

JYX



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

Author(s): Tuuri, Kai; Koskela, Oskari; Vahlo, Jukka

Title: Pelimusiikin käyttötavat ja funktiot suomalaisten arjessa

Year: 2022

Version: Published version

Copyright: © 2022 Suomen musiikkitieteellinen seura

Rights: CC BY-NC-ND 4.0

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

Please cite the original version:

Tuuri, K., Koskela, O., & Vahlo, J. (2022). Pelimusiikin käyttötavat ja funktiot suomalaisten arjessa. *Musiikki*, 52(4), 8-45. <https://doi.org/10.51816/musiikki.125641>



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 tutkimusasetelmissä.

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 funktionaalisenä 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-Gascaan 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 tutkimusala 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-Gascaan (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, ystäväistä, 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 ärsyksen 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. *music-king*) 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; Nettle 1983). Huomionarvoisia tarkasteluja on tehty myös evolutionaarisisista 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 sääntely, 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 musiikkikapale 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 refleктоiminen, 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 *ludomusiikologisessa* 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 itseän (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 määrittelyä 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-, konsolli- 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. pelimusiikoinnin) 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 musiikoinnin 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. Samaa 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 keuruuseen 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 tyyppisiä ja profiileja voidaan hahmottaa, teimme kyselyaineistolle klusterianalyysin. Siinä kyselyvastauksia organisoidaan ryhmiksi sen mukaan, miten samantyyppisiä 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 vastauksia pelin 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 aineistotyyppille 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 alkupe-räisversion *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 pelijä 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 tuoditti 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 muistelemisen oli kolmanneksi yleisin musikointiaktiiviteetti pelimusiikkimuijosten 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 ”muistelemineen”, 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) taistelumuusiikki 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 muistelemineen (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 silloin tällöin. (o55)

C-64:n pelissä Bruce Lee on tarttuva teemabiisi. Sitä tuli laulettua porukassa monesti, kun peli vihdoinkin 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)

Häavalssitoiveena 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 konserttitaltointien kuuntelemisesta. Yllättäen myös häät mainittiin toistuvasti pelimusiikin toisintojen kontekstina.

Yksi elämäni kohokohtia on ollut vuonna 2016 järjestetty Melodies of Lifestream-pianokonsertti Helsingissä. Matkustimme ystäväieni 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 vapaaajallani. (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 pelimusiikoinnin tyyppi oli säveltäminen (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 pelimusiikoinnin muodot ja tyypit

Selvitimme pelaamisen ulkopuolisen musikoinnin muotoja ja niiden vallitsevuutta toteuttamalla klusterianalyysin 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 tilastoanalyttinen 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 tyyppille, 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 muisteleminen (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 tyyppin 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 muisteleminen esiinny lainkaan. Musiikin toisintaminenkaan ei missään muodossa kuulu tämän musikointityypin repertuaariin. Edellisen tyyppin 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 pelimusiikkimuis-toista 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 luoja 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 soundtraccia 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 (eepiset 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 melkein pakko ja mukava paeta esseeseen syövereihin) [...] (o172)

Kun loin soittolistaa, ajattelin, että ehkä mukava musiikki [*Oblivion*] motivoisi minua lähtemään välillä sohvalta ulkomaailmaan, ja soittolistaa käytessäni 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 keskeistä 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 maailmojen 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, filistellä 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 yliaggressiivista ja maskuliinista menoa. (o70)

Itselleni rakkaat pelimusiikit aiheuttavat usein minussa erilaisia liikuttamisen muotoja yhdestä kyyneleestä kunnolliseen volloitukseen. 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 laatuojen, 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 vahvasti koke-musta. Toisaalta *Zelda II:n* rauhallinen musiikki kyliin mennessä toi tun-teen 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 Warcraft*tissa suosikkihetkeni on kävely *Stormwindiin* ja vanhan *Classic-version* musiikki, joka siinä kohtaa soi. Muistan kun kä-velin 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 tekemi-seen, 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 tunnel-maan, pelin tarinaan tai seikkailuun uppoutumisen korostaminen itses-sään 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 eppisiin 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 sydä-menlyönnit tuntuivat dual shockin [peliohjaimen] tärähtelynä, kun hah-mo 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 musiikkimieltymyksiäni 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 minkälaista 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 minäkuva. 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 mythology 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)

Tietoisesti 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 elämäkokemuksista. 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 terapeutisia 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 ystävyysuhteet olivat usein osana tätä muistoon liittyvää tunnelmaa.

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. Se aiheuttaa mukavan turvallisen, mutta samalla eufoorisen olotilan. (o65)

Siitä biisistä [*Castlemania Simon's Quest*] tulee aina mieleen tuo kesä, vuotta en tarkalleen muista mutta luultavasti 1992 tai 1993. Huolettomat lapsuusvuodet 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 tunteita lapsuuteen ja varhaisnuoruuteen. Itsessään rakkaiden pelien lisäksi ne heijastavat mieleen kuvia perheestä, joulusta, ystävästä, joista ei ole vuosien kuluessa tullut yhtä 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 ylipäättään 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 tietysti pelissä. Esimerkiksi Dragon Ball Z Budokai 2&3 pelien openingit ovat erittäin suosittuja omissa vitseissämme ja lauluissamme. Olen myös pelannut jokaisen poikaystävänä kanssa, mutta heidän kanssaan kokemus peleistä ei ole ollut yhtä syvä kuin veljeni ja ystäväni. (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 enenevässä määrin heidän kasvamisen myltyä 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 dā dā dā dā 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 auto kohta. (o183)

Pohdinta

Tässä tutkimuksessa selvitettiin pelimusiikin käyttöä ihmisten arjessa sekä laadullisen, merkityksellisiä pelimusiikin muistoja kuvailevan tarina-aineiston että määrällisen kyselyaineiston avulla. Molempia aineistotyyppisiä 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 tyyppisiä (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, kuitenkin muuttamatta itse funktion perusolemusta. Näitä poikkeuksia yhdisti pelaamisen kokemusten esiin nouseminen funktioiden merkitysisällöissä: esteettisen nautinnon funktio ei keskittynyt vain itse musiikin kokemiseen ja piirteisiin, vaan sen rinnalla myös pelaamisen kokemukseen 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 immersiiivisesti ”viedä” kuulijansa pelin tai sen tarinan tunnelmiin ja olutiloihin (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 assosoida 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 suosikkipeleiden 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 löydetty 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 tietoaaineistona: Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto [jakaja] (<http://urn.fi/urn:nbn:fi:jsd: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 ennakoarvioinnin 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?". *Applied 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*, 22(5): 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).