

**PELIMUSIIKIN TIEDONVÄLITYS OSANA PELON LUOMISTA –  
ANALYYSI *AMNESIA: THE DARK DESCENT* -TIETOKONEPELIN  
MUSIIKISTA**

Antti Ylä-Rakkola  
Kandidaatintutkielma  
Musiikkitiede  
Kevät 2012  
Jyväskylän yliopisto

# JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Jyväskylän yliopiston humanistinen tiedekunta	Laitos – Department Musiikin laitos
Tekijä – Author Antti Ylä-Rakkola	
Työn nimi – Title Pelimusiikin tiedonvälitys osana pelon luomista – analyysi Amnesia: The Dark Descent -tietokonepelin musiikista	
Oppiaine – Subject Musiikkitiede	Työn laji – Level Kandidaatintutkielma
Aika – Month and year 05/2012	Sivumäärä – Number of pages 37
<p>Tiivistelmä – Abstract</p> <p>Tutkimus koski tietokonepelien musiikille erityisiä piirteitä, joita lähestyttiin hyödyntämällä pelitutkimuksen ja peliäänen tutkimuksen teorioita ja tarkastelutapoja. Pelimusiikkia tarkasteltiin osana pelin käyttöliittymää, jonka välittämä tieto on pelaajan pelissä menestymisen kannalta tärkeää. Tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää, mitä pelitiloihin liittyvää tietoa musiikki välittää Amnesia: The Dark Descent -pelissä, sekä kuinka musiikin välittämä tieto vaikuttaa Amnesiassa kohdattavien vihollisten olemukseen kauhun luojina, mikäli pelaaja osaa käyttää musiikkia apuvälineenä pelissä.</p> <p>Tutkimuskohteena oli pelin tiettyihin vihollisiin liittyvä musiikillinen tiedonvälitys, sekä sen suhde kuvalliseen ja äänelliseen tiedonvälitykseen. Tutkielmassa esitetyt pelin säännöt ja lainalaisuudet perustuvat tutkijan omaan tulkintaan. Osittain apuna on ollut myös pelin suunnittelijoiden ja pelimusiikin säveltäjän omat kommentit pelistä. Tutkittavia vihollisia, joihin löytyi pelistä hajanaisesti viittauksia nimellä "the gatherers", kutsuttiin tutkielmassa olennoiksi. Analyysin menetelmänä oli luokitella olentoihin liittyvät musiikilliset, äänelliset ja kuvalliset tiedonvälityskeinot Kristine Jørgensenin kehittämän käyttöliittymän luokittelumallin sekä tiedonvälitykseen liittyvien käyttöliittymän funktioiden avulla.</p> <p>Tulosten mukaan Amnesian musiikillinen käyttöliittymä kykenee välittämään tietoa pelin vihollisista ja pelaajan on mahdollista hyödyntää tätä pelissä selviytyäkseen. Musiikki myös kompensoi kuvallisen käyttöliittymän selviytymisen kannalta vähäistä tiedonvälitystä. Selviytyminen pelissä on tärkeää, koska se ylläpitää uhan tunnetta, joka taas luo ja ylläpitää pelkoa pelissä.</p>	
Asiasanat – Keywords pelimusiikki, pelko, Amnesia: The Dark Descent, käyttöliittymä, musiikkianalyysi, tiedonvälitys	
Säilytyspaikka – Depository JYX	
Muita tietoja – Additional information	

# Sisällys

1 Johdanto.....	1
2 Musiikki osana tietokonepelien tiedonvälitystä.....	3
2.1 Pelitutkimuksen näkökulma.....	3
2.2 Pelimusiikin tiedonvälityksen käsitteistö.....	5
2.3 Diegeettisyys pelimusiikissa vs. käyttöliittymällisyys pelimusiikissa.....	8
2.4 Tiedonvälityksen suhde pelkoon.....	10
3 Tutkimuksen toteutus.....	13
3.1 Tutkimustehtävät ja -menetelmä.....	13
3.2 Tutkimuskohde: Amnesia: The Dark Descent.....	15
4 Musiikki osana tiedonvälitystä Amnesia: The Dark Descent -pelissä.....	18
4.1 Musiikin rakenteellinen suhde peliin.....	18
4.2 Musiikki osana olentoihin liittyvää tiedonvälitystä.....	19
4.3 Kuvallisen käyttöliittymän hyödyntämisen hankaluus.....	27
4.4 Kertaus ja musiikillisen tiedonvälityksen rooli pelon luomisessa.....	28
5 Pohdinta .....	30
Lähteet.....	32
Aineisto.....	34

## 1 JOHDANTO

Pelimusiikin tutkimus edustaa uutta tutkimuksen aluetta, joka vaatii potentiaalisesti omien teorioiden kehittämistä. Pelit ovat esimerkiksi elokuvien tavoin multimediaa, jossa mm. musiikki, ääni ja kuva vuorovaikuttavat toistensa kanssa. Pelit eivät kuitenkaan elokuvien tavoin käytä multimediaa vain kertoakseen tarinoita, tai tuottaakseen jotain esteettisiä kokemuksia, vaan multimedian ensisijainen tehtävä peleissä on pelaamisen mahdollistaminen. Eräitä pelimusiikin tutkimuksen mielenkiintoisia tehtäviä onkin tällöin tutkia tapoja, joilla musiikki toimii pelaamisen välineenä ja elementtinä. Yksi mahdollisuus tästä näkökulmasta on, että pelimusiikki välittää pelin tilanteesta ja kulusta tietoa jollain lailla.

Tällainen ajatus pelimusiikista ei välttämättä tarkoita sitä, että musiikki nähtäisiin esimerkiksi vain jonain ”koristeellisena pistelaskurina”, vaan musiikin tiedonvälityksellisillä tehtävillä voi olla syvällisiä vaikutuksia pelin esteettiseen kokemiseen ja tarinalliseen tulkintaan. Jesper Juul (2005, 12–15) esimerkiksi näyttää, kuinka tietynlaisen avaruuslentely ja -ammuskelupelin säännöt mahdollistavat enimmäkseen konflikteista ja vastakkainasetteluista kertovat tarinat. Tämän tutkielman aiheeseen sovellettuna, musiikin tavat välittää tietoa juuri tietyistä asioista voi toimia osana sellaista peliä, joka palvelee tietynlaista estetiikkaa tai tarinaa.

Monet pelimusiikin tutkijat ovat huomauttaneet pelimusiikin tiedonvälityksellisestä roolista (mm. Collins 2007, 270; Summers 2011, 7; Whalen 2004). Musiikin tutkimus erityisesti tästä näkökulmasta on kuitenkin ollut vähäistä. Yleisemmin peliäänestä on tehty tiedonvälityksen kannalta enemmän tutkimusta ja sovellettu näitä tutkimuksia omaan tutkielmaani siinä määrin, kuin on mahdollista. Kristine Jørgensenin teoriat ja mallit äänestä osana pelin käyttöliittymää muodostavat tämän tutkielman tärkeimmän teoreettisen taustan. Käyttöliittymä tarkoittaa tässä pelin tiedonvälitystä, joka luo puitteet pelaamiselle.

Tutkimuskohteenani on musiikillinen tiedonvälitys *Amnesia: The Dark Descent* -pelissä. Esitän, että kyseisen pelin säännöt suosivat tietynlaista pelitaktiikkaa ja tapaa kuunnella musiikkia. Oikean pelitaktiikan ja musiikin kuuntelutavat menestyksekkäs omaksuminen vaikuttaa kyseisen pelin ”gatherer”-olentojen olemukseen uhkaavina hirviöinä sekä pelin pelottavuuteen yleisellä tasolla.

Tutkimuksen menetelmänä oli pelin musiikin funktioiden luokittelu, eli mistä musiikki

välitti tietoa ja miten. Tämän lisäksi oli luokiteltava äänen ja kuvan käyttöliittymälliset funktiot siinä määrin, kun ne vuorovaikuttivat musiikin kanssa. Luokittelu pohjautui Jørgensenin käyttöliittymän malliin. Tiedon keruu tapahtui pelaamalla peliä ja tulkitsemalla, mistä pelin eri elementit kykenivät välittämään tietoa.

Teoriaa käsittelevä luku on jaettu neljään alempaan lukuun niin, että kolme ensimmäistä siirtyvät asteittain yleisemmästä yksityiskohtaisempaan aiheeseen pelimusiikin teoriaa koskien. Näissä luvuissa esitellään teoreettinen viitekehys pelimusiikin tiedonvälityksen tutkimiselle. Neljäs teorialuku käsittelee pelon ja eläytymisen suhdetta pelimusiikin tiedonvälitykseen.

## 2 MUSIIKKI OSANA TIETOKONEPELIEN TIEDONVÄLITYSTÄ

### 2.1 Pelitutkimuksen näkökulma

Tietokonepelien tutkimus on edelleen verrattain uusi tutkimusala, jonka ympärille alkoi syntyä itsenäisiä julkaisuja, konferensseja ja organisaatioita vasta aivan vuosituhannen vaihteessa (Juul 2005, 11). Tämän takia myös pelimusiikin tutkimus on vasta aluillaan ja painopiste on yhteisen terminologian ja sopivien teoreettisten kehysten luomisessa. Uusille ja muotoaan etsiville tutkimusaloille on luontaista yrittää aluksi soveltaa muiden tutkimusalojen metodeja ja teorioita omaan kohteeseensa. Pelimusiikin merkitysten tutkimisen tapauksessa on helppo lähteä liikkeelle siitä huomiosta, että pelit ovat multimediaa. Tällöin tuntuisi luontevalta soveltaa peleihin esimerkiksi Nicholas Cookin (1998) ajatusta musiikillisesta multimediasta, jossa sisällöllisesti hyvin erilaiset tiedonvälityskanavat (ääni, kuva ja teksti) synnyttävät yhdessä eräänlaisen merkitysten synteetin. Samoin voisi olettaa, että peleillä olisi paljon yhteistä elokuvamusiikin tutkimuksen kanssa ja pelimusiikkiin voisi helposti soveltaa tämän tutkimusalan teorioita ja malleja. Elokuvamusiikin tutkimuksen vaikutus pelimusiikin tutkijoihin onkin ollut huomattava jo omaksutun termistön perusteella, yhtenä huomionarvoisena tapauksena diegeettisyys -termi, jonka soveltamista pelimusiikkiin ja -äänien tutkimukseen käsittelem seuraavassa luvussa.

Peleissä on kuitenkin myös ulottuvuus, jota elokuvan ja Cookin analysointimallin kohteina olevien multimediateosten kohdalla ei tarvitse ottaa huomioon: pelit ovat pelejä ja niitä pelataan. Tämä sinänsä itsestään selvä asia nostaa esiin ongelman, kuinka ottaa pelien pelimäisyys huomioon pelimusiikkia tutkiessa. Asiaa on pohdittava, kun yritetään soveltaa elokuvamusiikin tarjoamia teoreettisia kehyksiä pelimusiikkiin, tai kehittää täysin uutta pelimusiikin teoriaa.

Jotta asiaa voitaisiin lähestyä, pelin käsite on määriteltävä jotenkin. Jesper Juulin kuusikohtainen pelimääritelmä (2005, 6–7) kuuluu seuraavasti: (1) peli on sääntöihin perustuva järjestelmä; (2) sillä on vaihtoehtoisia ja laskettavissa olevia lopputuloksia; (3) eri lopputuloksille on arvoitettu eri tavalla; (4) pelaajat näkevät vaivaa tietyn lopputuloksen saavuttamiseksi; (5) pelaajat ovat emotionaalisesti sitoutuneita lopputulokseen (6) pelaamisen seuraukset ovat valinnaisia ja neuvoteltavissa olevia.

Kolmannesta ja neljännes kohta tarkoittavat, että pelaaja yleensä asettaa pelaamiselleen jonkin päämäärän, jonka saavuttamiseen hän pyrkii. Jotta tämä olisi pelaajalle ylipäätään mahdollista, hänen on ymmärrettävä, mitä pelissä milloinkin tapahtuu ja millaisia vaikutuksia pelaajan toiminnalla on pelin kulkuun. Tämä taas vaatii, että pelissä on jonkinlainen tietoa välittävä järjestelmä, jonka avulla saada tietoa pelin tapahtumista. Peli voidaan nähdä *pelitiloja* (game state) tuottavana *tilakoneena* (state machine), mikä tarkoittaa aina jossain tilassa olevaa järjestelmää, joka noudattaa tiettyjä lakeja siihen liittyen, miten sen sisältämä pelitila muuttuu sille annetun syötteen vaikutuksesta (Juul 2005, 55–56). Shakkipelissä pelitila on tallentuneena pelilaudalle asetettuina nappuloina ja sama nappuloiden asetelma myös välittää tiedon pelitilasta pelaajille. Tietokonepeleissä pelitila on tallentuneena tietokoneen keskusmuistiin ja tieto pelitilasta välittyy numeroina, tekstinä, grafiikkana, äänimerkkeinä jne.

Juul huomauttaa, että jos pelin antama tieto pelin tapahtumista olisi pelaajan vapaasti tulkittavissa, peliä olisi mahdoton pelata (Juul, 2001). Jollei esimerkiksi televisioruudun yläreunassa oleva pistelaskuri Pong -pelissä (Atari 1972) olisi jollain tulkinnasta riippumattomalla tavalla sidoksissa muun pelin tapahtumiin, pelaajien olisi mahdotonta tietää, mikä pelin pistetilanne on (pelissä laskurin luku kasvaa yhdellä aina, kun palloa symboloiva piste koskettaa vastustajan ”mailan” takana olevan peliruudun reunaa). Pistelaskurin on toimittava muuttumattomien sääntöjen perusteella, jotta sillä olisi mitään relevanssia pelaamiselle.

Mikäli musiikilla olisi jokin tietoa välittävä tehtävä pelissä, sillä siis on oltava jokin rakenteellisesti todettavissa oleva suhde muuhun peliin. Käytännössä tämä suhde tarkoittaa, että pelin koodissa on määritelty tietyt ehdot, joiden täytyessä tietty musiikillinen tiedosto, MIDI:ä kontrolloiva algoritmi tms. alkaa soida, lakkaa soimasta, vaihtuu johonkin toiseen tiedostoon tai algoritmiin tai vastaavaa. Huomionarvoista on myös, että pelaajan kyky vastaanottaa ja tulkita pelin antamaa tietoa oikein vaikuttaa suoraan siihen, kuinka hyvin pelaaja menestyy päämääriensä saavuttamisessa. Pelaajien menestymistä pelissä määrittää se, onko heidän käsityksensä musiikkia ohjaavista säännöistä oikea. Menestyvälle pelaajalle musiikki on tällöin peliväline.

Huomattakoon, että sanalla ”peli” viitataan tästä eteenpäin vain tietokonepeleihin ja ”pelimusiikilla” viitataan vain tietokonepelien musiikkiin. Ei ole varmaa, että seuraavat teoriat soveltuvat joidenkin muiden musiikkia sisältävien pelien tutkimiseen.

## 2.2 Pelimusiikin tiedonvälityksen käsitteistö

Aletaan hiukan tarkentamaan, minkälaiset ehdot voivat kontrolloida pelissä kuultavaa musiikkia. Karen Collins (2007) luokittelee pelimusiikkia tavalla, joka antaa pohjan tarkastella musiikin rakenteellista suhdetta peliin. Luokittelu perustuu siihen, mitkä tapahtumat saavat jonkin musiikkiosan alkamaan, päättymään tai siirtymään toiseen musiikkiosaan. Collinsin mallissa tällaisen musiikillisen transition voi saada aikaan joko pelaajan toiminta tai jokin pelaajasta riippumaton tapahtuma pelimaailmassa. *Adaptiivinen ääni ja musiikki* on pelissä tapahtuvien muutoksien aktivoimaa musiikkia ja ääntä, joita pelaajan toiminta ei kuitenkaan voi saada aikaan (Collins 2007, 2–3). Otetaan esimerkki SimCity 2000 (Maxis 1994) -strategiapelistä, jossa pelaajan rakentamaa kaupunkia satunnaiset luonnonkatastrofit ajoittain uhkaavat. Tornadon ja muiden luonnonkatastrofien ilmaantuessa aikaisemmin soinnut musiikki keskeytyy ja erityinen katastrofimusiikki alkaa soimaan. Tornadon ilmestyminen on pelaajan toiminnasta riippumatonta, mikä tarkoittaa myös musiikillisen siirtymän tapahtuneen jonkin pelaajasta riippumattoman pelitapahtuman synnyttämänä, siis adaptiivisesti. *Interaktiivinen ääni ja musiikki* taas reagoi pelaajan toimintaan (Collins 2007, 2–3). Esimerkkinä voisi mainita Super Mario Bros. (Nintendo 1985) -tasoloikkapelin, jossa pelaaja kykenee siirtyilemään halutessaan kahden eri alueen, ”maanpinnan” ja ”alamaailman” välillä. Molemmilla alueilla soi oma silmukkana toistuva musiikillinen kappaleensa ja pelaajan valinnat siirtyä alueelta toiselle määrää, vaihtuuko sen hetkinen musiikkikappale toiseen kappaleeseen. *Dynaaminen musiikki ja ääni* on sateenvarjotermi edellä mainituille termeille ja *ei-dynaaminen musiikki* ei reagoi sen enempää pelaajan toimintaan kuin pelitilanteen muutoksiin (Collins 2007, 2–3). Ei-dynaamista musiikkia on esimerkiksi pelien elokuvallisissa välianimaatioissa.

Collins on myös esitellyt useita erilaisia tapoja toteuttaa musiikillisten osien välisiä siirtymiä niin, että ne seuraavat pelin muita tapahtumia (Collins 2007, 5–6). Tutkielmani kannalta olennainen siirtymätyyppi on *ristiinvaimennus* (crossfade), jossa aikaisempi musiikillinen äänitiedosto tms. häivytetään hiljaiseksi samalla, kun uusi musiikillinen osa liu'utetaan äänenvoimakkuutta lisäämällä sisään (Collins 2007, 5). Toinen mainittava siirtymä on kauhuelokuvillekin tuttu ”stinger”-efekti, jossa siirtymä toteutetaan äkkiarvaamatta ja musiikki on yleensä hyvin kovaäänistä, tarkoituksena yllättää ja pelästyttää pelaaja (Collins 2007, 5).

Collins huomioi, että pelimusiikki voi antaa pelaajalle tietoa pelitilasta ja vaikka tämä



tieto onkin laadultaan samankaltaista kuin elokuvamusiikissa, pelaajan mahdollisuus käyttää tietoa hyödyksi tekee musiikin roolista pelissä hyvin erilaisen kuin elokuvassa (Collins 2007, 8). Adaptiivisuus ja interaktiivisuus kertovatkin jo jotain siitä, mitkä tekijät kontrolloivat pelimusiikin siirtymiä, mahdollistaen jo jossain määrin pelimusiikin merkitysten rakentumisen. Sellaisenaan nämä käsitteet eivät kuitenkaan vielä kerro paljoa mahdollisista tulkintatavoista, joita musiikista voi tehdä.

Kristine Jørgensen on tuonut esille Collinsin mallissa piileviä implikaatioita siitä, mitä musiikki ja ääni saattaisivat ilmaista. Seuraavat käsitteet kuvaavat pelaajan *toimintaan liittyviä funktioita* (action-oriented functions), joita musiikilla ja äänellä voi olla (Jørgensen 2006, 49). Nämä ovat tapoja, joilla ääni ja musiikki antavat pelaajalle tietoa tämän omasta toiminnasta tai vaatii pelaajaa arvioimaan toimintaansa uudelleen. Adaptiivinen musiikki voi Jørgensenin mukaan olla *proaktiivista* (proactive), mikä tarkoittaa, että pelaajan on arvioitava tilannettaan ja pelitaktiikkaansa uudelleen musiikin tuoman tiedon perusteella, musiikin muutos kun viestii muutoksesta pelitilassa (Jørgensen 2008). Proaktiiviselle musiikille ja äänelle voidaan määritellä erilaisia *kiireellisyyden* (urgency) asteita sen mukaan, kuinka pelin kannalta kriittisestä informaatiosta on kyse ja kuinka nopeasti pelaajan on reagoitava saatuun tietoon (Jørgensen 2008). Kaikkein vähiten kiireellisimpiä ääniä pidetään *huomautuksina* (notification), jotka voivat kertoa pelaajan kannalta positiivisesta, neutraalista tai negatiivisesta pelitapahtuman muutoksesta (Jørgensen 2006, 49). Interaktiivinen musiikki taas voi olla proaktiivisen lisäksi *reaktiivista* (reactive), mikä tarkoittaa musiikin toimivan jonkinlaisena vastauksena pelaajan toiminnalle (Jørgensen 2008). Jørgensenin omassa, World of Warcraft (Blizzard Entertainment 2004) -peliä analysoineessa artikkelissa reaktiivisiksi ääniksi eroteltiin *myöntävät* (confirmation) ja *kieltävät* (rejection) vastaukset, jotka kertovat esimerkiksi loitsunheittoyrityksen jälkeen, onnistuiko pelaaja loitsun heittämisessä vai ei (Jørgensen 2008). Yllä mainitut kategoriat eivät ole tyhjentävä lista siitä, miten pelimusiikkia voidaan tukita ja tarpeen tullen listaa voi laajentaa (Jørgensen 2008).

Muita Jørgensenin luokittelemia pelimusiikin ja -äänien funktioita ovat *tunnelmallinen* (atmospheric), *suuntaava* (orienting), *tunnistava* (identifying) ja *kontrolleihin liittyvä* (control-related) funktio (Jørgensen 2006, 50–51). Tunnelmallinen funktio tarkoittaa, että käyttöliittymä palvelee jollain tavoin pelin tunnelman ja estetiikan luomista. Tunnelmallinen funktio on määritelty hyvin laveasti, enkä keskity siihen, koska tiedonvälitystä korostava näkökulmani liittyy tunnelmaan vasta välillisesti. Kontrolleihin liittyvä funktio tarkoittaa, että pelaaja voi äänen perusteella kontrolloida pelin tapahtumia, joita pelaaja ei näe (Jørgensen

2006, 51). Tätä funktiota ei tässä tutkimuksessa tarvita, joten sivuutan sen.

Suuntaava funktio tarkoittaa, että musiikki tai ääni voi antaa erityistä tietoa pelimaailmassa olevien asioiden ja tapahtumien *sijainnista* sekä *läsnäolosta* (Jørgensen 2008). Tämä funktio liittyy erityisesti ääniin (sekä ns. diegeettiseen musiikkiin), koska usein stereo- ja surround-äänien panorointia ja äänenvoimakkuutta säädellään eri tavoin peleissä, jolloin voidaan luoda illuusio äänen suunnasta ja etäisyydestä (Stockburger 2006, 185). Tämä tuntuu erityisen luonnolliselta ensimmäisen perspektiivin näkökulmasta pelatuissa peleissä, joissa asiat nähdään ja kuullaan ikään kuin jonkun pelihahmon silmin ja korvin. Jørgensen luokittelee suuntaaviksi funktioiksi myös äänen ja musiikin kyvyn ilmaista pelin ajallisuuteen liittyvää tietoa: Jørgensenin omassa analyysissä esimerkiksi ääni voi antaa tietoa siitä, milloin jokin loitsu on mahdollista heittää, mikä antaa tietoa ajan kanssa pelitilassa tapahtuvista muutoksista (Jørgensen 2008).

Tunnistava funktio tarkoittaa musiikin ja äänen mahdollista kykyä auttaa pelaajaa tunnistamaan pelissä toimivia objekteja kuten pelihahmoja, paikkoja, tapahtumia, sekä näihin liittyviä tiloja ja arvoja (Jørgensen 2006, 51). On helppo nähdä yhteys tämän funktion sekä Claudia Gorbmanin (1987) elokuvamusiikkiin liittyvien teorioiden välillä. Elokuvasssa paikkoihin, ihmisiin jne. voidaan sitoa musiikillisia teemoja, jolloin musiikilla on mahdollista viitata sidottuun kohteeseen myös silloin kun viittauksen kohde itse ei ole kuvassa (Gorbman 1987, 26–29). Gorbman esittää, että musiikillinen teema voi toimia, vaikka se olisi mielivaltainen ja eikä omaisi mitään kulttuurillisia siteitä viittauskohteeseensa, mutta musiikillisen teeman kytköstä viittauskohteeseensa voi myös vahvistaa kulttuurillisten konventioiden avulla. Esimerkiksi tasainen rummutus on atonaalista sellomelodiaa helpompi yhdistää lännenelokuvan intiaaniin (joskin molempia on periaatteessa mahdollista käyttää) (Gorbman 1987, 26–29). Myös Jørgensen on huomionnut Gorbmanin ajatusten mahdollisen soveltuvuuden pelimusiikkiin (Jørgensen 2010, 81). Huomattakoon, että peleissä tämä side on mahdollista luoda muillakin keinoin, kuin vain yhdistämällä esimerkiksi musiikillinen teema lähikuviin tietystä henkilöstä: peleissä musiikkia ohjaa tietyt säännöt, jotka pelaajan on mahdollista oppia.

Sekä suuntaava että tunnistava funktio viittaavat molemmat siihen, että pelissä on jonkinlainen avaruus, tila tai maailma, jonka sisällä tapahtuvista asioista pelaajan on saatava tietoa voidakseen toimia pelissä. Sekä musiikki että ääni toimivat tiedonvälittäjänä tämän maailman ja pelaajan välillä. Tämän lisäksi musiikki ja ääni saattavat antaa vaikutelman, että ne tulevat kyseisen maailman sisältä. Seuraavan luvun tehtävä on käsitellä tapoja, joilla puhua

tästä maailmasta ja luokitella äänen ja musiikin suhdetta siihen.

### 2.3 Diegeettisyys pelimusiikissa vs. käyttöliittymällisyys pelimusiikissa

Artikkelissaan ”Time for new terminology? Diegetic and nondiegetic sounds in computer games revisited” Jørgensen avaa diegeettisyys -termin historiaa. Diegeettisyys -termin juuret ovat Platonin Valtio -teoksessa esiintyvässä diegesis -sanassa. Diegesis oli runoudessa ”puhdasta narratiivia”, jossa runoilija vaikutti esiintyvän itsenään vastakohtana *mimesikselle* eli tekstille, jossa runoilija vaikutti tekeytyvän joksikin muuksi henkilöksi. 1950-luvulla termiä alettiin käyttämään elokuvateoriassa ja nykypäivänä se on vakiintunut tarkoittamaan ”tarinan fiktiivistä maailmaa”. Tästä johdettu käsite *diegeettinen ääni* tarkoittaa ääntä, jonka lähde on tässä fiktiivisessä maailmassa tai tarinamaailmassa (story world), kun taas ei-diegeettinen ääni sijoittuu tämän tarinamaailman ulkopuolelle. (Jørgensen 2010, 80.)

Diegeettisyyden ja ei-diegeettisyyden käsitettä on elokuvien tutkimuksenkin puolella problematisoitu. Michel Chion jaotteli elokuvassa kuultavan diegeettisen äänen off-screen ja on-screen -ääneksi sen perusteella, onko diegeettisen äänen lähde kuvassa vai ei. Off-screen -äänelle Chion nimesi ns. *akusmaattisen funktion*, mikä tarkoittaa kuullun äänen siirtävän huomiota johonkin elokuvan fiktiivisessä maailmassa sijaitsevaan asiaan, jota emme voi kuvassa kuitenkaan nähdä. Chion sai osakseen kritiikkiä, kun jaottelua yritettiin soveltaa epäselvempiin tapauksiin: voiko tuulen puhinalla olla akusmaattinen funktio, kun tuulta ei kerran näy; miten suhtautua ääniin, joiden vihjataan kuuluvan vain tietyn henkilön mielessä jne. Tämän johti Chionin luokittelemaan diegeettisiä sekä diegeettisen ja ei-diegeettisen välimaastoon sijoituvia ääniä entistä yksityiskohtaisempiin kategorioihin. (Chion 1994, 71-78.)

Diegeettisyyden käsite on siirtynyt myös monen pelimusiikin ja -äänen tutkijan termistöön, kun musiikin ja äänen funktioita ja merkityksiä pelissä on pyritty jotenkin tutkimaan: termiä ovat käyttäneet muun muassa Collins (2007), Huiberts (2010), Jørgensen (2006), Stockburger (2006), Summers (2011) ja Whalen (2004). Monien tutkijoiden perspektiivistä johtuen termin käyttö tuntuukin luonnolliselta. Muun muassa Huibertsin (2010) väitöstutkimuksen tarkoitus oli tutkia ääntä immersion eli peliin eläytymisen näkökulmasta, mihin liittyykin tärkeänä osana pelin luoma illuusio jostain toisesta todellisuudesta. Stockburgerin (2006) väitöstutkimuksen keskiössä taas on juurikin tämä

nimenomainen illuusio. Jørgensenin mukaan termi aiheuttaa ongelmia erityisesti sen vuoksi, että pelin äänellä ja kuvalla on samanaikaisesti kaksi hyvin erilaista tehtävää: niiden on välitettävä pelaajalle tarpeellista tietoa pelin tapahtumista, jotta pelaaminen olisi mahdollista, mutta samalla ne on tyylitelty sopimaan pelin fiktiiviseen maailmaan narrativistisista ja/tai esteettisistä syistä, jotka ovat esimerkiksi Huibertsin ja Stockburgerin näkökulmien kohteina (Jørgensen 2010, 79).

Jørgensenin mukaan diegeettisyys-termistä olisi irtauduttava kokonaan silloin, kun emme analysoi pelien tarinallista ulottuvuutta. *Pelimaailmojen* (game world) ensisijainen tehtävä ei ole toimia fiktiivisenä todellisuutena ja tarinoiden miljöönä. Sen sijaan pelimaailmoja luodaan pelaamista varten ja kaikki pelimaailmassa olevat asiat ovat olemassa siksi, että ne liittyvät jotenkin pelaamiseen. Tämän takia peli sisältää paljon niin kuvaa kuin ääntäkin, joista on hyvin vaikea sanoa, ovatko ne osa pelin kuvaamaa fiktiivistä maailmaa vaiko eivät, tai millainen kuvattu fiktiivinen maailma ylipäätään on. (Jørgensen 2010, 87-88.)

Jørgensenin ehdottamassa äänten luokittelumallissa diegeettisyyden käsite on hylätty kokonaan. Tutkielmani kannalta olennaisia käyttöliittymä-ääniä ovat *Metaforiset käyttöliittymä-äännet* (metaphorical interface sounds), *ikoniset käyttöliittymä-äännet* (iconic interace sounds), sekä jossain määrin myös *korostetut käyttöliittymä-äännet* (emphasized interface sounds). Metaforiset käyttöliittymä-äännet ovat pelimaailman ulkopuolisia ääniä, jotka antavat pelaajalle tietoa pelistä (Jørgensen 2010, 92). Pelimaailman ulkopuolelta tuleva dynaaminen musiikki lasketaan siis metaforiseksi käyttöliittymä-ääneksi, jos pelaajan on mahdollista päätellä, mitkä tapahtumat pelissä aktivoivat musiikin dynaamisia siirtymiä. Ikoniset käyttöliittymä-äännet ovat täysin pelimaailmaan sulautettuja ääniä kuten askeleita tai pelimaailman sisällä asuvien entiteettien soittoa ja laulua (Jørgensen 2010, 92). Ne ovat ääniä, joita voitaisiin ongelmitta luokitella Chionin mallin diegeettiseksi on-screen tai off-screen -ääniksi (Chion 1994, 75-78). Ikonisella käyttöliittymällä voidaan viitata myös kuvallisiin elementteihin, joita voidaan pitää yksiselitteisesti osana pelin kuvaamaa fiktiivistä maailmaa (Jørgensen 2012, 6).

Korostetut käyttöliittymä-äännet ovat ääniä, joiden lähde vaikuttaa ensikuulemalta kuuluvan pelimaailmaan, mutta niiden tulkitseminen pelin kuvaaman fiktiivisen maailman todellisiksi ääniksi johtaa ristiriitoihin. Jørgensen (2010, 89) antaa esimerkin pelimaailmaan sijoittuvista ei-pelaajahahmoista, jotka puhuessaan osoittavat sanansa pelimaailman ulkopuolelle, pelaajalle. Monissa strategiapeleissä, kuten Warcraft 3:ssa (Blizzard Entertainment 2002), pelaajan ei voi tulkita ottavan minkään pelimaailman sisällä olevan

hahmon roolia, jolloin pelaajalle sanansa osoittavat pelihahmot tuntuvat rikkovan pelin fiktiivisen maailman yhtenäisyyden. Huomattakoon, että tämä ei ole varsinaisesti ole peleille ainutlaatuista, vaan löydettävissä monista kerronnan tyylilajeista. Esimerkiksi *Funny Games* (1997) -elokuvan päähenkilöt Paul ja Peter ilmehtivät kameralle ja puhuttelevat katsojia useaan otteeseen. Onko tämä vain Jørgensenin termistön vaiko myös diegeettisyyden käsitteen ongelma, on oma puheenaiheensa, jonka käsittelylle ei ole tilaa tämän tutkielman puitteissa. Olennaista on, että korostetut käyttöliittymä-äännet rikkovat fiktiivisen maailman sisäisen yhtenäisyyden.

Kun pelien musiikillista tiedonvälitystä tutkitaan, se on tehtävä suhteessa pelin muihin elementteihin kuten ääneen ja kuvaan. Yleensä tietty musiikillinen merkitys saattaa paljastua vasta, kun musiikillisia tapahtua verrataan kuvan tapahtumiin. Tämän lisäksi musiikillisen käyttöliittymän todellinen merkitys osana pelin kaikkea tiedon välitystä voidaan ymmärtää vasta, kun se suhteutetaan käyttöliittymän muiden osien välittämään tietoon. Jørgensenin käyttöliittymän näkökulma on erityisesti sen takia hyödyllinen, että se mahdollistaa kaiken pelin tiedonvälityksen luokittelun ja analysoinnin.

## 2.4 Tiedonvälityksen suhde pelkoon

Koska tutkimuskohteenani olevan *Amnesia: The Dark Descent* -pelin tarkoituksena on luoda pelottavia pelikokemuksia, on hyvä valottaa jonkin verran pelon luomista pelien kontekstissa. Pelon luomisella on, kuten huomataan, kiinteä suhde pelin tiedonvälitykseen.

Ehdottomasti suurin osaa tieteellisistä kirjoituksista, jotka käsittelevät pelon luomista peleissä, viittaavat *survival horror* -peligenreen. Kyseisessä genressä yhdistellään yleensä toiminta-, ongelmanratkaisu- ja hiiviskelypelien elementtejä, pelien tarinallisen ympäristön ollessa jollain tavalla synkkä ja painajaismainen. Yleensä pelaaja ohjastaa pelihahmoa, johon pelaaja voi pelatessa samaistua ja jota uhkaavat jonkinlaiset yliluonnolliset tai muutoin pelottavat viholliset. Tutkimukseni ei pyri käsittelemään survival horror -genreä yleisesti, mutta käsitteen selittäminen on olemassa olevien lähteiden takia tarpeen. *Amnesia: The Dark Descent* on myös sangen helppo luokitella survival horror -genren peliksi.

Mark Grimshaw ja Tom Garner (2011, 31) käyttävät pelkoa sateenvarjoterminä, jonka alaluokkia ovat terrori, kauhu, jännitys, ahdistus jne. Terrori ja kauhu liittyvät läheisesti tietoon ympäristöstä. Terrori liittyy odottamiseen ja spekulointiin, oletukseen jostain tulevasta

tapahtumasta, sekä toisaalta epävarmuuteen tulevaisuudesta (Garner & Grimshaw 2011, 32). Kauhuhu taas on tämän pelon kohteen realisoitumista ja kokijan havainnoinnin keskittymistä tähän paljastettuun kohteeseen (Garner & Grimshaw 2011, 32). Terrori on siis tunne, jonka koemme odottaessamme esimerkiksi hirviön ilmestymistä ja saadessamme siitä epäsuoria vihjeitä. Kauhuhu taas on tunnemme havainnoidessamme tätä hirviötä kaikkine kuvottavine ja pakokauhuhu herättävine piirteineen.

Terrorin luomiseen on peleissä käytetty ennakkovaroituksia, joilla viestitetään vaarasta (Perron 2004, 134). On myös jonkin verran näyttöä kauhuelokuvien psykologisesta tutkimuksesta, että ennakkovaroitus mahdollisesta vaarallisesta kohtaamisesta ei myöskään pelkästään synnytä terroria, vaan se jopa vahvistaa elokuvan katselijan tulevaa kauhuhu hetkeä; elokuvan katselija, jota on ennalta varoitettu tulevasta järkyttävästä tapahtumasta, saattaa pelästyä jopa tavallista enemmän kuin henkilö, jota ei ole varoitettu (Perron 2004, 134–135). Ennakkovaroituksena voidaan käyttää esimerkiksi uhkaavaa musiikkia, joka alkaa soida ennen vihollisen hyökkäystä.

Kääntöpuolena ennakkovaroitus pelien kontekstissa saattaa toimia pelaajalle myös ns. coping -menetelmänä, jolloin sillä on pahimmassa tapauksessa jopa turvaa ja luottavaisuutta luovia vaikutuksia pelikokemukseen (Garner & Grimshaw 2011, 35). Mikäli siis ennakkovaroitusta käytetään, ei välttämättä kannata tehdä siitä liian hyödyllistä pelaajalle. Terrorin luomisen kannalta olisi hyvä, että pelaajaa pidetään epä tietoisena tilanteesta, jolloin pelaaja voi täyttää tiedoissaan olevat aukot spekuloinneilla mahdollisista uhista.

Toinen aspekti, joka on oman tutkimukseni kannalta jopa olennaisempi, liittyy uhan kokemiseen. Kuten Whalen (2004) huomioi, survival horror -peleissä pelaajan kontrolloima hahmo kuolee verrattain harvoin, mikä on johdonmukaista peligenren painottaessa selviytymisen teemaa jo nimessäänkin. Selviytyminen taas linkittyy terroriin kuin kauhuhu potentiaalisesti uhan tuntemisen takia. Emme välttämättä pelkää vain pelon kohdetta vaan tämän kohteen edustamia uhkaavia seurauksia eli väkivaltaa ja kuolemaa (Garner & Grimshaw 2011, 32). Peleissä uhan tunteminen voi olla seurausta peliin ja varsinkin pelattavan hahmon asemaan eläytymisestä (Perron 2004, 132). Tarpeeksi monen kuoleman ja uudelleenlatauksen jälkeen alkaa käydä selväksi, ettei mitään varsinaista uhkaa olekaan (lukuun ottamatta ”uhka” joutua toistamaan pelin viimeisimmät minuutit uudestaan uudelleenlatauspaikasta). Siksi on pelin tunnelman kannalta edullista, että pelaajan kontrolloima hahmo ei kuole usein.

Yllä esitettyt asiat näyttävät, kuinka pelon luominen peleissä vaatii jossain määrin

hankalaa tasapainoilua tiedon välittämisen ja pelaajan epätietoisenä pitämisen välillä. Pelaajan on saatava kaikki selviytymisen kannalta välttämätön tieto pelin tapahtumista, mutta muuten pelaaja on hyvä pitää epätietoisenä.

Mikäli musiikilla olisi tietoa välittävä rooli, sitä tulisi kuunnella jossain määrin tietoisesti. Tällöin musiikki tiedonvälittäjänä saattaa uhata peloin tunnelmaa toisestakin syystä. Periaatteessa on mahdollista, että pelaajan tullessa tietoiseksi musiikin rakenteellisesta suhteesta peliin, fiktiivisen maailman illuusio särkyä ja pelaaja alkaisi eläytymisen sijaan kiinnittää huomiota enemmänkin pelin toimintaan. Samoin pelaajat oppivat ajan kanssa pelaamaan peliä ja kehittävät rutiineina toimivia pelitaktiikoita kohtaamiaan vihollisia vastaan, jolloin peli lakkaa olemasta yllättävä ja tunnelmaltaan epävarma. Musiikin kuuntelusta voisi lopulta tulla vain yksi coping -menetelmä toisten joukossa. (Grodal 2003, 149.)

Toisaalta musiikki voi toimia vähemmän pelimaailman todellisuutta rikkovana käyttöliittymänä verrattuna kuvalliseen käyttöliittymään. Kuvallisessa käyttöliittymässä pelin fiktiivisen maailman päälle voidaan asettaa esimerkiksi erilaisia valikkoja, tai hämärtää pelin fiktiivisen maailman ja käyttöliittymän rajaa asettamalla symbolisia merkkejä tai esimerkiksi tiettyjä pelihahmoja tai esineitä epärealistisesti korostavia valoeffektejä pelimaailman sisälle (Jørgensen 2012, 11-12). Koska ”ei-ikonista” ääntä ilmeisesti pidetään ”ei-ikonista” kuvaa vähemmän fiktiivistä maailmaa rikkovana käyttöliittymänä, sitä on alettu Jørgensenin mukaan suosia varsinkin survival horror -genren pelien suunnittelussa (Jørgensen 2012, 11-12). Tietoa välittävä pelimusiikki on siis pienempi paha kuin visuaalinen tiedonvälitys.

### 3 TUTKIMUKSEN TOTEUTUS

#### 3.1 Tutkimustehtävät ja -menetelmä

Tutkimuksen ensimmäinen tehtävä on selvittää, mitä pelitiloihin liittyvää tietoa musiikki välittää *Amnesia: The Dark Descent* -pelissä (kutsun peliä tästä lähin Amnesiaksi). Ensimmäiseksi tähän liittyy, millaisia ominaisuuksia musiikilla on tiedon välittäjänä verrattuna muihin tiedonvälityksen kanaviin eli ääneen ja kuvaan. Toiseksi kysymys koskee musiikin vuorovaikutussuhdetta muihin tiedonvälityksen kanaviin, eli esimerkiksi tiedon kanavien tapoja luoda yhdessä jotain merkityksiä. Pelitilalla tarkoitan tässä tapauksessa pelin eräiden vihollistyyppien ilmestymistä ja poistumista pelialueelta, sekä niiden ns. käyttäytymistilojen tunnistamista. Tutkimuskohdetta kuvaillessani selitän tarkemmin, mitä käyttäytymistila tarkoittaa.

Toisena tutkimustehtävänä on selvittää, kuinka musiikin tiedonvälitys vaikuttaa Amnesian tapaan luoda ja ylläpitää pelottavia hetkiä pelissä. Tämä tehtävä on sinänsä riippuvainen ensimmäisestä tutkimustehtävästä, että musiikin tiedonvälitykselliset ominaisuudet on ymmärrettävä tutkimustehtävän mahdollistumiseksi. Analyysiluvun viimeinen osa, 4.4 -luku, jossa käsittelen toista tutkimustehtävää, onkin samaan aikaan myös eräänlainen tiivistelmä musiikin pelitiloihin liittyvästä tiedonvälityksestä.

Musiikin, äänen ja kuvan luokituksessa käytän Jørgensenin mallia, jossa nämä kaikki käsitetään osaksi pelin tietoa välittävää käyttöliittymää. Musiikilliset elementit, joita analysoin tutkimuskohteessani, eivät sinänsä ole erityisen ongelmallisia diegeettisyyden kannalta, mutta Jørgensenin mallia käyttäessäni korostuu näkökulma, jossa musiikkia, ääntä ja kuvaa ei analysoida niinkään tarinankerronnallisesta kuin pelillisestä perspektiivistä. Diegeettisyyden kannalta rajatapauksia kyllä löytyy äänellisen ja kuvallisen käyttöliittymän puolelta. Nimitän näitä erikseen musiikilliseksi, äänelliseksi ja kuvalliseksi käyttöliittymäksi. Tarkastelen musiikillisen käyttöliittymän tapaa välittää tietoa pelitiloista. Vertaan tätä tiedonvälitystä äänelliseen käyttöliittymä ja kuvalliseen käyttöliittymään.

Määritän pelin musiikille tunnistavia, suuntaavia ja toiminnallisia funktioita. Toiminnallisten funktioiden käsittely tapahtuu muiden funktioiden käsittelyn lomassa, koska toiminnalliset funktiot kuvaavat suuntaavien ja tunnistavien funktioiden kontekstia. Tämä



tarkoittaa, että esimerkiksi tieto jostain suuntaavasta funktiosta voi tulla reaktiivisesti tai proaktiivisesti, jonka lisäksi sillä voi olla tietty kiireellisyyden aste.

Kiireellisyyden asteita ei ole määritelty muilla tavoin, kuin että kaikki olentojen hyökkäystilasta kertovat äänet on määritelty ”erittäin tärkeiksi”. Olentojen poistumisesta annetut viestit ovat positiivisia ilmoituksia, koska vaikka ne ovatkin omalla tavallaan tärkeitä viestejä, ne eivät vaadi välitöntä reagointia. Pelaaja voi olennon poistuttua tulla pois piilosta omia aikojaan.

Aineisto, eli kaikki olennainen musiikillinen, äänellinen ja kuvallinen käyttöliittymä on kerätty tutkijan oman tulkinnan mukaan pelaamisen yhteydessä. Aineiston keruuta on helpottanut pelin kansiot, jotka sisältävät erillisinä tiedostoina kaikki pelin ääni- ja musiikkiraidat. Tiedon keruu pelin tekoälystä ja muista sääntöjärjestelmistä perustuu taas tutkijan omaan tulkintaan, lukuun ottamatta erästä analyysivaiheesta mainittavaa, pelin pääsuunnittelijan videoitua esitelmää Amnesiasta (Grip, 2011). Tutkielman nojautuessa pitkälti tutkijan omaan (joskin pitkään) pelikokemukseen ja tulkintaan, voi riskinä olla joidenkin pelin lainalaisuuksien jääminen tutkijalta huomaamatta. Pelin lähdekoodin tai pelisuunnittelijoiden perusteellisen haastattelun puuttuessa ei kuitenkaan ole juuri muuta vaihtoehtoa, kuin luottaa henkilökohtaiseen tulkintaan.

Myös nuotinnokset ovat tutkijan itse tekemiä ja ne on tehty pelin musiikkiraitojen kuuntelun perusteella. Nuotintamisessa suurena apuna oli mahdollisuus viedä musiikkiraitoja pelin kansioista Winamp -mediasoittimeen, jolloin nuotintamista ei tarvinnut tehdä itse pelaamisen aikana. Suuri osa Amnesian musiikista perustuu kuitenkin erilaisiin ääniefekteihin ja -massoihin, joita ei ole mahdollista tai mielekäästä lähteä nuotintamaan, minkä takia välillä on tyydyttävä näiden äänten sanalliseen kuvailuun.

Osin apuna on ollut myös Amnesiaan kuuluva kommentaaritoiminto, jossa pelaaja voi halutessaan aktivoida pelin aikana ääniraitoja, joissa pelin tekijät kommentoivat pelin tekemiseen liittyneitä asioita. Oman tutkielmani kannalta hyödyllistä tietoa oli lähinnä pelin säveltäjän, Mikko Tarmian, kommentti tiettyjen ääniefektien luomisesta pelin musiikkiraidoissa. Myös kommenttiraidat löytyvät itsenäisinä tiedostoina pelin omista kansioista.

Aineiston keruussa olen hyödyntänyt myös Amnesiaa varten luotua wiki-sivustoa [amnesia.wikia.com](http://amnesia.wikia.com), mutta koska tämä sivusto on kaikkien vapaasti muokattavissa, sitä on voinut korkeintaan pitää suuntaa antavana ja kaikki sivuston tiedot on tutkijan täytynyt itse varmistaa pelaamalla.

### 3.2 Tutkimuskohde: *Amnesia: The Dark Descent*

*Amnesia: The Dark Descent*, josta käytän tästä eteenpäin lyhennettä *Amnesia*, on Frictional Gamesin vuonna 2010 julkaisema survival horror -peli. Pelissä keskitytään toiminnan sijaan tunnelman luomiseen, tarinankuljetukseen ja ongelmanratkaisuun. Peli sijoittuu 1800-luvulle ja sen miljöönä toimii syrjäisen preussilaisen paronikunnan linna, sekä sen alla sijaitsevat luolastot. Amnesiassa ohjailaan Daniel -nimistä muistinmenetyksestä kärsivää henkilöä ja pelimaailma nähdään ikään kuin Danielin omin silmin, siis ensimmäisestä perspektiivistä. Pelaajan päämääränä on tutkia erilaisia pelialueita, kerätä esineitä ja ratkoa ongelmia voidakseen siirtyä uudelle pelialueelle. Joillakin pelialueilla vaeltelee vihollisia, joiden kohtaamista pelaajan tulisi välttää piileskelemällä tai pakenemalla.

Pelissä on kaiken kaikkiaan neljä erilaista vihollistyyppiä, joista tutkielmani koskee kahta. Nämä molemmat ovat jonkinlaista eläviä kuolleita, etäisesti ihmistä muistuttavia olentoja, joita pelistä löytyvät tekstikatkelmat kutsuvat yhteisesti nimellä ”gatherers”. Niissä tilanteissa, joissa viitataan yhtäaikaaisesti molempiin vihollistyyppihin, puhun yksinkertaisesti *olennoista*. Kyseisillä vihollistyypeillä ei erikseen ole mitään pelistä löytyviä nimiä, joskin niiden äänitiedostot löytyvät pelin erillistä kansioista nimellä ”brute” ja ”grunt”. Samoin niihin liittyvät musiikkitiedostot on kansioissa nimetty ”brute”- tai ”grunt”-alkuisesti. Kutsun yksinkertaisuuden vuoksi ”grunt” -sanalla viitattua olentoa *heikomman tyypin olennoiksi* ja ”brute” -sanalla viitattua olentoa *vahvemman tyypin olennoiksi*. Tämä johtuu siitä, että ainoa merkittävä ei-esteettinen ero vihollistyyppien välillä on hyökkäyksen vaarallisuus, jälkimmäinen tyyppi kun kykenee tappamaan Danielin yhdellä iskulla, ensimmäisen tarvitessa yleensä kaksi tai kolme iskua. Muut erot ovat esteettisiä: olennot näyttävät erilaisilta, ne ääntelevät eri tavalla ja niihin liittyy erilaiset musiikilliset vihjeet. Näiden erojen tarkempi läpikäyminen on sopivampaa analyysivaiheessa, kun heikomman olennon ja vahvemman olennon tunnistamiseen liittyvää tiedonvälitystä käydään lävitse. Olentoja ei voi tuhota, vaan niiltä on paettava tai piilouduttava, minkä takia pelin tiedonvälityksen on tuettava pelaajan mahdollisuuksia piilotella olentoa.

Pelimaailma koostuu erillisistä pelialueista, joiden välillä siirrytään erityisten ovien (ja yhdessä kohdassa hissin) välityksellä. Siirryttäessä ovea klikkaamalla toiselle pelialueelle peli tallentuu ja uusi pelialue latautuu, jonka ajaksi näkymä siirtyy hetkellisesti aiemmasta pelialueesta latausruutuun. Pelialueet ovat tässä mielessä toisistaan erillisiä, eivätkä Danielia jahtaavat olennot esimerkiksi seuraa Danielia tämän paetessa toiselle pelialueelle.

Kerronnallisessa mielessä pelialueet ovat tietysti osa yhtä ja samaa preussilaista linnaa ja luolastokompleksia. Otan analyysissani esimerkkejä tietyiltä pelialueilta, joiden tarkempi kuvailu on on parempi tehdä analyysivaiheessa.

Olennot ilmestyvät pelialueille yleensä tiettyjen pelaajan tekemien valintojen aktivoimina, esimerkiksi Danielin liikkua tietylle alueelle tai noukkiessa jonkin esineen. Pelialueella vaeltelevilla olennoilla on kolme tekoälyn määrittävää tilaa, joita kutsun tässä käyttäytymistilaksi. Nämä tilat vaihtelevat sen mukaan, näkeekö olento Danielin tai onko olento nähnyt pelaajan vähän aikaa sitten. Vaarattominta tilaa kutsun vaeltelutilaksi, jossa olento ei ole nähnyt pelaajaa eikä tiedä tämän sijaintia, vaellellen päämäärättömästi alueella (joskin tämä on tekoälyn tasolla osin näennäistä. Selitän tätä tarkemmin varsinaisen analyysin lomassa, kun tarve vaatii). Vaarallisimmassa tilassa, jota kutsun hyökkäystilaksi, olennoilla on näköyhteys Danieliin, jolloin se liikkuu nopeaa vauhtia kohti Danielia ja yrittää iskeä tämän kuoliaaksi. Näiden kahden käyttäytymistilan välisen tilan, jossa olento on nähnyt Danielin, mutta kadottanut näköyhteyden tähän, olen nimennyt etsimistilaksi. Olento kulkee kohti paikkaa, jossa on viimeksi nähnyt Danielin ja mikäli se ei näe uudestaan Danielia, olento palaa jälleen vaeltelutilaan. Tietyissä tilanteissa olento voi olla myös passiivisessa tilassa, jossa se odottaa liikkumattomana, ilman ääniä ja musiikillisia vihjeitä, kunnes jokin pelaajan toiminta aktivoi olennon.

Molemmilla olentotyypeillä on kolme omaa musiikkiraitaa, joista tietty raita soi kyseisen olentotyyppin ollessa tietyssä käyttäytymistilassa. Tutkielman kohteena ovat nämä musiikkiraidat ja niiden kantama tieto pelin tilasta, mutta lisäksi niitä on verrattava visuaaliseen tietoon sekä ei-musiikillisen äänen välittämään tietoon. Tämän takia tutkimuskohteena on myös olentojen liikkumistavat ja elehdintä ikonisena käyttöliittymäkuvana, sekä korostetuksi käyttöliittymäkuvaksi luokiteltavat ns. sumentumisefektit. Tutkittavana käyttöliittymä-äänenä on olentojen ”oma” ääntely, joka tulkitaan vaihtelevasti ikoniseksi ja korostetuksi käyttöliittymä-ääniksi, sekä eräs analyysivaiheessa tarkemmin esiteltävä metaforinen käyttöliittymä-ääni, jota kutsun hyökkäysääniksi. Nämä kaikki toimivat jollain lailla kerääjäolentoihin liittyvinä tiedon välittäjinä ja vuorovaikuttavat toistensa kanssa. Viittaan analyysissä myös ns. aluemusiikkeihin, jotka soivat pelialueilla silloin kun olentoja ei ole läsnä, tai olennot ovat passiivisessa tilassa. Lisäksi analyysiin kuuluu eräs poikkeuksellinen dynaaminen musiikkiraita, joka on kuultavissa Guest Room -nimisellä pelialueella.

Mainittakoon tässä yhteydessä myös, että peliin kuuluu Danielin mielenterveyttä

kuvaava mielenterveysarvo (sanity). Tämän arvon heiketessä Daniel alkaa nähdä erilaisia harhanäkyjä ja tippuessaan minimiin Daniel lamaantuu, eikä kykene liikkumaan kuin hitaasti ryömien. Pimeässä oleskelu, outojen tapahtumien kokeminen ja järkyttävien asioiden katseleminen saa Danielin mielenterveysarvon laskemaan. Näihin asioihin kuuluu olentojen katseleminen.

## 4 MUSIIKKI OSANA TIEDONVÄLITYSTÄ *AMNESIA: THE DARK DESCENT -PELISSÄ*

### 4.1 Musiikin rakenteellinen suhde peliin

Vaeltelumusiikki, etsintämusiikki ja hyökkäysmusiikki ovat interaktiivista musiikkia, koska niiden siirtymät tapahtuvat pelaajan tekemien valintojen perusteella. Yleisesti ottaen olennot ovat vaeltelutilassa ilmestyessään pelialueelle, minkä takia aluemusiikista siirrytään useimmiten vaeltelumusiikkiin. Mikäli olento näkee pelaajan, siirrytään hyökkäysmusiikkiin. Mikäli olento kadottaa pelaajan tämän jälkeen, siirrytään etsintämusiikkiin. Kun olento on päässyt paikkaan, jossa on viimeksi nähnyt pelaajan, se siirtyy takaisin vaeltelutilaan ja musiikki vaeltelumusiikkiin.

Joissakin tapauksissa olento on tietystä käyttäytymistilassa vain hyvin lyhyen aikaa. Olento saattaa esimerkiksi nähdä pelaajan vain silmänräpäyksen ajan pelaajan syöksyessä välittömästi piiloon, minkä takia olennon hyökkäystila saattaa kestää vain pari sekuntia tai jopa sekunnin murto-osia. Hyökkäysmusiikki ei ehdi soimaan näissä tilanteissa, vaan vaeltelumusiikki siirtyy suoraan etsimismusiikkiin olennon lähtiessä etsimään pelaajaa. Edellä mainitun kaltaiset siirtymät, joissa musiikki ikään kuin hyppää yhden hyvin lyhyen aikaa kestävän olennon käyttäytymistilan ylitse, johtuvat pelin tavasta toteuttaa siirtymät ristiinvaimennuksena. Ratkaisun ansiosta musiikin siirtymät tapahtuvat pehmeästi, mutta samasta syystä musiikki tulee joitakin sekunteja jäljessä olennon käyttäytymistilan muutoksista, eikä reagoi hyvin lyhytaikaisiin muutoksiin käyttäytymistilassa. Myös olennon kadotessa vaeltelumusiikki siirtyy ristiinvaimennuksella takaisin aluemusiikkiin. Musiikin hidas tapa seurata pelin tapahtumia vaikuttaa sen kykyyn välittää tietoa, joka käy ilmi seuraavan luvun aikana.

## 4.2 Musiikki osana olentoihin liittyvää tiedonvälitystä

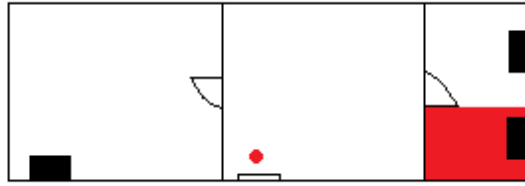
### *1. Suuntaava funktio – tiedonvälitys olennon ilmestymisestä*

Käyttöliittymällä on suuntaava funktio, mikäli se viestii olennon ilmestymisestä pelialueelle. Se on toiminnalliselta funktioltaan proaktiivinen, koska se saattaa vaatia pelaajalta nopeaa reagointia ja toimintaa.

Olentojen ilmestymisestä pelialueelle viestitetään joskus musiikillisin keinoin, mutta koko pelin läpi jatkuvana viestituskkeinona on joukko olentojen kovaäänisiä karjaisuja, joita kutsun saapumisääniksi. Muista äänistä poiketen äänien voimakkuus on vakio ja panorointi on aina keskellä, minkä takia ne eivät voi hukkuu pelin muuhun äänimaailmaan muiden äänien tavoin. Lisäksi yllättävä karjaisu on itsessään lähes ”stinger” -tyyppinen ääniefekti, joka ilmoittaa välittömästi vaarasta. Koska olentojen käyttäytymistiloihin sidottujen musiikkiraitojen väliset siirtymät ovat hitaita, musiikki muuttuu aina liian myöhässä ilmoittaakseen olentojen saapumisesta yhtä aikaa saapumisäänen kanssa. Siksi olentojen käyttäytymistiloihin liitettyllä musiikilla ei ole olentojen saapumisesta kertovaa funktiota. Amnesiassa on kuitenkin tiettyjä yksittäisissä tilanteissa soivia musiikkiraitoja, jotka kykenevät kertomaan olentojen saapumisesta.

Guest Room (kuva 1) on esimerkki pelialueesta, jossa olennon saapumisesta viestitetään myös visuaalisilla ja varsinkin musiikillisilla keinoilla. Guest Room on kolmesta peräkkäisestä huoneesta koostuva pieni alue, jonka ainoa poistumistie on keskimmaisessä huoneessa sijaitseva ns. ulko-ovi. Tällä pelialueella on mahdollista, että heikomman tyyppin olento ilmestyy vaeltelemaan pelialueelle ja Danielin on piilouduttava vaatekaappiin pelastuakseen olennolta. Kuvassa 1 punainen alue merkitsee aluetta, johon astuminen aktivoi heikomman tyyppin olennon ilmestymisen. Punainen ympyrä merkitsee kyseisen olennon ilmestymis- ja poistumisaluetta. Tämän alueen alapuolella, huoneen alareunassa oleva kapea suorakulmio merkitsee ulko-ovea. Mustat suorakulmiot ovat vaatekaappeja, joihin pelaajan on mahdollista piiloutua. Neljäsosaympyrän muotoiset kappaleet merkitsevät ovia aukeamissuuntineen.

KUVA 1. Kolmesta huoneesta koostuva Guest Room -pelialue.



Olennon saapumisesta ilmoittaa erityinen musiikkiraita, johon siirrytään stinger -efektin avulla. Kutsun tätä raitaa *saapumismusiikiksi*. Olennon saapumista ei voi päätellä musiikista itsestään, vaan sen merkitys syntyy pelitilanteessa, kuuluessaan synkronisesti saapumisäänen kanssa. Periaatteessa saapumisääni sisältää pelin kannalta olennaisen merkityksen ja musiikin tehtävä on vahvistaa viestiä. Musiikki sinänsä tehostaa saapumisäänen viestiä hyvin tehokkaasti perinteisen kauhuelokuvamusiikin kakofonian keinoin: kuoro laulaa staccatomaisesti vähennettyä kvinttiä ensimmäisten kahden tahdin aikana (nuottiesimerkki 1). Jouset soittavat samassa rytmissä kuoron kanssa teräviä staccato-iskuja, tuplaten kuoron alemmaa ääntä oktaavia alemmaa. Niiden sävelestä ei tahdo staccaton terävyyden ja tumman sointiväriä takia saada selvää. Sen sijaan jousien ääni on helppo kuulla lähinnä hälynä, ja niiden tarkoituksena on korostaa stinger -efektiä, harmonian tuottamisen ollessa vähemmän tärkeä. Ensimmäisen tahdin ensimmäistä iskua, joka on stinger -efektin toimimisen kannalta tärkein, on myös vahvistettu jollain gong -symbaalia muistuttavan lyömäsoittimen iskulla. Efekti on vahva etenkin siksi, että Guest Roomin aluemusiikki, joka soi ennen olennon ilmestymistä, on rauhallista ja verrattain turvallisen oloista jousimattoa (nuottiesimerkki 2). Toisen tahdin Db -sointu on eräitä harvoja koko pelissä kuultavista duurisoinnuista. Ennen kaikkea kyseisestä musiikkiraidasta kuitenkin puuttuu vahvat iskut. Soinnut vaihtuvat hitaassa tempossa ja äänet syttyvät ja sammuvat hitaasti sointujen sisällä. Saapumismusiikkiin siirtyminen stinger -efektillä on tämä takia hyvin dramaattinen ja merkillepantava tapahtuma.

#### NUOTTIESIMERKKI 1



## NUOTTIESIMERKKI 2



Myös kuvallinen käyttöliittymä viestittää olennon ilmestymisestä, vaikka pelaaja ei voikaan nähdä ulko-ovelle astuessaan ilmestymisen aktivoivalle alueelle. Kuvaa sivusuunnassa venyttävä visuaalinen efekti (joka on korostettua kuvallista käyttöliittymää) kertoo jostain erityisestä tapahtumasta. Samaa efektiä käytetään pelin aikana monissa muissakin tilanteissa, joissa viestitetään jotain tapahtuvan pelaajan näköalueen ulkopuolella, joten efektistä yksinään ei voi päätellä mitään. Saapumismusiikin tavoin sen merkitys on sidottu saapumisääneen.

Saapumisäänen tehostaminen musiikillisilla ja visuaalisilla keinoilla on Guest Roomin tapauksessa hyödyllistä, koska kyseinen alue on ensimmäisiä, joissa pelaaja joutuu vaaralliseen kohtaamiseen olennon kanssa. Pelin tiedonvälityksen on oltava tehokasta, jotta pelaaja ymmärtäisi toimia nopeasti. Tässä tapauksessa on helppo nähdä musiikin yhtäaikainen rooli toisaalta vahvana dramaattisena välineenä, sekä toisaalta pelitilan tiedonvälitystä tukevana tekijänä.

### *2. Suuntaava funktio – tiedonvälitys olennon poistumisesta*

Käyttöliittymällä on suuntaava funktio, kun se viestittää olennon poistumisesta pelialueelta. Toiminnallisena funktiona se on positiivinen ilmoitus, koska kertoo pelaajan kannalta edullisesta tapahtumasta, eikä vaadi välitöntä reagointia. Musiikki on tärkein tiedonvälittäjä, kun kyse on olennon poistumisesta pelialueelta. Tämän ymmärtääksemme täytyy käsitellä äänen ja kuvan tehtävää olentojen sijainnin määrittäjänä.

Äänellä ja kuvalla on tärkeä pelin ympäristöön liittyvä suuntaava funktio: ne viestittävät olennon sijainnista ja liikkumisesta ikonisen käyttöliittymän keinoin. Visuaaliset keinot ovat ilmeiset, niillä tarkoitetaan olennon näkemistä. Äänestä on musiikin tavoin hyötyä, koska niitä voi hyödyntää piilopaikasta käsin altistamatta Danielia paljastumisen riskille ja mielenterveyden heikkenemiselle. Peli säätelee äänten panorointia ja voimakkuutta, simuloiden näin äänen tulosuuntaa ja etäisyyttä jokseenkin realistisesti. Tämän funktion



kääntöpuoli kuitenkin on, että olentojen äänet katoavat kokonaan näiden vaeltaessa kauemmaksi pelaajasta. Siksi ei ole äänten avulla mahdollista päätellä, ovatko kauas vaeltaneet olennot poistuneet pelialueelta. Pelkästään ääniin tukeutuva pelaaja saattaisi tällöin poistua piilostaan vain kohdatakseen olennon uudestaan kohtalokkain seurauksin. Vaikka siis olennon poistumisesta ilmoittaminen onkin vain vähemmän kiireellinen positiivinen ilmoitus, se voi silti näytellä hyvin tärkeää osaa pelissä selviytymisen kannalta.

Ääntä ei voida toteuttaa toisella tavalla Amnesian tapauksessa, jossa maailman on oltava mahdollisimman uskottava. Peli tarvitsee ikonista käyttöliittymää, koska sen toinen tarkoitus tiedon välittämisen ohella on luoda illuusio fiktiivisestä maailmasta, jossa ääni käyttäytyy ainakin jossain määrin samalla tavoin kuin oikeassa maailmassa. Saapumisääni, joka on korostettua käyttöliittymää, vihjaa olevansa todellinen osa fiktiivistä maailmaa, mutta samalla se tuntuu rikkovan pelin fiktiivisen maailman ”luonnonlakeja”, koska ei käyttäydy kuten normaali ääni. Koska saapumisääni välittää tärkeää tietoa, sen korostaminen poikkeuksellisella panoroinnilla ym. on ymmärrettävää, mutta korostetun käyttöliittymän yleisempi käyttö alkaisi lopulta horjuttamaan fiktiivisen maailman illuusiota. Sen sijaan metaforisena käyttöliittymänä toimiva musiikki ei alun perinkään osallistu itse fiktiivisen maailman rakentamiseen. Se ei sijoitu pelin fiktiiviseen maailmaan, mutta koska se peliin liittyvän rakenteellisen suhteensa ansiosta kykenee viittaamaan pelimaailmaan, se voi välittää pelaajalle tietoa vaikka kuinka kaukana tapahtuvista asioista.

Jos pelaaja siis on tajunnut vaeltelumusiikin, aluemusiikin jne. suhteen pelimaailmaan, musiikki voi toimia jatkuvana viestittäjänä siitä, kulkeeko olentoja pelialueella vai ei. Olennon vaeltelumusiikin vaihtuminen pelialueen musiikiksi viestittää siis olennon poistumisesta ja tämä koskee kaikkia pelin tilanteita, joissa olento poistuu pelialueelta. Musiikin vaihtumisen huomaamista myös helpottaa hieman se, että olentojen vaeltelutiloihin sidotut musiikit ovat rytmikkäitä verrattuna useimpien pelialueiden musiikkiin, jotka koostuvat enimmäkseen sointumatoista, äänimassoista ja korkeintaan hajanaisista iskuista.

Huomattakoon, että Guest Room on pienuutensa takia äänenkin suhteen poikkeus, koska kyseisellä pelialueella on myös erityinen oven kolahdusääni, joka viestittää olennon poistumisesta. Useimmat muut olentoja sisältävät pelialueet ovat suuria ja sokkelomaisia alueita, joissa olento voi ikään kuin kadota kaukasiin käytäviin ja pimeyteen uskottavasti, jolloin musiikin muuttuminen riittää ilmoittamaan poistumisesta. Guest Room taas on pieni alue ja omaa vain yhden poistumistien, joka on keskimmäisen huoneen ulko-ovi. Siksi on uskottavaa, että erityinen ikoninen käyttöliittymä-ääni viestittää olennon poistumisesta.

Muuten olento tuntuisi haihtuvan savuna ilmaan pelialueelta, vaikka musiikki vaihtuisikin pelialueella ja olennon äänen katoaisivat.

*Tunnistava funktio – tiedonvälitys olennon käyttäytymistiloista*

Käyttöliittymän elementeillä on tunnistava funktio, jos niiden avulla voi päätellä olennon käyttäytymistilan ja muutokset käyttäytymistilassa. Tärkeintä on tunnistaa olentojen siirtyminen hyökkäystilaan, jolloin pelaajan ratkaisut seuraavien sekuntien aikana ovat ratkaisevia selviytymisen kannalta. Olennon käyttäytymistilasta ilmoittavalla käyttöliittymällä on toiminnallinen funktio, joka on proaktiivinen; hyökkäystilassa se on myös erittäin tärkeä, koska vaatii muita käyttäytymistiloja nopeampaa reagointia. Myös vaeltelutilan ja etsimistilan erottaminen toisistaan on ajoittain tärkeää, koska pelaajan on vältettävä piiloutumista sen alueen lähistölle, jossa olento viimeksi näki pelaajan. Etsimistilassa oleva olento nimittäin liikkuu kyseiselle alueelle etsimään pelaajaa.

Pelin selvästi tärkein olennon hyökkäystilasta viestittävä elementti on erityinen metaforiseen käyttöliittymään kuuluva ääni, johon viitataan hyökkäysäänenä. Hyökkäysääni on läpitunkeva, korkea ja sirkelimäinen ääni, joka peittää helposti musiikin ja muut äänet. Sitä on vaikea tulkita yksiselitteisesti musiikiksi tai vain ääneksi, mutta toisaalta se on osin juuri tästä syystä mielenkiintoinen tutkimuskohde musiikkiteitilijälle. Sille on vaikea kuvitella minkäänlaista lähdettä edes pelimaailman ulkopuolella, toisin kuin monien pelimusiikin elementtien lähteeksi voi kuvitella esimerkiksi eri instrumentteja. Toisaalta myös Amnesian musiikkiraidoissa on kuultavissa monia ääniä, joita ei voi kuvitella minkään tunnetun instrumentin synnyttämiksi. Mikko Tarmia kertoo yhdessä pelin kommenttiraidassa, että loi erään etäisesti kiljumista muistuttavan ääniefektin muokkaamalla fagotilla soitettua melodiaa radikaalisti tietokoneen avulla (ääni kuultavissa ”07\_mikko\_waterlurker.comment”-kommenttiraidan kohdassa 0:30-0:39). Minkäänlaista melodisuutta ei voi lopullisesta äänestä tunnistaa, vaan ääni on lähempänä jonkinlaista äänimassaa tai, kuten Tarmia itse kommentoi, kiljumista. Äänen itsensä perusteella sen syntytapaa tuskin voi kukaan arvata; ehkä korkeintaan jotkut ammattimaiset äänisuunnittelijat voivat tehdä valistuneita arvauksia asiasta. Itse ääni, johon Tarmia viittaa, ei esiinny analyysini kohteena olevissa musiikkiraidoissa, mutta samantyyppisiä ääniä kyllä esiintyy esimerkiksi vahvemman olennon hyökkäysmusiikin kohdassa 0:00-0:03. Läpi koko pelin tällaisia vierailta ja epäluonnollisilta kuulostavia ääniefektejä käytetään osana musiikkia. Hyökkäysääni

muistuttaa jossain määrin tällaisia ääniä, minkä takia pelaaja saattaa kuulla sen myös jossain määrin musiikillisena elementtinä.

Hyökkäysääni noudattaa samoja lainalaisuuksia kuin olentoihin sidottu musiikkikin, eli se miksataan kuuluviin tai hiljaiseksi riippuen muutoksista olennon käyttäytymistilassa. Tämä tapahtuu kuitenkin musiikin ristiinvaimennuksia nopeammin, minkä takia sen muutokset tuntuvat tapahtuvan musiikkiraitojen muutoksista erillään. Koska hyökkäysääni on eräänlaista tasaista kohinaa, se ei myöskään tunnu juuri vuorovaikuttavan esimerkiksi musiikin rytmin kanssa mitenkään. Se myös on hyvin läpätunkeva ääni, joka tuntuu huutavan kaiken muun äänen ylitse, minkä takia se on helppo kuulla musiikista erillisenä. Vaikka pelaaja siis antaisikin hyökkäysäänelle musiikillisia merkityksiä, se kuuluu ikään kuin omana tasonaan.

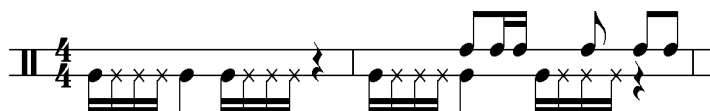
Koska hyökkäysääni aktivoituu nopeasti, se on yleensä ensimmäinen vihje olennon siirtymisestä hyökkäystilaan. Koko peli kuitenkin viestittää musiikkia, sekä äänellistä ja kuvallista ikonista käyttöliittymää myöten olennon hyökkäyksestä, mikä painottaa välittömän reagoimisen tärkeyttä. Hyökkäysääni myös katoaa ennen kuin hyökkäysmusiikki ehtii siirtyä etsimismusiikkiin, minkä takia hyökkäysäänen loppuminen kertoo yleensä ensimmäisenä, että olento on lakannut jahtaamasta pelaajaa. Hyökkäysmusiikin siirtyminen etsimismusiikkiin muutama sekunti myöhemmin toimii tällöin vain varmistuksena. Hyökkäysmusiikki myös peittyy hyvin helposti läpätunkevan hyökkäysäänen alle, minkä takia sitä ei ole niin helppo kuulla.

Musiikki välittää tietoa erityisesti vaeltelu- ja etsimistilasta vaihdoksista. Sekä heikomman, että vahvemman tyypin olentojen musiikit vaihtelevat rytmisesti tavalla, joka erottaa niiden vaeltelu- ja etsimismusiikkia toisistaan. Vaeltelumusiikit ovat rytmisesti etsimismusiikkeja monipuolisemmat.

Lyömäsoittimet tai rytmiä tuottavat äänet on kaikki joko sähköisesti muokattu tai alunperinkin luotu niin, että niitä on vaikea assosoida tunnettuihin ja perinteisiin lyömäsoittimiin. Monien muiden äänien tavoin ne ovat vieraita ja tuovat vain etäisesti mieleen jotain soittimia. Vahvemman tyypin olennon vaeltelumusiikissa vahvojen tahdinosien bassorumpua muistuttavia iskuja seuraa kaiunomaisia heikompia 16-osanuotin mittaisia iskuja, jotka on musiikkiraidan ensimmäisiä kahta tahtia kuvaavissa nuottiesimerkissä merkitty ristipäisillä nuoteilla (nuottiesimerkki 3). Ylemmälle viivalle merkityt nuotit merkitsevät jonkinlaisen puisen lyömäsoittimen iskuja. Heikomman tyypin olennon vaeltelumusiikki, jonka kahta ensimmäistä tahtia nuottiesimerkki 4 kuvaa, koostuvat

lattiatomia muistuttavan rummun jatkuvasta kahdeksasosarytmistä, patarummun voimakkaista iskuista ensimmäisen tahdin alussa ja toisen tahdin lopussa, sekä ajoittaisista metallisista kolahduksista, jotka voisivat olla vahvasti muokattuja virvelin tai metallirummun iskuja. Heikomman tyyppin olennon vaeltelumusiikki on tempoltaan 132, joka on nopein kaikista olentoihin liitetystä musiikeista. Vahvemman tyyppin olennon vaeltelumusiikki on huomattavasti hitaampi, mutta kaiunomaiset 16-osaiskut kompensoivat hidasta tempoa. Nuottiesimerkin alimman viivan nuotit kuvaavat ”lattiatomin” iskuja, keskimmäisen viivan nuotit ”virvelin” tai ”metallirummun” iskuja, ja ylimmän viivan nuotit patarummun iskuja. Vaellusmusiikkien aikana kuuluu muitakin lyömäsoittimia, eikä mm. ”puista lyömäsoitinta” ja ”metallirumpua” ole koko aikaa läsnä musiikkiraidoissa. Rytmissä, iskujen voimakkuudessa ja soittimissa tapahtuu jatkuvasti vaihtelua.

### NUOTTIESIMERKKI 3

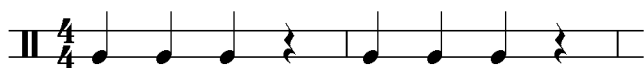


### NUOTTIESIMERKKI 4



Kun yllä mainittujen vaellusmusiikkien rytmistä materiaalia verrataan etsintämusiikkeihin, kontrasti on selkeä. Sekä heikomman että vahvemman tyyppin olentojen etsintämusiikkien lyömäsoittimien rytmit koostuvat lähes yksinomaan viidennessä nuottiesimerkissä esitetystä rytmikuvioista. Etsintämusiikeissa rytmisoittimia on myös vähemmän.

### NUOTTIESIMERKKI 5



Vaeltelumusiikkien rytmikkyys ei tarkoita, että ne välttämättä kuulostaisivat etsintämusiikkeja painostavammilta. Esimerkiksi vahvemman tyyppin olennon etsintämusiikki on tempoltaan 56,

mikä on vaeltelumusiikkia nopeampi. Vaikka etsintämusiikki on siis rytmisesti pelkistetympi, intensiteetti tuntuu kohoavan tempon kohoamisen takia. Etsintämusiikki sisältää myös portamentomaisesti kohoavaa äänimassaa, jossa voi kuulla samankaltaisuutta synteettisesti luotuihin kuoroääniin, synth pad -tyyppisiin syntetisaattorisoihtimiin ja myös etäisesti kirkkourkuihin (huolimatta siitä, että äänimassan nousu kuulostaa tapahtuvan portaattomasti). Efekti on voimakas ja kuvaa tehokkaasti kasvavaa paniikkia Danielia etsivän olennon lähestyessä tämän piilopaikkaa. Vaeltelumusiikin jousilla soitettu koruton melodia on tähän äänimassaan verrattuna lähes masentavan kuuloinen, varsinkin kun melodian taustalla ei soi mitään harmonioita tuottavia sointuja (nuottiesimerkki 6). Etsintämusiikki kuulostaa tämän takia soinnillisesti paljon täydemmältä.

#### NUOTTIESIMERKKI 6



Olentojen käyttäytymistilasta voi saada jonkin verran tietoa myös visuaalisesti niiden liikkumisnopeutta ja -suuntaa tarkkailemalla. Hyökkäystilassa olento liikkuu hyvin nopeasti, vaeltelutilassa laahustaen ja etsimistilassa jonkin verran vaeltelutilaa nopeammin. Olento voi olla joitakin aikoja liikkumattomana ollessaan vaeltelutilassa. Olennon liikkumissuunta voi myös paljastaa olennon olevan hyökkäystilassa, mikäli olento tulee suoraan pelaajaa kohti. Vaeltelu- ja etsimistilan erottaminen toisistaan olennon kulkusuunnan perusteella on sen vaikeaa, koska olennolla on tapana lähestyä aina pelaajaa. Olentojen tekoälyn suunnitelleen Thomas Gripin mukaan olennot ovat aina ”tietoisia” pelaajan sijainnista ja ne on ohjelmoitu jännityksen luomiseksi kulkemaan myös vaeltelutilassa näennäisesti sattumalta lähelle pelaajaa (Grip 2011). Mikäli pelaaja pysyttelee pimeydessä tai näkösuojan takana, eikä aiheuta melua, olento kääntyy ”kuin viime hetkellä” toiseen suuntaan (Grip 2011). Tekoälyn tarkoitus on siis luoda vain illuusio kaoottisesti vaeltelevasta olennosta, minkä avulla saadaan aikaiseksi mahdollisimman dramaattisia jännityksen hetkiä. Tämä kuitenkin johtaa siihen, että olennolla on tapana lähestyä pelaajaa kaikissa käyttäytymistiloissa, vaikkeivät ne välttämättä tulekaan suoraan kohti. Siksi olennon liikkumissuunta paljastaa olennon selkeästi vain hyökkäystilassa ja silloinkin se toimii lähinnä lisävihjeenä, liikkumisnopeuden ollessa yleensä parempi vihje. Käytännössä pelaajalla ei kuitenkaan ole usein mahdollisuutta katsella olentoa

sen ollessa hyökkäystilassa, koska pelaajan on juostava pakoon, katse johonkin aivan muuhun suuntaan kuin olentoon. Tästä syystä kaikki äänellinen tiedonvälitys olennota onkin niin käytännöllistä, sen avulla kun voi monitoroida olennon hyökkäystilaa myös pakoon juostessa.

Kerääjäolentoille on animoitu vaeltelutilassa ajoittain aktivoituvia elehdintöjä, joiden avulla pelaaja voi myös päätellä niiden käyttäytymistilan. Olento saattaa esimerkiksi kumartua ja peittää kasvonsa käsillään, mikä muistuttaa itkua. Nämä elehdinnät aktivoituvat melko harvoin ja onkin mahdollista pelata peli lävitse näkemättä kertaakaan itkevää kerääjäolentoa. Elehdintöjen on kyllä helppo tajuta ilmaisevan jonkinlaista joutilaisuutta, minkä takia on helppo yhdistää ne vaellustilaan.

### **4.3 Kuvallisen käyttöliittymän hyödyntämisen hankaluus**

Monet asiat vaikeuttavat visuaalisen käyttöliittymän käyttöä pelissä. Pimeys, yksi pelin draamallisista ja pelillisistä pääelementeistä, vaikeuttaa kaikenlaista visuaalista havainnoimista ja joskus myös olennot jäävät pimeyden suojiin, tai näkyvät vain hetkellisesti kulkiessaan esimerkiksi yksittäisten kynttilöiden valokeilan lävitse. Vaikka pimeydessä olo saakin Danielin menettämään hitaasti järkensä, se myös tarjoaa taktisen edun piilottaessaan pelaajan olennoilta, minkä takia pelaajan ei välttämättä kannata valaista pelialueita. Monesti syy on myös kenttäsuunnittelu: pelialueet ovat arkkitehtuuriltaan sokkelomaisia, minkä takia olennot voivat kadota monien nurkkien taakse pelaajalta piiloon, eikä niitä monissa tilanteissa voi havainnoida erityisen kaukaa eikä pitkiä aikoja. Kolmantena syynä ovat erilaiset visuaaliset erikoisefektit, jotka aktivoituvat eri syistä. Näistä päälimmäisin on olentoihin itseensä linkittyvä sumentumisefekti, joka aktivoituu kun olentoja katsotaan tarpeeksi kauan. Pimeässä oleskelu, alhainen elinvoima ja alhainen mielenterveys aktivoivat myös erilaisia visuaalisia efektejä. Neljäntenä, hyvin tärkeänä syynä, on pelin säännöt: koska voittamattomilta olennoilta on piilouduttava tai paettava taistelemisen sijaan, pelaajalla ei ole juurikaan syytä kohdata olentoja suoraan. Olentojen tarkkailu kauempaakin on riski, minkä takia on parempi vain hetkellisesti vilkaista olentoa ja palata tämän jälkeen takaisin piiloon. Pelijärjestelmä myös rankaisee pelaajaa suoraan olentojen katsomisesta, koska olentojen katsominen alentaa Danielin mielenterveyttä. Pahimmillaan Daniel lamaantuu tämän takia ja on hetkellisesti hyvin haavoittuvaisessa tilassa.

Viimeisenä syynä ovat pelin kontrollit erityisesti tilanteissa, joissa pelaaja pakenee olentoja.

Jos pelaajan pitäisi luottaa vain näköhavainnointiin, hänen olisi hyökkääviä olentoja pakoon juostessaan poistuttava aina kyseiseltä pelialueelta varmuuden vuoksi, ellei löydä pelialueelta paikkaa, johon olennoilla ei varmasti ole pääsyä. Tämä johtuu siitä, että pelin kontrollit rajoittavat pelaajan kykyä tarkistaa, juokseeko olento edelleen pelaajan perässä. Katsoakseen taakse päin pelaajan on joko pysähdyttävä hetkeksi, tai kääntyessään siirryttävä yhtäaikaaisesti juoksemaan takaperin, mikä on varsinkin stressaavassa tilanteessa hankala temppu. Hyökkäystilassa olevat olennot ovat myös takaperin juoksevaa Danielia nopeampia. Taakse katsominen johtaa siis yleensä väistämättä siihen, että olennot lyhentävät etäisyyttään Danieliin, tai pahimmassa tapauksessa saavuttavat hänet.

#### **4.4 Kertaus ja musiikillisen tiedonvälityksen rooli pelon luomisessa**

Kertauksena todettakoon, että musiikki on erityisen tärkeässä asemassa ilmoittaessaan olentojen poistumisesta. Se toimii myös joissakin tapauksissa tärkeämpiä tiedonvälittäjiä tukevana välineenä, auttaen tunnistamaan olentojen ilmestymisen ja siirtymiset hyökkäystilaan. Hyökkäysääni, joka on tärkein tiedonvälittäjä hyökkäystilasta, on vaikea kategorisoida yksiselitteisesti ääneksi tai musiikiksi. Pelaajan ensimmäisessä vaarallisessa kohtaamisessa olennon kanssa pelimusiikilla on tärkeä tehtävä vahvistaa saapumisäänen välittämää tietoa olennon saapumisesta. Musiikki auttaa erottamaan myös varsinkin olennon vaeltelutilan ja etsimistilan toisistaan, mistä on jossain määrin etua pelaajalle. Musiikki eroaa muista tiedonlähteistä siinä, että se välittää tietoa olennoista niiden sijainnista riippumatta, mikä on suurilla, sokkeloisilla ja pimeillä alueilla hyödyksi.

Musiikin ei metaforisena käyttöliittymänä tarvitse osallistua pelin fiktiivisen maailman rakentamiseen, minkä ansiosta sen ei tarvitse tasapainoilla kahden tehtävä, eli tiedon välittämisen ja pelin fiktiivisen maailman rakentamisen välillä. Tästä syystä se ei myöskään tunnu häiritsevän illuusiota pelin fiktiivisestä maailmasta toisin kuin ei-ikoninen kuvallinen käyttöliittymä. Kääntöpuolena musiikin siirtymien tietoisella kuuntelulla on silti riski siirtää pelaajan huomio tarinasta ja pelimaailmaan eläytymisestä pelin sääntöihin ja rakenteeseen, mikä pahassa tapauksessa rikkoo tunnelmaa.

On myös tehty selväksi, että kuvallisen käyttöliittymän tiedon käyttäminen hyödyksi on vaikeaa ja vaarallista. Tämä lisää musiikillisen ja äänellisen käyttöliittymän tärkeyttä tiedon välittäjinä. Mutta miksi kuvallista käyttöliittymää syrjitään tällä tavoin? Eräs vastaus

liittyy Amnesian tapaan tehdä pelistä pelottavampi.

Mitä useammin pelaaja joutuu kohtaamaan olennon kasvokkain ja mitä yksityiskohtaisemmin pelaaja on selvillä olennon groteskeista piirteistä, sitä tavallisemmaksi tuttavuudeksi olento muuttuu. Kun sen sijaan olennoista tehdyt näköhavainnot ovat lähes koko pelin lävitse nopeita vilkaisuja pimeyden keskellä liikkuviin sumeisiin hahmoihin, saman olennon yksityiskohdat paljastuvat vain vähitellen. Kun siis olentojen kohtaamista ja näyttämistä vältetään, olentojen elinikä kauhun luojina pitenee.

Kuten teoriaosiossa todettiin, pelon luomisen kannalta on myös tärkeää tasapainotella sen välillä, että pelaaja pidetään mahdollisimman pimennossa pelin tapahtumista, mutta samalla pelaajan on saatava tarpeeksi tietoa pelin tilasta selvitäkseen hengissä. Kun Amnesiassa pelaajalle annetaan kuvallisesti hyvin vähän tietoa, äänen ja musiikin on paikattava tätä vajetta, jotta pelaaja kykenee välttämään olentoja. Musiikillinen tiedonvälitys auttaa siis pitämään yllä peliin eläytymisestä syntyvää illuusiota uhasta, mutta erityisesti sen takia, että musiikki nimenomaan auttaa pelaajaa välttämään uhkia. Tällöin sekä terroria että kauhua ruokkiva uhka, eli pelihahmon kuolema, ei realisoidu ja kuoleman näennäisyys kyetään peittämään pelissä.

Koska musiikki toimii olennoista kertovana ennakkovaroituksena, se voi toimia terrorin luomisen välineenä, saadessaan pelaajan odottamaan olennon kohtaamista ja suhtautumaan pelolla tulevaisuuteen. Ennakkovaroitus saattaa myös vahvistaa kauhun tunnetta, joka syntyy pelaajan viimein kohdatessa olennon.



## 5 POHDINTA

On tärkeä huomata, että tutkielmani tarkoitus ei ollut osoittaa Amnesian musiikin vaikuttavan pelaajien pelikokemukseen tai pelityyliin. Analyysini pointtini oli näyttää, että musiikilla on tietty rakenteellinen suhde pelin tapahtumiin ja pelaajien on mahdollista ymmärtää tämä suhde. Mikäli pelaajat osaavat tulkita käyttäytymistiloihin sidotun musiikin merkityksen, he todennäköisesti välttävät paremmin kohtaamasta olentoja. Eri asia on, huomaavatko pelaajat todella musiikin merkityksen ja vaikuttaako se heidän pelaamiseensa. Tutkielmani voisi kyllä toimia jonkinlaisena teoreettisena ja analyttisena esityönä esimerkiksi mahdolliselle psykologiselle tutkimukselle, jossa havainnoitaisiin pelaajien tapoja käyttää musiikkia hyödyksi, tulkita pelitilaa tms. Toinen mahdollinen tutkimusaihe olisi, vähentääkö musiikin hyödyllisyys Amnesian pelaajien pelkoja pitemmällä tähtäimellä, kun musiikin kuuntelu mahdollisesti muuttuu rutinoituneeksi taktiikaksi.

Aineiston keruuseen ja analyysiin liittyy riski, että tutkielmani ei ole ottanut pelin sääntöjä ja lainalaisuuksia tarpeeksi hyvin huomioon. Koska nämä asiat ovat tässä tutkielmassa tulkinnallisella pohjalla, pelin sääntöjen ja esimerkiksi musiikin ja pelin rakenteellisen suhteen kuvaamisessa on virhetulkinnan mahdollisuus. Vaikka pelien lähdekoodia saa harvemmin kaupallisista syistä edes tieteelliseen käyttöön, olisi esimerkiksi pelin suunnittelijoiden ja ohjelmoijien haastatteleminen hyvä projekti toisaalta tulevan tutkimuksen pohjaksi, sekä toisaalta arvioimaan ja kehittämään tässä tutkielmassa tehtyjä päätelmiä.

Analyysini on myös näkökulmaltaan varsin rajattu, kun tarkastellaan musiikin osaa pelon luomisessa Amnesiassa. Pelko on psykologisena ilmiönä valtava aihe ja vaatisi kunnolliseen läpikäyntiin huomattavasti enemmän tilaa. En käsitellyt esimerkiksi musiikin välittömiä vaikutuksia pelin tunnelmaan, jotka luultavasti ovat hyvinkin voimakkaita. Tutkielmani jäi myös ehkä musiikillisen sisällön analysoinnissa kevyeksi, koska käsitelin enemmänkin musiikin välillistä vaikutusta pelin pelottavuuteen. Musiikki voi myös luoda pelkoa pelialueiden musiikkien avulla, luomalla kontrasteja niiden välille ja rytmittämällä pelissä etenemistä, jolloin pelin pelottavuus vaihtelee suuremmassa kaavassa. Keskittyessäni olentoihin liitettyihin musiikkeihin pelialueiden omat musiikit jäivätkin huomattavasti vähemmälle huomiolle, vaikka näilläkin todennäköisesti on tärkeä rooli pelon luomisessa.

Yritykseni oli esittää vähemmän ilmeinen mutta mielestäni tärkeä näkökulma musiikin toimintaan peleissä, joissa tunnelmalla ja eläytymisellä on tärkeä rooli. Musiikin ei tarvitse välttämättä olla vain draaman vahvistaja suoran emotionaalisen vaikutuksensa takia, vaan se voi olla aktiivinen ja ohjaava osa itse peliä. Tällaisen tutkimuksen tarkoituksena on tulla lähemmäksi pelitutkimusta, jotta musiikin erikoispiirteet pelien kontekstissa tulisivat paremmin esille.

## LÄHTEET

- Chion, Michel (1994). *Audio-Vision: Sound on Screen* (kääntänyt Gorbman, Claudia). New York: Columbia University Press.
- Collins, Karen (2007). An Introduction to the Participatory and Non-Linear Aspects of Video Games Audio. Teoksessa Hawkins, Stan & Richardson, John. (toim.): *Essays on Sound and Vision*. Helsinki University Press, Helsinki, 263–298.
- Cook, Nicholas (1998). *Analysing Musical Multimedia*. Oxford: Oxford University Press.
- Garner, Tom & Grimshaw, Mark (2011). A climate of fear: considerations for designing a virtual acoustic ecology fear. *AM'11: Proceedings of the 6th Audio Mostly Conference: A Conference on Interaction with Sound*. Coimbra: ACM Press, 31-38.
- Gorbman, Claudia (1987). *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. Bloomington: Indiana University Press.
- Grip, Thomas (2011). Evoking Emotions and Achieving Success by Breaking All the Rules. Cologne: Game Developers Conference Europe (videoesitelmä) Saatavissa: <http://www.gdcvault.com/play/1014889/Evoking-Emotions-and-Achieving-Success>
- Grodal, Torben (2003). Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences. Teoksessa Wolf, Mark & Perron, Bernard (toim.): *The Video Game Theory Reader*. Routledge: New York, 129-155.
- Huiberts, Sander (2010). Captivating Sound: The role of audio in computer games. Utrecht: Utrecht School of the Arts. Väitöskirja.
- Juul, Jesper (2001). Games telling stories? A brief note on games and narratives. *Game Studies*, 1(1). [WWW-dokumentti]. Saatavissa: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- Juul, Jesper (2005) *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge Mass: MIT Press.
- Jørgensen, Kristine (2006). On the Functional Aspects of Computer Game Audio. *Proceedings of the Audio Mostly Conference – a Conference on Sound in Games*. Piteå: Interactive Insitute, 48–52.
- Jørgensen, Kristine (2008). Audio and Gameplay: An Analysis of PvP Battlegrounds in World of Warcraft. *Game Studies*, 8 (2). [WWW-dokumentti]. Saatavissa: <http://gamestudies.org/0802/articles/jorgensen>

- Jørgensen, Kristine (2010). Time for new terminology? Diegetic and nondiegetic sounds in computer games revisited. Teoksessa Grimshaw, Mark (toim.): *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*. Hershey, PA: Information Science Reference, 78- 97.
- Jørgensen, Kristine (2012). Between the Game System and the Fictional World. A Study of Computer Game Interfaces. *Games and Culture*. OnlineFirst Version of Record. [WWW-dokumentti]. Saatavissa: <http://gac.sagepub.com/content/early/2012/03/23/1555412012440315>
- Perron, Bernard (2004). Sign of a Threat : The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games. *COSIGN 2004*. Split: University of Split. 132-141.
- Stockburger, Axel (2006). *Rendered Arena: Modalities of Space in Video and Computer Games*. Lontoo: University of Arts. Väitöskirja
- Summers, Tim (2011). Playing the Tune: Video Game Music, Gamers and Genre. *ACT: Zeitschrift für Musik & Performance*, 2(2)
- Whalen, Zach (2004). Play Along – An Approach to Videogame Music. *Game Studies*, 4(1). [WWW-dokumentti]. Saatavissa: <http://www.gamestudies.org/0401/whalen/>

**AINEISTO**

Blizzard Entertainment (2002). Warcraft 3. Blizzard Entertainment.

Blizzard Entertainment (2004). World of Warcraft. Blizzard Entertainment.

Darkworks (2001). Alone In The Dark: The New Nightmare. Infogrames.

Frictional Games (2010). Amnesia: The Dark Descent. Frictional Games.

Funny Games (1997). Wega Film.

Konami (1999) Silent Hill. Konami.

Maxis (1993). Sim City 2000. Maxis & Electronic Arts.

Nintendo (1985). Super Mario Bros. Nintendo.