

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

**Author(s):** Koskela, Oskari

**Title:** Välikatsaus pelimusiikin tutkimuksen moniäänisyyteen

**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:**

Koskela, O. (2022). Välikatsaus pelimusiikin tutkimuksen moniäänisyyteen. *Musiikki*, 52(4), 173-187. <https://doi.org/10.51816/musiikki.125650>

*Oskari Koskela*

***Välikatsaus pelimusiikin tutkimuksen  
moniäänisyyteen***

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

DOI: 10.51816/musiikki.125650



# *Välkatsaus pelimusiikin tutkimuksen moniäänisyyteen*

Oskari Koskela

.....



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

Kulttuurisena ilmiönä videopelien voidaan katsoa olevan murrosvaiheessa. Kohtalaisen tuoreen ja laajemman teknologisen muutoksen muassa kohtalaisen nopeasti kehittyneen kulttuuri-ilmiön kohdalla sopii laajassa mielessä puhua kohorttikohtaisista katsannoista: yksille videopelit ovat joutavaa leikkiä ja ajanhukkaa, toisille mielekästä arkista viihdettä television ja kirjallisuuden rinnalla, kolmansille taas ehkä läheisin ja luontevin median muoto, johon kytkeytyy niin sosiaalisia ulottuvuuksia ja itseilmäilyn mahdollisuuksia kuin potentiaalisia uranäkymiä joko pelaajana tai osana laajaa tuottajien verkostoa. Yhtä kaikki, tänä päivänä videopelit ovat valtava, aivan hyvin elokuviin verrattavissa oleva viihdeteollisuuden ala sekä monimuotoinen limittäisten kulttuurien kehto, joka sisältää yhtä lailla pelien tai pelityylien ympärille rakentuneita fanikulttuureja kuin

elokuvasovitusten kaltaisia yleisemmin mediamaailmassa näkyviä ilmiöitä. Kyse ei myöskään ole vain harrastajamäärin tai liikevaihdoin lasketavasta massailmiöstä, vaan myös sisällöllisesti videopelit ovat kypsyneet käsittelemään niin vakavia, kantaaottavia kuin taiteelliseksi mielletäviä teemoja (ks. esim. Kuorikoski 2018).

Osana samaa kulttuurista murrosta myös videopelimusiikki on yhä enemmän vakiinnuttanut paikkaansa niin huomionarvoisena osana pelaaja, soittolistoilla ja konserteissa niiden ulkopuolella, kuin myös akateemisten tutkimuksen kohteena. Vuonna 2021 julkaistu *Cambridge Companion to Video Game Music* edustaa yhtä merkkipaaluuta tässä kehityksessä. Käsikirja asettuu luontevasti samalle videopelimusiikin tutkimusta organisoivalle jatkumolle vuonna 2011 perustetun Ludomusicology Research Group -ryhmän, tätä vuonna 2016 seuranneen Society for the Sound and Music in Games -järjestön ja tähän kytkeytyvän, vuonna 2020 alkunsa saaneen *Journal of Sound and Music in Games* -lehden kanssa. Tutkimusalaa määrittäviä teoksia on ilmestynyt jo varteenotettava määrä. Näihin kuuluvat esimerkiksi Cambridgen käsikirjassakin kulmakivinä mainittu Karen Collinsin (2008) *Game Sound* ja Tim Summersin (2016) ludomusikologista lähestymistapaa kattavasti rakentava *Understanding Video Game Music*, kuten myös kokoavamman katsauksen luovia kokoomateoksia (esim. Donnelly et al. 2014; Kamp et al. 2016). Tästä huolimatta Cambridgen käsikirja on toistaiseksi paitsi sivumääräisen mittansa osalta laajin myös sisältönsä puolesta monipuolisin videopelimusiikin tutkimusta yksin käsittelevä teos. Verrattuna esimerkiksi *Ludomusicology*-teoksen (Kamp et al. 2016) selvemmin musiikkianalyttistä lähestymistapaa painottavaan otteeseen juuri näkökulmien runsaus on käsikirjan ensivaikutelmissa silmiinpistävin piirre: kirjan 24 lukua käsittelevät niin videopelimusiikin luomisprosessia, analyttisiä, psykologisia ja kulttuurisia lähestymistapoja kuin videopelimusiikkien ulottumista pelien ulkopuolelle. Moniäänisyyttä korostaa myös kirjoittajien kirjava kytkeytyminen pelimusiikkiin paitsi erilaiset taustat omaavina tutkijoina myös esimerkiksi pelimusiikin säveltäjinä ja konserttituottajina.

Pelimusiikin tutkimuksen moninaiset perspektiivit on kirjassa jaettu kuuteen osaan, joista kutakin pohjustaa toimittajien kirjoittama johdantoluku. Osista ensimmäinen on nimetty ”chiptuneksi” mutta avartuu oikeastaan laajemmaksi katsaukseksi pelimusiikin historiaan, sille oleelliseen kytkeytymiseen aikansa teknologiaan ja kurottautumiseen pelin ulkopuolelle laajemmin kulttuuriin. James Newman käsittelee varhaista pelimusiikkia teknologian näkökulmasta ja kritisoi yksioikoisen teleologian näkemystä teknologian ja musiikin kehityksestä. Newman painottaa

tämän sijaan eri äänipiirien näkemistä instrumenttien kaltaisesti omanlaisensa persoonallisuuden omaavina. Kenneth B. McAlpinen kirjoittamassa luvussa taas tarkastellaan peleistä erkaantunutta *chipscene*-yhteisöä kulttuurihistoriallisella otteella, luoden samalla linkityksiä laajempaan alakulttuureissa kukoistavaan epäkaupalliseen eetokseen. Kaikkiaan ensimmäinen osa hahmottuu myös pohjustuksena muille osille, päättyen pelimusiikin säveltäjä Junko Ozawan yhtä lailla henkilöhistoriaa kuin alan kehitystä luotaavaan haastatteluun.

Toinen osa jatkaa luontevasti ensimmäisen osan päättävästä säveltäjäperspektiivistä ja käsittelee pelimusiikin luomista ja ohjelmoimista. Kuten osion nimeämisestä pelimusiikin ”tekemiseksi” (säveltämisen sijasta) voi päätellä, luvuissa puututaan pelimusiikin kannalta erityisiin piirteisiin. Näiden voidaan katsoa alkavan jo pelin toiminnallisuuden huomioivasta säveltämisestä ja yhteistyöstä muiden pelin tekemiseen osallistuvien tahojen kanssa, mitä Guy Michelmores kuvailee ”suhteiden luomisena” niin pelimusiikin ja aktiivisesti peliin osallistuvan pelaajan kuin säveltäjän ja pelin kehitystiimin välillä. Tätä seuraavat luvut jatkavat pelimusiikin erityisluonteen kannalta oleellisista tuotannollisista kysymyksistä. Richard Stevensin kirjoittamassa luvussa käsitellään musiikillisen vuorovaikutteisuuden ongelmaa pelin tarinankerronnan ja pelaajan vapauden kannalta, K. J. Donnellyn esityksessä puolestaan synkronisaatiota pelaajan toimien, äänen ja kuvan välillä niin teknologisenä kuin psykologisenä ilmiönä. Osion päättävät ääniohjaaja Rob Bridgettin provokatiivinenkin luku musiikin ”liikakäytöstä” tarinankerronnan ja tunteiden luomisen välineenä pelituotannossa, joka peräänkuuluttaa integroivampaa lähestymistapaa musiikin ja pelin muiden elementtien välillä, mitä seuraa säveltäjä Ben Babbittin hyvin käytännönläheinen reflektio työstään *Kentucky Route Zero* -pelin parissa. Kokonaisuutena osion lukujen pelimusiikin tuotantoon kiinnittyvä näkökulma valottaa yleisemminkin pelimusiikin kannalta oleellisia piirteitä, sen kytkeytymistä pelin kokonaisuuteen ja vuorovaikutusta aktiivisesti kokemusta luovan pelaajan kanssa. Näin se petaa keskustelua pelimusiikin analysoimisesta ja siihen liittyvistä haasteista.

Analyttisiin lähestymistapoihin keskittyvä kolmas osio on niin sivumittaisesti kuin lukujen määrän osalta kirjan pisin, ja se tarjoaa myös teoreettisesti latautuneimman näkökulman siihen, millä tavoin pelimusiikkia voidaan ymmärtää. Osion aloittava Michael L. Austinin kirjoittama luku muistuttaa musiikin vaihtelevasta roolista erilaisissa peleissä käsittelemällä eri tavoin kiinteästi musiikkiin kytkeytyviä musiikkipelejä ja hahmotellen genreluokittelujen ongelmallisuuksia väistävää pelien konseptuaalisen ja proseduraalisen musikaalisuuden suhteen dynaamis-

ta luokittelumallia. Analyttiseltä otteeltaan Austinin luku rinnastuu yleisempiin pyrkimyksiin jäsentää musiikin ja musiikillisten käytänteiden monipuolisuutta erilaisin tavoin, mikä on tässä yhteydessä tuottanut spesifin mallin pelien vaihtelevan ”musiikillisuuden” ymmärtämiseksi. Vastaava pyrkimys soveltaa yleisempää lähestymistapaa pelimusiikin kannalta spesifit piirteet huomioiden – ehkä jopa niiden ohjaamina uudenlaisia lähestymistapoja tai malleja tuottaen – on selkeämmin esillä osion muissa luvuissa. Vahvimmin luovasti soveltava perinteeseen nojaaminen on länänä Steven Realen kirjoittamassa luvussa, jossa tarkastellaan *Super Mario Galaxy*-pelin musiikkia kolmen musiikkianalyttisen metodologian kautta: formaalin teeman ja variaatioiden analyysin, schenkeriläisen reduktiivisen analyysin ja uusriemannilaisen transformaatioanalyysin. Michiel Kampin teksti taas lähestyy kysymystä siitä, millaista on kuulla musiikkia peliä pelatessa; hän esittelee hermeneutiikan, autoetnografian ja fenomenologian analyttisinä tulokulmina. Näiden kolmen lähestymistavan keskinäistä suhdetta jäsennetään toisiaan täydentävästi nomoteettisen ja idiografisen käsitteillä: idiografisesti painottunut hermeneuttinen lähestymistapa pyrkii hahmottamaan kokemuksen kohteen uniikkeja piirteitä, kun taas nomoteettisempi fenomenologia kokemuksen itsensä yleisiä lainalaisuuksia. Kokijan omaan ainutkertaiseen kokemukseen keskittyvä autoetnografinen lähestymistapa puolestaan sijoittuu näiden välimaastoon. Pelaajakokemukseen keskittyvien lähestymistapojen rinnalla Iain Haart käsittelee pelimusiikkia kommunikaation näkökulmasta semiotiikan teorioita hyödyntäen. Tässäkin tapauksessa kyse on paljolti lähestymistavan yleisestä esittelystä ja musiikin ajattelusta hahmoihin, paikkoihin, tapahtumiin ja niin edelleen liittyvinä merkkeinä, mutta samalla pyritään huomioimaan pelien erityisluonne pelaajan toiminnan myötä muuttavana semioottisena ympäristönä.

Pisimmälle pelispesifiksi mielletävän, pelaajan vuorovaikutuksen huomioivan, analyttisen lähestymistavan soveltamisen vie Melanie Fritsch käsitellessään pelimusiikkia performanssina. Luku on kirjan teoreettisesti orientoituneimpia ja esittelee kokonaisvaltaisuuteen pyrkivän viitekehyksen, joka olisi sovellettavissa myös musiikkipeleihin ja pelimusiikkiin pelien ulkopuolella. Yksinkertaistaen viitekehys jäsentää pelamisen niin musiikin kuin muiden elementtien (kuten pelimekaniikan ja kenttäsuunnittelun) kehystämänä esityksenä, jota voidaan tarkastella suhteessa pelaajan taitojen tai kompetenssin (*Leistung*) ja esteettisen kokemuksen (*Aufführung*) ulottuvuuksiin. Samaan tapaan avartavan ja pelimusiikin ominaispiirteitä lähestyvän näkökulman tarjoaa Elizabeth Medina-Grayn luku pelien äänimaisemien kanssa vuorovaikuttamisesta.

Varsinaisesti luku käsittelee musiikin, ääniefektien ja dialogin sekoittamista peleissä, mutta tulee samalla vihjanneeksi mahdollisuudesta ymmärtää pelimusiikkia esimerkiksi tekstin tai etenevän tarinankerronnan sijasta kokeilullisena leikkinä pelin äänimaiseman kanssa.

Analyyttisten lähestymistapojen yhteydessä nostetaan toistuvasti esille pelaajakokemuksen huomioiminen, mitä voidaan pitää jopa välttämättömyytenä pelin – ja sen myötä pelimusiikin – dynaamisen ja vuorovaiikutuksellisen luonteen kannalta. Paljolti analysoijan omaan reflektioon perustuvien lähestymistapojen rinnalle neljäs, psykologisen tutkimuksen mukaisesti painottunut osio avaa pelimusiikin tutkimuksen kenttää myös empiiristen ja kokeellisten tutkimusten puolelle. Osion kolmesta luvusta kaksi käsittelee erityisesti emootioita pelimusiikin yhteydessä: Dana Plankin kirjoitus ammentaa paljon yleisemmästä musiikkipsykologisesta emootiotutkimuksesta soveltamalla esimerkiksi Patrik Juslinin ja Daniel Västfjällin (2008) kehittämää BRECVEMA-mallia pelimusiikin tunnekokemusten jäsentämiseen. Duncan Williams puolestaan keskittyy emootioiden psykofysiologiseen mittaamiseen erilaisten tuoreiden teknologisten ratkaisujen avulla ja huomioi myös tällaisen tutkimuksellisen otteen kytkeytymisen pelien kehittämiseen. Molemmissa luvuissa tarjotaan runsaasti yleisluontoisempaa pohjustusta emootioihin ja niiden tutkimiseen ylipäänsä musiikin yhteydessä, mutta Plank siirtyy kirjoituksensa lopuksi pohtimaan myös tiiviimmin pelimusiikkiin liittyviä kysymyksiä immersioista, pelaajan samastumisesta pelihahmon kanssa ja kokemuksellisesta ”sijainnista” suhteessa pelin maailmaan.

Tarkemmin näitä pelitutkimuksen yhteydessä musiikintutkimusta leimallisemmin käsiteltyjä teemoja avaa Mark Grimshaw-Aagaardin kirjoittama luku äänestä ja läsnäolosta. Kirjoitus on otteeltaan kirjan filosofisimpia, sillä se puuttuu ääneen itseensä psykoakustisena ilmiönä sekä sen rooliin paikassa olemisen hahmottamisessa ja itsen erottamisesta ei-itsestä. Keskeisenä ajatuksena on, että läsnäolon kokemus perustuu evolutionaariseseen tarpeeseen erkaantua todellisuudesta, yksinkertaistaa ja suodattaa sitä kyetäksemme toimimaan, ja aistiminen sekä havaitseminen palvelevat tämän välimatkan luomista. Tämä johtaa yllättävään lopputulemaan, jonka mukaan voimme kokea läsnäoloa pelien virtuaalisissa maailmoissa juuri niiden väistämättömän epärealistisuuden, köyhemmän aististimulaation, takia. Tämä johtuu siitä, että läsnäolossa on alun perinkin kyse välimatkasta todellisuuteen, ja virtuaaliset maailmat ovat vielä kauempana todellisuudesta. Käsikirjan yleisempään soveltavaan otteeseen nähden Grimshaw-Aagaardin esitys on tervetullutta pohdintaa pelimusiikin koke-



misen kannalta oleellisista käsitteistä ja ilmiöistä, jolla voi hyvin nähdä olevan annettavaa tutkimukselle myös pelimusiikin ulkopuolella.

Pelimusiikin analyttisten lähestymistapojen ja psykologisten piirteiden jälkeen kirjan kaksi viimeistä osiota laajentavat näkökulmaa ensin konteksteihin ja identiteetteihin ja lopulta pelimusiikkiin pelin ulkopuolella. Molemmat näistä huomioivat, ettei pelimusiikki suinkaan sijaitse tyhjiössä vaan vuorovaikutuksessa laajemman kulttuurin kanssa. Chris Tonelli avaa tätä laajempaa vuorovaikutusta käsittelemällä pelimusiikin osuutta niin yksilöllisen kuin ryhmäidentiteetin luomisessa henkilökohtaista tulkinnallista prosessia korostavien affordanssin ja artikulaation käsitteiden avulla. Luku puuttuu erityisesti hahmopainotteisten pelien kannalta varsin oleelliseen ulottuvuuteen, eli minkälaisia identifikaation mahdollisuuksia ne tarjoavat ja mikä on yleisemmin musiikin rooli minuuden määrittelyssä. James Cook puolestaan käsittelee laajasti pelimusiikkia suhteessa historiaan ja nostaa esille sen, miten pelien musiikit yhtäältä lainaavat historian representaation trooppeja elokuvien puolelta ja toisaalta luovat transmediaalisia trooppeja myös muiden medioiden käytettäväksi.

William Gibbonsin kirjoittamassa luvussa taas ytimessä on historiallisuuden sijasta pelien suhde paikallisuuteen, nimenomaisesti pelimusiikin globalisaation ja lokalisaation prosessit, eli kansallisten piirteiden häivyttäminen tai korostaminen suunnattaessa peliä kansainväliseen levitykseen. Tarkastelu keskittyy japanilaisiin peleihin, joiden kohdalla kysymys paikallisuuden roolista on erityisen keskeinen niiden ollessa yhtä lailla leimallisen tyyliinsä kuin myyntilukujensa puolesta hyvin edustettuina pohjoisamerikkalaisilla markkinoilla. Osan päättää Andrew Lemonin ja Hillegonda C. Rietveldin kirjoittama luku vaille tunnustusta jääneistä Capcom-peliyhtiön naissäveltäjistä. Luvussa puututaan kulttuurikriittisesti naisten asemaan perinteisesti miesvaltaisella peliteollisuuden alalla mutta samalla se kuvaa myös historiallisesti ja paikallisesti vaihtelevia pelituotannon käytänteitä: Capcomin yleiseen linjaukseen kuului tekijöiden anonyymius, eivätkä teknologiset rajoitteet välttämättä edes sallineet tekijöiden listaamista pelin yhteydessä. Laajemmassa mielessä luku kuvaa ”peliarkeologiaan” metodologiana liittyviä haasteita, jotka juontuvat niin pelin erilaisten versioiden runsaudesta kuin iäkkäämmistä, siten mahdollisesti vaikeasti saatavista, peleistä ja pelilaitteista.

Kirjan viimeinen osio laajentaa katsetta edelleen videopelimusiikin kulttuurisista kytköksistä videopelimusiikkiin pelien ulkopuolella. Osio on sikäli erityisen merkittävä, että pelimusiikin yhteydessä tapaa helposti unohtua sen olemassaolo pelien lisäksi myös soundtrack-tallenteina ja konserttiohjelmistoina, kuten myös moninaiset kytkökset, esimerkiksi

populaarimusiikin artisteilta peliin lisensoidun musiikin muodossa, laajempaan musiikkikulttuuriin. Viimeksi mainittuun teemaan liittyy Andra Ivănescun kirjoittama luku monimuotoisesta kaupallisesta synergiasta videopelien ja populaarimusiikin välillä, eli miten pelien kautta nostetaan populaarimusiikin artisteja yleisön tietoisuuteen ja vastavuoroisesti herätetään kiinnostusta peleihin artistien mukanaolon kautta. Konserttituottaja Thomas Böckerin yhdessä kirjan toimittajien kanssa kirjoittamassa luvussa viitekehys on likempänä taidemusiikin kenttää. Paljolti säveltäjien työtä koskevien lukujen tapaan Böcker kuvaa niin pelimusiikkikonserttien tuottamiseen liittyviä käytännön seikkoja, omaa lähestymistapaansa ja intohimoaan työhön kuin vuosien varrella muuttunutta toimintaympäristöä.

Laajemmin näkyvän kaupallisen kulttuurin katveessa videopelien yhteydessä oleellisia ovat myös erinäiset osallisuuden fanikulttuurit. Näitä käsiteltiin kirjassa jo aiemmin piratismiin ja cracker-käytänteiden yhteydessä, ja Ryan Thompson nostaa teeman esille uudestaan käsittelemällä OverClocked Remix -faniryhmää. Kyseinen ryhmä on yksi verkossa toimivista pelimusiikin uudelleensovituksia (remixejä) jakavista sivustoista ja siten esimerkki paitsi videopelimusiikin irtautumisesta itsenäiseksi musiikilliseksi entiteetikseen myös kuuntelijoiden kuluttajaa aktiivisemmasta suhteesta pelimusiikkiin. Kokonaisuudessaan pelimusiikin ilmentymiä pelien ulkopuolella käsittelevä osio päättää kirjan mielenkiintoisesti tuomalla pelimusiikin lähemmäs muuta musiikkikulttuuria, painottaen näin jatkumoa ja vuorovaikutusta suhteessa muihin musiikkityyleihin ja musiikillisiin käytänteisiin. Pelikytköksen irrottamisen myötä musiikista kuitenkin katoaa samalla myös liuta niitä piirteitä, jotka aiemmissa luvuissa esitettiin sen kannalta poikkeuksellisinä ja analyttisesti mielenkiintoisina.

Ajatellen kirjaa kokonaisuutena voitaneen sen tarjoama kuva pelimusiikista ja pelimusiikin tutkimuksesta sanalla sanoen tiivistää monipuoliseksi. Diversiteetistä huolimatta on kuitenkin mahdollista hahmottaa paitsi ainakin muotoutuvassa oleva tutkimuksellinen eetos, joka näkyy ehkä enemmän hienovaraisina painotuksina ja kokoelman ulkopuolelle jäävissä perspektiiveissä, sekä liuta lukujen läpi kulkevia keskeisiä teemoja. Näistä teemoista poimittakoon tässä yhteydessä erityisesti pelimusiikin poikkeavuus muista musiikillisista kategorioista ja tähän linkittyvä kysymys perinteisten tutkimuksellisten lähestymistapojen soveltuvuudesta pelimusiikin tarkasteluun.

Kysymys pelimusiikin erityispiirteistä rinnastuu pelitutkimuksen yhteydessä käytyyn, kiistaksikin kutsuttuun keskusteluun ludologisten ja narratologisten lähestymistapojen painottamisesta (ks. esim. Kokonis 2014). Vaikka periaatteessa kyse on siitä, tulisiko pelejä lähestyä ensi si-

jassa esimerkiksi kirjallisuuteen verrattavana tarinankerrontana vai sääntöjä ja mekaniikkaa painottaen nimenomaan pelinä, voidaan tämä mieltää laajemmaksi kysymykseksi pelien itsenäisestä identiteetistä muihin medioihin nähden. Pelimusiikin yhteydessä tämä tarkoittaa käytännössä kysymystä siitä, onko pelimusiikkia mielekästä käsitellä aiempien musiikintutkimuksellisten lähestymistapojen kautta ”vain” pelin yhteydessä olevana musiikkina, vai onko kyse uudenlaisesta ilmiöstä, joka edellyttää myös perustavalla tavalla uudenlaisia lähestymistapoja.

Kirjan luvuissa huomioitujen pelimusiikin erityispiirteiden listaaminen voidaan aloittaa jo pelimusiikin määritelmään liittyvästä häilyvästä rajanvedosta pelin musiikin ja ääniefektien välillä. Toimittajien johdannossaan esittämä linjaus korostaa tässä suhteessa avoimuutta ja hylkää monissa tapauksessa hedelmättömän jaottelun pelin musiikkiin ja muihin ääniin ja painottaa sen sijaan laaja-alaisesti pelien musiikillisuutta (s. 1). Vaikka peleistä voidaankin usein erotella selkeät pelimusiikit, erityisesti elokuvallisten välinäytösten musiikit ja tunnussävelmät, on erilaisten äänellisten kategorioiden erottelu monissa tapauksissa haastavaa ääniefektien saadessa vuorovaikutuksen myötä musiikillisia piirteitä ja musiikin hahmottuessa ääniefektin kaltaisena (s. 177). Pelimusiikin mieltäminen tällä tavoin pelin vuorovaikutteiseksi äänimaisemalliseksi kokonaisuudeksi korostaa toista pelimusiikin erityispiirrettä eli sen funktionaalisuutta suhteessa pelin tapahtumiin ja pelaajan toimintaan. Kuten semioottista analyysitapaa käsittelevässä luvussa todetaan, pelimusiikki voidaan ytimeltään nähdä osana pelaajan ja pelin välistä kommunikaatiota (s. 220) – tai kuten Dana Plank emotioita käsittelevässä luvussa esittää, ääniefektien tärkein tehtävä on tarjota informaatiota pelaajalle, mikä pätee suurilta osin myös pelaajan toimintaa virittävään musiikkiin (s. 290). Funktionaalisuuden osalta avartavaa onkin pelin musiikin tekijöiden suhtautuminen omaan työhönsä, kuten ajatukset yhtäältä pelaajan kokemuksen säestämisestä ja toisaalta ohjaamisesta (s. 79) tai, Guy Michelmoren sanoin, pelimusiikin mieltämisestä ”soundtrackina pelaajien henkilökohtaisille voitoille ja tappioille” (s. 71). Funktionaalisuus juontaa myös kolmanteen erityispiirteeseen eli siihen, ettei pelimusiikkia ole useinkaan tarkoitettu kuunneltavaksi sellaisenaan vaan nimenomaan pelin toiminnan, tarinan ja tapahtumien yhteydessä. Tämä tarkoittaa yhtäältä sitä, että pelimusiikki on jo funktionaalisuutensa kautta kytköksissä pelin merkityksiin ja toisaalta sitä, että oletetut tavat kokea ja kuunnella pelimusiikkia poikkeavat itsenäisiksi teoksiksi tarkoitettun musiikin vastaavista. Yksi esimerkki tästä on silkkä, usein tunneissa laskettava aika, joka pelimusiikin kanssa vietetään (s. 170).

Vaikka näiden piirteiden voikin katsoa osaltaan jos ei määrittävän niin ainakin luonnehtivan pelimusiikkia, nostetaan luvusta toiseen varsinaisena muusta musiikista erottavana ja analyttisesti haastavana tekijänä esille pelimusiikin vuorovaikutteisuus. Tälläkin on taustansa yleisemmin videopelien olemusta koskevassa keskustelussa, jossa vuorovaikutteisuus tavataan tarkentaa Espen J. Aarsethin (1997) muotoilemalla ergodisuuden käsitteellä korostamaan pelaajalta edellytettyä vaivannäköä pelin muotoutumisen kannalta. Musiikin tapauksessa vuorovaikutteisuus, riippuvaisuus pelaajan toimista, avautuu lukuisiksi tarkemmiksi piirteiksi, kuten musiikin ennalta määrittämättömyydeksi ja epälinearisuudeksi, joita sopii pitää pelimusiikin keskeisinä tekijöinä. Vaikka teknisessä mielessä pelistä onkin mahdollista erotella enemmän tai vähemmän vuorovaikutteisia musiikkeja esimerkiksi huomioimalla musiikin ”adaptiivisen” roolin (s. 76), voidaan pelaamisen toiminnalliseen kokonaisuuteen kytkeytyvän musiikin ajatella olevan perusluonteeltaan aina kokemuksellisesti pelin tapahtumien mukana muuttuvaista. Kokonaisuutena vuorovaikutteisuus tarkoittaa sitä, ettei pelimusiikkia ole musiikkianalyttisessä mielessä mielekästä tarkastella staattisena teoksena (s. 193) ja sitä, että pelaajan kokemuksen kannalta jokainen pelimusiikkikokemus on ainutlaatuinen (s. 133). Vielä vahvemmin muotoiltuna voidaan sanoa pelaajan osallistuvan kokemuksen luomiseen (s. 79) tai ajatellen pelaamista performanssin (s. 253) ja leikkilisen osallistumisen kannalta (s. 191). Halvan sanaleikin uhallakin tällaiset kehystykset ohjaavat näkemään pelin pelaamisen pelin soittamisena.

Pelimusiikin vuorovaikutteisuus lienee keskeisin huomioimista ja soveltamista edellyttävä tekijä aiempiin analyttisiin perinteisiin nojautuessa. Luonnollisesti mitään analyttistä lähtökohtaa ei sovi pitää sinänsä sopimattomana vaan yksinkertaisesti eri asioihin huomion kiinnittävänä. Käsikirja onkin tietyssä mielessä tällaisen pluralismin ylistysveisu osoittaessaan muiden muassa niin musiikkianalyttisten, semioottisten kuin psykologisten lähestymistapojen valottavan eri puolia pelimusiikkita. Kuitenkin jos tavoitteena on ymmärtää ja jäsentää juuri monessa luvussa keskeisenä tähdennettävää pelaamisen kokemusta, jää moni perinteinen analyttinen näkökulma lopulta vajaaksi. Kirjan luvuissa tiuhaan viitattava, kenties olemuksellisesti pelimusiikin tutkimukselle läheisin tutkimusperinne, elokuvamusiikin tutkimus esimerkiksi puuttuu vastaavasti musiikin funktionaalisuuteen ja ei-musiikillisiin kytköksiin, sekä tarjoaa diegeettisyyden kaltaisia potentiaalisesti hyödyllisiä käsitteitä, mutta ei tarjoa juuri välineitä ergodisuuden purkamiseen. Tässä suhteessa kirjan mielenkiintoisimmat avaukset ovat Kampin autoetnografiaa, fenomenolo-

giaa ja hermenuutiikkaa käsittelevä esitys, joka tosin jää enemmän yleiseksi esittelyksi ja lupaavaksi lähtökohdaksi, sekä Fritschin pidemmälle viety ehdotus pelimusiikin tarkastelemisesta leikillisenä performatiivisena käytänteenä. Näiden ohella kolmas mielenkiintoinen ja mahdollisesti pelikokemusta lähestyvä näkökulma on Medina-Grayn ääniefektejä, dialogia ja musiikkia yhteen tuova ajatus pelien tarkastelemisesta äänimaiseman käsitteen kautta, jonka pohjalta peliä voi ajatella eräänlaisena vuorovaikutuksellisenä tilana äänelliselle leikille.

Pohdittaessa perinteisten analyttisten lähestymistapojen soveltamista pelimusiikin yhteydessä on houkutus myös kääntää kysymys toisinpäin ja miettiä, mitä antia pelimusiikin tutkimuksella voisi olla laajemmin musiikkia koskevien näkökulmien kehittämiseen. Esimerkiksi Reale huomioi perinteisten musiikkianalyttisten työkalujen paitsi soveltuvan pelimusiikin käsittelyyn myös pelimusiikin dynaamisen ja ennalta määrittämättömän luonteen jopa kehittävän näitä työkaluja, mikä osaltaan edistää myös muiden luonteeltaan improvisatoristen taiteellisten käytäntöjen tarkastelua. Niin ikään semioottisten tai emotiopsykologisten tutkimusten voi kuvitella hyötyvän pelimusiikin kaltaisesta vahvasti äänelliseen kommunikaatioon ja tunnetiloilla operoimiseen nojaavasta tutkimuskohteesta sekä tarkemmin esimerkiksi immersion ja läsnäolon kaltaisista käsitteistä musiikin kokemusta tarkastellessa. Yleisemmälle tasolle vietynä pelimusiikin vuorovaikutteisuuden, toiminnallisuuden ja pelin kautta toteutuvan kontekstisidonnaisuuden voidaan ajatella olevan kaikessa musiikissa läsnä olevia piirteitä. Tässä mielessä pelimusiikki, tuoreudestaan huolimatta, edustaisi antiikkiin asti juontuvaa pelin ja leikin kytköstä, ja siten oman erityislaatuisuutensa sijasta pikemmin korostaisi tiettyjä musiikillisiin käytänteisiin sinänsä kuuluvia mutta toisinaan unohtuvia ulottuvuuksia.

Kysymys pelimusiikin erityisyydestä ja rinnasteisuudesta muuhun musiikkiin nähden nostaa lopulta esille sen, mitä kirjasta jää vielä puuttumaan. Erityisyyden osalta keskeiseksi esitettyyn vuorovaikutuksen käsitteeseen kyllä viitataan läpi kirjan lukujen, välillä kriittisestikin arvioiden (s. 109) ja kaikkeen mediaan liittyvästä tulkinnallisuudesta erottaen (s. 332), mutta nämä uhkaavat lopulta jäädä yksittäisiksi huomioiksi. Vuorovaikutuksen – ja sen myötä pelimusiikkikokemuksen sekä pelin, pelaamisen ja musiikin välisen suhteen – syvempi ja kokoavampi teoreettinen tarkastelu jää puuttumaan, jolloin ”pelimusiikki” on vaarassa jäädä teoreettisesti juurtumattomaksi käsitteeksi. Näin muodoin myös vuorovaikutukseen tarttuvat ja (pelin) toiminnallisen kontekstin elimellisesti huomioivat lähestymistavat, joista on ainakin viitteitä edellä mainituissa kirjan luvuissa, tuntuvat vielä enemmän potentiaalisilta ehdotuksilta kuin koe-

telluilta esityksiltä. Lupaavista avauksista huolimatta kirja jättää vaikutelman, että vaikka hedelmällisiä suuntaviivoja onkin asetettu, on syvempi teoreettinen keskustelu niin vuorovaikutuksesta kuin yleisemmin pelimusiikin kokemuksesta vielä käymättä. Toisaalta kokoavan, eri näkökulmien jakamaa tai ei-jakamaa ontologista maaperää koskevan, teoreettisen reflektion puute on ehkä hinta, joka monipuolisuudesta on maksettava.

Niin pelimusiikkia koskevan tutkimuksen tuoreuden kuin käsikirjan yleisluontoisuuteen ja laaja-alaisuuteen pyrkivän otteen puolesta ei toki sovi odottaa turhan yksityiskohtaisiksi käyviä keskusteluja. Suoranaisen puutteiden listaamisen sijasta onkin perustellumpaa hahmotella käsikirjassa vähemmälle huomiolle jääneitä aiheita vielä toistaiseksi kartoittamattomina alueina. Ensimmäiseksi voi mainita kirjassa huomioidut mutta jokseenkin kevyeksi jätetyt käsittelyt yhtäältä sosiaalisista ja kulttuurisista teemoista ja toisaalta empiirisen tutkimuksen roolista. Ensimmäisen osalta olisi voinut olettaa pelimusiikin tutkimuksen heijastelevan enemmänkin pelitutkimuksen puitteissa käytyjä keskusteluja rodun, sukupuolen ja luokan kaltaisista aiheista (s. 321–323) tai laajemmin peleihin liittyvistä ongelmallisista piirteistä, esimerkiksi ongelmapelaamisesta tai pelien toiseuttavasta representaatiosta. Empiirisen tutkimuksen osalta taas käsikirjassa tuntuu näkyvän hermeneuttistyyppisen pelejä ja niiden musiikkia ensi sijassa ”tekstinä” käsittelevän otteen perintö, jonka myötä empiirinen ja kokeellinen tutkimus koko lailla rajautuu muutamaaan psykologiaa käsittelevän osion lukuun ja vaikuttaa jokseenkin irralliselta muuhun tutkimukseen nähden. Kuitenkin ajatellen pelaajan kokemuksen huomioimisen keskeisyyttä ”ideaalipelaajan” olettamisen sijaan (s. 79), empiirisellä ja erityisesti kokemukseen tarttuvalla tutkimusotteella voisi olla paljonkin annettavaa pelimusiikin tutkimukselle.

Näiden lisäksi yksi käsikirjan luvuissa – erityisesti pelimusiikkikonserttien järjestämisestä koskevan esityksen yhteydessä – viitattava teema, joka olisi mahdollisesti ansainnut oman keskustelunsa, on pelimusiikin suhde taiteeseen. Käsikirjan tavoissa puhua pelimusiikista voi hahmottaa tiettyä tähän aiheeseen linkittyvää jännitteisyyttä. Yhtäältä erityisesti pelimusiikin tuotantoon ja markkinointiin puuttuvissa teksteissä korostuu pelien luonne kuluttajille suunnattuina tuotteina. Toisaalta taas monissa luvuissa tapa käsitellä pelimusiikkia – niin sävellysten analysointi kuin musiikin siivittämistä vaikuttavista pelielämyksistä puhuminen – viittaavat enemmän taiteelliseksi mieltyvään kokemukseen kuin ajanvietteeseen tai leikkiinkään. Vertailukohtia tähän tarjoaisivat esimerkiksi selvemmin ”kasuaaleina” nähtävät mobiilipelit tai pelaamisen suoritusta korostava e-urheilu, joissa myös pelien musiikilla on oletettavasti erilainen rooli (mobiilipeleistä ks. s. 106).

Videopelien (sekä laajemmin pelillisyyden ja leikillisyyden) suhde taiteeseen olisi mielenkiintoinen keskustelu erityisesti pelien muuttuvan kulttuurisen aseman ja arvostuksen kannalta. Kuitenkin suurempi ja kenties yhtä lailla myös taiteenteoriaa hyödyttävä anti olisi estetiikan näkökantojen soveltaminen pelimusiikin yhteydessä. Erityisesti voisi ajatella pragmatistisesti orientoituneiden (esim. Noë 2005) tai taidetta prosessina (Nguyen 2020) tarkastelevien näkökulmien olevan paikallaan pelimusiikin vuorovaikutuksellisen ja moniaistisen kokemuksen tarkasteluun.

Ajatellen pelimusiikin erityisyyttä ja suhdetta muuhun musiikkiin voidaan vielä yhtenä huomiona mainita pelimusiikkia pelin ulkopuolella käsittelevän osion jäävän viime kädessä hieman rajoittuneeksi katsaukseksi. Lähtökohtaisesti pyrkimys pelimusiikin huomioimiseen myös pelien ja pelaamisen ulkopuolella sekä sen vastavuoroisen roolin tiedostaminen osana laajempaa musiikkikulttuuria ovat tervetulleita avauksia ja sinällään kirjan ansioita. Pelimusiikin fanikulttuurien, konserttien ja musiikkimarkkinoinnin kautta teemaa lähestyvä keskustelu kuitenkin edelleen kehystää aihetta pelimusiikkia ja sen erityistä harrastamista korostaen sen sijaan, että se pyrkisi esimerkiksi Tia DeNoran (2000) lähestymistavan mukaan tarkastelemaan pelimusiikkia arkeen sulautuneena ja osana jokapäiväistä elämää. Pelaamisen ja siten pelimusiikin kuulemisen yleisyyttä ajatellen paikallaan olisi myös näkökulma pelimusiikkiin ei vain vuorovaikutuksessa muiden musiikillisten ilmiöiden kanssa vaan itsessään yhtenä arkisena musiikillisen toiminnan muotona siinä missä levyjen kuunteleminen, soittaminen, tanssiminen tai lukuisat muutkin enemmän tai vähemmän musiikillisiksi mielletävät kohtaamiset musiikin kanssa.

Kaiken kaikkiaan käsikirja osoittaa pelimusiikin tutkimuksen olevan hyvin moniääninen ja vireä mutta myös tuore ja vielä monilta osin jäsentymätön ala. Monet luvuista jäävät melko yleisen, jopa hivenen oppikirjamaisen, aiheensa esittelyn tasolle ja tarjoavat pikemmin suuntaviivoja ja esimerkkejä näkemysten soveltamisen lähtökohdiksi kuin pidemmälle kehitettyjä teoreettisia tai analyttisiä työkaluja. Tämän positiivisena kääntöpuolena kokonaisuus on varsin kattava ja lukijaystävällinen: aiheiden käsittely on kautta linjan selkeää, niin oleelliset käsitteet kuin tarkasteltavat pelit avataan ennakkotietoa edellyttämättömällä tavalla, ja kunkin osion aloittavat johdantoluvut antavat tiiviin katsauksen aihepiiristä lisälukemisviitteineen.

Käsikirja palvelee ennen kaikkea laaja-alaista kokonaiskuvaa pelimusiikin tutkimuksesta hakevia ja etenkin – yleistajuisen luonteensa puolesta – aiheeseen vasta tutustuvia. Tämän lisäksi osa luvuista tarjoaa näkemystä myös erityisesti käsittelemästään aiheesta kiinnostuneille, ja toki

tutkimuskentän monipuolisuuden näkeminen voi avartaa pelimusiikin tutkijan näkemystä oman spesifin tutkimusaiheensa ulkopuolelle. Näiden ohella käsikirjassa korostuva avoimuus erilaisille näkemyksille sekä tukeutuminen jo olemassa oleviin tutkimusperinteisiin voivat hyvinkin tehdä siitä hedelmällisen teoksen myös niille, joille pelimusiikki sinänsä ei ole kiinnostuksen ytimessä. Esimerkiksi musiikkianalyysi, säveltäminen, musiikin kytkökset teknologiaan, fanikulttuurit ja markkinointi ovat aiheita, joihin pelimusiikki tarjoaa yhden näkökulman vähintään vertailukohdaksi, ellei jopa mahdollisuutta uudenlaisten näkemysten muotoilemiseksi. Niin ikään pelimusiikkia ei ehkä tarvitse nähdä niinkään omana musiikin lajinaan kuin tiettyjä musiikillisen toiminnan piirteitä korostavana ilmiönä, jolloin sen yhteydessä kehitetyt ajatukset voivat tarjota perspektiiviä myös yleisemmin musiikin tutkimiseen vuorovaikutuksellisena, toimintaan ja kontekstiin kiinnittyneenä. Tällainen vastavuoroinen keskustelu pelimusiikin ja laajemman musiikin tutkimuksen välillä saattaa osoittautua paitsi kaikkia osapuolia hyödyttäväksi, myös tarpeelliseksi pelimusiikin tutkimuksen vähitellen keksiessä itseään.

### *Lähteet:*

- Aarseth, Espen J. 1997. *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. London: JHU Press.
- Collins, Karen. 2008. *Game sound: an introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design*. Cambridge, MA: MIT Press.
- DeNora, Tia. 2000. *Music in everyday life*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Donnelly, K. J., William Gibbons ja Neil Lerner, toim. 2014. *Music in Video Games: Studying Play*. New York: Routledge.
- Juslin, Patrik N. ja Daniel Västfjäll. 2008. "Emotional responses to music: The need to consider underlying mechanisms". *Behavioral and brain sciences* 31 (5): 559–575. DOI: [10.1017/S0140525X08005293](https://doi.org/10.1017/S0140525X08005293)
- Kamp, Michiel, Tim Summers & Mark Sweeney (toim.). 2016. *Ludomusicology: Approaches to video game music*. Sheffield, UK: Equinox Publishing.
- Kokonis, Michalis. 2014. "Intermediality between games and fiction: The 'ludology vs. narratology' debate in computer game studies: A response to Gonzalo Frasca". *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies* 9 (1): 171–188. DOI: <https://doi.org/10.1515/ausfm-2015-0009>
- Kuorikoski, Juho. 2018. *Pelitaiteen manifesti*. Helsinki: Gaudeamus.
- Nguyen, C. Thi. 2020. *Games: Agency as art*. New York: Oxford University Press.
- Noë, Alva. 2015. *Strange tools: Art and human nature*. New York: Hill and Wang.
- Summers, Tim. 2016. *Understanding video game music*. Cambridge: Cambridge University Press.