaan traagisia asioita kuvaava taide voi tuntua nautinnolliselta ja puhdistavalta. He käyttävät ilmiöstä nimeä *tragediaparadoksi*, jolla viita-

taan surullisen musiikin aiheuttamaan nautintoon ja positiivisiin tunteisiin. (Peltola & Saresma 2014, 9–10.)

Ahdistus voi toimia ilmapiirivaikutuksensa lisäksi myös tietynlaisessa pelimekaanisessa roolissa auttamalla meitä ennakoimaan tulevia tapahtumia (Bateson ym. 2011, 707). Ahdistuksen aikaansaama stressireaktio sekä vaikutukset huomion- ja toiminnanohjaukseen (Eysenck et al. 2007) viestivät tehokkaasti tuntemattomaan vaaraan valmistautumisesta. Van Elferenin (2016) mukaan eräs musiikin rooleista videopeleissä on auttaa pelaajaa navigoimaan. Se, että ahdistus voi virittää pelaajan ennakoimaan tulevia vaaroja ja haasteita, tekee ahdistavasta musiikista käyttökelpoisen pelaajaa johdattelevan työkalun. Kun pelaaja kokee musiikin tunnistettavaksi joko tyylillisesti tai sävellyksellisesti, kasvaa immersion taso osallisuuden kokemuksen myötä.

Esimerkiksi *Dead Space 2* (Electronic Arts 2011) -pelissä musiikin intensiivisyyden taso kertoo pelaajalle vallitsevan tilanteen luonteesta. Peli tarjoaa pelaajalle myös paljon ohjaavia ääniä: pelaaja voi tehdä tilannearvion ennen kuin hän näkee varsinaisen äänilähteen. Hän voi päätellä äänen tulosuunnan sekä sen vaarallisuuden tai vaarattomuuden ja voi siten esimerkiksi väijyttää vihollisen menemällä sitä kohti sen sijaan, että vihollinen ehtii yllättää pelaajan. (Van Elferen 2016, 36–41.) Jøergensenin (2008) mukaan pelikokemus, josta ääni on poistettu, vaikuttaa kielteisesti pelaajan valppauteen ja läsnäolon tunteeseen pelikokemuksessa. Myös pelaajan tiedon omaksumiskyky vaikuttaa heikentyvän, kun pelin äänet sekä musiikki eivät soi. Jøergensenin toteuttamassa tutkimuksessa tarkasteltiin kahta pelaajaryhmää, joista toisessa pelattiin hiipimispeliä *Hitman Contracts* (Io Interactive 2004), ja toisessa nopeatempoista strategiapeliä *Warcraft III* (Blizzard 2002). Tutkimuksessa poistettiin ääni puolessa välissä pelikokemusta, ja molemmissa ryhmissä pelin koettiin tuntuneen välittömästi vaikeammalta, jopa hallitsemattomalta. (Jøergensen 2008, 163–168.) Huomioitavaa Jøergensenin tutkimuksessa kuitenkin on, ettei siinä jaettu peliääntä ja -musiikkia erillisiksi osa-alueiksi, jolloin niiden mahdollisten yksilöllisten ominaispiirteiden syvempi tarkastelu on haastavaa.

Musiikilla on peleissä myös elokuvista tuttu narratiivinen rooli, ja ahdistava musiikki voi esimerkiksi saada pelaajan tulkitsemaan pelitilanteita eri tavalla tai luoda jännitteisyyttä pelitapahtumiin. Kauhupelimusiikki onkin usein suorastaan malliesimerkki äärimmilleen viedystä ”*tension and release*” -mekaniikasta. Tyypillinen kauhupeli keskittyy kaikin keinoin lisäämään jännitteisyyttä pelaajassa ja sitten yllättäen purkaa tilanteen jollain – usein kauhistuttavalla – tavalla. Tästä esimerkkinä toimii *Silent Hill* -pelisarjan demopeli P.T. (Konami 2014), jossa pelaaja kiertää kehää

talossa ratkoen palapelejä ja mysteereitä. Jokaisella ”onnistuneella” kierroksella talo muuttuu karmeampaan suuntaan, ja jännite kasvaa kasvamistaan kohti lopun kliimaksia.

Musiikillista jännitettä on tutkittu laajalti (esim. Fredrickson 1995, 2000; Spangmose et al. 2019), ja monien mielestä jännite ja sen purkautuminen ovatkin avainasemassa merkityksellisten musiikillisten rakenteiden syntymisessä (esim. Schoenberg 1975; Lerdahl 2001). Jännitteen purkautumisen ja odotusten täyttymisen on havaittu olevan yhteydessä dopamiinin vapautumiseen aivoissa (Salimpoor et al. 2011) ja tämä yhteys voi osoittautua hyvinkin mielenkiintoiseksi, kun puhutaan juuri *jännityksestään* tunnetuista kauhupeleistä ja niiden äänisuunnittelusta. Tulevien tapahtumien ennakointia, muistijälkien luomista ja jännitteisyyttä huokuvat ahdistuksen tunnuspiirteet ovat omiaan luomaan odotuksia ja skeemoja tulevista tapahtumista niin musiikillisesti kuin pelillisestikin. Juuri muistiin ja tapahtumien ennakointiin liittyvien aivoalueiden on havaittu olevan keskeisiä musiikin miellyttävyyden kannalta (van den Bosch et al. 2013, 6–9). Se, että jokin elementti voi saada meidät aktiivisesti ennakoimaan tulevaa sekä luomaan muistoja ja sitä kautta skeemoja vastaaviin tilanteisiin vahvojen tunnereaktioiden kautta, tarjoaa erään varsin lähestyttävän näkökulman siihen, miksi ylipäänsä nautimme näitä tunteita esittävästä musiikista ja kauhupeleistä.

Vaikka ahdistava ja pelottava musiikki voi siis olla nautinnollista, se myös pyrkii usein aidosti aikaansaamaan epämiellyttäviä tunteita kuulijassa. Riitasointuiset viulut, karmivat karjaisut ja epäluottamusta herättävät äänimaailmat eivät lähtökohtaisesti ole musiikillisina elementteinä kaikkein miellyttävimmästä päästä, vaikka niistäkin monet nauttivat. Tällaisen ”epämiellyttävän” musiikin aikaansaamat reaktiot ovat hiljattain saaneet huomiota tutkimuksessa (esim. Peltola & Vuoskoski 2022; Merrill & Ackerman 2022). Tutkimuksen mukaan musiikilla on konkreettisia ominaisuuksia, jotka aikaansaavat jopa kehollisella tasolla vahvoja negatiivisia reaktioita. Suuri syy musiikin ”epämiellyttävyyteen” löytyy kuitenkin sosiaaliselta tasolta ja kytkeytyy esimerkiksi sosiaalisiin arvoihin tai moraalikäsityksiin (Peltola & Vuoskoski 2022, 166–167).

Merrillin ja Ackermanin (2022) haastattelututkimuksesta kävi ilmi, että myös liian helposti tai vaikeasti ennustettava rakenne voi olla syynä siihen, miksi musiikki koetaan epämiellyttävänä. Aiemmin myös McDermott (2012) ja Sherry (2004, 334) ovat päätyneet samaan johtopäätelmään, ja Sherry kiteyttääkin osuvasti, että median tulisi olla sopivan haastavaa tulkittavaa, ei liian yksinkertaista tai monimutkaista. Peltola ja

Vuoskoski (2022, 169) havaitsivat tutkimuksessaan kaksi selkeästi erottuvaa kuuntelijatyyppiä, joista toiset reagoivat vahvasti epämiellyttäviin musiikillisiin ääniin, kun toisten suhtautuminen oli huomattavasti neutraalimpi. Kaikesta tästä onkin pääteltävissä, että musiikin pyrkimys aiheuttaa kuulijassaan ”negatiivinen” tunnereaktio ei kokonaistasolla tee kuuntelukokemuksesta epämiellyttävää, vaan kyse onkin monien tekijöiden summasta. Sama kysymys on ollut pinnalla myös esimerkiksi raskaan metallimusiikin tutkimuksessa (esim. Thomson et al. 2019; Eerola et al. 2017). Olennaista ei olekaan kysyä, *voiko* tällainen musiikki aiheuttaa mielihyvää, vaan *miksi* ja *miten* se voi aiheuttaa mielihyvää.

Videopelit ja ahdistus

Pelon ja ahdistuksen täyteisistä videopeleistä on tehty jokseenkin paljon mielenkiintoista tutkimusta. Kuten jo aiemmin sivuttiin, on ahdistavien elementtien havaittu toimivan niin narratiivisina elementteinä kuin pelaajaa ohjaavinakin mekaniikkoina. Osuva esimerkki tästä funktiosta on se, miten *Amnesia: The Dark Descentin* (Frictional Games 2010) päävihollisset, ”kerääjät” (engl. Gatherers), voivat saada pelaajan ahdistuneeksi ja pelokkaaksi. Yksi pelin päämotiiveista on ”kerääjien” välttäminen (hieman kuin ”kuka pelkää” -leikissä), sillä jos ne saavat pelaajan kiinni, tason joutuu aloittamaan alusta. Peli auttaa pelaajaa havaitsemaan ja välttämään ”kerääjien” uhkaa hyödyntämällä ahdistavaa äänisuunnittelua. Kun vaara on lähellä, äänimaailmassa korostuvat sydämen pamppailu, raskas hengitys ja askelien luomat rasahdukset. Pelaaja voi tällaisessa tilanteessa huomata, että lähestyvän hirviön sijaan hän itse on äänilähde; hän ei kuule hirviötä, mutta hirviö kuulee hänet. ”Kerääjien” tekoäly on suunniteltu niin, että ne seuraavat pelaajan liikettä, joten esimerkiksi askeläänten välttely on toimiva strategia myös ”kerääjien” välttämiseksi: jos pelaaja ei liiku, ei kuulu askeliakaan. Paikallaan pysyttäessä myös hengitys ja sydämen pamppailu rauhoittuvat. Ahdistavan äänisuunnittelun toimintatapa tässä esimerkissä on hyvin lähellä sitä, miten Bateson, Brilot ja Nettle (2011, 707) ovat kuvailleet ahdistuksen evolutionääristä roolia: ahdistusreaktio valmistaa yksilön havaitsemaan ja kohtaamaan uhkia.

Jo aiemmin sivuttu Linin (2017, 356) artikkeli tarkastelee pelaajien coping-reaktioita pelkoelementteihin (*fear elements*). Tutkimuksessa pelaajat useimmiten valitsivat pakenemisen sijaan lähestyä pelin haasteita ja pelkoa aiheuttavia elementtejä. Vaikka Lin kirjoittaa ”pelkoelementeistä”, Sylvers et al. (2011) mainitsevat psykopatologisessa tutki-

muksessaan lähestymisen liittyvän coping-mekanismina nimenomaan ahdistukseen. Lähestyminen viittaa myös Sylversin et al. artikkelissa defensiiviseen suuntaan, jonka henkilö tunnetta kokiessaan valitsee. Pelolle ominainen defensiivinen suunta taas on heidän mukaansa välttäminen. (ibid., 125–126.) Voidaan kuitenkin väittää, että Linin tutkimuksessa havaittu lähestymiskäytös ei olisi niin sanottu ”aito” reaktio, vaan enemmänkin opittu käytösmalli videopelaamisesta; uhka ei ole todellinen, joten sitä voidaan lähestyä. Onkin varsin loogista, että videopelit saavat aikaan nimenomaan lähestymisreaktion niiden tarjoamia haasteita kohtaan, sillä peli ei toteudu jos pelaaja ei sitä tahdo pelata. Calleja (2011, 56) vertaa tätä pelaajan roolia pelin toteutumisessa näyttelijään. Pelaaja itse on vastuussa siitä, miten tarina esitetään ja koetaan, kun taas perinteisemmissä medioissa niiden kuluttajat vertautuvat tyypillisemmin yleisön rooliin. Näyttelijän ja pelaajan välille ei voi vetää suoraa yhtäläisyyttä, sillä vaikka pelaaja aktiivisesti vaikuttaa peliin, fokus on silti pelin kokemisessa, kun taas näyttelijä keskittyy useimmiten yleisölle esittämiseen.

Tätä ilmiötä, jossa pelaaja kokee tapahtumat ikään kuin ne tapahtuisivat itselle, kutsutaan usein *immersioksi*. Immersio ei ole pelitutkimukselle uniikki käsite, ja ennen videopelejä se on ollut käytössä esimerkiksi elokuvien ja maalaustaiteen konteksteissa. Käsitteen määritelmästä ei ole laajaa konsensusta, ja esimerkiksi Callejan (2011) mukaan pelkästään pelitutkimuksessa sitä on käytetty synonyymisesti uppoutumisen (*absorption*) tai esimerkiksi toiseen paikkaan siirtymisen (*transportation*) kanssa. Immersion kanssa läheinen käsite on myös läsnäolon tunne (*presence*), joka tarkoittaa, että pelaaja tuntee olevansa läsnä esimerkiksi virtuaalisessa ympäristössä. (Calleja 2011, 17–34.) Monet ovat lähestyneet videopeli-immersiota erilaisten monikerroksisten mallien kautta; näistä kenties keskeisin on juuri Callejan kuusiosainen pelaajan osallistumista (*player involvement*) kuvaava malli (ibid., 36–54), joka koostuu kineettisestä (*kinaesthetic*), tilanhahmotuksellisesta (*spatial*), jaetusta (*shared*), narratiivisesta (*narrative*), affektiivisesta (*affective*) sekä pelillisestä (*ludic*) osallisuuden tavasta. Callejan malli on monilta osin selkeästi päällekkäinen van Elferenin (2016) videopelimusiikillista immersiota kuvaavan ALI-mallin kanssa.

Musiikillinen affekti, joka on lähes suoraan verrannollinen Callejan affektiivisen immersion kanssa, tarkoittaa van Elferenin mukaan henkilökohtaista sitoutumista, joka tapahtuu muistin, emootioiden ja samaistumisen kautta. Musiikin aiheuttamat tunnereaktiot yhdistyvät kuulijan aiempiin kokemuksiin, ja musiikilliset konnotaatiot ovat immersion synnyn suhteen tärkeässä roolissa. Musiikin täytyy siis olla osin ennakoitavissa olevaa,

jolloin kuvaan astuu musiikillinen lukutaito. (Van Elferen 2016, 33–36.) Callejan pelillistä ja narratiivista osallisuutta sivuaa van Elferenin mallissa musiikillinen lukutaito, joka tarkoittaa kykyä erottaa ja tulkita musiikillisia elementtejä, joille olemme altistuneet esimerkiksi elokuvamusiikissa usein kuultavien musiikillisten elementtien ansiosta. (Ibid., 35–36.) Aiemmasta kokemuksesta on mitä todennäköisimmin runsaasti hyötyä esimerkiksi uuden pelin mekaniikan omaksumisen ja siihen kuluvan ajan suhteen. Pelimusiikin suhteen lukutaito osoittautuu hyödylliseksi esimerkiksi navigaation ja tilannearvioinnin suhteen; hiljaisuus voi tilanteesta riippuen olla hyvin uhkaavaa, merkki siitä että pelaaja on eksyksissä, tai esimerkiksi hetkellinen helpotus intensiivisten kohtauksien välissä.

Mallin kolmas osa-alue, musiikillinen vuorovaikuttaminen, tarkoittaa nimensä mukaisesti pelaajan ja musiikin välistä vuorovaikuttamista, ja se voi ilmentyä monella eri tavalla. Suoraviivaisimmin musiikillinen vuorovaikuttaminen voi ilmentyä säveltäessä, musiikkia esitettäessä tai musiikkipeliä pelatessa, jolloin musiikki on täydellisesti kytketty pelaajan toimintoihin. (Van Elferen 2016, 37.) Esimerkiksi *Guitar Heroa* (Redoctane 2006) pelattaessa pelaajan kinesteettiset toiminnot heijastuvat suoraan musiikkiin. Se voi myös ilmentyä hienovaraisemmalla tavalla, kuten *Grand Theft Auto* (Rockstar Games) -pelisarjassa, jossa pelaaja voi valita radiosta sopivan taustamusiikin takaa-ajotilannetta säestämään (ibid., 38). Vuorovaikutus pelaajan ja pelimusiikin välillä voi ilmentyä myös *stingeriä* seuraavana toimintana, tai pelistrategian mukauttamisena musiikin intensiivisyyden tasolle, sitoen siten itseensä musiikillisen affektin sekä musiikillisen lukutaidon osa-alueet. Tällöin muodostuu tilanne, jossa kaikki musiikillisen immersion vaatimukset täyttyvät, ja kokemus lienee vahvimmillaan niin tunteen kuin toiminnan tasolla (ibid., 36). Musiikin lisäksi äänisuunnittelulla on suuri merkitys esimerkiksi tilan tuntuun ja suunnistamiseen pelissä esimerkiksi erilaisten kaikuefektien ja äänellisten vihjeiden kautta. Se voidaankin yhdistää suoraan Callejan tilanhahmotukselliseen osallisuuteen.

Molemmat mallit toimivat teoriassa siis niin, että mitä useampi osa-alue toteutuu, sitä syvempi toteutunut tai potentiaalinen immersio kokemuksella on. Syvän immersion on havaittu nostavan pelikokemusten merkityksellisyyttä ja voimakkuutta peräti huomattavasti (Bowman 2021, 15–16; Diemer et al. 2015, 2). Esimerkiksi Lavoie et al. (2021, 72) mainitsevat tutkimuksessaan käytetyn ”todella immersiivisen virtuaalitodellisuusteknologian” tarjoamien kokemusten suhteen olevan relevanttia jopa sosiaaliseen ahdistuneisuuteen liittyvien teorioiden huomioonottaminen, sillä pelikokemus vastasi lähemmin ”oikean elämän tilannetta” kuin ta-

vallista pelaamista. Immersiivistä virtuaalitodellisuusteknologiaa onkin käytetty erilaisten tunteellisten tilanteiden simuloinnissa sekä varsin relevanttina esimerkkinä muun muassa ahdistuneisuushäiriöiden siedätyshoidossa (esim. Kwon et al. 2013; Carl et al. 2019). Tässä valossa siis myös Linin (2017) tutkimustulokset coping-reaktioista virtuaalitodellisuudessa koettuja pelkoelementtejä kohtaan vaikuttavat hieman uskottavammilta, sillä jos kyseistä teknologiaa on mahdollista käyttää onnistuneesti jopa ahdistushäiriöiden hoidossa (esim. Carl et al. 2019) on myös varsin uskottavaa, että se voi todentuntuisesti aiheuttaa ahdistusta tai pelkoa sen kohteessa.

Pohdintaa

Kauhun eri ominaisuuksia on mahdollista tarkastella varsin monipuolisesti pelko- ja ahdistusreaktioiden linssin läpi; kauhupeleille keskeiset pelon ja ahdistuksen vahvat muodot erottavat ne muista genreistä, mutta toisaalta niiden tarjoama jännitysfunktio on havaittavissa kaikenlaisissa peleissä. Pelimusiikin kyky ohjata pelaajaa ja aikaansaada tunteita (kuten ahdistusta), pysyen samalla saumattomana osana videopelikokemusta ja immersiota syventävänä tekijänä, tekee siitä erittäin mielenkiintoisen tutkimuskohteen. Immersiivisten teknologioiden tarjoamien pelikokemusten myötä on pelimusiikkia mahdollista hyödyntää esimerkiksi ahdistuksen tutkimuksessa, ja toisinpäin. Pelien vaatima teknologia on hyvin saavutettavissa, ja siksi pelien valjastaminen tutkimuskäyttöön on helppoa ja edullista. Myös erityisesti virtuaalitodellisuusteknologiaa hyödyntävät terapiamenetelmät voivat hyötyä immersion, musiikin ja emootioiden tutkimuksen kentillä tehtävistä löydöksistä, eikä olekaan kaukaa haettua, että esimerkiksi ahdistavien tilanteiden simuloinnissa musiikkia voitaisiin hyödyntää tunnekokemusten muokkaamiseksi hoidolle myönteiseen suuntaan. Tutkimuksen jatkuva laajentaminen tarkkaan rajattujen tieteenalojen ulkopuolelle on mielestämme kannustettavaa, ja ludomusikologia onkin tästä malliesimerkki.

Lähdeluettelo

Ackermann, Taren-Ida ja Julia Merrill. 2022. ”Rationales and functions of disliked music: An in-depth interview study”. *PLoS ONE* 17 (2). *https://doi.org/10.1371/journal.pone.0263384*

American Psychiatric Association. 2016. *Anxiety disorders: DSM-5 selections.* Washington: American Psychiatric Association Publishing.

Banich, Marie ja Rebecca Compton. 2018. *Cognitive neuroscience.* Cambridge: Cambridge University Press.

Bateson, Melissa, Ben Brilot ja Daniel Nettle. 2011. ”Anxiety: An Evolutionary Approach”. *The Canadian Journal of Psychiatry* 56 (12): 707–715. *https://doi.org/10.1177/070674371105601202*

Bowman, Nicholas. 2021. ”Fun boxes to empathy machines: The emotions of digital games”. Teoksessa *Routledge International Handbook of Emotions and Media*, toim. Katrin Döveling ja Elly Konjin, 164–177. New York ja Lontoo: Routledge.

van den Bosch, Iris, Valorie Salimpoor ja Robert Zatorre. 2013. ”Familiarity mediates the relationship between emotional arousal and pleasure during music listening”. *Frontiers in Human Neuroscience* 7 (534). *https://doi.org/10.3389/fnhum.2013.00534*

Calleja, Gordon. 2011. *In-Game: From Immersion to Incorporation.* Cambridge: MIT Press.

Carl, Emily, Aliza Stein, Andrew Levihn-Coon, Jamie Pogue, Barbara Rothbaum, Paul Emmelkamp, Gordon Asmundson, Per Carlbring ja Mark Powers. 2019. ”Virtual reality exposure therapy for anxiety and related disorders: A meta-analysis of randomized controlled trials”. *Journal of Anxiety Disorders* 61. *https://doi.org/10.1016/j.janxdis.2018.08.003*

Collins, Karen. 2008. *From Pac Man to Pop Music: Interactive Audio in Games and New Media.* New York ja Lontoo: Routledge.

Cespedes-Guevara, Julian ja Tuomas Eerola. 2018. ”Music Communicates Affects, Not Basic Emotions - A Constructionist Account of Attribution of Emotional Meanings to Music”. *Frontiers in Psychology* 9 (215). *https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00215*

Diemer, Julia, Georg Alpers, Henrik Peperkorn, Youssef Shiban ja Andreas Mühlberger. 2015. ”The impact of perception and presence on emotional reactions: a review of research in virtual reality”. *Frontiers in Psychology* 6 (26). *https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00026*

Eerola, Tuomas, Jonna Vuokoski, Henna-Riikka Peltola, Vesa Putkinen & Katharina Schäfer. 2017. ”An integrative review of the enjoyment of sadness associated with music”. *Physics of Life Reviews* 25. *https://doi.org/10.1016/j.plrev.2017.11.016*

van Elferen, Isabella. 2016. ”Analyzing Game Musical Immersion”. Teoksessa *Ludomusicology*, toim. Michiel Kamp, Tim Summers ja Mark Sweeney, 32–52. Sheffield: Equinox Publishing.

Eysenck, Michael, Nazanin Derakshan, Rita Santos & Manuel Calvo. 2007. ”Anxiety and Cognitive Performance: Attentional Control Theory”. *Emotion* 7 (2): 336–353. *https://doi.org/10.1037/1528-3542.7.2.336*

Fredrickson, William. 1995. ”A Comparison of Perceived Musical Tension and Aesthetic Response”. *Psychology of Music* 23 (1): 184–195. *https://doi.org/10.1177/0305735695231006*

Guerraz, Agnes & Jacques Lemordant. 2008. ”Indeterminate adaptive digital audio for games on mobiles”. Teoksessa *From Pac Man to Pop Music: Interactive Audio in Games and New Media,* toim. Karen Collins, 55–72. New York ja Lontoo: Routledge.

IJsselsteijn, Wijnand, Yvonne de Kort ja Karolien Poels. 2013. *The Game Experience Questionnaire.* Eindhoven: Technische Universiteit Eindhoven.

Jøergensen, Kristine. 2008. ”Left in the dark: playing computer games with the sound turned off”. Teoksessa *From Pac Man to Pop Music: Interactive Audio in Games and New Media*, toim. Karen Collins, 163–176. New York ja Lontoo: Routledge.

Kaae, Jesper. 2008. ”Theoretical approaches to composing dynamic music for video games”. Teoksessa *From Pac Man to Pop Music: Interactive Audio in Games and New Media*, toim. Karen Collins, 76–91. New York ja Lontoo: Routledge.

Klimmt, Christoph, Daniel Possler, Nicolas May, Hendrik Auge, Louisa Wanjek ja Anna-Lena Wolf. 2019. ”Effects of soundtrack music on the video game experience”. *Media Psychology* 22 (5): 689–713. *https://doi.org/10.1080/15213269.2018.1507827*

Kwon, Joung, John Powell & Alan Chalmers. 2013. ”How level of realism influences anxiety in virtual reality environments for a job interview”. *International Journal of Human-Computer Studies* 71 (10): 978–987. *https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2013.07.003*

Lavoie, Raymond, Kelley Main, Corey King & Danielle King. 2021. ”Virtual experience, real consequences: The potential negative emotional consequences of virtual reality gameplay”. *Virtual reality: the journal of the Virtual Reality Society* 25 (1). *https://doi.org/10.1007/s10055-020-00440-y*

Lerdahl, Fred. 2001. *Tonal Pitch Space.* New York: Oxford University Press.

Lin, Jih-Shuan. 2017. ”Fear in virtual reality (VR): Fear elements, coping reactions, immediate and next-day fright responses toward a survival horror zombie virtual reality game”. *Computers in Human Behavior* 72: 350–361. *https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.02.057*

McDermott, Josh. 2012. ”Auditory preferences and aesthetics: Music, voices, and everyday sounds”. Teoksessa *Neuroscience of preference and choice: Cognitive and neural mechanisms,* toim. Raymond Dolan ja Tali Sharot, 227–256. Cambridge: Elsevier Academic Press.

Nacke, Lennart, Mark Grimshaw & Craig Lindley. 2010. ”More than a feeling: Measurement of sonic user experience and psychophysiology in a first-person shooter game”. *Interacting with Computers* 22 (5): 336–343.

Panksepp, Jaak. 1995. ”The emotional sources of ’chills’ induced by music”. *Music Perception* 13 (2): 171–207. *https://doi.org/10.2307/40285693*

Peltola, Henna-Riikka ja Jonna Vuoskoski. 2022. "'I hate this part right here': Embodied, subjective experiences of listening to aversive music". *Psychology of Music* 50 (1). *https://doi.org/10.1177/0305735620988596*

Peltola, Henna-Riikka & Tuija Saresma. 2014. "Spatial and bodily metaphors in narrating the experience of listening to sad music". *Musicae Scientiae* 18 (3): 292–306. *https://doi.org/10.1177/1029864914536199*

Robinson, Jenefer. 2008. "Do all musical emotions have the music itself as their intentional object?". *The Behavioral And Brain Sciences* 31 (5): 592–593. *https://doi.org/10.1017/S0140525X08005475*

Salimpoor, Valorie, Robert Zatorre, Mitchel Benovoy, Kevin Larcher & Alain Dagher. 2011. "Anatomically distinct dopamine release during anticipation and experience of peak emotion to music". *Nature Neuroscience* 14 (2) : 257–262. *https://doi.org/10.1038/nn.2726*

Schoenberg, Arnold. 1975. *Style and Idea*. New York: St. Martin's Press.

Sherry, John. 2004. "Flow and media enjoyment". *Communication Theory* 14 (4): 328–347. *https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2004.tb00318.x*

Spangmose, Steffen, Jens Hjortkjær & Jeremy Marozeau. 2019. "Perception of Musical Tension in Cochlear Implant Listeners". *Frontiers in Neuroscience* 13 (987). *https://doi.org/10.3389/fnins.2019.00987*

Sylvers, Patrick, Scott Lilienfeld ja Jamie LaPrairie. 2011. "Differences between trait fear and trait anxiety: Implications for psychopathology". *Clinical Psychology Review*, 31 (1). *https://doi.org/10.1016/j.cpr.2010.08.004*

Thompson, William, Andrew Geeves & Kirk Olsen. 2019. "Who Enjoys Listening to Violent Music and Why?". *Psychology of Popular Media Culture* 8 (3): 218–232. *https://doi.org/10.1037/ppm0000184*

Wilson, Christopher & Alessandro Soranzo. 2015. "The use of virtual reality in psychology: a case study in visual perception". *Computational and Mathematical Methods in Medicine* 2015. *https://doi.org/10.1155/2015/151702*

Janne Sala

Haastattelu:
Säveltäjä Jonne Valtonen

Janne Sala (janne.sala@helsinki.fi) on muusikko ja globaalin kehitystutkimuksen opiskelija Helsingin yliopistossa. Hän on toiminut pelimusiikin parissa 2010-luvun alusta lähtien osallistumalla erilaisiin kansainvälisiin pelimusiikkisovitusprojekteihin ja säveltämällä musiikkia lukuisiin tietokonepeleihin. Sibelius-lukiosta Sala valmistui musiikkidiplomin kanssa progressiivisella teoksellaan Suite Gymnasium. Sävellystä Sala on opiskellut muun muassa Pasi Lyytikäisen johdolla, ja musiikkiurallaan hän keskittyy erityisesti instrumentaalisen pelimusiikin jatkuvaan kehitykseen.

DOI: 10.51816/musiikki.125649

Abstract

This article concerns the career of Finnish game music composer Jonne Valtonen and his thoughts on the music of video games, working in the video game industry, and the wider culture around video games during the last 30 years. Valtonen has worked on music within and outside of games for decades both on a domestic and international level. Valtonen discusses his career path, unique features of game music, composition, and the development of the culture of the music of games throughout recent decades. The text of the article is based on a semi-structured interview that was conducted in person with Valtonen.

Haastattelu:
Säveltäjä Jonne Valtonen

Janne Sala

Videopelien noin puoli vuosisataa kattava historia rinnastetaan usein tietoteknologian ja laitteistojen kehitykseen. Musiikki on kuitenkin olennainen osa pelien identiteettiä, ja myös pelimusiikin tuotanto on kehittynyt ajan saatossa huomattavasti sekä teknisesti että kulttuurisesti. Nykyään Tampereella asuva Jonne Valtonen on toiminut sekä kotimaisessa että kansainvälisessä pelimusiikkimaailmassa lähes kolmenkymmenen vuoden ajan ja työskennellyt kulissien takana sekä säveltäjänä että sovittajana. Hänellä on kokemusta muun muassa yhteistyöstä maailmankuulujen pelisäveltäjien kanssa, äänitystilanteista sekä esiintyjien ja kapellimestarien kanssa työskentelystä. Valtosen tuotantoa on esitetty sinfonisissa konserteissa eri puolilla maailmaa suurille kuuntelijamäärille. Tämän lisäksi hänen uransa on kattanut runsaasti muun viihde- ja taidemusiikin säveltämistä eri kokoonpanoille ja tapahtumille pelimaailman ulkopuolella. Tämä haastattelu käsittelee Valtosen uraa säveltäjänä, pelimusiikin ominaisuuksia verrattuna muuhun musiikkiin, ja kulttuuria pelimusiikin ympärillä.

Polku pelisäveltäjäksi on jokaisella erilainen ja siitä on aina mielenkiintoista kuulla. Miten oma tiesi on vienyt sinut tälle alalle?
Valmistuin nykyisestä Tampereen ammattikorkeakoulusta muusikkolinjalta säveltäjäksi ja luin itseni sen jälkeen musiikkiteorian pedagogiksi. Olen kuitenkin ollut hyvin nuoresta asti musiikin kanssa tekemisissä. Kun aikoinaan pääsin käsikseni Commodore 64 -tietokoneeseen, käytin joystick-ohjainta asetellessani nuotteja Music Studios -nimiseen ohjelmaan. Kuuntelin koulukavereideni kanssa muun muassa Vangelisia, Jean-Michel Jarrea ja Tangerine Dreamia, mikä sytytti jaetun intohimon syntetisaattoreihin. Nykyään on helppoa mallintaa syntikoiden ääniä tietokoneella, mutta siihen aikaan viisitoistavuotiaan oli vaikea saada käyttöönsä aitoa koneistoa!

Yläasteella leimauduin hieman nörtiksi, kun kiinnostuksen kohteitani olivat roolipelit ja tietokoneet. Ollessani kylässä roolipelaamassa erään kaverini kanssa huomasin, että hänen isoveljensä, Sami Tammilehto, työsti viereisessä huoneessa Amiga-tietokoneelle musiikinteko-ohjelmaa.

Anelin Samia antamaan minulle jonkinlaista kokeiluversiota käyttööni, mutta tuohon aikaan ohjelmia jouduttiin varjelemaan nopean leviämisen takia tarkasti. Kirjoitin kotona käsin tracker-ohjelmalle nuotti nuotilta sekvenssinä kappaleen, jonka esitin Samille. Hän vakuuttui kappaleestani niin paljon, että antoi minun testata ohjelmaansa. Kirjoitin ohjelmalla kappaleita, ja pääsin säveltämään musiikkia osaksi suomalaista ”demoskeneä”, eli itsenäisiä ja kokeellisia pienpelintekijöitä. Tämän demoskenen sisällä oli paljon yhteistyötä ja kilpailuja, joissa voitin useasti.

Monet demoskenen jäsenet perustivat myöhemmin maineikkaita pelifirmoja, kuten Remedy Entertainmentin. Myös esimerkiksi Housemarquen jäseniä oli pitämässä demoskeneä silmällä. Musiikillinen tuotantoni ja voittoni kilpailuissa toivat minulle mahdollisuuksia työskennellä kaupallisissa julkaisuissa, ja ensimmäinen varsinainen pelisoundtrackini oli Remedyn *Death Rally* (1996). Sävelsin erilaisiin peleihin musiikkia 1990-luvun lopulla ja 2000-alussa lähinnä sekvensoitavilla tracker-ohjelmilla esimeriksi Game Boy Color -käsikonsolille. 2000-luvulla peleihin alettiin äänittää enemmän livemusiikkia CD-levyille, ja päätin, etten voi jäädä tekemään sekvensoitua musiikkia loppuelämäkseni. Esimerkiksi *Outcast* (1999), jonka Lennie Mooren säveltämä ääniraita oli äänitetty Moskovan filharmonisen orkesterin kanssa, innosti minua siirtymään säveltämään livekokoonpanoille. Kun pääsin kirjoittamaan kappaleita jousiorkesterille Prahaan osaksi Merregnon-nimistä pelimusiikkiprojektia 2000-luvun alussa, tajusin, ettei minulla ole hajuakaan orkesterille sovittamisesta! Päätin hakea opiskelemaan sävellystä, etten tipu pelistä pois. Tässä vaiheessa olin tosin jo säveltänyt erilaista musiikkia näytelmiin ja pienelokuviin.

Minkälaista musiikkia olit tehnyt pelien ulkopuolella ennen sävellysopintojasi Tampereella?

Demoskenen aikana ja sen jälkeen kirjoitin musiikkia myös erilaisille teattereille. Nämä kappaleet äänitettiin useimmiten livekokoonpanoilla. Muutaman vuoden ajan soitin myös improvisaatioteatteriryhmässä ja keikkailin sen mukana. Erityisesti teatterille säveltämisessä oli kivaa päästä draaman ja tarinankerronnan sisälle ja yhdistää musiikki siihen maailmaan. Tällä oli luultavasti vaikutusta myös pelimusiikkiuraani. Opin samalla käytännössä fyysisten soittimien rajoja eri tavoin kuin tietokonemusiikissa. Yksi varhaisista klarinettistemmoistani alkoi huvittavasti trillillä, jossa vaihdeltiin kaikkia läppiä auki ja kiinni vuorotellen. Radion sinfoniaorkesterin klarinetisti tokaisi, että trilliä voitaisiin muokata, ellei hänen haluta lähtevän lentoon kesken esityksen! Tämä tapaus Prahan

orkesteriprojektin lisäksi kannusti minua lähtemään opiskelemaan musiikkia ammatillisesti.

Miten olit opiskellut musiikkia ennen 2000-lukua?

Kävin nuorempana Turussa musiikkiopistossa ja myöhemmin konservatoriossa pianotunneilla. Myöhemmin kävin myös muutamalla sävellystunnilla. Tuohon aikaan myös sample-kirjastot alkoivat yleistyä alalla, jolloin pääsi kuuntelemaan tietokoneella, miltä kirjoittamat stemmat saattaisivat kuulua. En opiskellut nuotintamista erikseen, joten ihmettelen, miten muusikot saivat nuoteistani selvää. Opin kuuntelemalla muita muusikkoja ja matkimalla heitä. Siihen aikaan oli siisteintä ikinä, kun joku toinen soitti kirjoittamaani musiikkia. Myöhemmin en kuitenkaan löytänyt Turusta hakemiani mahdollisuuksia jatkaa musiikkiopintoja. Musiikkiopiston teorian perusteet eivät myöskään olleet tarpeeksi Sibelius-Akatemiaan.

Lopulta vuonna 2003 pääsin Tampereen ammattikorkeakoulun silloin uudelle sävellyslinjalle, joka on nyttemmin lakkautettu. Siellä oli mahtavaa, eikä kukaan opettaja katsonut pahalla, jos toin mukanani myös ”popimpaa” musiikkia. Kaikilla opiskelijoilla oli vahva yhteishenki, ja tsemppasimme toisiamme. Kävimme usein seminaarien jälkeen baarissa yhdessä, ja opin näissä epävirallisissa tuokioissa yhteensä varmaan yhtä paljon kuin kaikilla oppitunneilla. Muistelen niitä aikoja lämmöllä. Aloin opiskella ensimmäistä kertaa kunnolla nyky- ja klassista musiikkia, mutta opettajani painottivat jo alusta asti oman äänen kehittämistä. Tuntui, että etenin korkeakoulussa musiikillisissa taidoissani puolessa vuodessa pidemmälle kuin kaikkien aikaisempien itsenäisten opintojeni aikana. Olin joissain asioissa täysin noviisi, mutta toisissa asioissa yllättävän kokenut. Sain aikaisempiin tilkkutäkkimäisiin musiikkiopintoihini uudenlaista fokusta ja suuntaa. Valmistuin sävellyslinjalta vuonna 2008, minkä jälkeen opiskelin samassa laitoksessa musiikkiteoriaa vuoteen 2013 asti.

Tampereen opintojeni aikaan muusikko, jolle tein jousisovituksia Prahaan, pyysi minua tekemään lisää pelimusiikkisovituksia, tällä kertaa kokonaiselle orkesterille. Pystyin yhdistämään näitä sovituksia opintoihini, ja toin opettajilleni pelimusiikkistemmoja, joita katsoimme yhdessä läpi. Sovituksiani esittäneet orkesterit olivat todella korkeatasoisia, joten niiden kuuleminen livenä oli täyttä iloa. Tein näitä sovituksia kymmenisen vuotta sävellyslinjan jälkeen, ja niistä tuli koko ajan kunnianhimoisempia. Niiden kokoonpanot laajenivat ja niiden rakenteet muuttuivat yksinkertaisista potpureista tarinankerronnallisimmiksi kokonaisuuksiksi. Kirjoitin esimerkiksi *Final Fantasy VII* -pelistä puolen tunnin kolmiosaisen sinfonian. Näitä sovitustöitä olisi edelleen tullut paljon vastaani, mutta

lopulta 2010-luvun loppupuoliskolla päätin keskittyä enemmän omaan sävellystyöhöni. Olen silti aika ajoin työskennellyt pelimusiikkisovitusten parissa, ja tein esimerkiksi viulukonserton *Octopath Traveler* -pelin musiikista, jonka otin kiinnostavana orkestraatiohaasteena. Kirjoitin myös hiljattain uuteen Merregnon-konserttiin *Pekka ja susi* -tyylisen sovituksen Yōko Shimomuran teemoista, ja Tukholman sinfoniaorkesterin esitys siitä oli aivan mielettömän hieno.

Nykyään sävellän pelimusiikkia lähinnä silloin, kun saan käyttää orkesteria ääniraidassa. Erään uusimmista pelisoundtrackeistani tein *Albion Online* -mobiilipelille, ja sen tekijät halusivat musiikin äänitettävän sinfoniaorkesterin kanssa. Viime aikoina olen kaiken musiikkini parissa pyrkinyt jatkamaan oman ääneni etsimistä. Vaikka sovituksissa pääsee tekemään omia ratkaisuja, omissa sävellyksissä pääsee toteuttamaan itseään syvemmällä tasolla. Olen saanut Pirkanmaan rahastolta apurahaa sävellykseen ja tehnyt omia kokeiluja ja projekteja sen avulla, esimerkiksi kappaleen poikakuoro Pirkanpoikien merkkivuosikonserttiin. Olen myös työstänyt omia pop-julkaisuja, taidemusiikkia, ja muita projekteja kuten konserttoa darbuka-rummulle. Musiikki on sen verran yksinäinen ala, että olen esimerkiksi delegoinut äänentuotannon toiselle henkilölle, jotta voin keskittyä enemmän sävellykseen ja muiden muusikkojen kanssa työskentelyyn. Minulle on aina mukavampaa olla läheisissä tekemisissä eri säveltäjien, johtajien ja soittajien kanssa, kuin ilmestyä vain äänitystilaisuuteen. Nämä intohimoprojektit kuitenkin vievät aika paljon aikaa. Niihin voi käyttää kokonaisen vuoden, ja sitten huomaakin, että täytyy taas tehdä itsensä jollakin tapaa olemassa olevaksi kaupallisella puolella. Kerään kaupallisilla projekteilla varoja, joita voin käyttää henkilökohtaisiin intohimoprojekteihin. Mieluiten teen omia juttujani, mutta minulle kaikki musiikin teko on kivaa, joten en vieroksu projekteja, joita teen ensisijaisesti rahan takia – varsinkin, jos saan oikeita soittajia niihin mukaan.

Projektejasi voidaan siis jaotella varojen kartutuksen ja intohimon välillä – miten nämä erot näkyvät peli-, viihde-, ja taidemusiikissasi?
No, intohimoprojekteissa kyse on lähinnä siitä, että saan itse päättää mitä teen. Pyrin kaikissa projekteissani työskentelemään sen pohjalta että pidän niiden tekemisestä. Olen tehnyt projekteja pelkän rahan takia vain muutaman kerran nuorempana, ja niissä tuntui vain siltä, että käyttämäni aika menee hukkaan. On proggiksia, joissa minulla on kaikki päätäntävalta, ja proggiksia joissa tulee muualta ohjausta, mutta yritän aina tehdä mistä tahansa projektista itselleni mielekkään. Tämä jää toteutumatta yleensä vain silloin, kun joudun työskentelemään epämiellyttävien tai epä-

kohteliaiden ihmisten kanssa. Se on tosin melko harvinaista, vaikka sitä kyllä tapahtuu joskus. Säveltäjän rooli on pohjimmiltaan palveluammatti, ja hän joutuu tuottamaan palvelua tilauksesta. Tosin mielestäni voi myös olla kivaa saada rajauksia sävellysprosessiin. Omissakin projekteissa täytyy asettaa joitain rajoja itselleen, tai ainakin itse tulisin hulluksi, jos lähtisin täysin äärettömältä pöydältä kirjoittamaan musiikkia.

Kuten sanottu, otan vastaan mahdollisuudet työskennellä orkesterien parissa. Sovitinkin juuri hiljattain Lappeenrannan kaupunginorkesterille pari pelimusiikkikappaletta. Olen myös kirjoittanut Tampereen filharmoniselle orkesterille pari omaakin kappaletta Muumimuseon avajaiskonserttiin, ja ihmiset pitivät niistä. Kirjoitin myös mykkäelokuvaan *Laulu tulipunaisesta kukasta* noin puolentoistatunnin live-esitetyn ääniraidan. Tällaiset projektit muistuttavat, miten tärkeää on kerätä kokemusta soittajien kanssa työskentelystä. Nuotinnusohjelmat, kuten Sibelius, esittävät partituurit aina hieman liian nopeasti, eikä laajemmat kokoonpanot kuulosta livenä samalta kuin tietokoneella. Stemmat täytyy kuulla myös aitojen soittajien esittämänä.

Miten lähestyt peli- ja muuta viihdemusiikkia verrattuna ei-tarinalliseen taidemusiikkiin?

Eri musiikkilajit vetävät itseensä huomiota eri määrin. Peli- ja elokuvamusiikki ovat aina alisteisia kuvalle tai pelaamiselle, joten musiikin täytyy ikään kuin tuntua mutta ei kuulua. Konserttimusiikissa, ja myös esimerkiksi pelimusiikkisovituksissani, musiikki pyrkii ottamaan kaiken huomion kuulijalta. Tähän liittyy myös visuaalisuus ja tilan käyttö. Peleissä täytyy löytää balanssi, ettei musiikki vie liikaa huomiota. Ensimmäisessä pelisoundtrackissani *Death Rallyssa* käytin paljon melodioita. Sitä jälkeenpäin kuunnellessani tajusin, että minun olisi pitänyt ajatella musiikkia enemmän peliä tukevana elementtinä. Toki joissain peleissä on hyvin elokuvamaisia välikohtauksia, joissa hetkellisesti ammutaan kaikilla musikaalisilla tykeillä. Näissäkin on silti kuva ja tarina, joita musiikin täytyy tukea. Taidemusiikissa tuntuu ehkä enemmän siltä, että joudun keksimään kaiken materiaalin ja luoda lainalaisuudet itse. Tosin näissäkin on tietty jatkumo aina edellisten tekemieni kappaleiden välillä, esimerkiksi mieluisat tekniikkani kehittyvät jokaisen kappaleen mukana. Sen sijaan popmusiikissa on usein melko valmiiksi muodostuneet rakenteet, joiden ohi meneminen johtaa usein jengin tippumiseen pois kyydistä. Tämä kaikki riippuu totta kai siitä, mitä jokainen hakee musiikilta.

Pelimusiikkisovituksissani pidin mielenkiintoisena kokeilla usein, missä vaiheessa jengi tippuu kyydistä pois. Huomasimme, että esimerkiksi har-

moniaan, taustoihin, väliääniin ja tekstuureihin voi tehdä omia muutoksia ja niitä voi ikään kuin vetää raastimen läpi. Temaattinen kehittely sen sijaan ei mene läpi yhtä helposti. Mitä enemmän alkuperäiseen melodiaan tekee muutoksia ja uusia transitioita, sitä nopeammin kuuntelijat tippuvat pois kärryiltä. Tämä ei välttämättä ole pelkästään kaupallinen asia, mutta on mielenkiintoista miettiä, minkälainen efekti musiikilla on kuuntelijaan. Intohimoprojektini usein miellyttävät lähtökohtaisesti vain itseäni jakamalla omaa persoonaani ulospäin. Sen sijaan sovituksissani joudun ajattelemaan, miten yleisö ottaa musiikilliset valintani vastaan. Tietyt valinnat voivat tuntua taiteellisesti arvokkailta, mutta ne eivät tule yleisölle ymmärretyiksi. Tämä kommunikaatio säveltäjän ja kuuntelijan välillä on kuitenkin läsnä myös intohimoprojekteissani. Sanoisin siis, että ainoa merkittävä ero näiden musiikinlajien kirjoittamisen välillä on se, miten paljon huomiota musiikki vetää itseensä, ja miten se tukee ulkoista materiaalia.

Miten inspiraation hakeminen sävellystyösi alussa eroaa peli-, elokuva-, viihde- ja taidemusiikkien välillä?

Jos kontekstia ei ole annettu ulkoisesti, se täytyy etsiä itse. Minulla on yleensä aina jonkinlainen kuva tai visuaalinen impulssi, jonka pohjalta lähden työstämään musiikkia. Kirjoitin yhden kappaleen pianolle, klarinetille ja viululle nimeltään *Droplet in the Ocean*, jonka inspiraationa oli leipäkiven pomppiminen veden päällä. Kappaleen nimeltä *14.4K Handshake* pohjana toimi vanhojen modeemien erilaiset mekaaniset äänet, jotka pyrin kääntämään mahdollisimman tarkasti pianolle. En lähtisi kirjoittamaan musiikkia pelkästään esimerkiksi musiikkiteoreettiselta pohjalta, vaan minulla on aina joku kuva tai lause ideana. Saatan lähteä kirjoittamaan musiikkia ilman selkeää inspiraatiota, mutta jossain vaiheessa se loksahtaa paikalleen ja prosessi saa kunnon suunnan. Siinä vaiheessa tulee heitettyä pois noin 90 prosenttia työstä ja säästettyä vain parhaimmat osat, joita lähtee kehittämään uudelleen. Kun kirjoitin Nobuo Uematsun *Waterside*-kappaleesta sovituksen jousiorkesterille, kirjoitin stemmoja niin, että yhdessä vaiheessa nuotiston pohjalta lähtee jättimäinen aalto pyyhkimään musiikin veden alle. Tämä idea tuli minulle yhtäkkiä hyvin visuaalisesti, minkä jälkeen se oli ilo toteuttaa, vaikka se olikin työteliästä.

Kaikissa pelimusiikkisovituksissani on ollut se hyvä puoli, että olen päässyt kokeilemaan hyvin erilaisia tekniikkoja orkesterille kirjoittaessani. Olen myös mokaillut niiden parissa. Nyt alkaa tuntua siltä, että voin tehdä perusteltuja arvauksia, miltä eri ideat tulevat kuulostamaan live-esityksessä. On kivaa seurata, miten ihmiset reagoivat kuunnellessaan esityksiä. Totta kai he tykkäävät kuulla suosikkipeliensä teemat hienosti esi-

tettyinä, mutta muutkin asiat saavat positiivisia reaktioita. Erimaalaiset yleisöt reagoivat eri tavoin, esimerkiksi Saksassa ihmiset tuntuvat arvostavan myös eri väliääniä ja uusia tarinankerronnallisia elementtejä, kun taas joissain paikoissa näihin ei kiinnitetä ollenkaan huomiota. Kaikki ihmiset ymmärtävät musiikkia eri tavoin. Keskustelinkin hiljattain entisen sävellysopettajani Hannu Pohjannoron kanssa siitä, miten ihminen voi hävittää taidon kuunnella musiikkia yhtenä kokonaisuutena. Nykyään kuunnellessa alkaa helposti vilistä nuotit ja stemmat erikseen päässä. Teoria on kuin lamppuna mielessä, jota ei saa pois päältä. Myös eräs tuntemani kirjallisuustutkija kertoi, että hän kiinnittää huomiota lukiessaan eri kirjoja paljon erilaisiin tekniikkoihin ja metodeihin kokonaisuuden sijaan. Tämän takia on mielenkiintoista seurata, miten ihmiset, jotka eivät ole menettäneet tätä kuuntelijan ominaisuutta, reagoivat musiikkiini.

Miten lähestyt sovituksien kirjoittamista ja lähdet kääntämään usein itseään toistavia pelimusiikkikappaleita narratiivisiksi kokonaisuuksiksi?

Tästä hyvä esimerkki on *Final Fantasy VII* -sinfoniani, joka kokoaa koko pelin kulun musikaaliseksi kokonaisuudeksi. Ensin täytyy tutustua pelin tarinaan hyvin, esimerkiksi seuraamalla YouTubesta läpipeluuvideota, ja poimia olennaisimpia kappaleita projektiin. Ääniraitaa joutuu karsimaan, sillä monen CD:n kestävä peli sisältää aivan liikaa musiikkia yhteen sinfoniaan. Tähän menee hyvin paljon aikaa, vaikka ei itse pelaisi peliä läpi – kokeneenkin pelaajan läpipeluu tässä tapauksessa kesti 50 tuntia, ja katsoin sen pari kertaa läpi muistiinpanoja tehden musiikin käyttöön liittyen. Ensimmäisen osan sinfoniastani loin tarinallisesti takaumaksi, joka käy läpi pahiksen Sephirothin kehittymistä juonen antagonistiksi. Jätin perinteisen scherzo-osion välistä, ja toisesta osasta tein hitaan ja keskityin pelin rakkaustarinoiden teemoihin. Aluksi kirjoitin pelin kappaleita melko yksi yhteen, mutta vähitellen niistä muodostui uusia kokonaisuuksia. Saatoin esimerkiksi yhdistellä eri hahmojen teemoja alkuperäisestä ääniraidasta eroavalla tavalla, mikä auttoi luomaan vahvempaa tarinankerrontaa sinfonian muodossa. Etsin alkuperäisestä musiikista yhdistäviä tekijöitä, joilla voin sitoa sovitustani yhteen. Nämä ovat klassisia tekniikkoja, joita voi hyödyntää sovituksessa, kunhan alkuperäiset teemat säilyvät tunnistettavina. Otin huomioon pelin dystooppisen ja likaisen maailman orkestraatiossa, josta tein akustisesti verrattavasti sotkuisen ja likaisen. Tämä efekti ei tosin toimi liian kaikuisassa tilassa, mutta tarkassa tilassa se kuulostaa makealta. Äänityksessä tämä kuuluu paikoin hyvin ja paikoin ei ollenkaan.

Octopath Traveler -konsertossani käytin sekä henkilöiden että paikkojen teemoja. Mallinsin pelin tarinaa, jossa tietty hahmo joutuu pahiksen kynsiin aloittamalla tämän hahmon teemasta, ja vähitellen siirryin voimakkaasti pahiksen teemaan ja dissonoivaan huippuun. Toisen osan *Frostlands*-teemassa pyrin mallintamaan kylmää ja jäistä paikkaa orkestraatiolla ja harmonialla. Lisäsin tähän myös tuossa paikassa asuvan hahmon teeman, luoden eräänlaisen tilannekuvan. Lopussa käytin taistelijahahmon ja taistelukappaleiden teemoja. Mietin sovituksissani myös sävellajien ja tempojen suhteita. Kappaleen voi pilata helposti, jos sen paikka kokonaisuudessa on huonosti suunniteltu. Jopa maailman paras hidas kappale voi menettää tehonsa ja kuulostaa huonolta, jos sitä edeltävät maailman toiseksi ja kolmanneksi parhaat hitaat kappaleet. Joudun miettimään kontrasteja ja tehokkuuksia orkestraation, tempojen ja sävellajien avulla. Nämäkin ovat taas klassisia keinoja. Sovituksissa on kivaa, että vaikka tarina on jo osittain valmiiksi olemassa, sen saa esitellä itse omalla tavalla.

Joutuisitko lähestymään eri tavalla elokuvamusiikkiin perustuvaa sovitusprojektia verrattuna videopelimusiikkiin?

Molemmissa on varmaan aika paljon samoja elementtejä. Jos musiikki on jo valmiiksi tehty orkesterille, sitä on vaikeampi siirtää uuteen muotoon, koska kuuntelijat ovat jo tottuneet alkuperäiseen orkesterisovitukseen. Osittain tämän takia on ollut mukava sovittaa vanhaa pelimusiikkia. Ennen peleissä oli käytössä ehkä neljä äänikanavaa, joihin sai mahdutettua juuri ja juuri melodian, harmoniaa, basson ja perkussiota. Nykyään voit avata minkä tahansa ohjelman tietokoneella ja saada siitä heti valmiin kuuloista ja mielenkiintoista ääntä. Elokuvissakin kuulee nykyään enemmän keskittymistä äänisuunnitteluun melodioiden sijaan. Tekstuurit saattavat olla hyvin nykymusiikkimaisia. Sovituksissamme pyrimme luomaan esityksiä, jotka luovat kuvia kuulijoiden päässä, ja melodiat ovat tähän olennaisia. Luulen, että kuuntelijoiden on vaikeampi löytää vahvoja mielikuvia nykymusiikkia lähestyvästä elokuvamusiikista. Tässäkin tosin on paljon eroja eri kuuntelijoiden välillä, ja aihe on mielenkiintoinen. Yksinkertaisemmasta pelimusiikista on helpompi laajentaa uusia orkesterisovituksia, kun taas elokuvamusiikki on usein jo sen verran laajasti sävelletty, ettei sitä ole helppo kääntää uuteen muotoon. Sovituksesta tulisi vain suora kopio. Sen lisäksi peleissä on enemmän vapautta kappaleiden järjestyksessä ja narratiivin kääntämisessä musikaaliseksi kokonaisuudeksi. Elokuvamusiikkiesitykset ovat usein kiinni alkuperäisessä teoksessa rakenteellisesti, tai niitä voidaan esittää vaikka suoraan mykistetyn elokuva-

raidan päälle. Elokuvat ovat myös jo valmiiksi lähempänä sinfonisten teosten pituutta.

Minkälaisia taustallisia ja koulutuksellisia eroja olet havainnut pelimusiikin ja muun musiikin kollegoittesi välillä? Esimerkiksi Nobuo Uematsu on kertonut, ettei hänellä ole mitään akateemista sävellyskoulutusta.

Perinteisesti sanotaan, että säveltäjäksi oppii säveltämällä. Tämän vaikkapa Nobuo Uematsu on tosiaan tehnyt. Hän on todella mukava ihminen, ja niin ovat hyvin monet tapaamani pelimusiikkisäveltäjät. Kun tein ensimmäistä projektiani Square Enixin pelien musiikista, tein *Secret of Mana*-pelin musiikista aika kokeellisen sovituksen, jossa tarinan elementtejä mallinnettiin esimerkiksi kuoron jalkojen rummutuksilla ja kehon äänillä. Sen sijaan Uematsun musiikista tein järin suoraan käännetyn sikermän. Konsertin jälkeen Uematsu sanoi innostuneena, että hänkin halusi kokeellisen sovituksen musiikistaan. Sen jälkeen hän antoi minulle täysin vapaat kädet seuraavaan sovitukseen, ja hän halusi kuulla kaiken materiaalin ensimmäistä kertaa vasta tullessaan konserttiin. Luulen kyllä, että hänen musiikistaan on tehty kaikenlaisia eri tyylisiä sovituksia minun lisäksi. Hän on todella ystävällinen, selkeä ja rauhallinen työssään. Tämä saattaa olla myös osa yleistä japanilaista luonnetta. Kaikki kohtaamani ihmiset pelimusiikin maailmassa ovat olleet enimmäkseen hiljaisen määrätietoisia ja leppoisia. *Octopath Travelerin* säveltäjä Yasunori Nishiki antoi minulle todella vapaat kädet työhöni. Masashi Hamauzulla on hyvin omanlainen, piano-orientoitunut saundi, ja olen tullut todella hyvin juttuun hänen kanssaan.

En ole huomannut, että vaihtelevat koulutustaustat johtaisivat minkäänlaisiin esteisiin työssä. Ehkä siinä vaiheessa, kun siirrytään keskustelemaan musiikin yksityiskohdista, voisi ilmentyä joitain vaikeuksia kommunikaatiossa. En ole kuitenkaan isojen säveltäjien kanssa päässyt tähän asti, vaan olemme keskustelleet laajemmista linjoista ja kokonaisuuksista. Äänitystilanteissa nämä tekniset yksityiskohdat tulevat yleisemmin puheeksi esimerkiksi kapellimestarin kanssa. Jos huomaan, että joku musiikkitekninen kysymykseni ei mene säveltäjälle läpi, muotoilen sen toisin. Asiat tulevat aina jotenkin kyllä selviksi. Orkestroidessani esimerkiksi Namcolle ja Segalle palauteprosessissa on ollut ihmisiä, jotka eivät välttämättä ole orkestraation asiantuntijoita. He saattaisivat pyytää, että jostain kohdasta saataisiin enemmän pauketta irti, mutta eivät antaisi yksityiskohtaisempia ohjeita stemmojen kirjoitukseen. Kaikissa vaiheissa kommunikaatio on tärkeintä. Jos itse en vaikka tiedä jotain soittoteknistä asiaa,

keskustelen sen soittimen soittajan kanssa. Ehkä klassisen ja nykymusiikin puolella voi pureutua enemmän musiikin yksityiskohtiin ihmisten kanssa, mutta pelimusiikin alalle on myös tulossa koko ajan ammattimaisempaa porukkaa. Peliteollisuudessa on esimerkiksi jo paljon elokuvasäveltäjiä mukana, ja he usein tietävät asiansa. En kuitenkaan sanoisi, että pelimusiikin ja muun taide- tai viihdemusiikin välillä on paljon asenteellisia tai tuntemuksellisia eroja. Nämä erot ovat enemmän persoona- ja ihmiskohtaisia kuin ala- tai koulutuskohtaisia.

Lähdit tekemään pelimusiikkia omalta pohjalta tracker-ohjelmilla, minkä jälkeen lähdit opiskelemaan musiikkia akateemisesti, ja lopulta palasit takasin pelimusiikin pariin. Miten sävellysprosessisi ja -tyylisi on muuttunut ajan saatossa?

90-luvulla menin ihan puhtaasti korvalla. Tiesin teoriasta ehkä jonkun välidominantin käsitteen. Kirjoittaminen oli hitaampaa, ja musiikin tuntemukseni ei ollut yhtä laaja kuin nyt. Pystyn nykyään esimerkiksi esittelemään musiikin tyylejä paljon paremmin ihmisille, jotka eivät tunne niitä yhtä hyvin. Jos huomaan jotain kivan kuuloista toisessa kappaleessa, pystyn paikantamaan tietyn elementin jota haluan käyttää, eikä minun tarvitse vain kopioida kokonaista pätkää kappaleesta. En silti kopioinut ennen asioita täysin yksi yhteen, mutta ne olivat hieman pastissin omaisia. Tosin sellaista näkee edelleenkin elokuvissa ja peleissä. Esimerkiksi Star Warsin musiikissa on aika vahvasti esillä sen inspiraatiot, mutta en kuitenkaan kutsuisi sitä pastissiksi. Se silti kuulostaa suurimmaksi osaksi Williamsilta.

Tämän lisäksi jos ennen kappaleessani tuntui, että jokin ei toimi, en osannut aina täysin paikantaa korjattavaa elementtiä. Nykyään pystyn intuitiivisesti käyttämään musiikkiteorian tuntemustani kehittämään kappaleitani haluamaani suuntaan. Voin analysoida laajaakin äänenkuljetuksen kulkua ja huomata, jos se onkin johdattamassa musiikkia eri suuntaan kuin aikaisemmin oletin. Ennenkin oli helppo tehdä yksittäisistä hetkistä siistin kuuloisia, mutta pidemmän kokonaisuuden rakentaminen vie enemmän tuntemusta. Ystäväni Roger Wanamo sanoi huomanneensa, että aluksi pystyy tekemään minuutin kappaleita, minkä jälkeen pystyy tekemään kahden minuutin kappaleita, ja niin edespäin. Jossain vaiheessa voi tehdä 14 minuutin kappaleita, ja laajuus kasvaa kurinalaisen harjoituksen mukana. Tämä harjoitus kehittää ymmärrystä esimerkiksi siitä, miten pitkälle tiettyä temaattista materiaalia voi kantaa ja miten sitä voi parhaiten käyttää. Saan myös nykyään tuotua karaktäärejä esiin selkeämmin, kun se oli ennen vähän rönsyilevää ja epäselkeää. Tästä huolimatta on kappaleita, joita tein niinä aikoina ennen opintojani ja joita

pidän onnistuneina. Löysin YouTubesta henkilön, joka oli analysoinut vanhojen tracker-kappaleideni sointuja, harmonioita ja melodioita hyvin fiksusti. En vain ollut siihen aikaan ajatellut hänen hoksaamiaan asioita ollenkaan! En sanoisi, ovatko nämä kaikki yksinomaan hyviä tai huonoja muutoksia sävellysprosessissani. Mutta konkreettista on, että vaikkapa lyhyellä varoitusajalla ja tiukalla deadlinella voin nykyään käyttää nopeammin eri sävellystekniikkoja saadakseni kappaleet valmiiksi. Tämä oppimisprosessi on kuitenkin elämän mittainen, joten ehkä neljänkymmenen vuoden päästä katson tämän päivän kappaleitani ihmetellen.

Musiikkimakuni ei ole kauheasti muuttunut. Massive Attackin *Mezzanine* on edelleen kova, ja tykkään vanhoista synabiiseistä edelleen, esimerkiksi *Blade Runnerin* soundtrackista. Ehkä tämä vaikuttaa jotenkin esteettisiin valintoihini edelleen. Totta kai astuessani nyky- ja klasarimusiikin maailmaan olen löytänyt monia uusia suosikkeja ja kasvattanut makuani, mutta vanhat musiikilliset mieltymykseni eivät ole kadonneet minnekään. Tykkään edelleen käyttää vanhaa koneistoa ja syntetisaattoreita paljon enemmän kuin tietokoneohjelmia, vaikka nekin ovat kehittymässä kovaa vauhtia. Aitojen syntikoiden äänien väri miellyttää ja kiinnostaa yhä edelleen. Useat ystäväni sanovat, että he voivat aina tunnistaa minun tekemäni kappaleen. Siellä pitää siis silti olla jotain, jota on ollut musiikissani alusta lähtien, vaikka kuunneltaisiin villimpiä nykymusiikkisävellyksiäni. Saan itseäni nykyään tehokkaammin ilmaistua, mutta monet pohjimmaiset makuni ovat pysyneet samoina. Omat mieltymykset luovat myös oman tyylin, muuten musiikki olisi aina täysin satunnaista.

Miten olet huomannut peliteollisuuden ja -kulttuurin muuttuneen urasi aikana 90-luvusta nykypäivään?

Onhan peliteollisuus muuttunut paljon ammattimaisemmaksi. Kun synnyin, ei ollut sellaista käsitettä kuin pelimusiikki. Olen elänyt ja nähnyt tämän kehityksen. Pelit ovat muuttuneet ammattimaisemmiksi, niitä kulutetaan enemmän, niihin satsataan enemmän ja ne ovat ehkä rahallisesti jo ohittaneet elokuvat. Myös pelimusiikin puolella ajattelu on liittynyt tähän kehitykseen kilpailun takia. Aluksi, esimerkiksi *Death Rallyssa*, sain itse päättää kaikista valinnoista musiikissani. Seurasin, mitä muut ajattelivat tuotoksistani ja reagoin siihen. Mitään tuottajia ei ollut, ne ovat vähitellen tulleet mukaan näiden vuosikymmenten aikana. *Albion Onlinen* musiikkia tehdessäni oli muutama tyyppi, joita tapasin viikoittain Zoomissa ja joiden palautetta, ohjeistuksia ja pyyntöjä jouduin ottamaan huomioon säveltäessä. Musiikista on tullut peleissä spesifisempää ja mietitympää.

Tosin tein pitkään musiikkia pienissä piireissä, en missään LucasArtsissa. Heillä oli ehkä pidemmälle suunniteltu prosessi.

Mitkä projektit ja tapahtumat ovat jääneet eniten mieleesi pelimusiikkiurallasi?

Pidin *Gundam*-peleihin säveltämisestä, ja opin paljon kommunikaatiosta niissä projekteissa. Minulla on ollut agentti pitkään tehdessäni sovituksia ja osaa pelimusiikistani, ja olen ollut hänen kauttaan yhteydessä moniin työnantajiin. Sandbox Interactiven kanssa työskenteleminen *Albion Onlinen* musiikin parissa oli mukavaa, kun he suostuivat antamaan minulle kokonaisen orkesterin käytettäväksi. Orkesterin kanssa äänittäminen on aina mielenkiintoista. Jo *Final Fantasy VII* -sinfoniaa tehdessäni huomasin, että orkestraatio on hyvin erilaista äänitysstudion ja konserttisalin välillä. Olen kuullut sanottavan, että äänityksissä orkestroidaan mikrofonille ja konserteissa yleisölle. Äänitystilanteetkin ovat hienoja, mutta ne menevät nopeasti ohi, koska aika studiossa on niin kallista. Koska ihmiset käsittävät musiikin niin monin eri tavoin ja puhuvat monia eri kieliä, tuntuu hienolta löytää yhteisymmärrystä soittajien ja muiden muusikkojen kanssa.

Onko sinulla jakaa muita ajatuksia pelimusiikista?

Pelimusiikki voi lopulta olla mitä tahansa musiikkia – se voi olla heviä tai klassista, tai vaikka munkkien kurkkulaulua. Tärkein elementti on se, että se on tukeva elementti eikä pelkästään itsenäinen kokonaisuus. Ihan ”kuuntelumusiikin” tuotannossa otetaan yleensä huomioon kuuntelijan koko tietoinen ja tunteellinen kapasiteetti. Toki pelimusiikissakin on tällaista tuotantoa. Esimerkiksi Japanissa ihmiset tykkäävät edelleen vahvoista melodioista peleissään, joten ehkä siirtymä äänisuunnittelupainoisempaan taustamusiikkiin on enemmän länsimaalainen ilmiö. Pelimusiikki on myös vahvasti sidottu pelin tapahtumaan musiikin ulkopuolella.

Tämän lisäksi itse musiikin kirjoittaminen on vain yksi osa pelimusiikin luomisprosessia. Kaikenlaiset sopimukset vievät paljon aikaa, ja ennen minulla olikin agentti hoitamassa niitä. Keikkojen löytäminen ja itsensä promootio vievät myös aikaa. Pitää tehdä itsensä näkyväksi ja muistuttaa, että on yhä alalla mukana, mitä en itse ole oikeastaan viime aikoina kauheasti tehnyt keskittyessäni enemmän konserttimusiikkiin. Pelimusiikki kehittyy koko ajan ja muuttuu yhä interaktiivisemmaksi, ja musiikin tekokin vaatii yhä enemmän koodaamistaituruutta. Esimerkiksi Remedyn uusin peli *Control* yhdistää musiikin pelitilanteeseen hyvin vaikuttavalla tavalla, ja ääniraita on hyvin dynaaminen ja uniikki jokaiselle

pelikokemukselle. Esimerkiksi Wwise-ohjelmaa käytetään yhä enemmän ohjelmoimaan musiikkia vuorovaikutteiseksi jo sävellysvaiheessa.

Vaikuttaa siis hieman huvittavasti siltä, että pelimusiikin ala on tietyllä tavalla palaamassa aikaan, kun teit tracker-musiikkia käytännössä ohjelmoimalla sitä nuotti nuotilta.

Joo, näin on. Katson mielenkiinnolla, miten tämä kaikki menee koko ajan eteenpäin. Olen itsekin löyhästi tehnyt dynaamista musiikkia *Cities: Skylines* -peliin, jossa kappaleilla on kolme tasoa, joiden välillä tapahtuu transitioita ja päällekkäisyyttä. Se on kuitenkin niin hidas peli, ettei musiikki reagoi yhtä nopeasti kuin vaikka ammuntapelissä. Olen ulkoistanut itse kaiken syvemmän ohjelmoinnin, kuten Wwisen käytön. Olen itse sitä polvea, että nuoruudessani ensimmäiset tietokoneet kaatuilivat niin paljon, että käytän nykyäänkin ohjelmia melko varovaisesti. Tässä onkin esimerkki tilanteesta, jossa itsellä on vähemmän koulutusta jollain musiikin alalla – en osaisi puhua Wwisen käytöstä teknisellä tasolla, jos keskustelisin sitä käyttävän musiikintuottajan kanssa. Myös koneisto pelimusiikin ympärillä on kehittymässä jännittäviin suuntiin, ja olen innostunut varsinkin virtuaali- ja lisätyn todellisuuden maailmoista.

Kuten sanottu, itse musiikin tekeminen on lopulta vain yksi osa pelimusiikin alalla työskentelystä. Iso osa siitä on ihmiset ja se, miten toimit heidän kanssaan ja olet osa tiimiä. Pitää olla varmuutta siitä, että osaa hoitaa tehtävänsä pitemmissäkin projekteissa. Pelimusiikissa ei pärjää pelkästään musiikkiteorian tuntemuksella, vaan pitää myös osata luoda hyviä ihmissuhteita. Voi olla maailman paras sessiomuusikko ikinä, mutta jos tämä on täysin epämiellyttävä ihminen, palkkaisin mieluummin vain tarpeeksi hyvän mutta ystävällisen muusikon. Parhaissa projekteissa löytyy yhteinen kieli ja kaikki ovat innostuneita viemään sitä eteenpäin. Sanoisin, että kaikissa pelimusiikkiprojekteissani on löytynyt tällaista henkeä. Seuraan syvällä mielenkiinnolla, mihin suuntaan pelimusiikin maailma kehittyy sekä teknisesti että kulttuurisesti.

ARVOSTELUT 4/2022

Oskari Koskela

Välikatsaus pelimusiikin tutkimuksen moniäänisyyteen

FM Oskari Koskela (oskari.j.koskela@student.jyu.fi) on musiikkitieteestä valmistunut jatko-opiskelija Jyväskylän yliopistossa. Hän työskentelee Kai Tuurin johtamassa "Pelimusiikkiin kiinnittyneet maailmat" (GAMEM) -hankkeessa ja valmistelee tähän kytkeytyvää väitöskirjaansa enaktiivisesta näkökulmasta pelimusiikin esteettiseen kokemukseen.

DOI: 10.51816/musiikki.125650

Abstract

As videogames are being increasingly recognized as a prominent cultural force, there is also a growing interest in the study of video game music within academia. Published in 2021, The Cambridge Companion to Video Game Music is the most recent milestone in establishing video game music research as a credible field of research. The book situates itself naturally on the same continuum with the founding of the Ludomusicology Research Group in 2011 and the launch of the Journal of Sound and Music in Games in 2020. With twenty-four chapters and over four hundred pages, the Companion is probably the largest and most comprehensive collection on game music studies so far. The overarching ethos of the editors Melanie Fritsch and Tim Summers could be described as a warm welcome to a plurality of views on videogame music and indeed, the diversity of perspectives is perhaps the most notable feature of the book: The chapters, divided into six sections each with an overall introduction, discuss a multitude of themes such as chiptune and the early history of videogame music, creation of videogame music, analytical approaches and psychological perspectives, questions relating to culture and identity and finally also game music beyond the context of gaming. Moreover, the list of writers includes not only researchers from a variety of backgrounds, but also people working within the game music industry. As a flipside to the plurality, several chapters appear more like overviews of the theme or suggestions for an approach rather than fully developed perspectives on videogame music. Especially some essential issues pointed out throughout the chapters, such as the concept of interactivity and centrality of player's perspective, would merit further and integrative theoretical discussion. Likewise certain broad themes, such as aesthetics and philosophy of videogame music, empirical research, and personal uses and functions of videogame music, are left to lesser regard. Despite this, the Companion is valuable as an approachable and comprehensive overview of videogame music studies that could prove insightful to not only those interested in the subject but, due to its inclusive and open approach, also to music researchers more broadly.

Välikatsaus pelimusiikin tutkimuksen moniäänisyyteen

Oskari Koskela

Melanie Fritsch ja Tim Summers (toim.). 2021.
The Cambridge Companion to Video Game Music.
Cambridge: Cambridge University Press.

Kulttuurisena ilmiönä videopelien voidaan katsoa olevan murrosvaiheessa. Kohtalaisen tuoreen ja laajemman teknologisen muutoksen muassa kohtalaisen nopeasti kehittyneen kulttuuri-ilmiön kohdalla sopii laajassa mielessä puhua kohorttikohtaisista katsannoista: yksille videopelit ovat joutavaa leikkiä ja ajanhukkaa, toisille mielekästä arkista viihdettä television ja kirjallisuuden rinnalla, kolmansille taas ehkä läheisin ja luontevin median muoto, johon kytkeytyy niin sosiaalisia ulottuvuuksia ja itseilmaisun mahdollisuuksia kuin potentiaalisia uranäkymiä joko pelaajana tai osana laajaa tuottajien verkostoa. Yhtä kaikki, tänä päivänä videopelit ovat valtava, aivan hyvin elokuviin verrattavissa oleva viihdeteollisuuden ala sekä monimuotoinen limittäisten kulttuurien kehto, joka sisältää yhtä lailla pelien tai pelityylien ympärille rakentuneita fanikulttuureja kuin

elokuvasovitusten kaltaisia yleisemmin mediamaailmassa näkyviä ilmiöitä. Kyse ei myöskään ole vain harrastajamäärin tai liikevaihdoin laskettavasta massailmiöstä, vaan myös sisällöllisesti videopelit ovat kypsyneet käsittelemään niin vakavia, kantaaottavia kuin taiteelliseksi miellettäviä teemoja (ks. esim. Kuorikoski 2018).

Osana samaa kulttuurista murrosta myös videopelimusiikki on yhä enemmän vakiinnuttanut paikkaansa niin huomionarvoisena osana pelejä, soittolistoilla ja konserteissa niiden ulkopuolella, kuin myös akateemisten tutkimuksen kohteena. Vuonna 2021 julkaistu *Cambridge Companion to Video Game Music* edustaa yhtä merkkipaalua tässä kehityksessä. Käsikirja asettuu luontevasti samalle videopelimusiikin tutkimusta organisoivalle jatkumolle vuonna 2011 perustetun Ludomusicology Research Group -ryhmän, tätä vuonna 2016 seuranneen Society for the Sound and Music in Games -järjestön ja tähän kytkeytyvän, vuonna 2020 alkunsa saaneen *Journal of Sound and Music in Games* -lehden kanssa. Tutkimusalaa määrittäviä teoksia on ilmestynyt jo varteenotettava määrä. Näihin kuuluvat esimerkiksi Cambridgen käsikirjassakin kulmakivinä mainittu Karen Collinsin (2008) *Game Sound* ja Tim Summersin (2016) ludomusikologista lähestymistapaa kattavasti rakentava *Understanding Video Game Music*, kuten myös kokoavamman katsauksen luovia kokoomateoksia (esim. Donnelly et al. 2014; Kamp et al. 2016). Tästä huolimatta Cambridgen käsikirja on toistaiseksi paitsi sivumääräisen mittansa osalta laajin myös sisältönsä puolesta monipuolisin videopelimusiikin tutkimusta yksiin kansiin kokoava teos. Verrattuna esimerkiksi *Ludomusicology*-teoksen (Kamp et al. 2016) selvemmin musiikkianalyyttista lähestymistapaa painottavaan otteeseen juuri näkökulmien runsaus on käsikirjan ensivaikutelmissa silmiinpistävin piirre: kirjan 24 lukua käsittelevät niin videopelimusiikin luomisprosessia, analyyttisiä, psykologisia ja kulttuurisia lähestymistapoja kuin videopelimusiikkien ulottumista pelien ulkopuolelle. Moniäänisyyttä korostaa myös kirjoittajien kirjava kytkeytyminen pelimusiikkiin paitsi erilaiset taustat omaavina tutkijoina myös esimerkiksi pelimusiikin säveltäjinä ja konserttituottajina.

Pelimusiikin tutkimuksen moninaiset perspektiivit on kirjassa jaettu kuuteen osaan, joista kutakin pohjustaa toimittajien kirjoittama johdantoluku. Osista ensimmäinen on nimetty ”chiptuneksi” mutta avartuu oikeastaan laajemmaksi katsaukseksi pelimusiikin historiaan, sille oleelliseen kytkeytymiseen aikansa teknologiaan ja kurottautumiseen pelin ulkopuolelle laajemmin kulttuuriin. James Newman käsittelee varhaista pelimusiikkia teknologian näkökulmasta ja kritisoi yksioikoisen teleologista näkemystä teknologian ja musiikin kehityksestä. Newman painottaa

tämän sijaan eri äänipiirien näkemistä instrumenttien kaltaisesti omanlaisensa persoonallisuuden omaavina. Kenneth B. McAlpinen kirjoittamassa luvussa taas tarkastellaan peleistä erkaantunutta *chipscene*-yhteisöä kulttuurihistoriallisella otteella, luoden samalla linkityksiä laajempaan alakulttuureissa kukoistavaan epäkaupalliseen eetokseen. Kaikkiaan ensimmäinen osa hahmottuu myös pohjustuksena muille osille, päättyen pelimusiikin säveltäjä Junko Ozawan yhtä lailla henkilöhistoriaa kuin alan kehitystä luotaavaan haastatteluun.

Toinen osa jatkaa luontevasti ensimmäisen osan päättävästä säveltäjäperspektiivistä ja käsittelee pelimusiikin luomista ja ohjelmoimista. Kuten osion nimeämisestä pelimusiikin ”tekemiseksi” (säveltämisen sijasta) voi päätellä, luvuissa puututaan pelimusiikin kannalta erityisiin piirteisiin. Näiden voidaan katsoa alkavan jo pelin toiminnallisuuden huomioivasta säveltämisestä ja yhteistyöstä muiden pelin tekemiseen osallistuvien tahojen kanssa, mitä Guy Michelmore kuvaa ”suhteiden luomisena” niin pelimusiikin ja aktiivisesti peliin osallistuvan pelaajan kuin säveltäjän ja pelin kehitystiimin välillä. Tätä seuraavat luvut jatkavat pelimusiikin erityisluonteen kannalta oleellisista tuotannollisia kysymyksistä. Richard Stevensin kirjoittamassa luvussa käsitellään musiikillisen vuorovaikutteisuuden ongelmaa pelin tarinankerronnan ja pelaajan vapauden kannalta, K. J. Donnellyn esityksessä puolestaan synkronisaatiota pelaajan toimien, äänen ja kuvan välillä niin teknologisena kuin psykologisena ilmiönä. Osion päättävät ääniohjaaja Rob Bridgettin provokatiivinenkin luku musiikin ”liikakäytöstä” tarinankerronnan ja tunteiden luomisen välineenä pelituotannossa, joka peräänkuuluttaa integroivampaa lähestymistapaa musiikin ja pelin muiden elementtien välillä, mitä seuraa säveltäjä Ben Babbittin hyvin käytännönläheinen reflektio työstään *Kentucky Route Zero* -pelin parissa. Kokonaisuutena osion lukujen pelimusiikin tuotantoon kiinnittyvä näkökulma valottaa yleisemminkin pelimusiikin kannalta oleellisia piirteitä, sen kytkeytymistä pelin kokonaisuuteen ja vuorovaikutusta aktiivisesti kokemusta luovan pelaajan kanssa. Näin se petaa keskustelua pelimusiikin analysoimisesta ja siihen liittyvistä haasteista.

Analyyttisiin lähestymistapoihin keskittyvä kolmas osio on niin sivumittaisesti kuin lukujen määrän osalta kirjan pisin, ja se tarjoaa myös teoreettisesti latautuneimman näkökulman siihen, millä tavoin pelimusiikkia voidaan ymmärtää. Osion aloittava Michael L. Austinin kirjoittama luku muistuttaa musiikin vaihtelevasta roolista erilaisissa peleissä käsittelemällä eri tavoin kiinteästi musiikkiin kytkeytyviä musiikkipelejä ja hahmotellen genreluokittelujen ongelmallisuuksia väistävää pelien konseptuaalisen ja proseduraalisen musikaalisuuden suhteen dynaamis-

ta luokittelumallia. Analyyttiseltä otteeltaan Austinin luku rinnastuu yleisempiin pyrkimyksiin jäsentää musiikin ja musiikillisten käytänteiden monipuolisuutta erilaisin tavoin, mikä on tässä yhteydessä tuottanut spesifin mallin pelien vaihtelevan ”musiikillisuuden” ymmärtämiseksi. Vastaava pyrkimys soveltaa yleisempää lähestymistapaa pelimusiikin kannalta spesifit piirteet huomioiden – ehkä jopa niiden ohjaamina uudenlaisia lähestymistapoja tai malleja tuottaen – on selkeämmin esillä osion muissa luvuissa. Vahvimmin luovasti soveltava perinteeseen nojaaminen on läsnä Steven Realen kirjoittamassa luvussa, jossa tarkastellaan *Super Mario Galaxy* -pelin musiikkia kolmen musiikkianalyyttisen metodologian kautta: formaalin teeman ja variaatioiden analyysin, schenkeriläisen reduktiivisen analyysin ja uusriemannilaisen transformaatioanalyysin. Michiel Kampin teksti taas lähestyy kysymystä siitä, millaista on kuulla musiikkia peliä pelatessa; hän esittelee hermeneutiikan, autoetnografian ja fenomenologian analyyttisinä tulokulmina. Näiden kolmen lähestymistavan keskinäistä suhdetta jäsennetään toisiaan täydentävästi nomoteettisen ja idiografisen käsitteillä: idiografisesti painottunut hermeneuttinen lähestymistapa pyrkii hahmottamaan kokemuksen kohteen uniikkeja piirteitä, kun taas nomoteettisempi fenomenologia kokemuksen itsensä yleisiä lainalaisuuksia. Kokijan omaan ainutkertaiseen kokemukseen keskittyvä autoetnografinen lähestymistapa puolestaan sijoittuu näiden välimaastoon. Pelaajakokemukseen keskittyvien lähestymistapojen rinnalla Iain Haart käsittelee pelimusiikkia kommunikaation näkökulmasta semiotiikan teorioita hyödyntäen. Tässäkin tapauksessa kyse on paljolti lähestymistavan yleisestä esittelystä ja musiikin ajattelusta hahmoihin, paikkoihin, tapahtumiin ja niin edelleen liittyvinä merkkeinä, mutta samalla pyritään huomioimaan pelien erityisluonne pelaajan toiminnan myötä muuttuvana semioottisena ympäristönä.

Pisimmälle pelispesifiksi miellettävän, pelaajan vuorovaikutuksen huomioivan, analyyttisen lähestymistavan soveltamisen vie Melanie Fritsch käsitellessään pelimusiikkia performanssina. Luku on kirjan teoreettisesti orientoituneimpia ja esittelee kokonaisvaltaisuuteen pyrkivän viitekehyksen, joka olisi sovellettavissa myös musiikkipeleihin ja pelimusiikkiin pelien ulkopuolella. Yksinkertaistaen viitekehys jäsentää pelaamisen niin musiikin kuin muiden elementtien (kuten pelimekaniikan ja kenttäsuunnittelun) kehystämänä esityksenä, jota voidaan tarkastella suhteessa pelaajan taitojen tai kompetenssin (*Leistung*) ja esteettisen kokemuksen (*Aufführung*) ulottuvuuksiin. Samaan tapaan avartavan ja pelimusiikin ominaispiirteitä lähestyvän näkökulman tarjoaa Elizabeth Medina-Grayn luku pelien äänimaisemien kanssa vuorovaikuttamisesta.

Varsinaisesti luku käsittelee musiikin, ääniefektien ja dialogin sekoittumista peleissä, mutta tulee samalla vihjanneeksi mahdollisuudesta ymmärtää pelimusiikkia esimerkiksi tekstin tai etenevän tarinankerronnan sijasta kokeilullisena leikkinä pelin äänimaiseman kanssa.

Analyyttisten lähestymistapojen yhteydessä nostetaan toistuvasti esille pelaajakokemuksen huomioiminen, mitä voidaan pitää jopa välttämättömyytenä pelin – ja sen myötä pelimusiikin – dynaamisen ja vuorovaikutuksellisen luonteen kannalta. Paljolti analysoijan omaan reflektioon perustuvien lähestymistapojen rinnalle neljäs, psykologisen tutkimuksen mukaisesti painottunut osio avaa pelimusiikin tutkimuksen kenttää myös empiiristen ja kokeellisten tutkimusten puolelle. Osion kolmesta luvusta kaksi käsittelee erityisesti emootioita pelimusiikin yhteydessä: Dana Plankin kirjoitus ammentaa paljolti yleisemmästä musiikkipsykologisesta emootiotutkimuksesta soveltamalla esimerkiksi Patrik Juslinin ja Daniel Västfjällin (2008) kehittämää BRECVEMA-mallia pelimusiikin tunnekokemusten jäsentämiseen. Duncan Williams puolestaan keskittyy emootioiden psykofysiologiseen mittaamiseen erilaisten tuoreiden teknologisten ratkaisujen avulla ja huomioi myös tällaisen tutkimuksellisen otteen kytkeytymisen pelien kehittämiseen. Molemmissa luvuissa tarjotaan runsaasti yleisluontoisempaa pohjustusta emootioihin ja niiden tutkimiseen ylipäänsä musiikin yhteydessä, mutta Plank siirtyy kirjoituksensa lopuksi pohtimaan myös tiiviimmin pelimusiikkiin liittyviä kysymyksiä immersiosta, pelaajan samastumisesta pelihahmon kanssa ja kokemuksellisesta ”sijainnista” suhteessa pelin maailmaan.

Tarkemmin näitä pelitutkimuksen yhteydessä musiikintutkimusta leimallisemmin käsiteltyjä teemoja avaa Mark Grimshaw-Aagaardin kirjoittama luku äänestä ja läsnäolosta. Kirjoitus on otteeltaan kirjan filosofisimpia, sillä se puuttuu ääneen itseensä psykoakustisena ilmiönä sekä sen rooliin paikassa olemisen hahmottamisessa ja itsen erottamisesta ei-itsestä. Keskeisenä ajatuksena on, että läsnäolon kokemus perustuu evolutionaariseen tarpeeseen erkaantua todellisuudesta, yksinkertaistaa ja suodattaa sitä kyetäksemme toimimaan, ja aistiminen sekä havaitseminen palvelevat tämän välimatkan luomista. Tämä johtaa yllättävään lopputulemaan, jonka mukaan voimme kokea läsnäoloa pelien virtuaalisissa maailmoissa juuri niiden väistämättömän epärealistisuuden, köyhemmän aististimulaation, takia. Tämä johtuu siitä, että läsnäolossa on alun perinkin kyse välimatkasta todellisuuteen, ja virtuaaliset maailmat ovat vielä kauempana todellisuudesta. Käsikirjan yleisempään soveltavaan otteeseen nähden Grimshaw-Aagaardin esitys on tervetullutta pohdintaa pelimusiikin koke-

misen kannalta oleellisista käsitteistä ja ilmiöistä, jolla voi hyvin nähdä olevan annettavaa tutkimukselle myös pelimusiikin ulkopuolella.

Pelimusiikin analyyttisten lähestymistapojen ja psykologisten piirteiden jälkeen kirjan kaksi viimeistä osiota laajentavat näkökulmaa ensin konteksteihin ja identiteetteihin ja lopulta pelimusiikkiin pelin ulkopuolella. Molemmat näistä huomioivat, ettei pelimusiikki suinkaan sijaitse tyhjiössä vaan vuorovaikutuksessa laajemman kulttuurin kanssa. Chris Tonelli avaa tätä laajempaa vuorovaikutusta käsittelemällä pelimusiikin osuutta niin yksilöllisen kuin ryhmäidentiteetin luomisessa henkilökohtaista tulkinnallista prosessia korostavien affordanssin ja artikulaation käsitteiden avulla. Luku puuttuu erityisesti hahmopainotteisten pelien kannalta varsin oleelliseen ulottuvuuteen, eli minkälaisia identifikaation mahdollisuuksia ne tarjoavat ja mikä on yleisemmin musiikin rooli minuuden määrittelyssä. James Cook puolestaan käsittelee laajasti pelimusiikkia suhteessa historiaan ja nostaa esille sen, miten pelien musiikit yhtäältä lainaavat historian representaation trooppeja elokuvien puolelta ja toisaalta luovat transmediaalisia trooppeja myös muiden medioiden käytettäväksi.

William Gibbonsin kirjoittamassa luvussa taas ytimessä on historiallisuuden sijasta pelien suhde paikallisuuteen, nimenomaisesti pelimusiikin globalisaation ja lokalisaation prosessit, eli kansallisten piirteiden häivyttäminen tai korostaminen suunnattaessa peliä kansainväliseen levitykseen. Tarkastelu keskittyy japanilaisiin peleihin, joiden kohdalla kysymys paikallisuuden roolista on erityisen keskeinen niiden ollessa yhtä lailla leimallisen tyylinsä kuin myyntilukujensa puolesta hyvin edustettuina pohjoisamerikkalaisilla markkinoilla. Osan päättää Andrew Lemonin ja Hillegonda C. Rietveldin kirjoittama luku vaille tunnustusta jääneistä Capcom-peliyhtiön naissäveltäjistä. Luvussa puututaan kulttuurikriittisesti naisten asemaan perinteisesti miesvaltaisella peliteollisuuden alalla mutta samalla se kuvaa myös historiallisesti ja paikallisesti vaihtelevia pelituotannon käytänteitä: Capcomin yleiseen linjaukseen kuului tekijöiden anonyymius, eivätkä teknologiset rajoitteet välttämättä edes sallineet tekijöiden listaamista pelin yhteydessä. Laajemmassa mielessä luku kuvaa ”peliarkeologiaan” metodologiana liittyviä haasteita, jotka juontuvat niin pelin erilaisten versioiden runsaudesta kuin iäkkäämmistä, siten mahdollisesti vaikeasti saatavista, peleistä ja pelilaitteista.

Kirjan viimeinen osio laajentaa katsetta edelleen videopelimusiikin kulttuurisista kytköksistä videopelimusiikkiin pelien ulkopuolella. Osio on sikäli erityisen merkittävä, että pelimusiikin yhteydessä tapaa helposti unohtua sen olemassaolo pelien lisäksi myös soundtrack-tallenteina ja konserttiohjelmistoina, kuten myös moninaiset kytkökset, esimerkiksi

populaarimusiikin artisteilta peliin lisensoidun musiikin muodossa, laajempaan musiikkikulttuuriin. Viimeksi mainittuun teemaan liittyy Andra Ivănescun kirjoittama luku monimuotoisesta kaupallisesta synergiasta videopelien ja populaarimusiikin välillä, eli miten pelien kautta nostetaan populaarimusiikin artisteja yleisön tietoisuuteen ja vastavuoroisesti herätetään kiinnostusta peleihin artistien mukanaolon kautta. Konserttituottaja Thomas Böckerin yhdessä kirjan toimittajien kanssa kirjoittamassa luvussa viitekehys on likempänä taidemusiikin kenttää. Paljolti säveltäjien työtä koskevien lukujen tapaan Böcker kuvaa niin pelimusiikkikonserttien tuottamiseen liittyviä käytännön seikkoja, omaa lähestymistapaansa ja intohimoaan työhön kuin vuosien varrella muuttunutta toimintaympäristöä.

Laajemmin näkyvän kaupallisen kulttuurin katveessa videopelien yhteydessä oleellisia ovat myös erinäiset osallisuuden fanikulttuurit. Näitä käsiteltiin kirjassa jo aiemmin piratismin ja cracker-käytänteiden yhteydessä, ja Ryan Thompson nostaa teeman esille uudestaan käsittelemällä OverClocked Remix -faniryhmää. Kyseinen ryhmä on yksi verkossa toimivista pelimusiikin uudelleensovituksia (remixejä) jakavista sivustoista ja siten esimerkki paitsi videopelimusiikin irtautumisesta itsenäiseksi musiikilliseksi entiteetikseen myös kuuntelijoiden kuluttajaa aktiivisemmasta suhteesta pelimusiikkiin. Kokonaisuudessaan pelimusiikin ilmentymiä pelien ulkopuolella käsittelevä osio päättää kirjan mielenkiintoisesti tuomalla pelimusiikin lähemmäs muuta musiikkikulttuuria, painottaen näin jatkumoa ja vuorovaikutusta suhteessa muihin musiikkityyleihin ja musiikillisiin käytänteisiin. Pelikytköksen irrottamisen myötä musiikista kuitenkin katoaa samalla myös liuta niitä piirteitä, jotka aiemmissa luvuissa esitettiin sen kannalta poikkeuksellisina ja analyyttisesti mielenkiintoisina.

Ajatellen kirjaa kokonaisuutena voitaneen sen tarjoama kuva pelimusiikista ja pelimusiikin tutkimuksesta sanalla sanoen tiivistää monipuoliseksi. Diversiteetistä huolimatta on kuitenkin mahdollista hahmottaa paitsi ainakin muotoutuvassa oleva tutkimuksellinen eetos, joka näkyy ehkä enemmän hienovaraisina painotuksina ja kokoelman ulkopuolelle jäävissä perspektiiveissä, sekä liuta lukujen läpi kulkevia keskeisiä teemoja. Näistä teemoista poimittakoon tässä yhteydessä erityisesti pelimusiikin poikkeavuus muista musiikillisista kategorioista ja tähän linkittyvä kysymys perinteisten tutkimuksellisten lähestymistapojen soveltuvuudesta pelimusiikin tarkasteluun.

Kysymys pelimusiikin erityispiirteistä rinnastuu pelitutkimuksen yhteydessä käytyyn, kiistaksikin kutsuttuun keskusteluun ludologisten ja narratologisten lähestymistapojen painottamisesta (ks. esim. Kokonis 2014). Vaikka periaatteessa kyse on siitä, tulisiko pelejä lähestyä ensi si-

jassa esimerkiksi kirjallisuuteen verrattavana tarinankerrontana vai sääntöjä ja mekaniikkaa painottaen nimenomaan peleinä, voidaan tämä mieltää laajemmaksi kysymykseksi pelien itsenäisestä identiteetistä muihin medioihin nähden. Pelimusiikin yhteydessä tämä tarkoittaa käytännössä kysymystä siitä, onko pelimusiikkia mielekästä käsitellä aiempien musiikintutkimuksellisten lähestymistapojen kautta ”vain” pelin yhteydessä olevana musiikkina, vai onko kyse uudenlaisesta ilmiöstä, joka edellyttää myös perustavalla tavalla uudenlaisia lähestymistapoja.

Kirjan luvuissa huomioitujen pelimusiikin erityispiirteiden listaaminen voidaan aloittaa jo pelimusiikin määritelmään liittyvästä häilyvästä rajanvedosta pelin musiikin ja ääniefektien välillä. Toimittajien johdannossaan esittämä linjaus korostaa tässä suhteessa avoimuutta ja hylkää monissa tapauksessa hedelmättömän jaottelun pelin musiikkiin ja muihin ääniin ja painottaa sen sijaan laaja-alaisesti pelien musiikillisuutta (s. 1). Vaikka peleistä voidaankin usein erotella selkeät pelimusiikit, erityisesti elokuvallisten välinäytösten musiikit ja tunnussävelmät, on erilaisten äänellisten kategorioiden erottelu monissa tapauksissa haastavaa ääniefektien saadessa vuorovaikutuksen myötä musiikillisia piirteitä ja musiikin hahmottuessa ääniefektin kaltaisena (s. 177). Pelimusiikin mieltäminen tällä tavoin pelin vuorovaikutteiseksi äänimaisemalliseksi kokonaisuudeksi korostaa toista pelimusiikin erityispiirrettä eli sen funktionaalisuutta suhteessa pelin tapahtumiin ja pelaajan toimintaan. Kuten semioottista analyysitapaa käsittelevässä luvussa todetaan, pelimusiikki voidaan ytimeltään nähdä osana pelaajan ja pelin välistä kommunikaatiota (s. 220) – tai kuten Dana Plank emootioita käsittelevässä luvussa esittää, ääniefektien tärkein tehtävä on tarjota informaatiota pelaajalle, mikä pätee suurilta osin myös pelaajan toimintaa virittävään musiikkiin (s. 290). Funktionaalisuuden osalta avartavaa onkin pelin musiikin tekijöiden suhtautuminen omaan työhönsä, kuten ajatukset yhtäältä pelaajan kokemuksen säestämisestä ja toisaalta ohjaamisesta (s. 79) tai, Guy Michelmoren sanoin, pelimusiikin mieltämisestä ”soundtrackina pelaajien henkilökohtaisille voitoille ja tappioille” (s. 71). Funktionaalisuus juontaa myös kolmanteen erityispiirteeseen eli siihen, ettei pelimusiikkia ole useinkaan tarkoitettu kuunneltavaksi sellaisenaan vaan nimenomaan pelin toiminnan, tarinan ja tapahtumien yhteydessä. Tämä tarkoittaa yhtäältä sitä, että pelimusiikki on jo funktionaalisuutensa kautta kytköksissä pelin merkityksiin ja toisaalta sitä, että oletetut tavat kokea ja kuunnella pelimusiikkia poikkeavat itsenäisiksi teoksiksi tarkoitetun musiikin vastaavista. Yksi esimerkki tästä on silkka, usein tunneissa laskettava aika, joka pelimusiikin kanssa vietetään (s. 170).

Vaikka näiden piirteiden voikin katsoa osaltaan jos ei määrittävän niin ainakin luonnehtivan pelimusiikkia, nostetaan luvusta toiseen varsinaisena muusta musiikista erottavana ja analyyttisesti haastavana tekijänä esille pelimusiikin vuorovaikutteisuus. Tälläkin on taustansa yleisemmin videopelien olemusta koskevassa keskustelussa, jossa vuorovaikutteisuus tavataan tarkentaa Espen J. Aarsethin (1997) muotoilemalla ergodisuuden käsitteellä korostamaan pelaajalta edellytettyä vaivannäköä pelin muotoutumisen kannalta. Musiikin tapauksessa vuorovaikutuksellisuus, riippuvaisuus pelaajan toimista, avautuu lukuisiksi tarkemmiksi piirteiksi, kuten musiikin ennalta määrittämättömyydeksi ja epälineaarisuudeksi, joita sopii pitää pelimusiikin keskeisinä tekijöinä. Vaikka teknisessä mielessä pelistä onkin mahdollista erotella enemmän tai vähemmän vuorovaikutteisia musiikkeja esimerkiksi huomioimalla musiikin ”adaptiivisen” roolin (s. 76), voidaan pelaamisen toiminnalliseen kokonaisuuteen kytkeytyvän musiikin ajatella olevan perusluonteeltaan aina kokemuksellisesti pelin tapahtumien mukana muuttuvaista. Kokonaisuutena vuorovaikutteisuus tarkoittaa sitä, ettei pelimusiikkia ole musiikkianalyyttisessä mielessä mielekästä tarkastella staattisena teoksena (s. 193) ja sitä, että pelaajan kokemuksen kannalta jokainen pelimusiikkikokemus on ainutlaatuinen (s. 133). Vielä vahvemmin muotoiltuna voidaan sanoa pelaajan osallistuvan kokemuksen luomiseen (s. 79) tai ajatellen pelaamista performanssin (s. 253) ja leikillisen osallistumisen kannalta (s. 191). Halvan sanaleikin uhallakin tällaiset kehystykset ohjaavat näkemään pelin pelaamisen pelin soittamisena.

Pelimusiikin vuorovaikutuksellisuus lienee keskeisin huomioimista ja soveltamista edellyttävä tekijä aiempiin analyyttisiin perinteisiin nojautuessa. Luonnollisesti mitään analyyttistä lähtökohtaa ei sovi pitää sinänsä sopimattomana vaan yksinkertaisesti eri asioihin huomion kiinnittävänä. Käsikirja onkin tietyssä mielessä tällaisen pluralismin ylistysveisu osoittaessaan muiden muassa niin musiikkianalyyttisten, semioottisten kuin psykologisten lähestymistapojen valottavan eri puolia pelimusiikista. Kuitenkin jos tavoitteena on ymmärtää ja jäsentää juuri monessa luvussa keskeisenä tähdennettävää pelaamisen kokemusta, jää moni perinteinen analyyttinen näkökulma lopulta vajaaksi. Kirjan luvuissa tiuhaan viitattava, kenties olemuksellisesti pelimusiikin tutkimukselle läheisin tutkimusperinne, elokuvamusiikin tutkimus esimerkiksi puuttuu vastaavasti musiikin funktionaalisuuteen ja ei-musiikillisiin kytköksiin, sekä tarjoaa diegeettisyyden kaltaisia potentiaalisesti hyödyllisiä käsitteitä, mutta ei tarjoa juuri välineitä ergodisuuden purkamiseen. Tässä suhteessa kirjan mielenkiintoisimmat avaukset ovat Kampin autoetnografiaa, fenomenolo-

giaa ja hermenutiikkaa käsittelevä esitys, joka tosin jää enemmän yleiseksi esittelyksi ja lupaavaksi lähtökohdaksi, sekä Fritschin pidemmälle viety ehdotus pelimusiikin tarkastelemisesta leikillisenä performatiivisena käytänteenä. Näiden ohella kolmas mielenkiintoinen ja mahdollisesti pelikokemusta lähestyvä näkökulma on Medina-Grayn ääniefektejä, dialogia ja musiikkia yhteen tuova ajatus pelien tarkastelemisesta äänimaiseman käsitteen kautta, jonka pohjalta peliä voi ajatella eräänlaisena vuorovaikutuksellisena tilana äänelliselle leikille.

Pohdittaessa perinteisten analyyttisten lähestymistapojen soveltamista pelimusiikin yhteydessä on houkutus myös kääntää kysymys toisinpäin ja miettiä, mitä antia pelimusiikin tutkimuksella voisi olla laajemmin musiikkia koskevien näkökulmien kehittämiseen. Esimerkiksi Reale huomioi perinteisten musiikkianalyyttisten työkalujen paitsi soveltuvan pelimusiikin käsittelyyn myös pelimusiikin dynaamisen ja ennalta määrittämättömän luonteen jopa kehittävän näitä työkaluja, mikä osaltaan edistää myös muiden luonteeltaan improvisatoristen taiteellisten käytäntöjen tarkastelua. Niin ikään semioottisten tai emootiopsykologisten tutkimusten voi kuvitella hyötyvän pelimusiikin kaltaisesta vahvasti äänelliseen kommunikaatioon ja tunnetiloilla operoimiseen nojaavasta tutkimuskohteesta sekä tarkemmin esimerkiksi immersion ja läsnäolon kaltaisista käsitteistä musiikin kokemusta tarkastellessa. Yleisemmälle tasolle vietynä pelimusiikin vuorovaikutteisuuden, toiminnallisuuden ja pelin kautta toteutuvan kontekstisidonnaisuuden voidaan ajatella olevan kaikessa musiikissa läsnä olevia piirteitä. Tässä mielessä pelimusiikki, tuoreudestaan huolimatta, edustaisi antiikkiin asti juontuvaa pelin ja leikin kytköstä, ja siten oman erityislaatuisuutensa sijasta pikemmin korostaisi tiettyjä musiikillisiin käytänteisiin sinänsä kuuluvia mutta toisinaan unohtuvia ulottuvuuksia.

Kysymys pelimusiikin erityisyydestä ja rinnasteisuudesta muuhun musiikkiin nähden nostaa lopulta esille sen, mitä kirjasta jää vielä puuttumaan. Erityisyyden osalta keskeiseksi esitettyyn vuorovaikutuksen käsitteeseen kyllä viitataan läpi kirjan lukujen, välillä kriittisestikin arvioiden (s. 109) ja kaikkeen mediaan liittyvästä tulkinnallisuudesta erottaen (s. 332), mutta nämä uhkaavat lopulta jäädä yksittäisiksi huomioiksi. Vuorovaikutuksen – ja sen myötä pelimusiikkikokemuksen sekä pelin, pelaamisen ja musiikin välisen suhteen – syvempi ja kokoavampi teoreettinen tarkastelu jää puuttumaan, jolloin ”pelimusiikki” on vaarassa jäädä teoreettisesti juurtumattomaksi käsitteeksi. Näin muodoin myös vuorovaikutukseen tarttuvat ja (pelin) toiminnallisen kontekstin elimellisesti huomioivat lähestymistavat, joista on ainakin viitteitä edellä mainituissa kirjan luvuissa, tuntuvat vielä enemmän potentiaalisilta ehdotuksilta kuin koe-

telluilta esityksiltä. Lupaavista avauksista huolimatta kirja jättää vaikutelman, että vaikka hedelmällisiä suuntaviivoja onkin asetettu, on syvempi teoreettinen keskustelu niin vuorovaikutuksesta kuin yleisemmin pelimusiikin kokemuksesta vielä käymättä. Toisaalta kokoavan, eri näkökulmien jakamaa tai ei-jakamaa ontologista maaperää koskevan, teoreettisen reflektion puute on ehkä hinta, joka monipuolisuudesta on maksettava.

Niin pelimusiikkia koskevan tutkimuksen tuoreuden kuin käsikirjan yleisluontoisuuteen ja laaja-alaisuuteen pyrkivän otteen puolesta ei toki sovi odottaa turhan yksityiskohtaisiksi käyviä keskusteluja. Suoranaisen puutteiden listaamisen sijasta onkin perustellumpaa hahmotella käsikirjassa vähemmälle huomiolle jääneitä aiheita vielä toistaiseksi kartoittamattomina alueina. Ensimmäiseksi voi mainita kirjassa huomioidut mutta jokseenkin kevyeksi jätetyt käsittelyt yhtäältä sosiaalisista ja kulttuurisista teemoista ja toisaalta empiirisen tutkimuksen roolista. Ensimmäisen osalta olisi voinut olettaa pelimusiikin tutkimuksen heijastelevan enemmänkin pelitutkimuksen puitteissa käytyjä keskusteluja rodun, sukupuolen ja luokan kaltaisista aiheista (s. 321–323) tai laajemmin peleihin liittyvistä ongelmallisista piirteistä, esimerkiksi ongelmapelaamisesta tai pelien toiseuttavasta representaatiosta. Empiirisen tutkimuksen osalta taas käsikirjassa tuntuu näkyvän hermeneuttistyyppisen pelejä ja niiden musiikkia ensi sijassa ”tekstinä” käsittelevän otteen perintö, jonka myötä empiirinen ja kokeellinen tutkimus koko lailla rajautuu muutamaan psykologiaa käsittelevän osion lukuun ja vaikuttaa jokseenkin irralliselta muuhun tutkimukseen nähden. Kuitenkin ajatellen pelaajan kokemuksen huomioimisen keskeisyyttä ”ideaalipelaajan” olettamisen sijaan (s. 79), empiirisellä ja erityisesti kokemukseen tarttuvalla tutkimusotteella voisi olla paljonkin annettavaa pelimusiikin tutkimukselle.

Näiden lisäksi yksi käsikirjan luvuissa – erityisesti pelimusiikkikonserttien järjestämistä koskevan esityksen yhteydessä – viitattava teema, joka olisi mahdollisesti ansainnut oman keskustelunsa, on pelimusiikin suhde taiteeseen. Käsikirjan tavoissa puhua pelimusiikista voi hahmottaa tiettyä tähän aiheeseen linkittyvää jännitteisyyttä. Yhtäältä erityisesti pelimusiikin tuotantoon ja markkinointiin puuttuvissa teksteissä korostuu pelien luonne kuluttajille suunnattuina tuotteina. Toisaalta taas monissa luvuissa tapa käsitellä pelimusiikkia – niin sävellysten analysointi kuin musiikin siivittämistä vaikuttavista pelielämyksistä puhuminen – viittaavat enemmän taiteelliseksi mieltyvään kokemukseen kuin ajanvietteeseen tai leikkiinkään. Vertailukohtia tähän tarjoaisivat esimerkiksi selvemmin ”kasuaaleina” nähtävät mobiilipelit tai pelaamisen suoritusta korostava e-urheilu, joissa myös pelien musiikilla on oletettavasti erilainen rooli (mobiilipeleistä ks. s. 106).

Videopelien (sekä laajemmin pelillisyyden ja leikillisyyden) suhde taiteeseen olisi mielenkiintoinen keskustelu erityisesti pelien muuttuvan kulttuurisen aseman ja arvostuksen kannalta. Kuitenkin suurempi ja kenties yhtä lailla myös taiteenteoriaa hyödyttävä anti olisi estetiikan näkökantojen soveltaminen pelimusiikin yhteydessä. Erityisesti voisi ajatella pragmatistisesti orientoituneiden (esim. Noë 2005) tai taidetta prosessina (Nguyen 2020) tarkastelevien näkökulmien olevan paikallaan pelimusiikin vuorovaikutuksellisen ja moniaistisen kokemuksen tarkasteluun.

Ajatellen pelimusiikin erityisyyttä ja suhdetta muuhun musiikkiin voidaan vielä yhtenä huomiona mainita pelimusiikkia pelin ulkopuolella käsittelevän osion jäävän viime kädessä hieman rajoittuneeksi katsauksesi. Lähtökohtaisesti pyrkimys pelimusiikin huomioimiseen myös pelien ja pelaamisen ulkopuolella sekä sen vastavuoroisen roolin tiedostaminen osana laajempaa musiikkikulttuuria ovat tervetulleita avauksia ja sinällään kirjan ansioita. Pelimusiikin fanikulttuurien, konserttien ja musiikkimarkkinoinnin kautta teemaa lähestyvä keskustelu kuitenkin edelleen kehystää aihetta pelimusiikkia ja sen erityistä harrastamista korostaen sen sijaan, että se pyrkisi esimerkiksi Tia DeNoran (2000) lähestymistavan mukaan tarkastelemaan pelimusiikkia arkeen sulautuneena ja osana jokapäiväistä elämää. Pelaamisen ja siten pelimusiikin kuulemisen yleisyyttä ajatellen paikallaan olisi myös näkökulma pelimusiikkiin ei vain vuorovaikutuksessa muiden musiikillisten ilmiöiden kanssa vaan itsessään yhtenä arkisena musiikillisen toiminnan muotona siinä missä levyjen kuunteleminen, soittaminen, tanssiminen tai lukuisat muutkin enemmän tai vähemmän musiikillisiksi miellettävät kohtaamiset musiikin kanssa.

Kaiken kaikkiaan käsikirja osoittaa pelimusiikin tutkimuksen olevan hyvin moniääninen ja vireä mutta myös tuore ja vielä monilta osin jäsentymätön ala. Monet luvuista jäävät melko yleisen, jopa hivenen oppikirjamaisen, aiheensa esittelyn tasolle ja tarjoavat pikemmin suuntaviivoja ja esimerkkejä näkemysten soveltamisen lähtökohdiksi kuin pidemmälle kehitettyjä teoreettisia tai analyyttisiä työkaluja. Tämän positiivisena kääntöpuolena kokonaisuus on varsin kattava ja lukijaystävällinen: aiheiden käsittely on kautta linjan selkeää, niin oleelliset käsitteet kuin tarkasteltavat pelit avataan ennakkotietoa edellyttämättömällä tavalla, ja kunkin osion aloittavat johdantoluvut antavat tiiviin katsauksen aihepiiristä lisälukemisviitteineen.

Käsikirja palvelee ennen kaikkea laaja-alaista kokonaiskuvaa pelimusiikin tutkimuksesta hakevia ja etenkin – yleistajuisen luonteensa puolesta – aiheeseen vasta tutustuvia. Tämän lisäksi osa luvuista tarjonnee näkemystä myös erityisesti käsittelemästään aiheesta kiinnostuneille, ja toki

tutkimuskentän monipuolisuuden näkeminen voi avartaa pelimusiikin tutkijan näkemystä oman spesifin tutkimusaiheensa ulkopuolelle. Näiden ohella käsikirjassa korostuva avoimuus erilaisille näkemyksille sekä tukeutuminen jo olemassa oleviin tutkimusperinteisiin voivat hyvinkin tehdä siitä hedelmällisen teoksen myös niille, joille pelimusiikki sinänsä ei ole kiinnostuksen ytimessä. Esimerkiksi musiikkianalyysi, säveltäminen, musiikin kytkökset teknologiaan, fanikulttuurit ja markkinointi ovat aiheita, joihin pelimusiikki tarjoaa yhden näkökulman vähintään vertailukohdaksi, ellei jopa mahdollisuutta uudenlaisten näkemysten muotoilemiseksi. Niin ikään pelimusiikkia ei ehkä tarvitse nähdä niinkään omana musiikin lajinaan kuin tiettyjä musiikillisen toiminnan piirteitä korostavana ilmiönä, jolloin sen yhteydessä kehitetyt ajatukset voivat tarjota perspektiiviä myös yleisemmin musiikin tutkimiseen vuorovaikutuksellisena, toimintaan ja kontekstiin kiinnittyneenä. Tällainen vastavuoroinen keskustelu pelimusiikin ja laajemman musiikin tutkimuksen välillä saattaa osoittautua paitsi kaikkia osapuolia hyödyttäväksi, myös tarpeelliseksi pelimusiikin tutkimuksen vähitellen keksiessä itseään.

Lähteet:

Aarseth, Espen J. 1997. *Cybertext: Perspectives on ergodic literature.* London: JHU Press.

Collins, Karen. 2008. *Game sound: an introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design.* Cambridge, MA: MIT Press.

DeNora, Tia. 2000. *Music in everyday life.* Cambridge: Cambridge University Press.

Donnelly, K. J., William Gibbons ja Neil Lerner, toim. 2014. *Music in Video Games: Studying Play.* New York: Routledge.

Juslin, Patrik N. ja Daniel Västfjäll. 2008. ”Emotional responses to music: The need to consider underlying mechanisms”. *Behavioral and brain sciences* 31 (5): 559–575. DOI: *10.1017/S0140525X08005293*

Kamp, Michiel, Tim Summers & Mark Sweeney (toim.). 2016. *Ludomusicology: Approaches to video game music.* Sheffield, UK: Equinox Publishing.

Kokonis, Michalis. 2014. ”Intermediality between games and fiction: The ’ludology vs. narratology’ debate in computer game studies: A response to Gonzalo Frasca”. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies* 9 (1): 171–188. DOI: *https://doi.org/10.1515/ausfm-2015-0009*

Kuorikoski, Juho. 2018. *Pelitaiteen manifesti.* Helsinki: Gaudeamus.

Nguyen, C. Thi. 2020. *Games: Agency as art.* New York: Oxford University Press.

Noë, Alva. 2015. *Strange tools: Art and human nature.* New York: Hill and Wang.

Summers, Tim. 2016. *Understanding video game music.* Cambridge: Cambridge University Press.

Ohjeita kirjoittajalle

Vertaisarvioidut artikkelit

Musiikki-lehdessä julkaistaan pääasiassa suomen- ja ruotsinkielisiä artikkeleita. Englanninkielisiä artikkeleita voidaan julkaista perustellusta syystä. Käsikirjoitusten maksimipituus on välilyönteineen 60 000 merkkiä, lähdeluettelo ja viitteet mukaan lukien.

Julkaistavaksi tarkoitettu käsikirjoitus lähetetään ensisijaisesti Journal.fi-palvelun kautta. Ennen käsikirjoituksen jättämistä kirjoittajan on anonymisoitava artikkeli eli poistettava tekstistä ja lähdeluettelosta kirjoittajaan viittaavat kohdat ja tiedot. Anonymisoinnissa voidaan käyttää esimerkiksi lyhennettä ”N.N.” (nomen nescio) tai vapaata, sovellettua viestiä hakasulkeissa, esimerkiksi ”[Tässä tekijään/tekijöihin viittaavat tiedot poistettu vertaisarviointia varten.]” **Jättäessään käsikirjoituksen *Musiikki*-lehteen kirjoittaja sitoutuu siihen, että käsikirjoitusta ei ole jätetty tai jätetä samanaikaisesti julkaistavaksi muualla, sellaisenaan tai käännöksenä.**

Musiikin päätoimittajat arvioivat ensin käsikirjoituksen soveltuvuuden lehteen. Jos käsikirjoitus soveltuu julkaistavaksi *Musiikissa,* se lähetetään ilman kirjoittajan nimeä vertaisarviointikierrokselle, jonka jälkeen kirjoittaja saa siitä kirjallisen palautteen mahdollisine parannusehdotuksineen. Tämän jälkeen kirjoittaja viimeistelee käsikirjoituksen arvioiden ja toimituksen kommenttien pohjalta. Kirjoittaja listaa erilliseen dokumenttiin, kuinka on korjatussa versiossa vastannut vertaisarvioijien ja toimituksen esille nostamiin seikkoihin.

Julkaistavaksi hyväksyttyyn käsikirjoitukseen liitetään myös:

- Muutaman rivin mittainen kirjoittajaesittely sähköpostiosoitteineen artikkelin kielellä. Esittelyyn on hyvä lisätä myös kirjoittajan ORCID-tunniste, mikäli sellainen on käytössä
- Muutaman virkkeen mittainen artikkelia koskeva esittelyteksti artikkelin kielellä
- Englanninkielinen parin kappaleen mittainen tiivistelmä (abstrakti) artikkelin sisällöstä. Mikäli artikkeli on englanninkielinen, tiivistelmä kirjoitetaan suomeksi tai ruotsiksi.

Kun julkaisupäätös on tehty ja käsikirjoitus on viimeistelty julkaistavaksi artikkeliksi, lehden ja kirjoittajan välillä allekirjoitetaan kustannussopimus.

Muut tekstityypit

Musiikki-lehdessä julkaistaan myös lyhyempiä tekstejä, kuten kirja-arvioita, katsauksia, esseitä, kolumneja ja konferenssiraportteja. Kirjoittajaesittely, sähköpostiosoite ja esittelyteksti liitetään myös lyhyempiin teksteihin. Näitä tekstejä eivät koske vaatimukset anonymisoinnista, eikä niihin tarvitse pääsääntöisesti liittää mukaan tiivistelmää. Poikkeuksen muodostavat tieteellistä viittauskäytäntöä noudattavat pidemmät esseetekstit, joihin kirjoitetaan myös englanninkielinen tiivistelmä.

Tekstin muotoilu ja tallennusmuoto

Kirjoittajan tulee huolehtia, että artikkelin kieli on moitteetonta. Englanninkieliselle käsikirjoitukselle suositellaan teettämään kielentarkastus jo ennen vertaisarviointikierrosta. Kielentarkastus ennen itse julkaisua on välttämätön.

Tekstin muotoilun tulee olla mahdollisimman yksinkertainen. Esimerkiksi sarkain- eli tab-merkkejä, ylimääräisiä välilyöntejä (sisennykset), ylimääräisiä tyhjiä rivejä, tavutusta tai erillistä viiteautomatiikkaohjelmaa ei tule käyttää.

Tiedostomuodon pitää olla jonkin yleisen tekstinkäsittelyohjelman käyttämä (esimerkiksi Word tai OpenOffice).

Ajatusviiva kirjoitetaan tekstiin puolipitkänä viivana ”–” (ei ”-” eikä ”—”) siten, että sen kummallakin puolella on välilyönti. Lainausmerkkeinä käytetään suomen- ja ruotsinkielisissä artikkeleissa tavallisia lainausmerkkejä eli ”lainaus” (ei “lainaus” eikä “lainaus“). Englanninkielisissä artikkeleissa käytetään muotoa “lainaus”. Kursiivilla merkitään julkaisujen (esimerkiksi lehtien, kirjojen ja äänitteiden) nimet ja sellaiset teosten nimet, jotka ovat erisnimiä (esimerkiksi *Pastoraalisinfonia*, vertaa kuitenkin 6. sinfonia). Samoin kursiivilla tulee merkitä vieraskieliset termit. Teosten osien nimiä ei kursivoida. Muita korostuksia sekä sanalyhenteitä tulee käyttää harkiten. Otsikot lihavoidaan mutta ei numeroida.

Lainaukset ja viitetekniikka

Vieraskieliset lainaukset suomennetaan. Suomennettu lainaus sijoitetaan tekstiin (ja alkukielinen mahdollisesti numeroiduksi alaviitteeksi). Neljä riviä ja sitä pidemmät lainaukset erotetaan omiksi kappaleiksi, jotka sisennetään. Tällaisissa lohkolainauksissa ei käytetä lainausmerkkejä.

Kirjallisuusviitteet sijoitetaan tekstiin muodossa ”(Henkilö vuosi, sivu tai sivulta–sivulle)”. Peräkkäiset viitteet erotetaan puolipisteillä. Viitteen voi sijoittaa virkkeen loppuun, esimerkiksi muotoon ”(Aldwell ja Schachter 2009, 15–17; Huron 2006, 3)” tai virkkeen sisään esimerkiksi muodossa ”Kurkelan (2013, 154) mukaan…”. Tekstin sisäinen viite merkitään (Sloboda et al. 1996) silloin, kun tekijöi-

tä on neljä tai enemmän. Mikäli viitataan samaan lähteeseen kaksi tai useamman kerran peräkkäin saman kappaleen sisällä, tekstin sisäisenä viitteenä käytetään muotoa (ibid.).

Numeroidut viitteet sijoitetaan tekstiin alaviitteiksi. Niitä on syytä käyttää säästeliäästi. Alaviitenumero merkitään virkkeen loppuun pisteen jälkeen.

Lähdeluettelo

Kukin lähde kirjoitetaan tavallisena tekstikappaleena. Teosten nimet kursivoidaan. Jos lähteenä oleva kirjoitus on julkaistu lehdessä tai vastaavassa (esimerkiksi kausijulkaisussa, tutkimusraportissa tai kokoomateoksessa), kirjoituksen nimen ympärille lisätään lainausmerkit. Julkaisun nimi kursivoidaan, vuosikerta ilmaistaan arabialaisella numerolla ja julkaisun numero sijoitetaan kaarisulkeisiin. Kaksoispisteen jälkeen merkitään sivut ajatusviivalla erottaen ja piste. Näin menetellään myös tässä lehdessä julkaistujen artikkeleiden ja kirjoitusten kanssa eli lähdetiedoissa tulee olla ”*Musiikki* vuosikerran numero (lehden numero): sivulta–sivulle”. Jos kirjoitus on jonkin teoksen artikkeli, kirjoitetaan ”Teoksessa *teoksen nimi*” ja lisätään tiedot toimittajista. Kustantajan kotipaikka merkitään julkaisun mukaisessa asussa, tämän jälkeen kaksoispiste ja kustantaja (ei siis painotalo) ja loppuun piste.

Musiikki-lehdellä on käytössä DOI-tunnukset (Digital Object Identifier), jotka toimivat sähköisten lähteiden viitteinä. Kirjoittajien tulee ilmoittaa **jokaisen ilmoitetun lähteen yhteydessä sen yksilöllinen DOI-tunnus [muodossa https://doi.org/...] aina silloin, kun viitataan DOI-järjestelmään kuuluvaan sähköiseen lähteeseen.**

Vieraskielisten lähteiden nimet kirjoitetaan siten kuin kussakin kielessä on tapana. Esimerkiksi englanninkielisissä nimissä isoja ja pieniä alkukirjaimia siis käytetään kieleen vakiintuneella tavalla (*headline-style capitalization*, katso edellä). Vieraskielisten lähteiden nimiä tai otsikoita ei käännetä. Yksityiskohtaisempia ohjeita löytyy esimerkiksi teoksesta *A Manual for Writers of Research Papers, Theses, and Dissertations: Chicago Style for Students and Researchers* (Turabian, Kate L. 2018, 9. painos, Chicago, IL: The University of Chicago Press).

Jos aineistona on paljon käsikirjoituslähteitä, ne eritellään arkistoittain (esimerkiksi Kansalliskirjasto, Åbo Akademin kirjasto tai Jyväskylän maakunta-arkisto). Tällöin myös aineiston, kokoelman tai kansion yksilöintitunnus (signum) merkitään lähdeluetteloon. Myös nuottijulkaisut, äänitteet ja käsikirjoitukset eritellään omiksi kokonaisuuksikseen lähdeluettelossa, mikäli niitä on huomattava määrä. Yksittäinen vaikkapa nuottijulkaisu tai painamaton lähde voidaan merkitä erittelemättömään lähdeluetteloon tekijän sukunimen mukaan aakkostettuna.

Lähdeluettelon on noudatettava seuraavaa muotoa:

Aldwell, Edward ja Carl Schachter. 2009. *Harmonia ja äänenkuljetus*. Suom. Olli Väisälä. Musiikkitieteellinen kirjasto 5. Helsinki: Suomen musiikkitieteellinen seura.

Coltrane, John. 1965. *A Love Supreme*. Impulse! 0602517649033, 2008. CD.

Huron, David. 2006. *Sweet Anticipation: Music and the Psychology of Expectation*. Cambridge, MA: MIT Press.

Ichiyanagi, Toshi. 2018. Haastattelu Tokiossa 12.9.2018, haastattelija Lasse Lehtonen. Haastattelumateriaali (äänite ja muistiinpanot) tutkijan hallussa.

Jukka Tolonen Quartet. ”Mountains” (video). Ohjelmasta *Tolonen: Jukka Tolonen, Pori Jazz 72,* toim. Jarmo Porola, julkaistu 16.11.1972. Tark. 10.10.2017. https://yle.fi/aihe/artikkeli/2008/06/13/auvoinen-aurinko-paistoi-tolosen-bandille-porissa-1972.

Krohn, Helmi. Kirjeet Jörgen Bendixille. Kansalliskirjaston käsikirjoituskokoelma, Coll.530.25.

Kurkela, Vesa. 2013. ”Musiikinhistorian tutkimus etnomusikologiassa”. Teoksessa *Musiikki kulttuurina*, toim. Pirkko Moisala ja Elina Seye, 153–72. Helsinki: Suomen Etnomusikologinen Seura.

Marin, Risto-Matti. 2010. *Soittimellisuus pianosovituksissa. Pianistinen analyysi Liszt-Busonin Paganini-etydistä nro 6 ja neljästä Valkyrioiden ratsastuksen pianosovituksesta*. Taiteellisen tohtorintutkinnon kirjallinen työ. Sibelius-Akatemia, Helsinki.

Melartin, Erkki. 2016. *Traumgesicht, Marjatta, Music from the Ballet The Blue Pearl*. Esittää Radion sinfoniaorkesteri, solistina Soile Isokoski, johtaa Hannu Lintu. Ondine ODE 1283-2. CD.

Mononen, Sini. 2018. *Soiva vainotieto. Vainoamiskokemuksen lähikuuntelu neljässä elokuvassa*. Väitöskirja. Turun yliopiston julkaisuja, sarja C, osa 458.

Nallinmaa, Eero. 1964. ”Musiikillisen hahmotuksen ongelmia”. Painamaton pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto.

Ojanen, Mikko. 2018. ”Avoin tiede on huono otsikko”. *Musiikin suunta* 40 (1). Tark. 3.2.2021. http://musiikinsuunta.fi/2018/01/avoin-tiede-on-huono-otsikko/

Pesola, Väinö. Päiväkirjat 1921–1935. Väinö Pesolan arkisto, Coll. 433.2 ja 433.3. Käsikirjoituskokoelma, Kansalliskirjasto.

Quiñones, Marta García, Anahid Kassabian ja Elena Boschi, toim. 2013. *Ubiquitous Musics: The Everyday Sounds that We Don’t Always Notice*. Farnham, Surrey: Ashgate.

Ranta-Meyer, Tuire. 2021. Sähköpostiviesti Lasse Lehtoselle, 8.2.2021. Viesti vastaanottajan hallussa.

Richardson, John. 2017. ”Musiikin ekologinen lähiluku digitaalisessa kulttuurissa: Pohdintoja musiikin kokemuspohjaisen kulttuurianalyysin lähtökohdista”. *Etnomusikologian vuosikirja* 29: 1–33. https://doi.org/10.23985/evk.60949.

Salmenhaara, Erkki. 1980 [1970]. *Soinnutus. Harmoninen ajattelu tonaalisessa musiikissa*. 2. painos. Helsinki: Otava.

Sibelius, Jean. 1896. ”Tuonelan joutsen” sarjasta *Lemminkäinen*. Viulustemma, kopistin kopio. Helsingin kaupunginorkesterin nuotisto 815.

Sloboda, John, Jane Davidson, Michael Howe ja Derek Moore. 1996. ”The Role of Practice in the Development of Performing Musicians”. *British Journal of Psychology* 87 (2): 287–309.

Wahlfors, Laura. 2012. ”Couranten hidastettu juoksu: Roland Barthes ja musiikki kirjoittajan inspiraationa”. *Musiikki* 42 (3–4): 8–27.

Visualisoiva aineisto

Kaaviot, nuottiesimerkit, kuvat sekä muu visualisoiva aineisto tallennetaan pdf-, eps-, bmp-, tiff-, jpeg- tai gif-formaatissa. On suositeltavaa toimittaa nuottiesimerkit skannattuina, kuvakaappauksina tai nuotinkirjoitusohjelmalla laadittuina. Tallennettaessa visualisoivaa aineistoa pdf- tai eps-formaatissa fontit on upotettava kuvatiedostoon.

Kaavion, nuottiesimerkin, kuvan tai muun vastaavan visualisoivan aineiston suurin mahdollinen koko on 176 × 250 mm. Aineiston voi upottaa vertaisarviointivaiheessa artikkelidokumenttiin, kunhan tiedostokoko ei kasva kohtuuttoman suureksi (noin 5 MB). Yhtenäisyyden vuoksi kaikki visuaaliset aineistot numeroidaan, ja niitä kutsutaan tekstissä ”kuviksi”, ”esimerkeiksi” tai ”taulukoiksi” materiaalin tyypistä riippuen. Visualisoivaan aineistoon lisätään selittävä teksti. Selittävää tekstiä ei sisällytetä kuva- tai esimerkkitiedostoon, vaan se kirjoitetaan artikkelidokumenttiin omana rivinään esimerkiksi muodossa ”Kuva 1. Olfine Moe Carmenin roolissa vuonna 1878. Valokuva Augusta Zetterling, Tukholman musiikki- ja teatterikirjasto.” Jos aineistoa ei ole upotettu dokumenttiin, sen sijoittelua koskevat toivomukset merkitään omalle rivilleen esimerkiksi ”<Kuva 1>”.

Kaikista kuviin liittyvistä luvista ja tekijänoikeudellisista seikoista vastaa aina kirjoittaja. Nämä on syytä huomioida hyvissä ajoin etukäteen. Lehti tai lehden toimitus eivät osallistu esimerkiksi kuvamateriaalin lupajärjestelyihin, neuvotteluihin tai kustannuksiin.

Tässä esitettyjen ohjeiden noudattaminen helpottaa ja nopeuttaa artikkelien ja lehtien julkaisemista sekä takaa mahdollisimman virheettömän lopputuloksen. Jos jokin ohjeista aiheuttaa haasteita, pyydämme ottamaan yhteyttä lehden toimitukseen.

Musiikki-lehden toimitus

Suomen musiikkitieteellisen seuran julkaisut

Acta Musicologica Fennica -sarja

AMF 1 Mäkinen, Timo. 1968. *Piae Cantiones -sävelmien lähdetutkimuksia.*
AMF 2 Salmenhaara, Erkki. 1969. *Das musikalische Material und seine Behandlung bei Ligeti.*
AMF 3 Tolonen, Jouko. 1969. *Mollisoinnun ongelma.*
AMF 4 Salmenhaara, Erkki. 1970. *Tapiola.*
AMF 5 Tolonen, Jouko. 1971. *Protestanttinen koraali.*
AMF 6 Heikinheimo, Seppo. 1972. *The Electronic Music of Karlheinz Stockhausen.*
AMF 7 Pajamo, Reijo. 1976. *Suomen koulujen laulunopetus vuosina 1843–1881.*
AMF 8 Vainio, Matti. 1976. *Diktonius: modernisti ja säveltäjä.*
AMF 9 Salmenhaara, Erkki, toim. 1976. *Juhlakirja E. Tawaststjernalle.*
AMF 10 Oramo, Ilkka. 1977. *Modaalinen symmetria: tutkimus Bartokin kromatiikasta.*
AMF 11 Tarasti, Eero. 1978. *Myth and Music: A Semiotic Approach to the Aesthetics of Myth in Music.*
AMF 12 Salmenhaara, Erkki. 1979. *Tutkielmia Brahmsin sinfonioista.*
AMF 13 Seppälä, Hilkka. 1981. *Bysanttilaiset ekhokset ja ortodoksinen kirkkolaulu Suomessa.*
AMF 14 Heiniö, Mikko. 1984. *Innovaation ja tradition idea: näkökulma aikamme suomalaisten säveltäjien musiikkifilosofiaan.*
AMF 15 Kurkela, Kari. 1986. *Note and Tone: A Semantic Analysis of Conventional Music Notation.*
AMF 16 Louhivuori, Jukka. 1988. *Veisuun vaihtoehdot: musiikillinen distribuutio ja kognitiiviset toiminnot.*
AMF 17 Pekkilä, Erkki. 1988. *Musiikki tekstinä: kuulonvaraisen musiikkikulttuurin analyysiteoria ja metodi.*
AMF 18 Huttunen, Matti. 1993. *Modernin musiikinhistoriankirjoituksen synty Suomessa.*
AMF 19 Kaipainen, Mauri. 1994. *Dynamics of Musical Knowledge Ecology: Knowing-what and Knowing-how in the World of Sounds.*
AMF 20 Padilla, Alfonso. 1995. *Dialectica y musica: Espacio sonoro y tiempo musical en la obra de Pierre Boulez.*
AMF 21 Henriksson, Juha. 1998. *Chasing the Bird: Functional Harmony in Charlie Parker's Bebop Themes.*
AMF 22 Laine, Pauli. 2000. *A Method for Generating Musical Motion Patterns.*
AMF 23 Huovinen, Erkki. 2002. *Pitch-Class Constellations: Studies in the Perception of Tonal Centricity.*
AMF 24 Eerola, Tuomas, Jukka Louhivuori ja Pirkko Moisala, toim. 2003. *Johdatus musiikintutkimukseen.* 35 €.
AMF 25 Riikonen, Taina, Milla Tiainen ja Marjaana Virtanen, toim. 2005. *Musiikin ja teatterin tekijöitä.* 20 €.
AMF 26 Torvinen, Juha. 2007. *Musiikki ahdistuksen taitona: filosofinen tutkimus musiikin eksistentiaalis-ontologisesta merkityksestä.* 25 €.
AMF 27 Hautsalo, Liisamaija. 2008. *Kaukainen rakkaus: saavuttamattomuuden semantiikka Kaija Saariahon oopperassa.* 25 €.
AMF 28 Poutiainen, Ari. 2009. *Stringprovisation: A Fingering Strategy for Jazz Violin*

Improvisation. Loppuunmyyty.

AMF 29 Järviö, Päivi. 2011. *Laulajan sprezzatura, fenomenologinen tutkimus italialaisen varhaisbarokin musiikin laulaen puhumisesta*. 30 €.

AMF 30 Tyrväinen, Helena. 2013. *Kohti Kalevala-sarjaa: indentiteetti, eklektisyys ja Ranskan jälki Uuno Klamin musiikissa*. 30 €.

AMF 31 Toivakka, Svetlana. 2015. *Alma Fohström: kansainvälinen primadonna*. 20 €.

AMF 32 Henriksson, Laura. 2015. *Laulettu huumori ja kritiikki J. Alfred Tannerin, Matti Jurvan, Reino Helismaan, Juha Vainion ja Veikko Lavin kuplettiäänitteillä*. 25 €.

AMF 33 Korhonen-Björkman, Heidi. 2016. *Musikerröster i Betsy Jolas musik – dialoger och spelerfarenheter i analys*. 25 €.

AMF 34 Koivisto, Nuppu. 2019. *Sähkövaloa, shampanjaa ja Wiener Damenkapelle: naisten salonkiorkesterit ja varieteealan transnationaaliset verkostot Suomessa 1877–1916*. 30 €.

AMF 35 Tiikkaja, Samuli. 2019. *Paired Opposites. The Development of Einojuhani Rautavaara's Harmonic Practices*.

Musiikkitieteen kirjasto ja muut julkaisut

MK 1 Dahlhaus, Carl. 1980. *Musiikin estetiikka*. Suom. Ilkka Oramo.

MK 2 Bach, Carl Philipp Emanuel. 1982. *Tutkielma oikeasta tavasta soittaa klaveeria*. Suom. Paavo Soinne.

MK 3 Karma, Kai. 1986. *Musiikkipsykologian perusteet*.

MK 4 de la Motte, Diether. 1987. *Harmoniaoppi*. Suom. Mikko Heiniö.

MK 5 Aldwell, Edward ja Carl Schachter. 2014. *Harmonia ja äänenkuljetus*. Suom. Olli Väisälä. 49 €.

Den gemensamma tonen. Raportti seminaarista "Det gemensamma rikets musikskatte".

Musiikki-lehdet (neljä numeroa vuodessa)

Musiikki 1971–2001. Loppuunmyyty.
Musiikki 2002–2019 10 € numero, kaksoisnumero 20 €.

AMF-sarjan teokset 1–23, MK-sarjan teokset 1–4 ja raportti sekä *Musiikki*-lehden numerot vuosilta 1971–2001 on enimmäkseen loppuunmyyty. Tarvittaessa tiedustele näiden teoksien ja lehtien saatavuutta seuran sihteeriltä. Sarjojen uudempia teoksia sekä lehden numeroita vuodesta 2002 alkaen on vielä saatavilla. Suomen musiikkitieteellisen seuran julkaisemaa *Johdatus musiikintutkimukseen* -kirjaa myydään Ostinatossa (ostinato.fi, puh. 09–443 116) ja Tiedekirjassa (puh. 09–635 177, s-posti: tiedekirja@tsv.fi). Julkaisuja voi myös tilata seuran sihteeriltä (s-posti: mts.toimisto@gmail.com). Hinnat alv. 0 %.