

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

Author(s): Lehtonen, Lasse; Tuuri, Kai

Title: Videopelien musiikin tutkimus : kasvava ala Suomessa

Year: 2022

Version: Published version

Copyright: © Suomen musiikkiteollinen 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. (2022). Videopelien musiikin tutkimus : kasvava ala Suomessa. *Musiikki*, 52(4), 3-7. <https://doi.org/10.51816/musiikki.125638>

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 yleistyntynyt 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 spesifimpejään 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

ovat nousseet merkittäviksi kulttuurituotteiksi, joiden suosio, tunnettuus ja taloudellinen merkitys rinnastuvat esimerkiksi elokuvaan ja sarjakuvuihin. 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 analyyttisiä näkökulmia, jotka vaihtelevat musiikkianalyysistä 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 ilmestytävä *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 analyyttisiä 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 analyysissä 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 poikkeuksellista, 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 yleistymisen 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 (GAMEM²)-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 omaelämäkertaisen 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 esittämiin 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 päättyneet 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 analyttisiä 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-piipin ominaisuuksiin keskittyvä artikkeli *Alley Cat* ja *Stunts* -pelien musiikeista edustaa musiikkianalyttistä 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.