

**MUSIIKKI PELIN YTIMEN JA KUOREN VÄLISSÄ – VIDEOPELIMUSIIKKI  
PELIRETORIIKKANA**

Taneli Krouvi  
Pro gradu -tutkielma  
Musiikkitiede  
Elokuu 2014  
Jyväskylän yliopisto

## JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta Humanistinen tiedekunta	Laitos Musiikin laitos
Tekijä Taneli Krouvi	
Työn nimi Musiikki pelin ytimen ja kuoren välissä – videopelimusiikki peliretoriikkana	
Oppiaine Musiikkitiede	Työn laji Pro gradu -tutkielma
Aika Elokuu 2014	Sivumäärä 82 (+3)
Tiivistelmä <p>Tutkimuksessa analysoitiin musiikin toimintaa peliretoriikkana kolmessa videopelissä. Analyyseissa pyrittiin osoittamaan, kuinka musiikki luo merkityksiä samanaikaisesti suhteessa pelin ytimeen ja osana pelijärjestelmän kuorta, motivoiden pelaajaa, antaen pelaajalle palautetta, välittäen pelaajalle tietoa muuttuvasta pelitilanteesta ja viestimällä pelin lopputuloksesta. Analyyseissa erotettiin kolme musiikillisen merkityksen muodostamisen tapaa: musiikilliset konventiot, sopimuksen varaiset viittaukset sekä musiikin ja toisen peliretoriikan muodon välille syntyvät metaforisest merkitysrakenteet.</p> <p>Analyyseissa hyödynnettävää teoreettisessa viitekehyksessä yhdistyi kolme tutkimustraditiota: soveltavan pelitutkimuksen teoria, semioottinen mediamusiikin tutkimus sekä aikaisempi videopelimusiikin- ja audion tutkimus. Erityisen keskeiseen osaan tutkimuksessa nousivat Aki Järvisen (2008) esittämä laaja formalistinen peliteoria, Nicholas Cookin (1998) ja Juan Chattahin (2006) esittämät teoriat mediamusiikin metaforisesta luonteesta, Karen Collinsin (2008) esittämät peliaudion teknisen toteutuksen perusluokittelut sekä Jason Bramen (2009) esittämä muotoanalyysimenetelmä videopelimusiikin ei-lineaariselle muodolle.</p> <p>Tutkimuksen aineistona toimivat kolme videopeliä: kauhuelokuvateemalle perustuva ammutapeli Left 4 Dead (Valve 2006), toimintapainotteinen seikkailu- ja ongelmanratkontapeli Shadow of the Colossus (Team ICO 2005) sekä tuulen lentoa kuvaava rauhallinen Flower (thatgamecompany 2009).</p> <p>Tutkimuksessa havaittiin, kuinka kolme peliä hyödynsivät musiikkia peliretoriikkana hyvin erilaisilla tavoilla. Left 4 Dead -pelin analyysissa tarkasteltiin pelin eri vihollishahmoihin liittyviä musiikillisia katkelmia, jotka olivat äärimmäisen läheisessä metaforisessa ja ikonisessa suhteessa pelihahmojen visuaaliseen kuvaukseen ja toimintaan peliympäristössä. Pelissä musiikin toimintaa tarkasteltiin päämäärä- ja palauteretoriikkana, sillä musiikki auttaa pelaajaa arvioimaan uudelleen lyhyen tähtäimen tavoitteitaan. Sen sijaan Shadow of the Colossus -pelissä musiikki toimi ensisijaisesti motivaatio- ja palauteretoriikkana ja musiikin muoto sidottiin osaksi pelin sääntöihin liittyvien tavoitteiden täyttymistä. Pelissä musiikki myös osallistuu voimakkaasti pelin teemaan liittyvän eettisen-häilyvyyden rakentamiseen, syyllistäen pelaajaa pelin tavoitteissa onnistumisesta. Flower-pelissä sen sijaan eri vuorovaikutteisen musiikin tekniikoita hyödynnettiin pelaajalle annettuna eritasoisena positiivisena palautteena. Samanaikaisesti musiikki rakentaa voimakkaasti pelin teeman luonto-teknologia vastakkainasettelua ja motivoi pelaajaa vapaan ja leikkisän peliroolin omaksumiseen.</p>	
Asiasanat Videopelimusiikki, videopelit, tietokonepelit, dynaaminen musiikki, peliretoriikka, ludomusikologia	
Säilytyspaikka JYX – Jyväskylän Yliopiston julkaisuarkisto	
Muita tietoja Kaikki kuviot ja transkriptiot tekijän tekemiä, ellei toisin mainita. Transkriptiot ovat luonteeltaan osittaisia pelkistyksiä.	

# SISÄLLYS

<b>1 JOHDANTO .....</b>	<b>1</b>
<b>2 PELIT JA PELIRETORIIKKA .....</b>	<b>4</b>
2.1 Pelit ja merkitys .....	5
2.2 Peli järjestelmänä .....	8
2.3 Peliretoriikka.....	10
<b>3 MEDIAMUSIIKKI JA MERKITYS.....</b>	<b>16</b>
3.1 Semiotiikan peruskäsitteitä.....	17
3.2 Johtoaihe pelimusiikissa.....	19
3.3 Tyyliviittaukset ja topokset.....	20
3.4 Musiikilliset metaforat .....	22
3.4.1 Metafora ja esikielelliset merkitysrakenteet.....	22
3.4.2 Multimodaaliset metaforat .....	23
3.4.3 Suuntaava, rakenteellinen ja symbolinen metafora.....	26
<b>4 VIDEOPELIMUSIIKIN VUOROVAIKUTTEISUUS .....</b>	<b>29</b>
4.1. Videopelimusiikki ja musiikillinen objekti.....	29
4.2 Musiikilliset transiitot .....	30
4.3 Dynaaminen musiikki.....	31
4.4 Generatiivinen ja proseduraalinen musiikki.....	34
4.5 Videopelimusiikin diegeettisyys.....	35
4.6 Videopelimusiikin vuorovaikutteinen muoto .....	37
<b>5 ANALYYSIEN TOTEUTUS.....</b>	<b>40</b>
5.1 Tutkimustehtävä .....	40
5.2 Tutkimuksen aineisto ja tutkimusmenetelmä .....	41
5.3 Pelimusiikkianalyysojen rakenne .....	43
<b>6 KOLME PELIMUSIIKKIANALYYSIA.....</b>	<b>45</b>
6.1 Left 4 Dead .....	45
6.1.1 Pelijärjestelmä .....	45
6.1.2 Pelin musiikki .....	46
6.1.3 Pelihahmoihin liittyvä musiikki peliretoriikkana.....	48
6.2 Shadow of the Colossus .....	53
6.2.1 Pelijärjestelmä.....	54
6.2.2 Pelin musiikki .....	55
6.2.3 Pelin ensimmäiseen tasoon liittyvä musiikki peliretoriikkana .....	56

<b>6.3 Flower .....</b>	<b>62</b>
6.3.1 Pelijärjestelmä.....	63
6.3.2 Pelin musiikki .....	64
6.3.3 Dynaamisen musiikin tekniikat peliretoriikkana.....	65
<b>6.4 Yhteenveto .....</b>	<b>70</b>
<b>7 POHDINTA .....</b>	<b>73</b>
<b>LÄHTEET.....</b>	<b>78</b>
<b>LIITTEET .....</b>	<b>83</b>
<b>Liite 1: Pelielementtien tiivistetyt kuvaukset .....</b>	<b>83</b>

# 1 JOHDANTO

Videopelit ovat audiovisuaalisia teoksia, jotka jäsentyvät kokonaisuudeksi vuorovaikutussuhteessa käyttäjänsä kanssa, mutta samanaikaisesti niihin liittyy aina myös pelillisiä piirteitä, kuten tavoitteellisuutta, oppimista, suorittamista, onnistumista ja häviämistä (ks. Juul 2005). Toisin kuin perinteisessä audiovisuaalisessa mediassa, peleissä merkitykset syntyvätkin symbolisen kommunikaation ja leikillisen vuorovaikutuksen yhteistyön tuloksena (Mäyrä 2008, 27–28). Tässä Pro gradu -tutkimuksessa tarkastellaan, kuinka musiikki voi osallistua tähän peleissä tapahtuvaan monitasoiseen merkitysten muodostumisen prosessiin.

Videopelimusiikki on tutkimuskohteena äärimmäisen ajankohtainen. Vaikka videopelit ovat nousseet viime vuosikymmeninä todella keskeiseksi osaksi populaarikulttuuria, on videopelimusiikkia tutkittu hyvin vähän esim. elokuvamusiikkiin verrattuna. Aikaisempien videopelimusiikkia tarkastelleiden tutkimusten aiheina ovat olleet mm. videopelimusiikin funktiot ja merkitykset (Whalen 2004a; Summers 2011; Collins 2007; Kamp 2010; Jørgensen 2006), videopelimusiikin sävellystekniikat (Van Geelen 2008; Kaae 2008; Collins 2008; Brendt 2009), videopelimusiikin ei-lineaarinen muoto (Brame 2009) sekä videopelimusiikin vaikutus pelikokemukseen tai -suoritukseen (Wharton & Collins 2011; Lawrence 2012; Jørgensen 2007; Huiberts 2010). Myös Suomessa on julkaistu muutamia videopelimusiikkiaiheisia opinnäytteitä (mm. Tukeva 2007; Korhonen 2007; Lawrence 2012) ja lisäksi musiikintutkija Anu Tukeva on julkaissut joitakin aihetta yleisellä tasolla käsitteleviä artikkeleita mm. Pelitutkimuksen vuosikirjassa (Tukeva 2011).

Aikaisempi videopelimusiikkia analyttisesti tarkastellut tutkimus on ollut kuitenkin monessa mielessä puutteellista. Useissa tutkimuksissa varsinainen musiikin analyysi on jäänyt pintapuolisen kuvailun tasolle (esim. Whalen 2004a, Kamp 2010). Aikaisemmassa tutkimuksessa on myös hyödynnetty sekä pelitutkimuksen että mediamusiikin tutkimuksen teoriaa useimmiten melko pinnallisesti. Esimerkiksi vaikka monissa tutkimuksissa nostetaan esille, kuinka musiikki voi muodostaa merkityksiä sekä pelilliseen toimintaan että pelin teemaan liittyen (esim. Whalen 2004a, Summers 2011, Kamp 2010, Jørgensen 2007), jäävät kaksi tasoa kuvauksissa usein melko erillisiksi toisistaan. Toisaalta musiikin ja peleissä läsnä olevien muiden medioiden välisen suhteen kuvailu on jäänyt aikaisemmassa tutkimuksessa

todella vähälle. Tässä tutkimuksessa pyritään vastaamaan näihin haasteisiin kokoamalla pelitutkimuksen, semioottisen mediamusiikin tutkimuksen sekä aikaisemman videopelimusiikin ja -audion tutkimuksen teoriaa yhdistävä viitekehys pelimusiikin analyysin tueksi.

Viitekehyksessä pelimusiikkia tarkastellaan peliretorisena kommunikaationa. Pelitutkija Aki Järvisen (2008) esittämä peliretoriikan käsite viittaa tapoihin, joilla pelijärjestelmä välittää pelaajalle tietoa muuttuvasta pelitilanteesta pelin teeman puitteissa. Järvinen perustelee retoriikka-käsitteen käyttöä sillä, että pelijärjestelmiin liittyvässä kommunikaatiossa on kysymys myös suostutteluprosessista, jossa järjestelmä pyrkii saamaan pelaajan vuorovaikutukseen kanssaan ja toisaalta pitämään pelaajan kiinnostuneena pelin tavoitteista mahdollisimman pitkään. Peliretorisessa kommunikaatiossa pelijärjestelmän muut osat, kuten pelin säännöt ja peli-informaatio sidotaan osaksi pelin teemaa erilaisin symbolisen kommunikaation keinoin ja pelitilanteessa tapahtuvat muutokset viestitään pelaajalle (usein) näiden tematisoitujen elementtien välityksellä. Musiikki edustaa vain yhtä peliretoriikan muotoa esim. graafisen suunnittelun, tekstin, puheen ja äänitehosteiden ohella, jotka kaikki osallistuvat videopeleissä multimodaalisten peliretoristen merkitysten muodostamiseen.

Tässä tutkimuksessa musiikin roolia peliretoriikkana lähdetään analysoimaan tarkemmin mediamusiikin semioottisen tutkimuksen teorian valossa. Perinteisen ”lineaarisen” mediamusiikin teorian soveltamiseen liittyy kuitenkin useita haasteita. Toisin kuin perinteisessä audiovisuaalisessa mediassa, peleissä musiikin muodostamiin merkityksiin liittyy hermeneuttisen tulkinnan lisäksi myös pelitilannetta kuvaava toiminnallinen ja pragmatistinen merkitys. Toisaalta peleissä eri medioiden välinen suhde syntyy dynaamisesti ja ei-lineaarisesti (ks. esim. Collins 2007), minkä vuoksi medioiden synkronisaatio ei toimi peleissä samalla tavalla kuin vaikkapa elokuvassa (ks. esim. Chion 1994, 58–65). Kuitenkaan nämä rajoitukset eivät tarkoita, että peleissä olisi automaattisesti hylätty kaikki perinteisen mediamusiikin käytännöt. Tässä tutkimuksessa esitetään kolme tapaa, joilla musiikki voi rakentaa peliretorisia merkityksiä. Musiikillinen merkitys voi perustua sopimuksenvaraiselle viittaussuhteelle, musiikillisille konventioille tai musiikin ja toisen peliretoriikan muodon välille muodostuvalle metaforiselle merkityssiirtymälle. Lisäksi tutkimuksessa hyödynnetään aikaisemman videopelimusiikin ja -audion tutkimuksen piirissä syntynyttä teoriaa kuvaamaan

pelimusiikin teknistä toteutusta sekä pelin musiikin muodostamaa ei-lineaarista muotorakennetta.

Kootun viitekehyksen avulla tutkimuksessa analysoidaan, kuinka musiikki luo peliretorisia merkityksiä kolmessa eri videopelissä. Luvussa 6.1 tarkastellaan *Left 4 Dead* (Valve 2006) -pelin synkkää ja sirpaleista musiikkiraitaa ja erityisesti pelin eri vihollistyyppeihin liitettäviä musiikillisia katkelmia. Luvussa 6.2 analysoidaan *Shadow of the Colossus* (Team ICO 2005) -pelin ensimmäiseen tasoon liittyvää mahtipontista musiikkia, joka samanaikaisesti motivoi ja syyllistää pelaajaa pelin edellyttämästä toiminnasta. Lopuksi luvussa 6.3 tarkastellaan tapoja, joilla *Flower*-pelissä (thatgamecompany 2009) hyödynnetään vuorovaikutteisen musiikin tekniikoita pelaajalle annettuna positiivisena palautteena.

Vaikka tutkimus käsittelee videopelimusiikin muodostamia merkityksiä melko yleisellä tasolla, on tarkastelukohdetta pyritty rajaamaan kolmella tavalla. Pelimusiikkianalyseissa tarkastelukohteenä on vain vuorovaikutteiseen pelitilanteeseen liittyvä musiikki, joka on liitetty osaksi pelijärjestelmän toimintaa ja joka osallistuu selkeästi yhden tai useamman pelielementin tematisointiin. Rajauksen myötä pelimusiikkianalyseissa ei tarkastella esim. pelien valikko- tai alkumusiikkeja, eikä mahdollista ”linearisesti” luuppavaa ja pelillisesti täysin ei-merkittävää taustamusiikkia. Rajauksen (ja koko tutkimuksen) tarkoituksena on myös nostaa voimakkaasti esille, että videopelimusiikin pelilliset ja tematisoivat merkitykset eivät ole erillisiä toisistaan, vaan ne linkittyvät pelikokemuksessa toinen toisiinsa.

## 2 PELIT JA PELIRETORIIKKA

Viimeisen kahdenkymmenen vuoden aikana videopelit ovat nousseet länsimaissa valtavaksi kulttuuri- ja viihdemuodoksi. Esimerkiksi vuoden 2011 pelaajabarometri-tutkimuksessa alle 40-vuotiaista suomalaisista miehistä 85% ja naisista 63% ilmoitti pelaavansa digitaalisia viihdepelejä vähintään kerran kuukaudessa (Karvinen & Mäyrä 2011, 22). Samalla kun pelaamisesta on tullut entistä merkittävämpi osa ihmisten elämää, on myös akateemisen tutkimuksen piirissä syntynyt tarve selittää uuden mediamuodon erityispiirteitä ja pelaamisen osakseen saamaa kiinnostusta.

Akateeminen videopelitutkimus, josta käytetään myös nimitystä ludologia, alkoi nousta osaksi humanistisen tutkimuksen valtavirtaa 2000-luvun alussa (Juul 2005, 11). Monien varhaisten pelitutkijoiden tausta oli kirjallisuudentutkimuksessa ja heille kävi pian selväksi, että vain harvat kirjallisuudentutkimuksen teoriat ja käsitteet ovat suoraan sovitettavissa digitaalisten pelien tutkimukseen (Mäyrä 2008, 5–9). Kaksituhattaluvun alun pelitutkimusta värittikin voimakkaasti nk. ”narratologia vs. ludologia” väittely, jossa uuden tieteenalan tutkimuskohdetta, rajoja ja metodeja pyrittiin määrittelemään (esim. Mäyrä 2008, 8–9; Juul 2005, 15–17, Aarseth 2001). Varhaiset ludologit kuten Jesper Juul ja Gonzalo Frasca painottivat, etteivät videopelit ole vain uudenlainen tekstin tai tarinankerronnan muoto (Mäyrä 2008, 8–9). Heidän mukaansa pelejä tuli tarkastella (myös) järjestelminä, sääntökokoelmina ja pelaajien aktiivisena ja tavoitteellisena toimintana (Juul 2005, 9, 198). Ludologit nostivat voimakkaasti esille, että videopelit ovat osa ei-elektronisten pelien pitkää perinnettä, ja että peleissä pelaajalle annettava vapaus rajoittaa perinteisen tarinankerronnan mahdollisuuksia (esim. Juul 2005).

Nykyisin ludologia-käsitettä käytetään vapaammin ja sillä voidaan viitata koko pelitutkimuksen monitieteiseen kenttään. Myös suurimmat paradigmakiistat näyttävät olevan takanapäin ja pelitutkimuksen piirissä on opittu arvostamaan näkökulmien ja lähestymistapojen moninaisuutta. (Mäyrä 2008, 10.) Tässä tutkimuksessa videopelejä tarkastellaan kuitenkin melko perinteisestä formalistisesta ludologisesta näkökulmasta käsin vuorovaikutteisina ja sääntöpohjaisina järjestelminä. Videopelimusiiikkia sen sijaan tarkastellaan tämän järjestelmän toimintaan liittyvänä peliretorisena kommunikaationa.



Tämän luvun alussa tarkastellaan pelille esitettyjä määritelmiä ja erityisesti Jesper Juulin (2005) ja Frans Mäyrän (2008) esittämiä ajatuksia videopeleistä ja peleissä muodostuvista merkityksistä. Tämän jälkeen esitellään yksityiskohtaisemmin Aki Järvisen (2008) soveltavaa ludologista peliteoriaa sekä siihen liittyvää peliretoriikkakäsitystä, jota sovelletaan luvun 6 pelimusiikkianalyseissa. Tässä luvussa pelitutkimuksen teoriaa pyritään myös suhteuttamaan aikaisempaan videopelimusiikin tutkimukseen.

## 2.1 Pelit ja merkitys

Mäyrän (2008, 17–18) mukaan kaikissa peleissä on samanaikaisesti läsnä kaksi merkityksenmuodostuksen tasoa: ydin ja kuori. Pelin ydin pitää sisällään pelin säännöt ja kaikki pelaajalle mahdolliset toiminnot. Pelin kuori sen sijaan viittaa pelin semioottiseen ja representaationaliseen puoleen. Pelin ydin välittyy pelaajalle aina representaatiokuoren kautta, ja pelin kuori vaikuttaa väistämättä tapaan, jolla pelijärjestelmä koetaan. Ydin ja kuori ovatkin tässä suhteessa väistämättä vuorovaikutussuhteessa toistensa kanssa. (Mäyrä 2008, 17–18.) Kuitenkin erityyppiset pelijärjestelmät hyödyntävät pelien kahta puolta eri tavoilla ja toisaalta myös yksittäisten pelaajien pelikokemus saattaa olla hyvinkin erilaisessa suhteessa pelin kahteen tasoon: kun joku pelaa peliä voittaakseen tai saavuttaakseen uuden piste-ennätyksen, saattaa toinen keskittyä yksinomaan pelin graafisen loiston ihailuun ja vähät välittää piste-ennätyksistä (Mäyrä 2008, 17–18; Juu 2005, 6, 139).

Mäyrän (2008) mukaan juuri merkityksen muodostuksen kaksitasoisuus erottaa peleissä syntyviä merkityksiä monista muista kulttuurisista merkitysjärjestelmistä. Kun televisio-ohjelmaa katsoessa tai modernia runoutta lukiessa merkityksiä muodostetaan viestejä tai merkkisisältöä dekoodaamalla, syntyvät pelilliset merkitykset symbolisen viestinnän ja leikkisän pelillisen vuorovaikutuksen yhteistyönä. (Mäyrä 2008, 18–19, 27–28.)

Pelitutkija Jesper Juul on kuvannut samaa peleissä läsnä olevaa kahtiajakoa toteamalla pelien olevan puoliksi todellisia, sillä videopelit sijoittuvat fiktiivisiin maailmoihin, mutta itse pelin tapahtumat, kuten voittaminen tai häviäminen ovat todellisia. (Juul 2005, 1.) Juulin mukaan tämä videopelien “todellinen puoli” tulee nähdä osana ei-elektronisten pelien pitkää perinnettä (Juul 2005, 4–5). Juul esittääkin kuusiosaisen klassisen pelin mallin, jonka pohjalle myös

videopelit rakentuvat. Mallin mukaan peli on säännöille perustuva formaali järjestelmä (1), jolla on lukuisia mahdollisia lopputuloksia (2), joille kullekin on määritelty eri arvo (3). Pelaaja pyrkii vaikuttamaan toiminnallaan pelin lopputulokseen (4), jolla on pelaajalle emotionaalista merkitystä (5). Peliin myös kuuluu, että sen “todelliset seuraukset” ovat vapaaehtoisia ja sovittavissa pelikerran mukaan (6). (Juul 2005, 36.)

Juul näkee moderneissa videopeleissä klassisen pelin mallin, mutta hänen mukaansa videopelien historiassa on samanaikaisesti kysymys myös klassisen mallin muuttumisesta ja edelleenkehittämisestä (Juul 2005, 53–54). Koska videopeleissä tietokone valvoo ja ylläpitää pelin sääntöjä muiden pelaajien sijaan, voivat videopelin säännöt olla huomattavasti monimutkaisemmat kuin perinteisemmissä pelin muodoissa (Juul 2005, 162). Toisaalta myös monissa videopeleissä pelin tavoite on paljon lauta- ja seurapelejä vapaammin määritelty. Juul nostaa esimerkkinä esille erilaiset vapaat simulaatiopelit (eng. *open-ended simulation games*), joissa pelin eri lopputuloksille ei ole määritelty tarkkoja arvoja, vaan pelaaja voi itse vapaasti valita omat tavoitteensa. (Juul 2005, 43, 54.) Juulin ajattelussa on silti myös vahvasti läsnä, kuinka samanaikaisesti videopeleissä ei-pelilliset piirteet, kuten pelijärjestelmän representaatio ja peliin liittyvä tarinankerronta (ts. pelin kuori) ovat nousseet huomattavasti merkittävämpään rooliin kuin perinteisissä pelaamisen muodoissa. Pelien fiktio kuitenkin eroaa monella tavalla esim. elokuvien fiktiosta. Pelien fiktiiviset maailmat voivat olla hyvinkin epäkoherentteja ja esim. pelien tapa esittää aikaa on huomattavasti vapaampi, kuin perinteisissä fiktion muodoissa. (Juul 2005.)

Myös aikaisemmassa videopelimusiiikkia tarkastelleessa tutkimuksessa on nostettu voimakkaasti esille ajatusta pelien muodostamien merkitysten kaksitasoisuudesta. Yhdessä varhaisimmista tutkimuksista Whalen (2004a, 2004b) pyrkii luomaan teorian videopelimusiiikin kahdesta funktionaalisesta tasosta. Whalenin mukaan videopelimusiiikki voi toimia metaforana tai metonymiana. Metaforinen musiikki on ensisijaisesti suhteessa peliin fiktiivisenä maailmana tai tarinankerrontana, kun taas metonyminen musiikki pyrkii edesauttamaan pelin sääntöjen ymmärtämistä ja pelaajan suoriutumista pelissä. Whalen painottaa, että hänen ensisijaisena tarkastelukohteenaan on videopelimusiiikin rooli pelien narratiivisten rakenteiden kokemisen edesauttamisessa ja hän nostaa esille, kuinka metaforinen ja metonyminen musiikki osallistuvat pelinautinnolle keskeisen flow-tilan synnyttämiseen. Whalen myös pohtii varhaisten animaatioelokuvien ja videopelien

musiikillisten käytäntöjen samankaltaisuuksia. Tästä lähtökohdasta käsin Whalen esittää kolme lyhyttä analyysia, joissa tarkastellaan *Super Mario Bros-* (Nintendo 1985), *Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo 1998) ja *Silent Hill* (Konami 1999) -pelien musiikkia. (Whalen 2004a.) Vaikka Whalenin tutkimuksessa nostetaan esille monia kiinnostavia ilmiötä videopelimusiikkiin liittyen, jää kuitenkin itse musiikin analyysi tutkimuksessa valitettavasti melko pintapuolisen kuvailun tasolle.

Toisaalta Michiel Kamp (2010) on tarkastellut maisterintutkielmassaan *Ludic music in video games* videopelimusiikkia vastaavanlaisen kahtiajaon puitteissa. Kamp jakaa videopelimusiikin Juulin (2005) peliteoriaan pohjaten aidosti pelilliseen musiikkiin (eng. *ludic music*) ja narratiiviseen musiikkiin. Aidosti pelillinen musiikki on Kampin mukaan selkeästi osa pelin sääntöjä ja välttämätöntä pelijärjestelmän toiminnan kannalta. Kamp etsii tutkimuksessaan aidosti pelillistä musiikkia peleistä, ja pyrkii demonstroimaan kuinka musiikin avulla voidaan ohjata, palkita ja haastaa pelaajaa. (Kamp 2010, 7.) Kamp päätyy lopulta toteamaan, että aidosti pelillistä musiikkia esiintyy vain hyvin harvoissa peleissä ja vaikka musiikki voi toimia monilla tavoilla pelijärjestelmän tukena, musiikki voitaisiin useimmiten korvata muunlaisella kommunikaatiolla (esim. äänitehosteilla). Näin ollen suurin osa videopeleissä olevasta musiikista ei täytä aidon pelillisyyden tiukkoja reunaehtoja. (Kamp 2010, 64–66.)

Kampin (2010) tutkimuksen keskeisenä päämääränä vaikuttaa olevan käsiteparin “pelillinen musiikki” (eng. *ludic music*) ongelmallisuuden osoittaminen. Kamp itse vakuuttaa kuitenkin, ettei tutkimuksessa ole kysymys hiusten halkomisesta, vaan aidosta kiinnostuksesta aiheeseen (Kamp 2010, 63). Olipa Kampin tutkimuksen loppupäätelmästä mitä mieltä tahansa, hän kuvailee tutkimuksessaan ansiokkaasti erilaisissa pelijärjestelmissä tapahtuvaa musiikillista kommunikaatiota. Kuitenkin Kampin päähuomio kiinnittyy musiikin pelillisiin funktioihin ja itse musiikillisten rakenteiden analyysi jää (Whalenin tavoin) melko yleisen ja toteavan kuvailun tasolle.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Kamp (2010) kuvailee lyhyesti myös kahta tässä tutkimuksessa tarkasteltavaa peliä: *Left 4 Dead* (Valve) pelistä Kamp nostaa esille *Tank*-vihollishahmoon liitettävän musiikin esimerkkinä musiikillisesta “tienviitasta” (ibid. 12–14) ja *Flower*-peliin liittyen Kamp tarkastelee, kuinka pelin musiikkia voidaan käyttää pelaajan palkitsemisen muotona (ibid. 34–37). Kampin esittämiä ajatuksia nostetaan myös vertailukohtina esille luvun 6 pelimusiikkianalyyseissa.

Myös Summers (2011) on nostanut ytimen ja kuoren tason voimakkaasti esille analysoidessaan videopelimusiikin käytäntöjä eri peligenreissä. Summers kuvaa Wolfen (2001) ajatteluun pohjaten, kuinka peleissä genre voidaan nähdä kaksitasoisena: pelissä on aina läsnä sekä vuorovaikutteisuuden genre (eng. *interactive genre*), että ympäristön genre (eng. *environmental genre - - the setting of the game*). Summersin mukaan pelimusiikki syntyykin kahden tason välisestä vuorovaikutuksesta ja eri peligenrejen musiikilliset käytännöt tulevatkin ymmärrettäväksi, kun tarkastellaan samaan ympäristön genreen, mutta eri vuorovaikutteisuuden genreen kuuluvia pelejä. (Summers 2011.) Summers kuvailee peleissä käytettävää musiikkia huomattavasti esim. Whalenin (2004a) tarkemmin ja nostaa myös selkeämmin esille, kuinka pelimusiikissa on kiinnostavaa juuri kahden merkitystason välinen vuorovaikutus. Summersin genre-lähtöistä näkökulmaa voidaan kuitenkin kritisoida yleisemmällä tasolla, sillä ympäristön genre ja vuorovaikutteisuuden genre ovat todellisuudessa hyvin monisyisessä suhteessa toisiinsa, eikä niitä aina ole edes mahdollista erottaa toisistaan. Kuitenkin Summersin pelien musiikista esittämät huomiot tarjoavat erittäin kiinnostavan vertailukohdan tämän tutkimuksen pelimusiikkianalyseista saaduille tuloksille.

Vaikka Whalenin (2004a), Kampin (2010) ja Summersin (2011) painotukset eroavat toisistaan selkeästi, kaikissa kolmessa tutkimuksessa on nähtävissä sama ajatus pelimusiikin kahdesta merkitystasosta. Kuvaukset metaforisesta, narratiivisesta tai ympäristön genreen liittyvästä musiikista kuvaavat kaikki musiikin toimimista osana pelijärjestelmän kuorta. Sen sijaan vuorovaikutteisuuden genreen liittyvä, metonyminen tai aidosti pelillinen musiikki viittaavat musiikin ja pelin ytimen väliseen suhteeseen.

## **2.2 Peli järjestelmänä**

Juulin tavoin myös pelitutkija Aki Järvisen mukaan kaikkia pelejä voidaan tarkastella sääntöpohjaisina järjestelminä. Järvinen (2008) esittää väitöstutkimuksessaan *Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design* formaalin pelin mallin, jota voidaan soveltaa kaikenlaisten pelijärjestelmien rakenteen analyysiin.

Järvisen peliteorian kulmakivenä toimii ajatus yhdeksästä pelielementtiluokasta, joiden vuorovaikutuksen pohjalta pelijärjestelmän toiminta syntyy. Pelielementtiluokat jakautuvat

kolmeen kategoriaan: systeemelementteihin, yhdistelmäelementteihin sekä käyttäytymiselementteihin. Systeemelementit (eng. *systemic elements*) edustavat peliympäristöä ja pelin komponentteja (ts. kaikkea, mitä pelaaja voi manipuloida, omistaa tai liikuttaa pelin aikana). Käyttäytymiselementtejä (eng. *behavioral elements*) ovat pelin pelaaja(t) ja pelaamistilanteen konteksti. Yhdistelmäelementit (eng. *compound elements*) taas mahdollistavat vuorovaikutuksen kahden edellisen kategorian välillä. Yhdistelmäelementtejä ovat pelin säännöt, pelimekaniikka, pelin käyttöliittymä, peli-informaatio ja pelin teema. (Järvinen 2008, 54–57.) Pelielementtiluokkien kuvaukset sekä Järvisen esittämä keskeinen käsitteistö eri elementtien analyysin tueksi löytyvät tiivistetyssä muodossa liitteestä 1. Järvisen (2008) esittämää käsitteistöä hyödynnetään pelimusiikkianalyyseissa pelijärjestelmän kuvaamiseen.

Laajempaan käsitteeseen Järvinen esittää pelitilanteen (eng. *game state*), joka tarkoittaa pelielementtien suhdetta toisiinsa tiettyinä hetkinä pelissä. Pelitilanteessa tapahtuvat muutokset voivat olla luonteeltaan pieniä (esim. jalkapallossa pallon siirtyminen pelaajalta toiselle) tai suuria (esim. toisen joukkueen siirtyminen johtoon). Pelitilanteen muuttuminen on kaikkea pelaamista määrittävä ehto ja muutosten temporaalisuus saattaa olla täysin pelaajien tai pelijärjestelmän sanelema. (Järvinen 2008, 50–53.)

### SYSTEEMIELEMENTIT

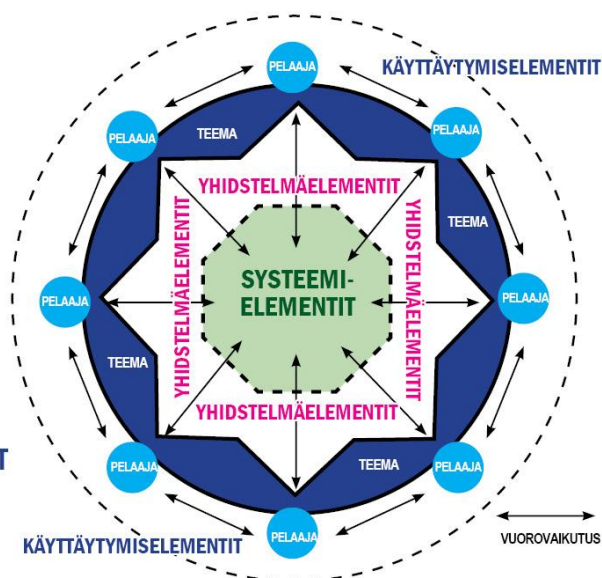
- komponentit
- peliympäristö

### YHDISTELMÄELEMENTIT

- säännöt
- pelimekaniikat
- teema
- käyttöliittymä
- peli-informaatio

### KÄYTTÄYTYMISELEMENTIT

- pelaajat
- konteksti



KUVIO 1. Kaavio kuvastaa kolmen pelielementtikategorian ja yhdeksän pelielementtiluokan välistä vuorovaikutusprosessia (Järvinen 2008, 55).

Järvisen formalistinen peliteoria pyrkii tarjoamaan pelitutkimuksen ja -suunnittelun tueksi käsitteistöä, jonka avulla voidaan analysoida hyvinkin erilaisia pelijärjestelmiä. Toisin kuin esim. Juul (2005, 36), Järvinen ei pyri esittämään pelille tarkkarajaista määritelmää. Sen sijaan erilaiset järjestelmät toteuttavat mallia eri tavoin: joissakin peleissä esiintyy vain osa elementeistä tai ne saattavat yhdistyä toinen toisiinsa (Järvinen 2008, 29–31). Järvisen peliteoriassa painotetaan voimakkaasti kaikkien erilaisten pelijärjestelmien samankaltaisuuksia. Kun mallia sovelletaan videopelien tarkasteluun, nouseekin väistämättä peleistä esille ne ominaisuudet, jotka yhdistävät peliä perinteisempiin pelaamisen muotoihin.

### 2.3 Peliretoriikka

Järvinen (2008, 275–302) käyttää käsitettä peliretoriikka (*game rhetoric*) kuvaamaan pelijärjestelmän ja pelaajan välistä kommunikaatiota. Peliretoriikan avulla pelaajalle välitetään tietoa muuttuvasta pelitilanteesta (usein) pelin teeman puitteissa. Järvinen perustelee retoriikka-käsitteen käyttöä sillä, että pelijärjestelmiin liittyvässä kommunikaatiossa on kysymys myös suostutteluprosessista, jossa järjestelmä pyrkii saamaan pelaajan vuorovaikutukseen kanssaan ja toisaalta pitämään pelaajan kiinnostuneena pelin tavoitteista mahdollisimman pitkään. (Järvinen 2008, 275–302.)

On tärkeää huomata, että Järvisen määrittelemä peliretoriikka eroaa selkeästi mm. pelitutkija Ian Bogostin käyttämästä retoriikka-käsitteestä, jolla viitataan ensisijaisesti mielipiteiden tai näkemysten välittämiseen sosiaalisen tai kulttuurisen kommentaariin muodossa (ks. esim. Bogost 2008). Järvisen peliretoriikka mahdollistaa laajemman merkityksen muodostamisen, mutta ei edellytä sitä käsitteellisesti. Myös mediamusiikin tutkimuksen piirissä on käytetty retoriikka-käsitettä hyvin erilaisissa merkityksissä. Mm. Wingstedt (2008) on viitannut mediamusiikin retoriseksi funktioksi tilanteisiin, joissa musiikin avulla rakennetaan kuvan kanssa vastakkaista tai vaihtoehtoista merkitystä (Wingstedt 2008, 22). Järvinen ei aseta pelien retoriseksi kommunikaatiolle tämän tapaisia reunaehdoja.

Järvinen nostaa esille kuinka Kress ym. (2001a, 3) ovat esittäneet Hallidayn funktionaaliseen lingvistiikan teoriaan liittyen, että kaikissa kommunikaatiojärjestelmissä on läsnä kolme perustavaa funktiota: ideationaalinen, interpersonaalinen ja koherenttinen funktio.

Ideationaalinen funktio tarkoittaa, että järjestelmän on kyettävä viestimään ja kuvaamaan tiettyä asiantilaa ("state of affairs in the world"). Interpersonaalinen funktio taas tarkoittaa järjestelmän kykyä kuvata kommunikaation osapuolten välisiä sosiaalisia ja affektiivisiä suhteita. Lopuksi koherenttinen funktio merkitsee järjestelmän kykyä suhteuttaa kommunikaatio tekstin muihin elementteihin (esim. toisen puhujan näkemyksiin) sekä laajempaan ympäristöön, mikä luo kommunikaatiotilanteeseen yhtenäisyyttä. (Kress ym. 2001a, 3.) Nämä kolme funktiota ovat löydettävissä myös peliretorisesta kommunikaatiosta ja ne auttavat ymmärtämään peliretoriikan eri merkitystasoja.

Ideationaalinen funktio on peliretoriikan kannalta kaikkein yksinkertaisin: yhtenä peliretoriikan keskeisenä tehtävänä on välittää pelaajalle tietoa muuttuvasta pelitilanteesta. Kun esimerkiksi pelielementti peli-informaatio tarkoittaa pelijärjestelmän tallentamaa (pelillisesti merkittävää) tietoa, peliretoriikan ideationaalinen funktio merkitsee tämän tiedon ja siinä tapahtuvien muutosten välittämistä pelaajalle. (Järvinen 2008, 280.)

Interpersoonallinen funktio liittyy sen sijaan läheisesti peliretoriikassa läsnä olevaan suostutteluun. Peleissä kommunikaation osapuolina voidaan pitää pelin pelaajaa (tai pelaajia) sekä muuta pelijärjestelmää. Peliretorisessa kommunikaatiossa pelaaja pyritään suhteuttamaan vallitsevaan pelitilanteeseen ja hänet pyritään pitämään kiinnostuneena pelin tavoitteista esim. palautteen antamisen ja peliin liittyvän (fiktiivisen toimijan) roolin avulla. (Järvinen 2008, 275–302.) Toisaalta peliretoriikan interpersoonallinen funktio liittyy myös peliretoriikan emotionaaliseen puoleen. Järvinen onkin todennut, että yksi mahdollinen tapa ymmärtää peliretoriikkaa, on kuvitella pelijärjestelmä metaforisesti todellisena toimijana, joka pyrkii viestimään emotionaalista tilaansa pelaajalle. Kun järjestelmä on "tyytyväinen" se palkitsee ja ohjaa pelaajaa, mutta kun järjestelmä on "epätyytyväinen" se saattaa rankaista pelaajaa vahingoniloisesti. (Järvinen 2008, 41.)

Koherenssifunktio liittyy pelijärjestelmissä kommunikaation tematisoivaan luonteeseen. Peliretoriikka pyrkii tekemään pelitilanteesta merkityksellisen mahdollistamalla erilaiset tulkinnat ja artikulaatiot. Tämä tapahtuu sitomalla pelijärjestelmän muut elementit osaksi pelin teemaa erilaisin semioottisin keinoin. Pelin teemassa voidaan sen sijaan rakentaa pelijärjestelmän ja jonkin muun järjestelmän välille laajempaa metaforista merkitystä, kuten "*peli on kauhutarina*" tai "*peli on valtakunnan hallinnointia*" (Järvinen 2008, 284–285).

Järvinen esittelee lyhyesti kuinka simulaatio, representaatio ja narratiivi ovat kolme keskeistä tekniikkaa, joita peliretoriikassa voidaan hyödyntää. Simulaatiota Järvinen kuvaa toisen (todellisen) järjestelmän käyttäytymisen mallintamisena pelijärjestelmässä, kun taas representaatiolla tarkoitetaan pelijärjestelmän elementtien materiaalista muotoa ja siihen liittyvää ilmaisua. Narratiivia voidaan taas hyödyntää hyvin monella tavalla peleissä. Koko pelin rakenne ja pelin keskeinen tavoite voidaan tematisoida tarinan muotoon tai pelijärjestelmän yksittäiset osat kuten erilaiset tutoriaalit, prologit ja epilogit voidaan esittää tarinamuotoisena. Narratiivin avulla myös pelaajan ja (pelissä mahdollisesti olevien) pelihahmojen välille voidaan rakentaa empaattista suhdetta ja siten vahvistaa pelaajan samastumista pelihahmoon ja pelaajan kokemusta siirtymisestä osaksi pelin fiktiivistä maailmaa. (Järvinen 2008, 283–285.)

Peliretoriikka on videopeleissä (kuten myös monissa muissa pelijärjestelmissä) luonteeltaan multimodaalista. Järvinen (2008) nostaa esille Kressin ym. (2001b) ajatuksen kommunikaation semioottisista resursseista, joille multimodaaliset kommunikaatiokäytännöt perustuvat. Semioottiset resurssit pitävät sisällään nk. semioottiset moodit, jotka viittaavat viestintäkanaviin ja merkityksenmuodostuksen tapoihin. Esimerkiksi kieli on moodi, joka voi saada ilmaisunsa esim. tekstinä tai puheena. Medialla sen sijaan tarkoitetaan kommunikaation materiaalista perustaa. Esim. teksti voi saada ilmaisunsa musteena paperilla tai kaiverruksena kivitaulussa. (Kress ym. 2001b, 21–22, 112.) Musiikki on videopeleissä vain yksi peliretoriikan muoto (ts. moodi) esim. grafiikan, äänitehosteiden, puheen, animaation ja tekstin ohella, jotka kaikki osallistuvat multimodaaliseen peliretoriseen kommunikaatioon. (Järvinen 2008, 291.) Videopelimusiikin tutkimuksen näkökulmasta onkin kiinnostavaa tarkastella, kuinka musiikki rakentaa peliretorisia merkityksiä yhdessä muiden peliretoriikan muotojen kanssa.

Järvinen (2008) tiivistää ajatuksensa peliretoriikasta kuudeksi peliretoriikkatyypiksi, jotka kuvastavat kommunikaation perimmäistä tarkoitusta ja suhdetta pelin pelaamisen eri vaiheisiin. Gratifikaatioretoriikka (1) on itse pelitilanteesta erillisin retoriikkatyypiksi, ja se tarkoittaa keinoja, joilla pelaaja pyritään saamaan kiinnostumaan pelistä alun alkaen. Motivaatioretoriikka (2) pyrkii motivoimaan pelaajaa omaksumaan pelin kannalta välttämättömän roolin, kun taas päämääräretoriikka (3) viestii pelaajalle pelin tavoitteita pelielementtejä tematisoimalla. Keinoretoriikka (4) pyrkii selventämään pelaajan käytössä



olevia eri pelimekaniikkoja ja palauteretoriikka (5) viestii pelaajalle hänen suoriutumisestaan ja pelin tavoitteiden täyttymisestä tai epäonnistumisesta. Lopputulosretoriikka (6) kertoo lopulta pelin tuloksesta: siitä kuka on voittanut pelin ja kuinka pelaaja on siinä suoriutunut. (Järvinen 2008, 302–303.)

Myös aikaisemmasta videopelimusiikin tutkimuksesta löytyy esimerkkejä siitä, kuinka musiikki voi toteuttaa eri peliretoriikkatyyppisiä. Gratifikaatioretoriikka on retoriikkatyypeistä yleisin ja pelitilanteesta erillisin. Kuitenkin esim. videopelien markkinoinnissa käytettyä musiikkia tai monissa peleissä käytettyä alkumusiikkia voidaan pitää puhtaasti gratifikaatioretoriikkana. Mm. Tukevan (2011, 44) mukaan pelien alkumusiikin tarkoituksena on esitellä pelin maailmaa pelaajalle ja virittää pelaaja pelin tunnelmaan. Tukeva myös kuvaa, kuinka hyvin toteutettu alkumusiikki saa pelaajan innostumaan pelistä välittömästi ja kuinka musiikki edesauttaa pelin maailmaan uppoutumista (Tukeva 2011, 44). Musiikki voi toimia myös motivaatioretoriikkana monilla tavoilla. Muutamina esimerkkeinä mm. Summers (2011) on nostanut esille, kuinka tappelupeleissä nopeatempoinen ja aggressiivinen musiikki pyrkii saamaan pelaajan omaksumaan pelin edellyttämän aggressiivisen hyökkääjän roolin ja toisaalta, kuinka usein sotateemalle perustuvien strategiapelien musiikilla voidaan rakentaa kahden vastakkaisen osapuolen välistä konfliktia ja saada siten pelaaja samastumaan sotajoukkojen johtajan rooliin (Summers 2011).

Kun gratifikaatio ja motivaatioretoriikka liittyvät selkeästi peliretoriikan suostuttelevaan luonteeseen, keino-, päämäärä- ja palauteretoriikka liittyvät muuttuvan pelitilanteen ymmärtämiseen. Esimerkkinä musiikista keinoretoriikkana monet tutkijat ovat nostaneet esille, kuinka klassikkopelissä Super Mario Bros (Nintendo 1985) pelaajan löytäessä pelimaailmasta tähden, pelihahmo muuttuu hetkeksi kuolemattomaksi ja voi tuhota pelin vastustajat juoksemalla vihollisia päin. Tästä viestitään pelaajalle pelin musiikkiraidalla siirtymällä nopeatempoiseen ja energiseen musiikkiin, joka päättyy, kun pelaajalla käytössä olevat pelimekaniikat palautuvat normaaleiksi (ks. esim. Brame 2009, 53).

Musiikki voi toimia myös päämääräretoriikkana monilla eri tavoilla. Hyvin konkreettinen esimerkki löytyy niin ikään Super Mario Bros -pelistä, jossa musiikin nopeutumisella viestitään pelaajalle peliajan loppumisesta (ks. esim. Wahlen 2004b, 4). Tällöin pelaajan täytyy kiirehtiä kentän loppuun mahdollisimman nopeasti, kun aikaisemmin pelaaja on

saattanut keskittyä esim. pisteiden keräämiseen tai salaisten alueiden etsimiseen. Toisaalta musiikki voi viestiä myös yleisemmistä muutoksista pelitilanteessa, mikä saa pelaajan arvioimaan tavoitteitaan uudelleen. Mm. Whalen on nostanut esille, kuinka monissa peleissä musiikin keskeisenä tehtävänä on viestiä pelaajalle muuttuvaa pelitilannetta joko vaarallisena tai turvallisena (Whalen 2004a). Vaarasta viestivä musiikki voidaankin tulkita päämääräretoriikaksi, sillä se saa pelaajan arvioimaan lyhyen tähtäimen tavoitteitaan uudelleen ja esim. valmistautumaan taisteluun tai pakenemaan mahdollista hyökkääjää.

Musiikin avulla voidaan myös antaa palautetta pelaajalle monilla eri tavoilla. Kamp (2010, 32–41) on nostanut esille, kuinka musiikki voi palkita pelaajaa onnistuneesta suorituksesta ja mikäli pelin pelaajalle asettamat tavoitteet ovat helppoja, musiikki sinällään voi nousta hyvin keskeiseksi osaksi pelinautintoa. Toisaalta mm. Summers on kuvannut, kuinka esim. strategiapelissä *Dune 2* (Westwood/Virgin 1992) pelin musiikkiraitaan liittyvillä fanfaareilla viestitään pelaajalle vihollisyksikköjen tuhoamisen onnistumisesta (Summers 2011). Musiikilla on myös keskeinen rooli lopputulosretoriikkana monissa videopeleissä. Mm. Whalen (2004b) kuvaa, kuinka (jo useasti mainitussa) *Super Mario Bros* -pelissä voitto- tai häviömusiikki liittyvät kadenssina kentissä kuultavaan taustamusiikkiin: häviömusiikkina kuultavan laskevan kuvion alleviivatessa pelihahmon putoamista ruudun pohjalle, voittomusiikki vahvistaa pelaajan kokemusta onnistumisesta trioleissa kulkevalla nousevalla VIb – VIIb – I -kadenssilla. (Whalen 2004b, 37; Brame 2009, 51.)

Yhteenvetona voidaan todeta, että tämän tutkimuksen näkökulmasta peliretoriikka tarkoittaa pelijärjestelmään liittyvää multimodaalista kommunikaatiota, jossa pelaajalle välitetään tietoa muuttuvasta pelitilanteesta. Peliretoriikkaan liittyy pyrkimys suostutella pelaajaa omaksumaan pelin edellyttämä rooli ja pyrkimys motivoida pelaajaa pelin tavoitteiden suorittamiseen esim. palautteen antamisen avulla. Samalla peliretorinen kommunikaatio sitoo pelielementtejä osaksi pelijärjestelmän kuorena toimivaa teemaa, jonka tasolla pelijärjestelmän ja jonkin muun järjestelmän välille voidaan rakentaa laajempaa metaforista merkitystä. Esitellyt kuusi peliretoriikkatyyppiä tarjoavat lähtökohdan peliretorisen kommunikaation tarkastelulle. Kuitenkaan peliretoriikkatyytit eivät ole toisensa poissulkevia, ja sama musiikillinen muutos voi toimia samanaikaisesti esim. päämäärä- ja palauteretoriikkana.

Kuten todettua eri peliretoriikan muodot tukeutuvat erilaisille semioottisille resursseille ja merkityksenmuodostuksen käytännöille. Seuraavassa luvussa tarkastellaan millä tavalla musiikki osallistuu merkitysten muodostamiseen perinteisessä audiovisuaalisessa mediassa ja pohditaan, kuinka perinteisen mediamusiikin tutkimuksen teoriaa voidaan (ja kuinka sitä ei voida) hyödyntää videopelimusiikin analyysissä.

### 3 MEDIAMUSIIKKI JA MERKITYS

Tässä luvussa tarkastellaan mediamusiikin semioottisen tutkimuksen käsitteistöä ja pohditaan, kuinka esitetyt teorioita ja luokitteluja voidaan soveltaa videopelimusiikin analyysiin peliretoriikkana. Keskeiseen osaan tarkastelussa nostetaan videopelimusiikin multimedialuonne ja se, kuinka pelimusiikki muodostaa pelitilanteelle merkitystä yhdessä muiden pelissä läsnä olevien medioiden ja peliretoriikan muotojen kanssa. Perinteisen ”lineaarisen” musiikin tutkimukseen tarkoitettun teorian hyödyntäminen videopelimusiikin tarkasteluun ei kuitenkaan ole täysin ongelmatonta.

Yksi soveltamisen haaste liittyy videopelien vuorovaikutteiseen ja ei-lineaariseen luonteeseen. Toisin kuin perinteisessä audiovisuaalisessa mediassa, peleissä eri medioiden välinen suhde syntyy dynaamisesti pelaajan ja muun pelijärjestelmän välisen vuorovaikutuksen pohjalta. Esim. Chion (1994) nostaa voimakkaasti esille, kuinka äänen ja musiikin rooli elokuvassa on lisätä kuvan arvoa ja esim. suunnata elokuvan katsojan huomio tiettyihin kuvan elementteihin. Myös peleissä musiikki saattaa liittyä tiettyyn kuvan elementtiin, mutta kuvan ja musiikin suhde voi muuttua eri pelikertojen välillä (katso esim Collins 2008, 3). Juuri tämän vuoksi medioiden välistä synkronisaatiota painottavat tarkastelutavat soveltuvat sellaisenaan heikosti (monien) videopelien musiikin tarkasteluun.

Toisaalta soveltamista vaikeuttaa myös se, että (kuten edellisestä luvusta on käynyt selväksi) pelit eivät ole vain tarinankerrontaa ja vaikka peleihin usein liittyy narratiivisia piirteitä ja fiktiivisiä maailmoja, ovat pelien kertomat tarinat luonteeltaan usein erilaisia kuin perinteisessä mediassa (ks. Juul 2005). Esim. Gorbman esittää klassikkoteoksessaan *Unheard Melodies: Narrative Film Music* (Gorbman 1987) klassisen Hollywood-musiikin mallin, joka pyrkii kuvaamaan elokuvamusiikin narratiivista roolia 30- ja 40-lukujen yhdysvaltalaisessa mainstream-elokuvassa. Gorbmanin mukaan klassinen Hollywood-musiikki on mm. huomaamatonta ja tiedostamatonta, se noudattaa kuvassa näkyvien kohtausten rakennetta, toimii tunteen kuvajana, auttaa elokuvan narratiivin hahmottamisessa ja luo elokuvakokemukseen yhtenäisyyttä. (Gorbman 1987, 73–91.) Monissa suhteissa pelimusiikki tuntuu toimivan päinvastoin kuin Gorbmanin kuvaama klassinen elokuvamusiikki:

pelimusiikkiin esim. kiinnitetään usein tietoista huomiota ja vain harvoissa peleissä musiikki on toteutettu noudattamaan tarkoin kuvan rakenteita.

Nämä haasteet mielessä pitäen tämän luvun alussa esitellään filosofi ja semiotikko Charles S. Peircen esittämä merkin kolmijako ikoniksi, indeksiksi ja symboliksi, jota voidaan hyödyntää myös pelimusiikin muodostamien merkityssuhteiden tarkastelussa. Tämän jälkeen pohditaan johtoiheen ja topoksen käsitteiden käyttöä kuvaamaan videopelimusiikkiin liittyviä symbolisia merkityksiä sekä nostetaan esille käsitteisiin liittyviä haasteita. Luvun lopuksi pohditaan kuinka Nicholas Cookin (1998) ja Juan Chattahin (2006) esittämiä ajatuksia mediamusiikin metaforisista merkitysrakenteista voidaan hyödyntää videopelimusiikin analyysissä.

### 3.1 Semiotiikan peruskäsitteitä

Merkkejä ja merkitystä tutkiva semiotiikka tarjoaa yhden hyödyllisen näkökulman videopelimusiikin muodostamien merkitysten analyysiin. Charles S. Peircen pragmatistinen semiotiikka lähtee liikkeelle kolmesta kokemuksellisesta mielentilasta (ts. fenomenologisesta kategoriasta): ensiydestä, toiseudesta ja kolmannuudesta. Ensisys tarkoittaa kokemusta unenomaisena tuntemuksena tai kokemusta sellaisenaan ilman järjellistä pohdintaa. Toiseus sen sijaan merkitsee ”reaktion tunnetta”: hetkeä jolloin jokin ilmiö saapuu tietoisuuteemme. Lopuksi kolmannuus tarkoittaa kokemuksen pohdinnallista ja järjellistä puolta, johon liittyy myös uuden oppimista. Kolmeen kokemukskategoriaan perustuen Peirce näkee myös kaikissa merkeissä kolme osaa: merkkivälineen (*representamen*), objektin (*object*) sekä tulkinnoksen (*interpretant*). Merkkiväline tarkoittaa merkin materiaalista (tai ei-materiaalista) muotoa, kun taas objekti tarkoittaa merkin viittauskohdetta. Tulkinnosta Peirce sen sijaan kuvaa merkkivälineen ja objektin välisen suhteen ymmärryksenä. (Peirce 2001[1894].)

Peirce esittää täältä pohjalta lukuisia merkin kolmijakoja, joista kuuluisin lienee merkkien jakaminen ikoneiksi, indekseiksi ja symboleiksi sen perusteella, millä tavalla merkkiväline viittaa objektiin. Ikonit muistuttavat ja imitoivat viittauskohdettaan ja esimerkiksi valokuvaa tai klassista muotokuvaa voidaan pitää ikonina. Sen sijaan indeksissä viittaus perustuu spatio-temporaaliselle läheisyydelle tai syy-seuraus suhteelle. Esimerkiksi tuuliviiri on indeksi tuulen suunnasta. Symboleissa taas viittaussuhde perustuu sopimuksenvaraiselle konventiolle:

esimerkiksi sanat ovat tyypillisiä symboleja. (Peirce 2001[1894].) Mm. Tarastin mukaan sama kolmijako voidaan nähdä myös musiikillisissa merkityssuhteissa. Kuitenkin merkkiluokat eivät ole toisensa poissulkevia ja sama musiikillinen ilmiö voidaan usein tulkita sekä ikonina, indeksinä että symbolina. (Tarasti 2002, 9–13.)

Peircen kolmijako tarjoaa kiinnostavan näkökulman myös videopelimusiikkiin. Ensiksikin indeksinen suhde näyttäytyy pelimusiikissa etenkin silloin, kun tietty musiikki liitetään toistuvasti tiettyyn pelitilanteeseen tai -tapahtumaan. Tällöin musiikista voi muodostua pelaajalle selkeä indeksi, joka osoittaa tietyn tapahtuman. Kun Super Mario Bros -pelissä musiikki nopeutuu kentän suorittamiseen annetun ajan lähestyessä loppuaan, muutamien pelikertojen jälkeen pelaaja oppii, että nopeutuminen on pelijärjestelmän toimintaan liittyvä indeksinen välttämättömyys.

Indeksiseen suhteeseen liittyen on merkittävää tehdä myös ero pelimusiikin ja pelin musiikissa tapahtuvan muutoksen välille, sillä yleisesti vain pelin musiikissa tapahtuva vuorovaikutteinen muutos voi viestiä pelaajalle muutoksesta pelitilanteessa. Musiikin alkaminen, päättyminen, vaihtuminen toiseksi tai musiikissa tapahtuvat dynaamiset muutokset (katso luku 4.3) voivat muodostaa indeksisen suhteen pelitilanteeseen. Luvussa 4 esitelläänkin tapoja, joilla videopelimusiikissa tapahtuvia vuorovaikutteisia muutoksia voidaan kuvata ja luokitella.

Ikoniset merkit perustuvat merkkivälineen ja objektin samankaltaisuudelle. Musiikillisia ikoneja syntyy musiikin ja ei-musiikillisten äänien akustisen tai rakenteellisen samankaltaisuuden perusteella. Tagg (2013, 487) on nostanut esille kuinka niin taide-, populaari- kuin elokuvamusiikissakin voidaan hyödyntää ikonista suhdetta musiikillisen merkityksen muodostamisessa. Videopeleissä musiikin ikoninen suhde voi syntyä pelitilanteen kontekstista ja musiikin suhteesta muihin peliretoriikan muotoihin.

Symbolit taas perustuvat sopimuksenvaraiselle viittaussuhteelle. Chattah (2006, 138–152) on esittänyt elokuvamusiikin semioottiseen tutkimukseen liittyen, kuinka toisaalta johtoaiheet ja topokset (käsite, jota Chattah käyttää hyvin yleisessä merkityksessä) edustavat elokuvan musiikkiraidalla symbolisia merkityssuhteita. Kun johtoaiheissa sopimuksenvarainen viittaussuhde muodostetaan yhden teoksen sisällä, topokset ovat elokuvan ulkopuolelle

viittaavia yleisesti tunnettuja musiikillisia merkkejä (Chattah 2006, 138–152). Seuraavissa kahdessa luvussa pohditaan johtoaihe- ja topos-käsitteiden hyödyntämistä videopelimusiikin analyysissä ja nostetaan esille käsitteisiin liittyviä haasteita.

### 3.2 Johtoaihe pelimusiikissa

Monet pelimusiikista kirjoittaneet tutkijat (esim. Collins 2008; Whalen 2004a; Summers 2011; Brame 2009, 83) ovat käyttäneet johtoaiheen käsitettä (sak. *leitmotif*) kuvaamaan videopelimusiikin symbolisia (yhden pelin sisällä syntyviä) merkityksiä. Elokuvamusiikin tutkimuksessa usein käytetty, alun perin Richard Wagnerin oopperamusiikkiin liitetty käsite tarkoittaa elokuvan tiettyyn henkilöön, tunteeseen tai muuhun asiaan symbolisesti liitettävää musiikillista teemaa (Adorno & Eisler 1994, 4). Johtoaiheissa viittaussuhde objektiin syntyy ensisijaisesti sopimuksenvaraisen toiston pohjalta ja mm. London (2000) on esittänyt, että klassisessa elokuvamusiikissa johtoaiheen viittaussuhde objektiin muistuttaa miltei erisnimien käyttöä kielessä (London 2000, 86–89). Elokuvamusiikissa johtoaiheiden esittely on myös hyvin konventionaalista. Esimerkiksi tiettyyn henkilöön liitetty johtoaihe kuullaankin usein elokuvan alkupuolella ko. henkilön ensiesiintymisen yhteydessä. (London 2000, 87.)

Pelimusiikkiin liittyen mm. Collins toteaa ilman sen suurempia pohdintoja, että pelimusiikissa hyödynnetään johtoaiheita auttamaan pelaajaa tunnistamaan pelin hahmoja, tunnelmia, ympäristöjä tai esineitä (Collins 2008, 130). Whalen (2004a) on taas nostanut esille, kuinka pelissä *Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo 1998) eri peliympäristöön liitettävä musiikki toimii tavallaan käänteisenä johtoaiheena (Whalen 2004a), sillä kun vaikkapa oopperamusiikissa sijainnit ja niihin liittyvät johtoaiheet tuodaan katsojan eteen, joutuu peleissä pelaaja itse kulkemaan johtoaiheiden luokse. Kamp (2010, 10–12) on sen sijaan huomauttanut kuinka, toisin kuin elokuvassa tai oopperassa, pelissä täysin sama musiikillinen materiaali toimii usein johtoaiheena kerta toisensa jälkeen. Kun Theodor Adorno ja Hans Eisler (1994, 4–6) esittivät, että jo 40-luvun elokuvamusiikissa johtoaihe on menettänyt toiston ja variaation puutteen vuoksi ilmaisuvoimansa ja tyhmistynyt pelkäksi ”tienviitaksi”, pelimusiikissa tämä toistuvuus viedään (usein) äärimmilleen. Kamp nostaa kuitenkin esille, kuinka identtinen toisto myös auttaa pelaajaa tunnistamaan musiikkiin liittyvän (pelitilannetta kuvaavan) merkityksen selkeästi ja yksiselitteisesti. (Kamp 2010, 10–12.)

Johtoiheen käsitteeseen liittyy pelimusiikissa selkeä rajanveto-ongelma. Kun miltei mitä tahansa pelillisesti merkittävää musiikkia voidaan kuvata johtoiheena, tuntuu käsite menettävän täysin merkityksensä. Yksi vaihtoehto on käyttää Kampin (2010) esille nostamaa tienviitta-käsitettä pelimusiikin selkeiden indeksisten suhteiden kuvaamiseen ja tukeutua johtoiheeseen vain elokuvamusiikin käytäntöjä lähestyvissä tapauksissa. Esimerkiksi pelissä *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* -pelin tarinan hahmoihin liittyviä, koko pelin ajan hyödynnettäviä ja varioitavia teemoja, voitaisiin tämän jaon puitteissa kuvata johtoiheina. Sen sijaan monissa peleissä läsnä olevaa Whalenin (2004a) kuvaamaa ”vaaramusiikkia” voitaisiin kutsua esim. taisteluun viittaavaksi musiikilliseksi tienviitaksi.

### 3.3 Tyyliviittaukset ja topokset

Järvinen (2008) kuvaa Kressin ja Van Leeuwenin (2001, 21–22) ajatteluun pohjaten, kuinka peliretoriset merkitykset voivat pelin suunnittelun näkökulmasta tukeutua kahdelle semioottiselle periaatteelle: kokemukselle perustuvalla merkityspotentialille (eng. *experimental meaning potential*) tai merkin alkuperälle (eng. *provenance*). Kokemuksellinen merkityspotentiali (joka liittyy läheisesti myöhemmin esiteltävään käsittemetaforateoriaan) tarkoittaa merkityksen perustamista kehollisen viestinnän metaforiselle ilmaisemiselle. Esimerkiksi lauluäänessä kuultavia ominaisuuksia, kuten jännitettä tai karkeutta voidaan Kressin ym. mukaan hyödyntää kaikenlaisessa multimodaalisessa suunnittelussa (ibid 81–85). Sen sijaan merkin alkuperä tarkoittaa materiaalien merkkipälinen lainaamista (eng. *import*) toisesta käyttökäytöstä osana suunnitteluprosessia (ibid 72–74).

Monien videopelien teema perustuu muissa populaarikulttuurimuodoissa syntyneille ja vakiintuneille genreille. Monien pelien musiikissa tukeudutaankin esim. elokuvamusiikin piirissä syntyneisiin tyylikonventioihin ja hyödynnetään täten Kressin ym. (2001) kuvaamaa ajatusta merkkien alkuperästä. Esim. tässä tutkimuksessa analysoidun *Left 4 Dead* -peli perustuu kauhuelokuvateemalle ja myös pelin musiikkiraita pursuaa kauhuelokuvista tuttuja musiikillisia kliseitä, kuten tremoloviuluja ja fortessa soivia vaskipuhaltimia (ks. esim. Donnelly 2005, 88–110). Toisaalta pelimusiikissa voidaan hyödyntää myös yleisempiä sosio-kulttuurisia musiikillisiä viittauksia. Esim. Summers (2011) kuvaa kuinka usein sotateemalle perustuvien strategiapelien musiikkiraidalla rakennetaan pelin teemaa esim. militarististen perkussoiden ja sotilasfanfaarien avulla (Summers 2011). Chattah (2006, 143–151) on



käyttänyt elokuvamusiikin semioottisessa tutkimuksessa *topos*-käsitettä (eng. *topic*) kuvaamaan tämän tapaisia yleisesti tunnettuja sosio-kulttuurisia musiikillisiä viittauksia.

Leonard Ratnerin (1980) lanseeraama ja mm. Kofi Agawun ja Raymond Monellen edelleen kehittämä topoteoria on alun perin liittynyt taidemusiikin ja erityisesti klassismin ajan musiikin semioottiseen tutkimukseen. Topoteoria pyrkii osoittamaan kuinka monet musiikilliset rakenteet ja kuviot toimivat konventionaalisina merkkeinä, jotka ko. musiikkikulttuurin tunteva kompetentti kuulija osaa yhdistää tiettyyn yleisesti tunnettuun merkitykseen (Agawu 1985, 49–50). Esimerkiksi wieniläisklassisessa musiikissa tietyt tanssirytmit ja musiikkityylit välittävät selkeän sosio-kulttuurisen merkityksen ja vaikkapa menuetti liitetään vahvasti yläluokkaiseen kulttuuriin, kun taas ranskalaisen alkusoiton tyyliin sävelletty musiikki voi kuvastaa pikkutarkkaa seremoniallisuutta. (Monelle 2006, 4–5.)

Monelle on myöhemmin pyrkinyt laajentamaan topoteorian historiallista perspektiiviä ja todennut, kuinka toposten käyttö on värittänyt koko länsimaisen taidemusiikin historiaa. Monelle kuvaa kuinka mm. itkuun, valitukseen ja suruun liitetty pieni laskeva sekunti eli nk. *pianto*-topos, on ollut läsnä länsimaisessa musiikissa jo 1500-luvulta lähtien. (Monelle 2006, 4–5, 8.) Toisaalta eri aikakausina topoksia on hyödynnetty eri tavalla ja niihin liitetyt merkitykset sekä toposten musiikillinen muoto ovat kokeneet muutoksia. Esim. *pianto*-topos liitettiin 1500-luvulla melko yksiselitteisesti itkemisen musiikilliseen kuvaamiseen. Tämän jälkeen topokseen liittyvä merkitys on laajentunut kuvaamaan yleisemmin surua, katumusta ja menetystä. (Monelle 2000, 17.)

Vaikka topokset ovat luonteeltaan konventionaalisia ja sopimuksenvaraisia, Monelle näkee topoksissa myös ikonisuutta ja indeksisyyttä. Esim. *pianto*-topos on selkeästi ikonisessa suhteessa valittavaan huokaukseen, mutta toisaalta topokseen liitetyt laajemmat yleiset merkitykset ovat luonteeltaan indeksisiä, sillä valittavaa huokausta voidaan pitää indeksisenä merkinä koetusta ahdingosta ja surusta. (Monelle 2000, 17.)

Videopelimusiikin tutkimuksen kannalta tyyliviittaukset ja topokset tarjoavat yhden tavan ymmärtää, kuinka musiikki voi osallistua pelin teeman rakentamiseen ja pelielementtien tematisointiin. Yleisesti tunnistettavien musiikillisten konventioiden (ja jopa musiikillisten

kliseiden) hyödyntäminen pelimusiikissa saattaa myös helpottaa pelaajaa ymmärtämään musiikin välittämän pelillisen merkityksen yksiselitteisesti.

### 3.4 Musiikilliset metaforat

#### 3.4.1 Metafora ja esikielelliset merkitysrakenteet

Puhekielessä metafora tarkoittaa kielikuvaa, jossa kahta sanaa verrataan toisiinsa kirjaimellisesti otettuna valheellisesti. Kielellisessä metaforassa tapahtuu merkityssiirtymä, jossa jälkimmäisen sanan (lähteen) merkitys siirretään ensimmäiselle sanalle (kohteelle).

Georg Lakoffin ja Mark Johnsonin (1980) esittämän käsittemetaforateorian mukaan metafora ei kuitenkaan ole vain kielellinen ilmiö, vaan keskeinen inhimillinen maailman jäsentämisen tapa. Käsittemetaforateorian mukaan ajattelu ja maailman käsitteellistäminen ovat metaforisia prosesseja, joissa usein abstraktimpaa käsitealuetta (ts. domainia) pyritään selittämään konkreettisemmän avulla. Lakoff ja Johnson kuvaavat, kuinka monet arkipuheen vakiintuneet metaforiset ilmaukset ilmentävät kognitiivisia rakenteitamme ja niihin liittyviä laajempia käsitteellisiä metaforia. Esimerkiksi ilmaukset kuten ”älä tuhlaa aikaani”, ”olen käyttänyt liikaa aikaa” tai ”kulkemalla oikotietä pitkin voin säästää tunnin” ilmentävät kaikki samaa käsitteellistä metaforaa AIKA ON RAHAA. Käsittemetaforat ovat kulttuurisidonnaisia ja ne heijastavat ajattelutottumuksiamme, nostaen esille tiettyjä kohdekäsitteen ominaisuuksia ja piilottaen toisia. Esimerkiksi AIKA ON RAHAA -metafora korostaa ajan arvokkuutta ja rajallisuutta. (Lakoff & Johnson 1980, 7–10.) Osassa käsittemetaforia on myös läsnä selkeä suunta ja säännönmukaisuus. Esimerkiksi iloisuus ja terveys liitetään usein ylöspäin suuntautuvaan liikkeeseen, kun taas surullisuus ja sairaus suuntautuvat alaspäin (Lakoff & Johnson 1980, 14–17). Käsittemetaforissa läsnä olevien domainien ei tarvitse olla luonteeltaan kielellisiä, vaan ne voivat kuulua myös toiseen modaaliteettiin tai ymmärryksen alueeseen. Musiikintutkija Lawrence Zbikowski (2008, 516) onkin huomauttanut, että myös länsimaista tapaa puhua säveltaajuudesta äänen ”korkeutena”, voidaan pitää kulttuurisidonnaisena käsittemetaforana, sillä esimerkiksi Balin ja Javan kulttuurissa säveliä kuvataan perinteisesti joko suurina tai pieninä, korkeusmetaforan sijaan. (Zbikowski 2008, 516.)

Johnsonin (1987) ja Lakoffin (1987) mukaan ajattelun metaforisuuteen liittyviä merkityssiirtymiä voidaan selittää nk. mielikuvaskaemojen (eng. *image schema*) avulla. Mielikuvaskaemat ovat sinällään merkityksellisiä esitietoisia rakenteita, jotka perustuvat toistuville kehollisille kokemuksille ja aistihavainnoille. Mielikuvaskaemat yhdistävät kaikkia havaitsemisen muotoja ja ne toimivat välittäjänä käsitealueiden välillä tapahtuvassa merkityssiirtymässä. (Johnson 2005, 18–19; Hampe 2005, 1–2.) Esim. käsitystämme etäisyydestä, kehästä, kokonaisuus-osa -suhteesta tai säiliöstä voidaan pitää mielikuvaskaemoina. Mielikuvaskaemat eivät kuitenkaan muodosta tarkkaan rajattua yhtenäistä joukkoa, vaan eri kognitiotutkijat ovat mieltäneet mielikuvaskaemat erilaisina ryhminä. (Hampe 2005, 2–4.)

Ajatus mielikuvaskaemoista on myös läheisessä suhteessa psykologi Daniel Sternin (2010) esittämän vitaaliaffektiteorian kanssa. Vitaaliaffektit ovat perustavia dynaamisia ajallisia kokemuksia, jotka toimivat kaiken ihmisten välisen vuorovaikutuksen ja kaiken dynaamisesti muuttuvan kokemisen perustana. Vaikka vitaaliaffektit ovat luonteeltaan esikielellisiä, niitä voi yrittää kuvata sanoilla kuten ”räjähtävä”, ”kiihtyvä” tai ”vaimeneva”. Sternin mukaan jo vastasyntyneellä on kyky tunnistaa tämän kaltaisia dynaamisia muutoksia ja esimerkiksi äidin ja vastasyntyneen välinen kommunikaatio perustuu tälle perustavalle kokemisen tavalle. Vitaaliaffektit ovat yhteisiä kaikille aisteille ja Sternin mukaan vitaaliaffekteilla on myös keskeinen rooli eri taidemuotojen välisten suhteiden mahdollistajana. (Stern 2010.) Sternin mukaan esim. musiikin voimakkuuteen, tempoon tai artikulaatioon liittyvä ilmaisupotentiaali perustuu nimenomaan vitaaliaffekteille (ibid. 82–83). Samoin esim. elokuvassa kuvan rajaus tai liike saavat ilmaisuvoimansa samasta perustavasta dynaamisesta kokemisen tavasta (ibid. 93–95). Kuvaskaema- ja vitaaliaffektiteorioiden suhdetta mediamusiikin muodostamiin merkityksiin pohditaan lisää luvussa 3.4.3 nk. suuntaavien musiikillisten metaforien yhteydessä.

### **3.4.2 Multimodaaliset metaforat**

Kuten todettua metaforisessa merkityksenmuodostuksessa läsnä olevien domainien ei tarvitse olla kielellisiä, vaan lähde- ja kohdedomainit voivat edustaa myös muita ilmaisu- ja kokemusmuotoja. Esim. eleet, kuvat, äänet ja musiikki voivat toimia osana metaforista merkityksenmuodostumista. Multimodaalisissa metaforissa merkitys rakentuu kokonaan tai

osittain eri moodiin kuuluvien käsitteiden välille. (Kövecses 2002, 72.) Tästä lähtökohdasta käsin monet musiikintutkijat ovatkin ottaneet metaforan käsitteen keskeiseen rooliin tarkastellessaan musiikin muodostamia merkityksiä. Esim. Lawrence Zbikowski on tukeutunut käsittemetaforateoriaan analysoidessaan musiikin roolia multimodaalisten merkitysten muodostamisessa. Zbikowski on analysoinut mm. sävelmaalailu-tekniikkaa multimodaalisena metaforana, jossa laulun sanat ja musiikki siirtävät ominaisuuksia toinen toisilleen ja muodostavat näin laajemman emergentin merkityksen kuulijalle. (Zbikowski 2008.)

Nicholas Cook (1998) päätyy sen sijaan kirjassaan *Analysing musical multimedia* toteamaan, kuinka kaikki multimedia voidaan nähdä pohjimmiltaan metaforisena prosessina, jossa eri mediat siirtävät ominaisuuksia toisilleen (Cook 1998, 70). Cookin mukaan multimediassa keskeistä on juuri eri medioiden väliset erot ja samankaltaisuudet. Samalla tavalla, kuin käsittemetaforassa läsnä oleva lähdedomaini piilottaa ja nostaa esille ominaisuuksia kohdedomainista, myös multimediassa läsnä olevat mediat voivat siirtää ominaisuuksiaan toinen toisilleen. Cook perustelee metafora-ajatteluaan osittain myös Cohenin ja Marshallin musiikkipsykologisten tutkimusten tuloksilla (ks. esim. Cohen 2005), joissa on osoitettu kuinka musiikki ja liikkuva kuva yhdessä vaikuttavat toistensa havainnointiin, nostavat toisistaan esille eri ominaisuuksia ja muodostavat yhdessä odottamattomia emergenttejä merkityksiä (Cook 1998, 67–69). Mm. Whalen (2007, 71) on todennut, että Cookin metaforamalli toimii monia elokuvamusiikin teorioita parempana pohjana videopelimusiikin tarkastelulle yleisyytensä ja semanttisten elementtien välistä vuorovaikutusta painottavan näkökulmansa ansiosta (Whalen 2007, 71).

Cookin (1998) mukaan multimediamusiiikin analyysin tulee lähteä liikkeelle medioiden välisten samankaltaisuuksien tarkastelusta. Samankaltaisuus voi olla luonteeltaan mm. ikonista, symbolista, liikkeeseen tai temporaalisuuteen perustuvaa. Kuitenkin samankaltaisuuksien etsintä toimii vain lähtökohtana, jonka jälkeen pyritään osoittamaan, kuinka eri mediat siirtävät ominaisuuksiaan toinen toisilleen ja rakentavat yhdessä (mahdollisesti) laajempaa emergenttiä metaforista merkitystä. (Cook 1998, 75–86.) Cook päätyy esittelemään kolme medioiden välistä suhdetta kuvaavaa multimediamallia, joita vasten multimediateoksia tai niiden osia (eng. *instances of multimedia*) voidaan tarkastella.

Mediat voivat olla yhdenmukaisia (eng. *conformance*), toisiaan täydentäviä (eng. *complementation*) tai kilpailevia (eng. *contest*). (ibid. 100.)

Mallin määrittämiseksi Cook (1998) esittelee kaksi testiä. ”Samanlaisuustestin” avulla määritellään aluksi ovatko mediat yhdenmukaisia. Jos medioiden välinen suhde muistuttaa Lakoffin ja Johnsonin (1980, 44–45) ajatusta yhdenmukaisesta (eng. *consistent*) metaforasta<sup>2</sup>, on mediasuhde yhdenmukainen. Cook jakaa yhdenmukaisen suhteen kolmeen alaluokkaan. Kolmipohjaisessa suhteessa medioiden yhdenmukaisuus perustuu kolmannelle elementille: esimerkiksi molemmat mediat ilmentävät tiettyä emootiota samalla tavalla. Kaksisuuntaisessa yhdenmukaisuudessa on kysymys siitä, että kaksi mediaa siirtävät toisilleen täysin samat ominaisuudet. Yksisuuntaisessa yhdenmukaisuudessa toinen medioista on selkeästi ensisijainen suhteessa toiseen. (Cook 1998, 101–102.)

Jos mediat eivät ole yhdenmukaisia siirrytään ”erilaisuustestiin”, jossa tarkastellaan ovatko mediat ristiriitaisia (eng. *contradictory*) keskenään. Cook kuvaa ristiriitaisuutta tilanteena, jossa molemmissa medioissa on nähtävissä sama perusrakenne, mutta ne nostavat esille kilpailevia merkityksiä rakenteeseen liittyen ja pyrkivät siirtämään omat ominaisuutensa toinen toiselleen. Jos medioiden välinen suhde osoittautuu ristiriitaiseksi, on kyse kilpailevasta mediasuhteesta. Jos taas medioiden välillä ei ole nähtävissä konfliktia ja esim. mediat toteuttavat selkeästi eri rooleja, on kyse täydentävästä suhteesta. (Cook 1998, 102–105.)

Multimedian metaforateoriassa painottuu voimakkaasti konstruktivistinen ajattelutapa. Cook (1998) toteaa useasti, kuinka multimediasa läsnä olevat mediat eivät vain välitä viestiä tai merkitystä, vaan osallistuvat aktiivisesti merkityksen rakentamiseen. Toisaalta Cook myös hyökkää hyvin voimakkaasti absoluuttista musiikkikäsitystä vastaan ja toteaa, kuinka musiikin merkitykset ovat aina potentiaalisia, kontekstisidonnaisia ja ”puhdas musiikki”

---

<sup>2</sup> Lakoff ja Johnson (1980, 44–45) erottavat yhdenmukaiset ja koherentit metaforat toisistaan. Puhekielen metaforat kuten ”*parisuhde on ajautunut karille*” tai ”*parisuhde on uppoava laiva*” ovat yhdenmukaisia sillä, ne korostavat täysin samalla tavalla käsittemetaforaa RAKKAUS ON MATKA. Sen sijaan ilmaus ”*parisuhde on umpikujassa*” on koherentti edellisten kanssa, sillä se rinnastaa parisuhteen automaattisesti merimatkan sijaan. (Cook 1998, 99.)

pelkkää esteetikkojen ja musiikintutkijoiden fiktiota (ibid. 92, 270). Cook mieltää myös multimedian käsitteenä hyvin lavasti ja tarkastelee mm. elokuvaa, oopperaa, lauluja, musiikkivideota, mainoksia ja jopa levyjen kansitaidetta metafora-teorian valossa.

Tästä huolimatta Cook (1998) analysoi tarkemmin vain perinteistä lineaarista audiovisuaalista multimediaa ja kiinnittää analyyseissaan paljon huomiota erityisesti musiikin ja kuvan väliseen synkronisaatioon. Tässä tutkimuksessa pyritään kuitenkin hyödyntämään yhdenmukaisuuden, täydentämisen ja kilpailemisen käsitteitä yleisemmällä tasolla kuvaamaan, kuinka musiikki yhdessä muiden peliretoriikan muotojen kanssa osallistuu pelijärjestelmän elementtien tematisointiin ja pelin teeman rakentamiseen.

### **3.4.3 Suuntaava, rakenteellinen ja symbolinen metafora**

Kun Cook (1998) tarkastelee mediamusiikin metaforista luonnetta hyvin yleisellä tasolla, Chattah (2006) on pyrkinyt luokittelemaan yksittäisten musiikillisten metaforien käyttöä elokuvamusiikissa. Chattah on esitellyt kolme erilaista tapaa, joilla elokuvamusiikki voi osallistua metaforisten merkitysten rakentamiseen. Ensiksikin musiikki voi toimia edellä kuvatun kaltaisena suuntaavana ja säännönmukaisena metaforana. Tällöin musiikillisissa parametreissa kuultava lineaarinen muutos muodostaa metaforan toisen käsitteellisen alueen kanssa. Esimerkiksi äänenvoimakkuudessa (forte – piano) sävelkorkeudessa (korkea – matala), musiikin tempossa (nopea – hidas) tai harmonian rakenteessa (konsonoiva – dissonoiva) voidaan havaita tällaisia lineaarisia muutoksia. (Chattah 2006, 29–40.) Toiseksi musiikin rakenteet voivat toimia metaforisen merkityksenmuodostuksen perustana. Tällöin metaforinen suhde perustuu musiikin ja toisen domainin rakenteellisille samankaltaisuuksille. Esimerkiksi elokuvassa musiikillinen kadenssi mielletään usein metaforisesti tarinan päätepisteeseen saapumiseksi. (Chattah 2006, 41–46.) Kolmantena tapana valmiin musiikin ja esim. populaarimusiikin käyttö elokuvassa voi synnyttää metaforisia merkityksiä. Tällöin käytetyn kappaleen nimi, sanoitukset tai kulttuurihistoria voivat osallistua metaforisen merkityksen muodostamiseen. (Chattah 2006, 60–65.)

Yksi tyypillinen esimerkki suuntaavan metaforisen suhteen hyödyntämisestä mediamusiikissa on nk. *mickeymousing*-tekniikka, jossa kuvan liikettä korostetaan tarkoin synkronoidulla musiikkiraidalla (ks. esim. Chion 1994, 121–122). Whalen (2004) on kuvannut kuinka

*mickeymousing*-tekniikkaa voidaan hyödyntää myös videopeleissä ja miten esim. Super Mario Bros -pelissä pelaajan hyppyä säestäviä nousevia glissandoja voidaan pitää eräänlaisena *mickeymousing*-tekniikan pelillisenä sovelluksena (Whalen 2004a). Kuitenkin pelimusiikissa tämän tapaisia suuntaavia metaforia voidaan rakentaa myös ei-synkronisesti (tätä pohditaan erityisesti luvun 7.1 Left 4 Dead -pelin analyysissä). Kiinnostavalla tavalla videopelimusiikissa voidaan myös hyödyntää suuntaavaa metaforista suhdetta hyvin yleisesti pelitilanteen kuvaamiseen. Esim. Summers (2011) kuvaa, kuinka Civilization IV -pelissä pelaajan luotsaaman sivilisaation kasvaessa suuremmaksi ja vauraammaksi myös pelin taustamusiikki muuttuu melodisesti yhtenäisemmäksi, täydemmin orkestroiduksi ja vahvemmaksi (Summers 2011).

Suuntaava metaforinen suhde liittyy läheisesti aiemmin esiteltyihin kuvaskeema- ja vitaaliaffektiteorioihin, jotka selittävät kuinka musiikillinen muutos voi rakentaa merkitystä yhdessä toisen käsitteellisen alueen kanssa. Chattah (2006) on tarkastellut suuntaavia metaforia elokuvamusiikissa vain lineaarisuus-skeeman valossa, mutta toisaalta myös muut mielikuvaskemat voivat tarjota näkökulmia mediamusiikin analyysiin. Esim. Johnsonin (1987) kuvaama kehä-skeema, joka tarkoittaa samaan alkupisteeseen kerta toisensa jälkeen palaavaa toistuvaa liikettä, on usein löydettävissä myös musiikista. Esim. tonaaliselle musiikille tyypillistä vuorottelua harmonian jännitteisyyden ja purkautumisen välillä voidaan pitää kehä-skeemalle perustuvana rakenteena (ks. esim. Rautio 2004, 164). Toisaalta myös vitaaliaffektiteoria tarjoaa vaihtoehdoisen näkökulman suuntaavaan metaforiseen suhteeseen. Videopeleissä musiikki voikin rakentaa metaforista merkitystä vaikkapa pelihahmon visuaalisen kuvauksen kanssa siten, että sekä musiikissa, että hahmon animaatiossa tai liikkeessä on läsnä sama vitaaliaffektinen muutos.

Rakenteelliset metaforat ovat myös hyvin yleisiä pelimusiikissa. Monissa peleissä pelin häviäminen tematisoidaan narratiivisesti pelihahmon kuolemaksi. Hyvin tyypillisesti kuolinanimaatioiden kanssa samanaikaisesti kuullaan myös musiikillinen kadenssi. Toisaalta musiikin rakenteellisella muutoksella voidaan antaa palautetta pelaajalle ja viestiä pelin tavoitteiden täyttymisestä. Monissa pelissä musiikillista siirtymää soivan kappaleen eri osien välillä voidaan hyödyntää pelaajalle annettuna positiivisena palautteena, joka samalla kannustaa ja motivoi pelaajaa jatkamaan pelaamista (ks. esim. luku 6.2).

Toisaalta videopeleissä voidaan elokuvamusiikin tavoin käyttää myös valmista musiikkia luomaan symbolisia metaforisia merkityksiä. Mm. Gibbons (2011) kuvaa, kuinka Bioshock-pelissä (2K Games 2007) kuultavaan 40- ja 50-lukujen populaarimusiikkiin liittyvät konnotaatiot rakentavat pelijärjestelmälle täysin uudenlaisen ironisen merkityksen. Bioshock-pelissä pelaaja joutuu jatkuvasti väkivaltaisten hyökkäysten kohteeksi dystopiaksi muuttuneessa vedenalaisessa metropolissa. Pelin taustamusiikkina kuullaan kuitenkin kepeitä ja optimistisia swing ja easy listening -klassikoita. Myös esimerkiksi kappaleiden sanoitukset ja nimet kommentoivat jatkuvasti Bioshockin pelitapahtumia ja peliympäristöä. (Gibbons 2011.) Tässä tutkimuksessa tarkasteltavissa peleissä ei kuitenkaan esiinny lainkaan valmista musiikkia, joten symbolisten metaforien tarkastelu rajautuu esitetyistä pelimusiikkianalyyseista pois.



## **4 VIDEOPELIMUSIIKIN VUOROVAIKUTTEISUUS**

Kuten aiemmista luvuista on käynyt selväksi, videopelimusiikki eroaa monessa suhteessa muista mediamusiikin muodoista. Tässä luvussa nostetaan esille aikaisemman peliaudion ja -musiikin tutkimuksen piirissä syntyneitä käsitteitä ja luokituksia, joiden avulla pelimusiikin vuorovaikutteisuuden toteutusta voidaan kuvata. Erityisenä menetelmänä esitellään Jason Bramen (2009) kehittämä muotoanalyysimenetelmä pelimusiikin ei-lineaarille muodolle, jota sovelletaan pelimusiikkianalyseissa havainnollistamaan pelien musiikillisten kokonaisuuksien muodostamaa rakennetta.

### **4.1. Videopelimusiikki ja musiikillinen objekti**

Tässä tutkimuksessa videopelimusiikkia tarkastellaan osana pelaajan ja pelijärjestelmän välistä peliretorista kommunikaatiota. Niinpä lienee selvää, että pelien soundtrack äänitteet ja esimerkiksi vanhoilla pelilaitteilla toteutettu Chip Tune -musiikki rajautuvat tässä tutkimuksessa videopelimusiikki-käsitteen ulkopuolelle.

Huiberts (2010, 21) on lisäksi huomauttanut, että videopelimusiikki (tai muu audio) voi olla neljässä suhteessa pelattavaan peliin. Musiikkia voidaan kuulla vuorovaikutteisen pelitilanteen aikana, vuorovaikutteisen ei-pelillisen tilanteen aikana (esim. pelin valikoissa), ei-vuorovaikutteisen pelitilanteen aikana (esim. pelien introt ja elokuvalliset-kohtaukset) tai itse pelijärjestelmästä selkeästi erotettuna (esimerkiksi pelin asennuksen aikana tai pelin markkinoinnin yhteydessä). (Huiberts 2010, 21.) Tässä tutkimuksessa videopelimusiikin käsitteellä viitataan nimenomaan vuorovaikutteiseen pelitilanteeseen selkeästi liittyvään musiikkiin.

Yleisesti videopelimusiikki voidaan erottaa pelijärjestelmän muista ääniobjekteista kuten äänitehosteista, äänimaisemasta tai pelihahmojen dialogista melko helposti. Kuitenkin joissakin peleissä tällainen rajanveto saattaa olla hankalaa. Esimerkiksi 80-luvun pelikonsolleille kehitetyissä peleissä jo pelkästään teknologiset rajoitukset toivat musiikkia ja äänitehosteita lähemmäs toisiaan, kun yksinkertaisten äänipiirien muutamaa oskillaattoria

jouduttiin käyttämään niin musiikin kuin äänitehosteidenkin tuottamiseen (ks. esim. Collins 2008, 7–36). Tämän vuoksi esimerkiksi Super Mario Bros:ssa (Nintendo 1985) pelihahmon hyppyä säestää ylöspäin kulkeva glissando ja löydetty kolikko kilahtaa pelaajan pistetilille murrettuna kvinttinä (esim. Whalen 2004a). Toisaalta myös pelintekijöiden esteettiset valinnat saattavat hämärtää rajanvetoa musiikin ja muiden äänien välillä. Esimerkiksi Silent Hill -kauhupelissä kuultavaa radion kohinan voidaan katsoa rakentavan musiikillisia merkityksiä äänenkorkeuden, rytmien ja toiston avulla (Whalen 2007, 76) kun taas Portal 2 -pelin (Valve 2011) tykkitornit puhuvat pelaajalle ”laulaen” lyhyitä syntetisoituja melodiakatkelmia. Pelin lopussa tykkitornit myös ”laulavat” pelin loppumusiikkina kuultavan ”We want you gone” -kappaleen.

Jason Brame (2009, 23) on esittänyt, että videopelin musiikkiraidan voidaan katsoa koostuvan musiikillisista objekteista. Musiikillinen objekti eroaa pelin muista ääniobjekteista (kuten äänitehosteista) siinä, että se sisältää vähintään yhden tunnistettavan musiikillisen motiivin, ts. rytmisen, harmonisen tai melodisen musiikillisen idean. (Brame 2009, 23.) Tässä tutkimuksessa käytetään käsitettä musiikillinen objekti kuvaamaan kaikkia pelin musiikillisia kokonaisuuksia. Kokonainen kappale, kappaleen osa tai vaikkapa yksittäinen motiivi ovat musiikillisia objekteja, jos ne voidaan kuulla pelin aikana toisistaan erillisinä kokonaisuuksina tai jos niiden välillä voidaan siirtyä vuorovaikutteisesti.

## 4.2 Musiikilliset transitiot

Jos pelin musiikkiraita koostuu musiikillisista objekteista, voidaan objektien välisiä siirtymiä kuvata musiikillisiksi transitioiksi. Collins (2008, 146) on eritellyt kolme yleistä tapaa, joilla transiatio musiikillisesta objektista toiseen voidaan pelissä toteuttaa. Suorat transitiot olivat tyyppisiä etenkin 8- ja 16-bittisille pelikonsoleille kehitetyissä peleissä. Äkillinen ja yllättävä siirtyminen objektista toiseen saattaa kuitenkin vaikuttaa musiikillisesti luonnottomalta tai epäsoinnuisealta ja siten häiritä pelikokemusta. Nykyisin on hyvin yleistä käyttää musiikillista vaimennusta pehmentämään siirtymäkohtia. Vaimennustransitiossa soiva objekti voidaan joko nopeasti vaimentaa ja sen jälkeen aloittaa seuraava tai vaihtoehtoisesti objektit voidaan ristivaimentaa keskenään. Kolmantena transiitotyyppinä Collins esittelee nk. ”stingerin”, jossa uusi objekti keskeyttää soivan musiikin poikkeuksellisen voimakkaalla tai muutoin

shokeeraavalla soinnulla. Tällainen tehokeinona käytettävä iskutransitio vie pelaajan huomion pois suoraan siirtymään liittyvästä musiikillisesta epäjatkuvuudesta. (Collins 2008, 146.)

Suoran, vaimennus- ja stinger-transition lisäksi joissakin peleissä on hyödynnetty myös monimutkaisempia siirtymiä, jotka mahdollistavat paremman musiikillisen jatkuvuuden, mutta vaativat pelisäveltäjältä suurta työmäärää ja ei-lineaarista lähestymistapaa säveltämiseen. Niin kutsutussa cue-to-cue-transitiossa siirtymä toteutetaan tarkkaan ajoitetulla suoralla transitiolla. Kun peliä ohjaava järjestelmä haluaa toteuttaa transition, odotetaan musiikin toistossa seuraavaa ennalta määriteltyä kohtaa, jossa siirtymä voidaan toteuttaa musiikillisesti luonnollisen kuuloisesti. Toisaalta cue-to-cue-transitiossa voidaan hyödyntää myös erikseen sävellettyjä siirtymiä nk. transitiomatriisin avulla. Tällöin säveltäjä on kirjoittanut suuren joukon transitiokatkelmia ja pelin musiikkijärjestelmä valitsee toiston vaiheen mukaan kahden objektin väliin parhaiten soveltuvan välikkeen. (Collins 2007, 272.)

Suurin cue-to-cue-transitioihin liittyvä ongelma on siirtymän viivästyminen. Jos musiikillisella muutoksella halutaan viestiä pelaajalle pelitilanteen muutoksesta, muutaman sekunnin viive on usein aivan liian pitkä. (Collins 2007, 272.) Van Geelenin (2008, 97) mukaan myös käytetty musiikkityyli vaikuttaa siihen, kuinka taajaan siirtymäkohtia voidaan musiikkiin sijoittaa. Kun lyyrisessä ja melodisessa musiikissa siirtymäkohta voi olla korkeintaan muutamien tahtien välein, esim. rytmisesti orientoituneessa konemusiikissa siirtymäkohtana voidaan käyttää miltei mitä iskuja tahansa. (Van Geelen 2008, 97.)

### **4.3 Dynaaminen musiikki**

Pelin aikana kuultavat musiikilliset objektit rakentuvat soivaksi yhtenäiseksi kokonaisuudeksi vuorovaikutussuhteessa pelaajan toiminnan kanssa. Esimerkiksi monissa peleissä peliympäristön eri osa-alueisiin liitetään omat musiikilliset objektinsa, jotka toistuvat (ts. luoppaavat) jatkuvana taustamusiikkina, kunnes pelaaja päättää siirtyä pelin toiselle alueelle. Näin ollen pelaajan toiminta sanelee sen, kuinka pitkään mikäkin musiikillinen objekti pelissä kuullaan ja milloin musiikin toistossa siirrytään objektista toiseen. Toisaalta pelimusiikissa voidaan myös hyödyntää erityisiä vuorovaikutteisen musiikin sävellystekniikoita, joilla musiikki voidaan saada mukautumaan läheisemmin pelitapahtumiin.

Karen Collins (2008, 125–127) on pyrkinyt kirjassaan *Game Sound* kokoamaan yhteen joukon käsitteitä, joiden avulla videopeliaudion vuorovaikutteisuutta voidaan lähteä kuvaamaan. Collins käyttää käsitettä interaktiivinen audio kuvaamaan ääniä, jotka syntyvät pelissä pelaajan suoran syötteen perusteella. Esimerkiksi jos pelaajan painaessa peliohjaimen näppäintä kuullaan tietty äänitehoste on se luonteeltaan interaktiivinen. Sen sijaan Collins viittaa käsitteellä adaptiivinen audio ääniin, jotka mukautuvat yleisemmin pelitilanteeseen. Collins kuvaa esimerkkinä, kuinka Super Mario Bros -pelissä ajan loppuessa pelin musiikin tempo nousee nopeammaksi. Collins käyttää yleisempää käsitettä dynaaminen audio kuvaamaan molempia yllä kuvattuja peliaudion kategorioita. (Collins 2008, 125–127.)

Kamp (2010) on kuitenkin huomauttanut, että Collins (2008) soveltaa kahta dynaamisen audion kategoriaa melko epäjohdonmukaisesti musiikkiin. Epäselväksi jää esim. minkä tyyppistä pelaajan ”suoran syötteen” tulee olla, jotta musiikkia voidaan kuvata interaktiiviseksi. (Kamp 2010, 29.) Jotta epäselvyyksiltä vältyttäisiin, tässä tutkimuksessa käytetään vain dynaamisen musiikin käsitettä kuvaamaan kaikkea voimakkaasti vuorovaikutteista musiikkia.

Dynaamista musiikkia voidaan myös luokitella musiikissa tapahtuvien muutosten perusteella. Jasper Kaaen (2008, 88–89) mukaan musiikin dynaamiset muutokset (kuten mikä tahansa musiikillinen muutos) voidaan jakaa kahteen pääryhmään: vertikaaliseen ja horisontaaliseen musiikilliseen muutokseen. Vertikaalisuus viittaa sellaisiin muutoksiin, jotka näkyisivät nuotein kirjoitettuna partituurin pystyakselilla. Esimerkiksi soitinäänten dynaamista lisäämistä tai vähentämistä musiikista voidaan pitää vertikaalisena dynaamisena muutoksena. Sen sijaan musiikissa aikaan sidotut muutokset, jotka näkyisivät partituurin vaaka-akselilla, ovat luonteeltaan horisontaalisia. Esimerkiksi dynaamista siirtymistä kappaleen osien tai tahtien välillä voidaan kuvata horisontaaliseksi dynaamisuudeksi. (Kaaen 2008, 88–89.)

Horisontaalisiin dynaamisiin muutoksiin liittyy kuitenkin jälleen oma määrittelyongelmansa: missä kulkee raja dynaamisen siirtymän ja ei-dynaamisen musiikillisen siirtymän välillä? Yksi mahdollisuus on ottaa musiikillinen yhtenäisyys määrittelykriteeriksi. Tällöin jos objektit liitetään toisiinsa musiikillisesti luonnollisen kuuloisesti ja ne luovat vaikutelmaa yhtenäisestä muuntuvasta kokonaisuudesta, voidaan siirtymää kuvata dynaamiseksi. Sen sijaan jos objektit eroavat selkeästi toisistaan, kyse on tavallisesta transitiosta.

Van Geelen (2008) on esitellyt muutamia pelisäveltäjien hyödyntämiä dynaamisen musiikin perustekniikoita. Vertikaalista dynaamisuutta voidaan toteuttaa esim. musiikin haaroittamisen tai kerrostamisen avulla. Haaroittamisessa (eng. *branching*) objekti toistetaan samanaikaisesti soivina raitoina, joista (osasta) luodaan useita vaihtoehtoisia versioita. Kun musiikissa halutaan toteuttaa dynaamisia muutoksia, voidaan yksittäinen raita avata, sulkea tai vaihtaa vaihtoehtoiseen versioonsa. Van Geelen kuvaa, kuinka musiikilla voidaan viestiä esim. pelitilanteen vaarallisuudesta, vaihtamalla soivan objektin tasaisia nuotteja toistava bassoraita aggressiivisempaan ja nopearytmisempään bassolinjaan. Kerrostaminen (eng. *layering*) perustuu samalle perusajatukselle kuin haaroittaminen, mutta kerrostetussa musiikissa soitinääniä lisäämällä voidaan kasvattaa tai laskea soivan objektin aktiivisuutta ja jännitteisyyttä asteittain. Kerrostamisen ja haaroittamisen huonoina puolina Van Geelen nostaa esille niihin liittyvän suuren työmäärän. Toisaalta useina samanaikaisina raitoina toistettu musiikki vaatii paljon enemmän muistia ja muita resursseja peliä pyörittävältä järjestelmältä. (Van Geelen 2008, 96–97.)

Yleisempänä lähestymistapana dynaamiseen musiikkiin Van Geelen (2008, 97) kuvaa rinnakkaista säveltämistä, jossa säveltäjä toteuttaa peliin useita kappaleita samanaikaisesti. Säveltäjä pyrkii pitämään kappaleiden muutamia perusparametrejä, kuten tempon ja sävellajin samoina ja hän tarkkailee, että kappaleissa esiintyy tasaisin väliajoin kohtia, joissa kappaleesta voidaan siirtyä toiseen suoraan cue-to-cue-transitiolla. Kappaleet voivat esim. ilmentää eri pelitilanteisiin liittyviä emootioita, jolloin musiikissa voidaan toteuttaa dynaamisia muutoksia pelitilanteeseen perustuen vaivattomasti ja ilman epäjatkuvuutta. (Van Geelen 2008, 97.)

Eri dynaamisen musiikin sävellystekniikoita voidaan käyttää peleissä yksittäisinä tehokeinoina tai niitä voidaan hyödyntää kokonaisvaltaisemmin. Yksi klassinen esimerkki kokonaisvaltaisesta lähestymistavasta on Michael Landin ja Peter McConnellin 90-luvun alussa kehittämä ja patentoima iMuse-musiikkijärjestelmä, jota käytettiin Lucasarts-pelitalon 90-luvun klassisissa seikkailupeleissä. Aikaansa huomattavasti edellä ollut, mukautetulle

midi-datalle<sup>3</sup> perustunut järjestelmä mahdollisti mm. musiikin kerrostamisen, haarottamisen, yksittäisten musiikillisten parametrien (kuten soittimen vireen) dynaamisen muuttamisen sekä monimutkaiset cue-to-cue-transitiot. (Collins 2008.) Tyypillinen esimerkki iMuse-järjestelmän mahdollisuuksista löytyy *Monkey Island 2* -pelin (Lucasarts 1991) alusta, kun pelaaja etsii neljää kadonnutta kartanpalaa Woodtickin satamasta. Pelaajan liikkussa itse satamassa kuullaan staattinen ja vähäeleinen yhdessä soinnussa pysyvä objekti. Jokaisessa sataman laivassa sen sijaan kuullaan oma musiikillinen objektinsa, joissa kaikissa sama teema mukautuu pelialueen visuaaliseen tyyliin. Esimerkiksi puusepäneriikissä teeman soittaa kovaääninen baritonisaksofoni ja taustalla kuullaan hakkaavia perkussioita, kun taas kartantekijän luona teema soitetaan hiljaisilla pizzicato jousilla. Jokaiseen peliympäristöön liittyvän objektiin on sävelletty transitio-osuuksia 2–3 tahdin välein ja kun pelaaja päättää palata takaisin satamaan siirrytään seuraavan mahdollisen transition avulla musiikissa takaisin sataman staattiseen objektiin. Laivoissa kuultavissa objekteissa hyödynnetään myös haaroittamista siten, että musiikin melodiasoittimia vaihdetaan pelaajan toiminnan perusteella.

#### **4.4 Generatiivinen ja proseduraalinen musiikki**

Edellä kuvatut käsitteet soveltuvat sellaisen pelimusiikin kuvaamiseen, joka koostetaan pelin aikana valmiista musiikillisista kokonaisuuksista. Kuitenkin muutamat harvalukuiset pelisäveltäjät ovat ottaneet täysin toisenlaisen lähestymistavan ja pyrkineet toteuttamaan peleihin algoritmipohjaista musiikkia, joka luodaan täysin tai osittain pelin pelaamisen aikana. Algoritmipohjaista musiikkia kuvataan usein käsitteillä kuten generatiivinen tai proseduraalinen musiikki.

---

<sup>3</sup> Midi (Musical Instrument Digital Interface) standardia käytettiin erityisesti 90-luvun kotitietokoneille tehdyissä peleissä. Midi-pohjaisessa musiikissa tietokoneen äänikortti syntetisoi pelin musiikin ohjausdataa sisältävien, hyvin pienikokoisten midi-tiedostojen pohjalta. (ks. esim. Collins 2008, 51–52.)

Woller ym. (2005) mukaan proseduraaliset musiikkijärjestelmät voidaan jakaa niiden teknisen toteutuksen perusteella transformatiivisiin ja generatiivisiin algoritmeihin<sup>4</sup>. Transformatiiviset algoritmit eivät tuota uutta dataa, mutta ne vaikuttavat tapaan jolla jo olemassa olevaa musiikkia toistetaan. Esim. algoritmisesti voidaan vaikuttaa fraasissa soivien sävelten äänenkorkeuteen tai vaikkapa fraasin toistosuuntaan. Sen sijaan aidosti generatiivisissa algoritmeissa musiikillisen datan määrä todella kasvaa. Esimerkiksi nk. kaaosalgoritmit, jotka palauttavat sarjan säveliä syötteenä annettuun arvoon perustuen, ovat luonteeltaan generatiivisia. (Woller ym. 2005.)

Collinsin (2009, 12) mukaan monet tekijät ovat hankaloittaneet proseduraalisen musiikin hyödyntämistä peleissä. Ensiksikin pelintekijät saattavat pelätä, että korkealaatuiseen digitaaliseen audioon tottuneet pelaajat vierastaisivat esim. paluuta midi-pohjaisiin musiikkijärjestelmiin, joiden avulla proseduraalisen musiikin toteuttaminen olisi vaivattomampaa. Toisaalta proseduraalinen musiikin toistaminen saattaa viedä paljon resursseja peliä pyörittävältä järjestelmältä. Tämän lisäksi monet pelisäveltäjät ovat saaneet koulutuksensa lineaarisen musiikin tuotantoon keskittyneen perinteisen musiikkikoulutuksen piirissä ja proseduraalinen lähestymistapa saattaa tuntua monille pelisäveltäjille hyvin vieraalta. (Collins 2009, 12.)

Tässä tutkimuksessa analysoitavista peleistä Flowerin musiikkiraita on lähimpänä proseduraalista musiikkia, sillä Flowerissa yhdistetään perinteisiä dynaamisen musiikin tekniikoita transformatiiviseen musiikin toistamiseen.

#### **4.5 Videopelimusiikin diegeettisyys**

Monien kirjoittajien mukaan (mm. Collins 2007, 266; Tukey 2007; 15, Whalen 2004a), pelimusiikin tutkimuksessa voidaan käyttää elokuvatutkimuksen käsitteitä diegeettinen ja ei-diegeettinen kuvaamaan sitä, sijoittuuko äänen tai musiikin lähde fiktiiviseen pelimaailmaan

---

<sup>4</sup> Woller ym. (2005) mainitsevat kolmantena luokkana analyttiset algoritmit, joissa musiikki syntyy muuta musiikkimateriaalia analysoimalla ja irrottamalla musiikista tiettyjä piirteitä tai ominaisuuksia. Päinvastoin kuin generatiivisissa algoritmeissa, analyttisissä algoritmeissa datan määrä vähenee alkuperäisestä. (Woller 2005.)

vai sen ulkopuolelle (ks. elokuvatutkimuksessa esim. Chion 1991, 73-81). Diegeettisyyden käsite on kuitenkin monella tavalla ongelmallinen peleihin sovellettuna.

Mediatutkija Kristine Jørgensen (2007) on huomauttanut, että pelien vuorovaikutteisuudesta johtuen peleissä usein äänen diegeettinen positio hämärtyy. Äänellinen kommunikaatio voidaan esimerkiksi suunnata pelissä luodun fiktiivisen maailman sisältä suoraan pelaajalle, joka taas toiminnallaan vaikuttaa pelin fiktiivisen maailman tapahtumiin. Toisaalta myös peleissä esiintyvä ei-diegeettinen musiikki saattaa vaikuttaa pelaajan toimintaan ja siten fiktiivisen pelimaailman tapahtumiin. Jørgensen päätyy kuvaamaan tällaista diegeettisen ja ei-diegeettisen audion välimuotoa transdiegeettiseksi audioksi. (Jørgensen 2007.)

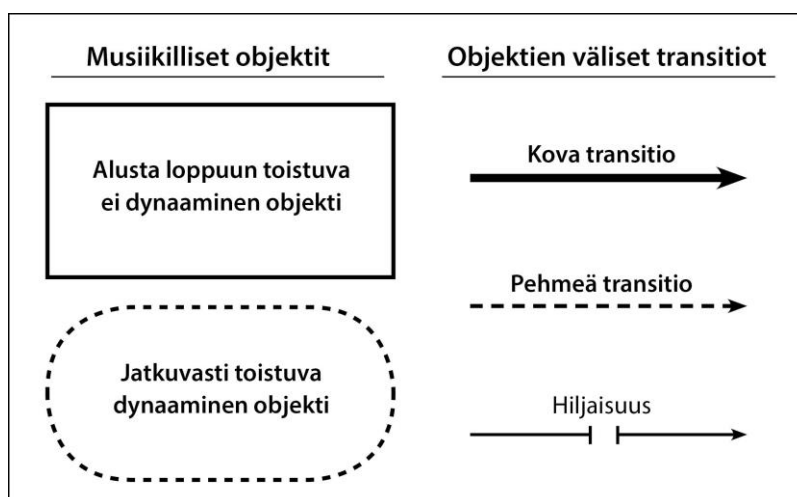
Myöhemmin Jørgensen (2010) on päätenyt tarkastelemaan videopeliaudiota osana peleihin liittyvää tiedonvälitystä ja kehittänyt viisiportaisen luokittelun, jolla diegeettisen ja ei-diegeettisen käsitteet voitaisiin peliaudion tutkimuksessa korvata. Luokittelu pyrkii kuvaamaan kuinka voimakkaasti ääni (tai periaatteessa mikä tahansa viestintä) on integroitu osaksi pelissä luotua fiktiivistä maailmaa. *Metaforinen käyttöliittymätaso* viittaa kommunikaatioon, joka on täysin erotettu pelissä luodusta fiktiivisestä maailmasta. Esimerkiksi pelissä kuultava (perinteisesti ei-diegeettisenä kuvattu) taustamusiikki sijoittuu metaforiselle tasolle. *Päällystaso* sen sijaan viittaa perinteisiin käyttöliittymä-ääniin. Tällaisia ovat vaikkapa tietyn komponentin valinnan onnistumisesta tai hiiren klikkauksesta viestivät äänet, jotka on selkeästi erotettu fiktiivisestä pelimaailmasta. *Integroidulle tasolle* kuuluvat äänet on upotettu osaksi pelimaailmaa, mutta ne eivät vaikuta kuuluvan pelin fiktion piiriin. Esimerkkinä Jørgensen kuvaa Diablo 2 -pelissä (Blizzard Entertainment 2000) kuultavaa äänitehostetta, joka kertoo pelihahmon saamasta erityisominaisuudesta. Sen sijaan *korostetun tason* äänet ovat vahvasti tematisoituja, mutta niille ei ole löydettävissä selkeää lähdettä pelimaailmasta. Esim. ei-pelattavan pelihahmon suoraan pelaajalle suunnattu puhe kuuluu usein korostetulle tasolle. Lopuksi *ikoninen taso* koostuu äänistä, jotka uppoutuvat täydellisesti osaksi pelimaailmaa. Jos pelaajan energiapisteen vähenemisestä viestitään pelaajalle pelihahmon valittavalla voihkinnalla, on kyse ikonisen tason audiosta. (Jørgensen 2010, 91–93.)



Käsitteellisten sekaannusten välttämiseksi tässä tutkimuksessa viitataan diegeettisen audion käsitteellä ääniin, jotka sijoittuvat Jørgensenin (2010) kuvaamalle ikoniselle käyttöliittymätasolle.

#### 4.6 Videopelimusiikin vuorovaikutteinen muoto

Ei-proseduraalisen videopelimusiikin muotorakenteen voidaan katsoa koostuvan toisaalta pelin musiikillisista objekteista ja toisaalta musiikillisten objektien välisistä transitioista. Koska videopelin musiikilliset objektit jäsenyvät yhtenäiseksi kokonaisuudeksi vuorovaikutussuhteessa pelaajan toimintaan ja muuttuvaan pelitilanteeseen, musiikillisten objektien muodostamaa muotorakennetta ei usein ole mahdollista tarkastella perinteisen muotoanalyysin keinoin.

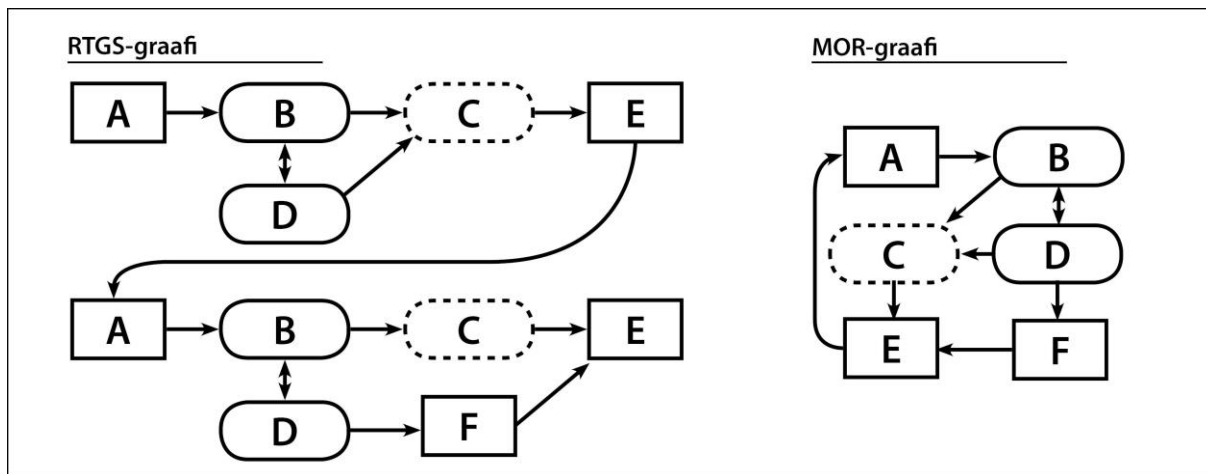


KUVIO 2. Pelimusiikkigraafeissa käytettävät symbolit.

Jason Brame (2009) on esittänyt maisteritutkielmassaan *Examining Non-Linear Forms: Techniques for the Analysis of Scores Found in Video Games* kaksi graafiyyppeä videopelimusiikin vuorovaikutteisen muodon tarkastelun avuksi. Graafeissa pelin musiikilliset objektit esitetään ellipsein ja suorakaitein ja objektien väliset mahdolliset transiitiot esitetään kuvioden välille piirretyin nuolin. Graafeissa suorakaiteet kuvastavat alusta loppuun soivia objekteja, kun taas ellipsit kuvastavat tietyssä peliympäristössä tai -tilanteessa jatkuvasti toistuvaa (ts. luoppaavaa) musiikkia. Jos objekti on luonteeltaan dynaaminen, käytetään kuvioissa yhtenäisen reunaviivan sijaan katkoviivaa. Nuolissa taas yhtenäisen varren käyttö kuvastaa kovaa transitiota (suora tai stinger) ja katkoviivan käyttö

pehmeää transitiota (vaimennus tai cue-to-cue). (Brame 2009, 25–26.) Lisäksi tässä tutkimuksessa käytetään katkaistua nuolta kuvaamaan objektien väliin jäävää musiikillista taukoa. Graafeissa käytettyjä symboleja havainnollistetaan kuvassa 4.

*Musiikillisten objektien relaatio -graafi* (MOR) pyrkii havainnollistamaan kaikkia pelin (tai tietyn pelin osan) aikana mahdollisia musiikillisia siirtymiä. MOR-graafissa jokainen musiikillinen objekti esiintyy vain kerran ja jokainen mahdollinen musiikillinen siirtymä objektien välillä on merkitty samaan graafiin. Sen sijaan *reaaliaikainen pelimusiikki -graafi* (RTGS) pyrkii havainnollistamaan musiikillisia objekteja siten kuin ne voivat jäsentyä osaksi pelikokemusta. RTGS-graafissa sama musiikillinen objekti saattaa esiintyä useita kertoja, jos se kuullaan useasti pelin aikana eri pelitilanteisiin liittyen. RTGS-graafi ilmentää usein paremmin koko pelin rakennetta ja esimerkiksi musiikillisten objektien todellista ajallista etäisyyttä toisistaan. Sen sijaan MOR-graafi tiivistää tehokkaasti musiikillisten objektien keskinäiset suhteet koko pelin aikana. (Brame 2009, 26–31.) MOR- ja RTGS-graafien eroja havainnollistetaan kuvassa 5, jossa kuvitteellisen esimerkkipelin musiikillisten objektien suhteet on esitetty molempina graafeina.



KUVIO 3. Saman kuvitteellisen esimerkkipelin musiikillisten objektien muodostama muotorakenne RTGS- ja MOR-graafina kuvattuna.

Bramen (2009) esittämät graafit soveltuvat erityisesti sellaisten progressiivisten pelijärjestelmien musiikin analyysiin, joissa pelin musiikilliset objektit on sidottu selkeästi pelin rakenteeseen, kuten peliympäristön tiloihin tai ennalta määrättyihin pelitapahtumiin ja -

tilanteisiin. Sen sijaan erityisesti RTGS-graafi soveltuu heikosti emergenttien<sup>5</sup> tai hyvin vapaalle rakenteelle perustuvien pelijärjestelmien musiikin analyysiin. Graafit saattavat myös antaa virheellisen kuvan sellaisten pelien musiikista, joissa ei kuulla jatkuvaa taustamusiikkia, vaan musiikilliset objektit kuullaan selkeästi toisistaan erillään.

Tässä tutkimuksessa hyödynnetään RTGS-graafia havainnollistamaan musiikillisten objektien suhdetta toisiinsa yksittäisissä pelitilanteissa ja pelien osakokonaisuuksissa.

---

<sup>5</sup> Juul (2005, 67-71) jakaa videopelit karkeasti kahteen pääryhmään pelin sääntöjen rakenteen mukaan: emergentteihin ja progressiivisiin peleihin. Emergentit videopelit ovat lähempänä klassisen pelin mallia. Ne perustuvat ”sääntöjen taloudellisuudelle”: pelaajalle tai pelaajille annetaan tietty lähtötilanne, selkeä tavoite ja yksinkertaiset säännöt, joiden puitteissa tavoite tulee saavuttaa. Progressiiviset pelit sen sijaan esittävät selkeän tapahtumien kaaren, jonka pelaaja pyrkii käymään läpi (usein) ennalta määrätystä järjestyksessä. (Juul 2005, 67-71.)

## 5 ANALYYSIEN TOTEUTUS

Tässä luvussa esitellään pelimusiikkianalyysien keskeiset tutkimustehtävät, kuvataan analyysien toteuttamiseen käytettyä menetelmää sekä pyritään perustelemaan analyyseissa tehtyjä valintoja ja rajoituksia.

### 5.1 Tutkimustehtävä

Aikaisemmissa luvuissa on pyritty kokoamaan yhteen pelitutkimuksen, mediamusiikin tutkimuksen ja peliaudion tutkimuksen teoriaa, jonka avulla voidaan analysoida videopelimusiikin muodostamia peliretorisia merkityksiä. Seuraavassa luvussa esitetyissä analyyseissa tätä teoriataustaa sovelletaan kolmen erilaisen pelijärjestelmän musiikin analyysiin. Keskeiset tutkimuskysymykset, joita analyyseissa pyritään selvittämään ovat tiivistetysti:

- 1) Mitä peliretoriikkatyyppisiä musiikki toteuttaa tarkasteltavissa peleissä?
- 2) Miten musiikki osallistuu pelielementtien tematisointiin ja pelin teeman rakentamiseen?

Ensimmäiseen tutkimuskysymykseen pyritään vastaamaan tukeutumalla Järvisen (2008) esittämään peliretoriikkateoriaan. Yleisellä tasolla analyyseissa tarkastellaan millaiseen pelitilanteen muutokseen ja mihin pelijärjestelmän elementtiin musiikki pelissä liitetään. Tämän lisäksi peliretoriikkatyyppien luokitteluun pohjaten tarkastellaan, kuinka musiikki motivoi pelaajaa, viestii pelaajalle pelimekaniikoista ja pelin päämääristä, antaa pelaajalle palautetta sekä kertoo pelin lopputuloksesta. Kuitenkin Järvisen kuvaama (hyvin yleisluonteinen) gratifikaatioretoriikka rajautuu tarkasteluista pois<sup>6</sup>, sillä analyyseissa keskitytään vain vuorovaikutteiseen pelitilanteeseen liittyvään musiikkiin.

---

<sup>6</sup> Kuitenkin muussa yhteydessä esimerkiksi musiikin käyttöä videopelien markkinoinnissa tai peleissä esiintyvää tunnelmaan virittävää alkumusiikkia (esim. Tukeva 2011, 44) voidaan pitää musiikillisena gratifikaatioretoriikkana.

Toiseen tutkimuskysymykseen pyritään vastaamaan tukeutumalla luvussa 3 esitettyyn mediamusiikin tutkimuksen teoriaan. Analyyseissa erotetaan kolme erilaista merkitysten muodostumisen tapaa: musiikin tematisoiva merkitys voi perustua sopimuksenvaraiselle viittaukselle, musiikillisen (tai esim. elokuvamusiikin piirissä vakiintuneen) konvention hyödyntämiselle tai multimodaaliselle metaforiselle merkityssiirtymälle. Analyyseissa metaforiset suhteet jaetaan Chattahin (2006) ajatteluun perustuen karkeasti suuntaaviin ja rakenteellisiin metaforiin. Tämän lisäksi Cookin (1998) esittämällä yhdenmukaisuuden, täydentämisen ja kilpailemisen käsitteillä kuvataan musiikin ja muiden peliretoriikan muotojen välistä suhdetta peleissä.

Kaksi tutkimuskysymystä heijastavat jo tutkimuksen otsikossa läsnä olevaa kahtiajakoa. Ensimmäinen kysymys liittyy musiikin ja pelin ytimen suhteeseen, kun taas toinen kysymys liittyy pelin rooliin osana pelijärjestelmän kuorta. Kuitenkaan kahteen kysymykseen ei pyritä vastaamaan toisistaan erillään, vaan analyyseissa tarkastellaan kuinka ytimen ja kuoren tason merkitykset linkittyvät toinen toisiinsa ja kuinka sama musiikki osallistuu merkitysten muodostamiseen eri tasoilla samanaikaisesti.

## 5.2 Tutkimuksen aineisto ja tutkimusmenetelmä

Tutkimuksen aineistona toimivat kolme analysoitavaa peliä, pelitilanteista tekemäni video- ja -ääninauhoitukset sekä nauhoitusten perustella pelien musiikista laatimani transkriptiot ja muotograafit. Tietokoneella pelattavan *Left 4 Deadin* (Valve 2006) pelitilanteiden nauhoittamiseen käytettiin FRAPS-ohjelmaa, joka tallentaa pelitilanteen aikana nähdyn kuvan ja kuullun äänen yhtenäiseksi videotiedostoksi. Pelikonsoleilla pelattavien *Shadow of the Colossuksen* (Team ICO 2005) ja *Flowerin* (thatgamecompany 2009) kuvan nauhoittamiseen käytettiin erillistä videokameraa ja äänen nauhoittamiseen Pro Tools 7.4 -sekvensseriohjelmaa.

Tutkimuksessa tarkasteltavien pelien valitseminen osoittautui haastavaksi tehtäväksi. Tärkeä kriteeri pelejä valittaessa oli, että musiikilla on pelissä keskeinen rooli pelikokemuksen kannalta ja että peleissä musiikkia hyödynnetään sekä teknisesti että peliretorisesti kiinnostavalla ja innovatiivisella tavalla. Pelivalinnat perustuvat tässä suhteessa väistämättä subjektiivisille näkemyksille ja mielipiteille. Kaikki kolme peliä kuitenkin eroavat toisistaan

mm. teemaltaan, tavoitteiltaan ja keskeisiltä pelimekaniikoiltaan. Samoin musiikki toteuttaa peleissä peliretoriikkatyyppensä hyvin erilaisilla tavoilla ja musiikin suhde muihin peliretoriikan muotoihin on jokaisessa pelissä hyvin erilainen.

Videopelimusiikin analyysia peliretoriikkana voidaan kuvailla teoriaohjaavan tulkitsevan sisällönanalyysin erityistapauksena (ks. Tuomi & Saarijärvi 2009, 113–117). Tässä tutkimuksessa aineiston tarkastelua ohjaavat erityisesti Järvisen (2008) formalistinen peliteoria sekä luvussa 4 esitetyt teoriat mediamusiikin sopimuksenvaraisista, konventionaalisista ja metaforisista merkitysrakenteista. Teoriat tarjoavat (aikaisemman videopelimusiikin tutkimuksen ohella) joukon käsitteitä ja luokituksia, joiden avulla videopeleissä tapahtuvaa musiikillista kommunikaatiota voidaan lähteä kuvaamaan ja analysoimaan. Peliretoriikan analyysi on luonteeltaan täysin laadullista, sillä analyysien tarkoituksena on ymmärtää peleissä tapahtuvaa musiikillista kommunikaatiota. Määrällisen analyysin tekeminen ei olisi ollut aineistona toimineiden pelien ja esitettyjen tutkimuskysymysten perusteella mielekäästä tai välttämättä edes mahdollista.

Pelimusiikkianalyysien toteuttaminen jakautui neljään päävaiheeseen: pelien analyttiseen pelaamiseen, pelitilannenauhoitusten tekemiseen, transkriptioiden ja muotograafien laatimiseen sekä varsinaiseen musiikin analyysiin. Tutkimusprosessin aikana eri vaiheet eivät seuranneet toisiaan aina kronologisesti ja käsitys musiikillisesta kommunikaatiosta peleissä selkeytyi kaikkien neljän vaiheen aikana.

Pelimusiikin tutkiminen osana pelijärjestelmää edellyttää itse pelin ymmärtämistä, mikä taas miltei aina edellyttää pelin pelaamista (ks. esim. Aarseth 2003, 3). Kun tutkija itse pelaa peliä, vaikuttavat tukijan omat mieltymykset, pelitapa ja aiemmat pelikokemukset väistämättä pelijärjestelmästä jäävään mielikuvaan. Mäyrän (2008, 165–167) mukaa tutkimukseen liittyvän pelaamisen tulisi olla viihdepelaamista analyttisempää ja kriittisempää. Mäyrän mukaan analyttinen pelaaminen voidaan jakaa toisaalta pelin rakenteen analyysiin, jossa keskitytään pelin sääntöjen ja vuorovaikutussuhteiden tarkasteluun, ja pelin kuoren analyysiin, jossa keskitytään pelijärjestelmän muodostamiin laajempiin merkityksiin ja pelin välittämän viestin tulkintaan. (Mäyrän 2008, 165–167.) Koska tässä tutkimuksessa tarkastellaan nimenomaan pelin ytimen ja pelin kuoren välistä vuorovaikutusta, on myös pelejä pelatessa kiinnitetty molempiin tasoihin huomiota. Analyttisen pelaamisen tukena

käytettiin myös Järvisen (2008) esittämää pelijärjestelmän elementtien luokittelua ja pelielementtien kuvaamiseen tarjottua käsitteistöä (katso liite 1). Analyttisen pelaamisen avulla pyrittiin muodostamaan yleiskuva pelijärjestelmien toiminnasta, ymmärtämään musiikin roolia osana pelijärjestelmiä yleisellä tasolla sekä löytämään kiinnostavia esimerkkejä musiikillisesta peliretorisesta kommunikaatiosta, joita analyysin myöhemmissä vaiheissa voitaisiin lähemmin tarkastella.

Kun yleiskuva pelijärjestelmästä ja musiikin roolista oli muodostunut, siirryttiin pelitilannenauhoitusten tekemiseen. Tämän vaiheen tarkoituksena oli tallentaa kuva ja ääni pelitilanteista, joissa esiintyy pelijärjestelmän kannalta merkittävää ja kiinnostavaa musiikillista peliretorista kommunikaatiota. Tämän jälkeen pelitilannenauhoituksessa esiintyvistä musiikista tehtiin tarvittaessa transkriptio sekä musiikillisten objektien muodostama muotograafi, jonka jälkeen siirryttiin varsinaiseen peliretorian analyysiin. Kaksivaiheisessa tarkastelussa ensin analysoitiin mihin pelielementtiin ja millaiseen pelitilanteeseen musiikki pelissä liittyy sekä mitä peliretoriatyyppejä kommunikaatio edustaa. Toisessa vaiheessa tarkasteltiin musiikkiin liittyviä merkitysrakenteita ja pyrittiin analysoimaan, minkälaiselle viittaussuhteelle musiikillinen merkitysten muodostus perustuu. Eri peleissä ja eri pelitilanteissa hyödynnettiin hyvin monipuolisesti musiikillisia rakenteita ja parametreja. Niinpä myös analyyseissa nostetaan esille huomioita mm. musiikin muodosta, harmoniasta, soitinnuksesta, artikulaatiosta sekä käytetyistä dynaamisen musiikin tekniikoista.

### **5.3 Pelimusiikkianalyyseiden rakenne**

Luvussa 6 esitetyt pelimusiikkianalyytit noudattavat kaikki samaa perusrakennetta. Analyyseiden alussa kerrotaan pelin keskeiset tiedot ja kuvaillaan lyhyesti pelijärjestelmän keskeisimmät osa-alueet (pelin teema, pelin keskeiset säännöt, tärkeimmät pelimekaniikat jne.). Pelijärjestelmän kuvaus perustuu Aki Järvisen (2008) pelielementtiluokittelulle ja kuvauksissa pyritään käsittelemään kaikki analyysin kannalta keskeiset pelielementit. Tämän jälkeen kuvataan lyhyesti pelin musiikillista tyyliä, mihin pelielementteihin musiikki ensisijaisesti pelissä liittyy ja kuinka pelin musiikki on teknisesti toteutettu.

Yleisen tason kuvailun jälkeen siirrytään varsinaiseen musiikin peliretorisen kommunikaation tarkasteluun. Analyyseissä kuvataan, kuinka musiikki toteuttaa pelissä luvussa 3 esitetyjä

peliretoriikkatyyppjä, millaisessa suhteessa musiikki on muihin peliretoriikan muotoihin sekä millaisille merkitysrakenteille musiikillinen kommunikaatio tukeutuu. Analyyseissa ei ole mahdollista eikä tarkoituksenmukaista käydä läpi kaikkea pelistä löytyvää musiikkia, vaan niissä nostetaan esille kiinnostavia ja kuvaavia esimerkkejä peliretorisesta kommunikaatiosta.

Analyysit on jäsennetty alalukuihin ko. pelille tarkoituksenmukaisella tavalla: Luvun 6.1 *Left 4 Dead* (Valve 2006) -analyysissa keskitytään pelijärjestelmän vihollisiin sopimuksenvaraisina ”tienviittoina” liittyviin musiikillisiin objekteihin, kun taas luvun 6.2 *Shadow of the Colossus* (Team ICO 2005) -analyysissa tehdään lähiluku pelin ensimmäiseen tasoon liittyviin musiikillisiin objekteihin. Lopuksi luvun 6.3 *Flower*-pelin (thatgamecompany 2009) analyysissa tarkastellaan, kuinka eri dynaamisen musiikin sävellystekniikoita hyödynnetään pelissä palauteretoriikkana.

Pelimusiikkianalyyseissa käytetyt musiikillisten objektien nimet ovat joko viittauksia pelien soundtrack-äänitteiltä löytyvien kappaleiden nimiin tai pelin tiedostorakenteesta löytyvien musiikkitiedostojen nimiä.



## 6 KOLME PELIMUSIIKKIANALYYSIA

### 6.1 Left 4 Dead

Left 4 Dead (L4D) on Turtle Rock Studiosin kehittämä FPS- (*first person shooter*) ja selviytymiskauhupeli. Peli julkaistiin Valve Corporationin toimesta syksyllä 2008 kotitietokoneelle ja Xbox360-pelikonsolille (Valve 2014). Voimakkaasti kauhuelokuvatematiikalle nojaavassa L4D:ssa neljä pelaajien (tai tietokoneen tekoälyn) ohjaamaa pelihahmoa, Bill, Francis, Louis ja Zoey pyrkivät yhteistyön avulla selviämään epäkuolleiden hirviöiden riivaamien kenttien alusta loppuun. L4D:ssa yhdistyvät innovatiivisella tavalla FPS-peleihin liittyvä yksioikoisen väkivaltainen toiminta selviytymiskauhu-genrelle ominaiseen pelkoon ja kontrollin puutteeseen, kun pelaajat joutuvat jatkuvasti alakynteen taistellessaan valtavia vihollislaumoja vastaan (ks. esim. Schäfer 2013, 63).

#### 6.1.1 Pelijärjestelmä

L4D:n teema liittyy hyvin voimakkaasti 60-luvun lopulla populaarikulttuurin valtavirtaan nousseeseen ja 2000-luvulla renessanssin kokeneeseen kauhuelokuvan zombie-genreen, jossa elokuvan päähenkilöt taistelevat selviytymisestään elävien kuolleiden kansoittamassa postapokalyptisessa yhteiskunnassa. (ks. esim. Schäfer 2013, 57.) Itse peli koostuu useasta viiteen alalukuun jakautuvasta, zombie-elokuvaksi tematisoidusta kampanjasta. Pelin keskeisimpänä tavoitteena voidaan pitää yhden tällaisen kampanjan läpäisemistä alusta loppuun. Vaikka peliä on mahdollista pelata myös muita pelaajia vastaan (nk. *versus mode*), tässä tutkimuksessa tarkastellaan ainoastaan pelin yhteistyökampanjoita ja niihin liittyviä musiikillisia käytäntöjä.

L4D:n peliympäristönä toimivat kolmiulotteiset, pääasiassa urbaanit ja rakenteeltaan melko lineaariset alueet. Esimerkiksi No Mercy -kampanjassa pelaajat kulkevat hylätyn kaupungin halki, etsien Mercy Hospital -sairaalan katolla sijaitsevaa evakuointipaikkaa. Kampanjan alalukujen aikana pelaajat kulkevat mm. kaupungin hylätyssä metroverkostossa, kaupungin

alaisissa viemäreissä ja itse sairaalan sisällä. Lopulta kampanja huipentuu sairaalan katolla tapahtuvaan finaaliin, jossa pelaajat joutuvat taistelemaan päälle vyöryviä vihollislaumoja vastaan odottaessaan evakuointihelikopterin saapumista. Jos yksikin pelaajista selviytyy viimeisen luvun loppuun saakka, on kampanja läpäisty ja peli voitettu. Jos taas kaikki selviytyjät kuolevat tietyn alaluvun aikana, joudutaan ko. luku aloittamaan alusta. Alaluvun päättyminen ja seuraavan alkaminen on pelissä tematisoitu reitin varrelta löytyviksi turvahuoneiksi, jotka toimivat myös pelin tallennuspisteinä.

Pelin keskeisimmät komponentit ovat pelaajien ohjaamat hahmot ja näiden kimppuun hyökkäävät epäkuolleet viholliset. L4D:n (elokuvateemaan liittyen) ”ohjaajaksi” nimetty tekoälyjärjestelmä sijoittaa vihollisia algoritmisesti peliympäristöjen varrelle, välillä satunnaisesti ja välillä pelaajien menestyksen perusteella (ks. Booth 2009). Suurin osa pelin vihollishahmoista edustaa tavallisia epäkuolleita (eng. *common infected*), jotka pyrkivät vain juoksemaan pelaajia kohti joko yksittäin tai suurissa joukoissa. Tämän lisäksi pelissä on viisi erityistä vihollistyyppiä, joita tavataan harvemmin. Tavallisimpia näistä ovat pelaajaa pitkän kielensä avulla vaaniva *Smoker*, pelaajan kimppuun hyppäävä ja tämän hetkellisesti lamauttava *Hunter* sekä pelaajan päälle zombeja houkuttelevaa limaa oksentava *Boomer*. *Witch* ja *Tank* sen sijaan edustavat haastavampia vastustajia, jotka kohdataan vain muutaman kerran kampanjan aikana. *Witch* ei aktiivisesti käy pelaajien kimppuun, mutta jos joku pelaajista erehtyy häiritsemään maassa istuvaa noitaa, tämä hyökkää ko. pelaajaa kohti lamauttaen tämän ensimmäisellä iskullaan. Sen sijaan suurta gorillaa muistuttava *Tank* kestää suuren määrän vahinkoa ja saattaa seurata selviytyjiä pelin tietyllä alueella useiden minuuttien ajan.

### 6.1.2 Pelin musiikki

L4D:n musiikkiraidasta vastaa yhdysvaltalainen säveltäjä ja erikoistehosteosaaja Mike Morasky. Morasky on tehnyt pitkään yhteistyötä Valven kanssa ja säveltänyt musiikkia mm. *Portal*, *Portal 2* ja *Team Fortress 2* -peleihin. Vuonna 2012 Moraskyn *Portal 2* -peliin säveltämä musiikki voitti Game Audio Newtwork Guild -yhteisön palkinnon vuoden parhaasta vuorovaikutteisesta pelimusiikista (GANG 2012). Myös L4D:n musiikki- ja ääniraita saivat lukuisia ehdokkuuksia samassa kilpailussa vuonna 2008.

Morasky on kertonut ottaneensa pelin musiikkiin vaikutteita mm. György Ligetin kenttämusiikista sekä Olivier Messiaen rajoitetusti transponoituvista moodeista (Dyck 2012). Pelin musiikkia voikin kuvailla yleisilmeeltään synkäksi, kaoottiseksi ja korostetun dissonoivaksi. Kuitenkin pelin aikana kuullaan myös joukko mieleenpainuvia ja synkän kauniita, pääasiassa vähennetyille asteikolle perustuvia melodialinjoja. Soittimista korostetussa roolissa ovat erityisesti jouset (sekä soolo- että yhtyesoittimena), piano, vaskipuhallimet ja lyömäsoittimet. Lisäksi pelissä kuullaan paljon kuorolaulua. Moraskyn mukaan kuoroteokset tuntuivat erinomaiselta valinnalta sekä pelissä esiintyvien hirviöiden, että heidän sairautensa kuvaamiseen (ibid.). Musiikillinen tulkinta on myös monella tapaa hyvin äärimmäistä. Ääniraidalla vuorottelevat huutava kuoro ja hakkaava piano, hyvin hiljaisten katkelmien kanssa. Morasky onkin kertonut pyrkineensä kuvamaan pelin teemaan liittyvää rikkoutunutta ihmisyyttä akustisilla soittimilla, vuoroin herooisesti ja vuoroin sairaalloisesti soitettuna (ibid.). Morasky on myös kuvannut L4D:n musiikkiraitaa hieman liian kovääniseksi ja kaoottiseksi. Tämä liiallisuus on kuitenkin tarkan suunnittelu- ja implementointityön tulosta, sillä äänisuunnittelun haluttiin vastaavan pelitapahtumien kaoottisuutta ja pelin korkeaa intensiteettitasoa (ibid.).

Teknisesti L4D:n musiikkiraita koostuu lukuisista pienistä musiikkitiedostoista, joista pelin musiikkimooottori koostaa jokaiselle pelaajalle oman henkilökohtaisen musiikkiraitansa. Pelin musiikilliset objektit vaihtelevat parin sävelen mittaisista motiiveista muutamien minuuttien mittaisiin kappaleisiin ja usein musiikilliset objektit soivat päällekkäin ja sekaisin toistensa kanssa. Morasky on kuvannut, kuinka säännöille perustuva ja vain osittain kontrolloitu musiikkijärjestelmä toimii sopivassa suhteessa suunnitellusti ja arvaamattomasti, luoden musiikkiraidalle myös joukon hyväksyttäviä ”taiteellisia virheitä” (Morasky 2008).

L4D:ssa musiikki liittyy miltei jokaiseen pelin osa-alueeseen. Eri kampanjoilla on omat musiikilliset teemansa. Samoin monissa yksittäisissä peliympäristöissä soi oma taustamusiikkinsa. Tämän lisäksi yksittäisiin tapahtumiin, kuten pelaajan kuolemaan, suuren vihollisjoukon kohtaamiseen, kentän finaaliin tai turvataloon pääsemiseen liittyvät omat musiikilliset objektinsa. Vaikka musiikkia on paljon, musiikkiraita myös hiljenee pahaenteisesti pelin rauhallisemmissa kohdissa. Tässä tutkimuksessa läheisemmän tarkastelun kohteeksi on valittu L4D:ssa yksittäisiin vihollishahmoihin liitetyt musiikilliset objektit.

### 6.1.3 Pelihahmoin liittyvä musiikki peliretoriikkana

#### Bacteria

*Smoker*, *Hunter* ja *Boomer* hahmoin liitetään pelissä lyhyet, miltei äänitehosteita muistuttavat musiikilliset motiivit, joista pelisarjan fanit käyttävät nimitystä ”bacteria”<sup>7</sup> tai ”special infected jingle”. Tiettyyn hahmoon liitetty motiivi kuullaan, kun pelijärjestelmä luo pelaajan läheisyyteen uuden vihollishahmon. Toisaalta motiivi voidaan myös kuulla uudelleen, jos vihollinen liikkuu huomaamatta pelaajien lähellä pidemmän aikaa. Kolmesta motiivista on sekä pianolla, että jousisoittimilla toteutetut versiot, joista pelin musiikkimoottori valitsee satunnaisesti toisen toistettavaksi.

NUOTTIESIMERKKI 1 Boomer, Smoker ja Hunter hahmoin Left 4 Dead -pelissä liitetyt bacteria-motiivit.

The image shows three musical staves representing motifs for different characters. The first staff, labeled 'Hunter', is in treble clef and shows a sequence of four eighth notes: G4, A4, B4, and C5, followed by a quarter rest. The second staff, labeled 'Smoker', is in bass clef and shows a sequence of two notes: G2 and A2, followed by a quarter rest. The third staff, labeled 'Boomer', is in bass clef and shows a sequence of five notes: G2, A2, B2, C3, and D3, followed by a quarter rest. Each staff ends with a double bar line.

Boomerin motiivina kuullaan viiden sävelen mittainen nouseva sävelkulku, joka alkaa subkontra-H:lta ja päättyy kontra-E:lle. Smokeriin liitetään kahden sävelen mittainen motiivi, jossa pienestä oktaavista soitettu pieni sekunti (pieni a ja pieni g#) laskee puolisävelaskelta matalammaksi pieneksi sekunniksi (pieni g# ja pieni g). Hunter-motiivina taas kuullaan kolmen, sointuina staccatossa soitetun pienen sekunnin kulku 4-viivaisesta oktaavialasta. Motiivien transkriptiot näkyvät nuottiesimerkissä 1.

Yksinkertaiset motiivit eivät ole vain sopimuksenvaraisessa viittaussuhteessa kolmeen vihollistyyppiin, vaan niissä rakennetaan monella tasolla suuntaavia metaforia vihollisten visuaalisen kuvauksen ja käyttäytymisen kanssa. Ensimmäiseksi huomio kiinnittyy motiivien

<sup>7</sup> Motiivien äänitiedostot löytyvät pelin tiedostorakenteesta ”bacteria” -nimisestä kansiossa.

äänialaan. Suurikokoisen *Boomerin* motiivi on selkeästi matalin, kun taas pienimmän, pääasiassa hyppien ja kontaten kulkevan *Hunterin* korkein. Säveltaajuuden ja koon metaforinen rinnastaminen on hyvin luontevaa, sillä arkikokemuksen mukaan suuremmat esineet (tai vaikkapa soittimet) pitävät matalampia ääniä kuin pienet (ks. esim. Zibowski 2008, 516). Toisaalta myös motiivien rytmi ja artikulaatio ovat suuntaavassa metaforisessa suhteessa hahmojen käyttäytymiseen ja liikkumiseen peliympäristössä. Viiden sävelen ”walking-bass” -kulku liitetään huojuen kenttiä pitkin tallustavaan Boomeriin, kun taas staccato-soinnut liitetään paikasta toiseen sähkösti hyppivään *Hunter*-hahmoon. Staattisin ja vähäeleisin motiivi kuuluu *Smokerille*, joka vaanii pelaajia ensisijaisesti piiloutumalla. Jatkuvasti yskimisääniä pitävän ja savupilvessä kulkevan *Smokerin* (suom. tupakoitsija) laskeva sekunti muistuttaa myös ikonisesti raskaan sisään-ulo hengityksen ääntä. *Smoker*-hahmossa musiikillinen motiivi rakentaakin metaforista merkitystä paitsi suhteessa hahmon visuaaliseen kuvaukseen ja toimintaan peliympäristössä, myös suhteessa hahmolle annettuun nimeen.

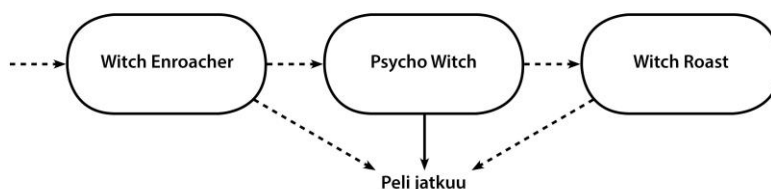
Kolme motiivia viestivät siis pelaajalle muutoksesta pelijärjestelmän komponenttien lukumäärässä. Motiiveja voidaan kuitenkin tarkastella myös päämääräretoriikkana, sillä ne kehottavat pelaajaa arvioimaan uudelleen lyhyen tähtäimen tavoitteitaan ja pelitilanteesta riippuen joko pakenemaan tai etsimään ja eliminoimaan syntyneen vihollisen, ennen kuin se pääsee yllättämään ryhmän. Kromaattiset ja dissonoivat motiivit sitovat samalla vihollishahmoja entistä voimakkaammin osaksi pelin synkkää teemaa ja rakentavat pelihahmoista monitahoisempia ja kiinnostavampia. Lyhyissä motiiveissa läsnä oleva epämusiikillisuuden ja hälyn estetiikka osallistuu myös hahmojen tematisointiin: ihmisyytensä menettäneet henkilön irvikuvat soivat myös pelin musiikkiraidalla äärimäisistä äänialoista, kromaattiseksi epämusiikiksi muuntuneena.

Vaikka kolme motiivia korostavat miltei *mickeymousing*-henkisesti hahmojen ulkonäköä ja liikkumistapaa, motiiveja ei kuulla miltei koskaan samanaikaisesti, kun hahmot näkyvät kuvassa. Sen sijaan pelaajat oppivat (mahdollisesti) yhdistämään kuultavat motiivit pelin pelaamisen aikana kolmeen hahmoon. Metaforinen suhde helpottaakin motiiveihin liittyvän pelitilanteen muutoksen oppimista. Musiikillisten motiivien lisäksi jokainen vihollistyyppi ääntelee tunnistettavalla tavalla ja aika ajoin pelihahmot myös mainitsevat toisilleen diegeettisesti kuulevansa vihollisen lähestyvän, esim. toteamalla ”*I hear a Hunter!*”. Koska

L4D hyödyntää eri peliretoriikkamuotoja monipuolisesti ja välittää pelaajalle saman informaation eri pelitilanteissa eri tavoilla, pienet musiikilliset motiivit säilyttävät ilmaisuvoimansa monienkin pelituntien jälkeen.

### The Witch

Witch-hahmoon liitetään pelissä kolme erillistä musiikillista objekta: *Witch Enroacher*, *Psycho Witch* ja *Witch Roast*. *Witch Enroacher* kuullaan maassa paikallaan istuvan noidan läheisyydessä. Objektin äänenvoimakkuus määräytyy pelaajan ja noidan välisen etäisyyden perusteella. Jos kaikki pelaajat onnistuvat kiertämään noidan, musiikki vaimenee pelaajien jatkaessa matkaansa. *Psycho Witch* kuullaan vain, jos joku pelaajista häiritsee noita, jolloin tämä hyökkää ko. pelaajan kimppuun. *Witch Roast* kuullaan lopuksi, jos noita saa jahtaamaansa pelaajan kiinni ja onnistuu lamauttamaan tämän. Objekti kuullaan usein samanaikaisesti *Psycho Witch* -objektin kanssa. Kun noita on lopettanut hyökkäyksensä ja lähtee vaeltamaan päämäärättömästi pois päin pelaajista objektit kuuluvat vielä hetken aikaa, jonka jälkeen ne vaimenevat. Witch-hahmoon liittyvien musiikillisten objektien muodostama RTGS-graafi näkyy kuviossa 4.



KUVIO 4. Witch-pelihahmoon liittyvien musiikillisten objektien muodostama RTGS-graafi.

Kaikissa kolmessa objektissa kuullaan ohuella ja kylmällä äänellä laulava sopraano, joka toistaa vähennettyä asteikkoa pitkin ylös-alas kulkevaa motiivia (nuottiesimerkki 2). Motiivi kuullaan *Witch Enroacher* objektissa kaksi kertaa a:sta ja tämän jälkeen puoli sävelasekelta ylempää niin ikään kahteen kertaan. Laulumotiivin lisäksi objektissa kuullaan 3-viivaisesta oktaavialasta kuudestoistaosatrioli-sointuja takova piano. Objektin valittava naisääni on selkeästi ikonisessa viittaussuhteessa maassa istuvaan riutuneeseen naishahmoon.

Toisaalta myös motiivin jatkuva ”nykivä” ylös alas liike on suuntaavassa metaforisessa suhteessa maassa istuvan hahmon edestakaiseen levottomaan huojuntaan. Sekä musiikissa, että hahmon animaatiossa on läsnä sama, kahdella tasolla toistuva kehämäinen liike. Motiivissa melodia vaihtaa suuntaa joka kahdeksasosalla ja toisaalta nousee ja laskee tahdin välein. Maassa istuva noita sen sijaan huojuu ahdistuneesti ja levottomasti, välillä vaipuen täysin maahan ja välillä suoristaen itsensä. Etäisyyden perusteella voimistuva ja vaimeneva objekti onkin äärimmäisen läheisessä suhteessa hahmon visuaaliseen kuvaukseen.

NUOTTIESIMERKKI 2. Witch-hahmoon liittyvän laulumotiivin transkriptio, jonka alapuolella äänenkorkeuden muutosta kuvaava polku.



Jos joku pelaajista päätyy häiritsemään maassa istuvaa noitaa, musiikissa siirrytään ristivaimennuksella *Psycho Witch* objektiin. *Psycho Witch* alkaa pianon ylärekisteristä soitetuilla kromaattisilla kuudestoistaosatrioli-soinnuilla. Objekti on hieman *Witch Enroacheria* nopeampisempi (n. 115 → 130 bpm), joten alkava objekti rikkoo selkeästi *Witch Enroacherin* tasaisen rytmien. Objektin yhden tahdin mittaiseen alukkeeseen liittyy myös voimistuva kromaattinen vaskipuhaltimilla soitettu sointu. Ensimmäisen tahdin jälkeen objektissa palataan aiemmin kuultuun laulumotiiviin. Nyt kuitenkin motiivin taustalla kuullaan kuudestoistaosa-trioleja iskevät aggressiiviset perkussiot sekä taustalla vuoroin matalilla vaskipuhaltimilla soitettu kromaattisesti laskeva sointupari ja vuoroin huilulla soitettu korkea kromaattinen motiivi. Jos noita onnistuu saamaan jahtaamaansa pelaajan kiinni, kuullaan samanaikaisesti myös *Witch Roast* -objekti, joka lisää entisestään musiikin intensiteettitasoa. *Witch Roast:ssa* aiemmin kuultu sopraanomotiivi muuntuu musiikilliseksi kaaokseksi, kun useat vääristyneet äänet laulavat motiivia samanaikaisesti eri korkeuksilta hyvin nopeassa tempossa. Objektit vaimenevat lopulta noidan vaeltaessa kauemmas pelaajista.

Witch hahmoon liittyvät motiivit toimivat pelillisesti päämäärä- ja palauteretoriikkana. *Witch Enroacher* toimii selkeänä indeksisenä tienviittana, joka viestii pelaajalle noidan läheisyydestä ja kehottaa pelaajia siirtymään kauemmas. Sen sijaan *Psycho Witch* objekti toimii negatiivisena palauteretoriikkana viestien, kuinka yksi pelaajista on epäonnistunut noidan välttämässä. Samanaikaisesti *Psycho Witch* kuitenkin myös antaa pelaajille uuden selkeän tavoitteen hyökätä aggressiiviseksi muuttuneen noidan kimppuun tai paeta mahdollisuuksien mukaan.

## Tank

Tank-kohtaamisiin liittyy pelissä vain yksi musiikillinen objekti, *Tank*. Objektista on pelissä kuitenkin kaksi eri versiota: riisutumpi ja hillitympi versio, joka kuullaan tavallisten Tank-taistelujen yhteydessä sekä mahtipontisempi laajemmalla orkesterilla toteutettu versio (*Taank*), joka kuullaan kampanjoiden finaaleihin liittyvien Tank-taistelujen aikana.

*Tank* alkaa hyvin voimakkaalla matalalla tom tom -iskulla, jota seuraa matalilla vaskipuhaltimilla soitettu kromaattinen motiivi. Tahdin mittainen motiivi kuullaan objektin alussa neljä kertaa: aluksi kaksi kertaa a:sta, kerran puolisävelaskelta ylempää ja lopuksi vielä neljännen kerran a:sta soitettuna. Vaskimotiivin transkriptio näkyy nuottiesimerkissä 3.

NUOTTIESIMERKKI 3.



Alun jälkeen jouset ja vaskipuhaltimet lähtevät unisonossa soittamaan neljän tahdin mittaista, vähennettyä asteikkoa pitkin kulkevaa teemaa. Taustalla kuullaan basso- ja tom tom -rumpujen (melko epätarkasti) satunnaisia tahdinosia painottavia kovaäänisiä iskuja. Teeman jälkeen perkussiot pysähtyvät kahden tahdin mittaisen laskevan trumpettien soittaman fraasin ajaksi. Kuuden tahdin mittainen osuus kerrataan, mutta toisella kerralla lyhyt teema kuullaan naiskuoron esittämänä, matalien vaskipuhaltimien soittaessa taustalla variaatiota alun kromaattisesta motiivista ja jousien iskiessä tasaisia kahdeksasosasoituja.



*Tank*-objektin alun perkussioiskua ja sitä seuraavaa vaskimotiivia voi helposti kuvata koko pelin tunnistettavimpana musiikillisena katkelmana, joka assosioituu välittömästi alkavaan taisteluun. Mm. Kamp (2010) on esittänyt, että *Tank*-objektiin liittyvä assosiaatio on huomattavasti selkeämpi ja voimakkaampi, kuin yhdessäkään elokuvassa esiintyvän johtoaiheen vastaava vaikutus (Kamp 2010, 12). Kamp (2010, 12) on myös huomauttanut, että *Tankin* voimakkaat perkussiot ja fortessa soivat vaskipuhaltimet ovat hyvin yleisiä sotaan ja taisteluun viittaavia musiikillisia koventionaalisia symboleja. Kuitenkin melko satunnaisia tahdinosia painottavat, impulsiiviset ja energiset perkussiot voidaan kuulla myös maata ja seiniä raivokkaasti hakkaavan *Tankin* pitämien äänien ikonisena jäljittelyinä.

*Tankissa* on myös selkeitä yhteyksiä *Witch* hahmoon liittyviin musiikillisiin objekteihin. Sekä *Psycho Witch* että *Tank* objeteissa jatkuvat perkussioiskut kuvastavat vihollisen hyökkäämistä pelaajia kohti. Lisäksi *Tankin* alussa kuultavan motiivin hetkellinen puolen sävelaskeleen transpositio on täysin vastaava, kuin *Witch* hahmoon liittyvässä laulumotiivissa. Toisaalta *Tank*-objektin alun vaskimotiivia hyödynnetään myös muissa kohdin pelin musiikkiraitaa vaaran merkinä. Esimerkiksi suuren vihollisjoukon hyökkäyksestä varoitetaan pelaajia usein samaisella motiivilla, mutta eri korkeudelta esim. trumpetilla tai huilulla soitettuna. Suurempia vihollislaumoja vastaan taistelemista säästetään myös usein *Tank*- ja *Witch*-objekteista tutuilla aggressiivisilla ja impulsiivisilla perkussioilla. Tällä tavalla pelin musiikissa rakennetaan johtoaiheita tai tienviittoja pienempiä ja huomaamattomampia musiikillisia symboleja, joissa tietty liike, äänenväri tai motiivi liitetään esim. pelitilanteen vaarallisuuteen.

## 6.2 Shadow of the Colossus

Shadow of the Colossus (SotC) on japanilaisen Team Icon kehittämä ja Sony Computer Entertainment -yhtiön julkaisema toimintapainotteinen seikkailu- ja ongelmanratkontapeli. SotC julkaistiin PlayStation 2 -pelikonsolille Japanissa syksyllä 2005 ja muualla maailmassa keväällä 2006. Pelin pääsuunnittelijana toimi Fumito Ueda ja pelin musiikin on säveltänyt (pääasiallisesti anime- ja elokuvasäveltäjänä tunnettu) Ko Otani. Kriitikoiden ylistämää SotC:ta kuvaillaan usein yhtenä konsolisukupolven taiteellisesti kunnianhimoisimpana pelinä (katso esim. Cowan 2011).

### 6.2.1 Pelijärjestelmä

SotC:n perusajatus on yksinkertainen: pelaajan tehtävänä on löytää ja voittaa 16 valtavaa kolossia, pelastaakseen kuolemaa tekevän tytön. Pelin alussa, miltei 15-minuuttisessa elokuvallisessa kohtauksessa pohjustetaan pelin mytologiasta ja fantasiasta ammentavaa teemaa ja kuvataan, kuinka pelaajan ohjaama Vaeltajaksi kutsuttu sankari kantaa kuolemaa tekevän tytön kiellettyjen maiden keskellä sijaitsevaan temppeliin. Temppelin kattoaukosta puhuva jumalääni Dormin lupaa pelastaa tytön, mutta vaatii pelaajaa vastineeksi tuhoamaan 16 kolossia, jotka asuttavat muutoin täysin autioita maata. Temppelistä käsin pelaaja lähtee kerta toisensa jälkeen pelimaailmaan etsimään seuraavaa kolossia uhrikseen.

Kuudentoista kolossin lisäksi ainoat pelijärjestelmään kuuluvat hahmot (aiivan pelin loppua lukuun ottamatta) ovat pelaajan ohjaama Vaeltaja ja tämän Agro hevonen, sillä taivaalla puhuva Dormin ja temppelissä viruva tyttö esiintyvät vain pelin elokuvallisissa kohtauksissa. Pelijärjestelmään ei hahmojen lisäksi kuulu juurikaan muita komponentteja, sillä pelaajan käytössä on koko pelin ajan vain kartta, miekka ja jousi.

Pelin pelaaminen jakautuu kahteen osa-alueeseen: kolossien etsimiseen ja kolosseja vastaan taistelemiseen. Kolossin etsiminen tapahtuu kartan ja pelaajan miekasta lähtevän valonsäteen avulla. Pelaaja saattaa joutua kiertämään laajan kolmiulotteisen peliympäristön autioita tasankoja, metsiä ja vuoristoja useiden kymmenien minuuttien ajan löytääkseen oikean reitin. Etsimisvaiheen rauhallisuus sekä tyhjyyden ja hiljaisuuden estetiikkaan tukeutuva omalaatuinen pelimaailma nostetaan usein esille yhtenä SotC:n onnistuneimmista piirteistä.

Kun reitti vuorossa olevan kolossin luokse on löytynyt, joutuu pelaaja hyökkäämään kolossin kimppuun. Valtavissa kolosseissa yhdistyy piirteitä eläimistä, mekaanisista laitteista, arkkitehtuurista ja myyttisistä taruolentoista. Kohtaamisten aikana pelaajan tavoitteena on löytää kolossin heikkous, valoa hohtava Akilleen kantapäätä, kiipeämällä kolossin raajoihin ja selkään. Tähän liittyen Järvinen (2008, 68) on maininnut SotC:n kiinnostavana esimerkkinä pelijärjestelmästä, jossa eri pelielementtiluokat yhdistyvät toisiinsa, sillä kolossit toimivat samanaikaisesti pelin komponentteina ja osana peliympäristöä (Järvinen 2008, 68). Kolosseja vastaan käydyt taistelut ovat tyyllisesti rauhallisen etsintävaiheen täydellinen vastakohta. Väkivaltaisissa ja hektisissä kohtaamisissa pelaaja joutuu usein aluksi pakenemaan päälle

hyökkävää kolossia. Kun pelaaja keksii, kuinka kolossin raajoihin pääsee kiipeämään, yrittävät kolossit päästä eroon tunkeilijasta mm. ravistelemalla raajojaan tai sukeltamalla veden alle.

Pelin teemassa on myös voimakkaasti läsnä Vaeltajan toimintaan liittyvä eettinen ristiriitaisuus. Monet kirjoittajat ovat maininneet, kuinka kolosseja vastaan hyökkääminen herättää pelaajassa syyllisyyden ja säälin tunteita (ks esim. Sherman 2006). Pelaajan toiminnan kyseenalaisuus korostuu erityisesti pelin viidennessä taistelussa, jossa pelaaja joutuu ampumaan taivaalla rauhassa lentävää kolossia, vain saadakseen tämän hyökkäämään kimppuunsa. Sherman (2006) on huomauttanut, kuinka SotC:ssa pelaaja ei vain tunnista pelihahmon kokemia emootioita, vaan myös kokee ne itse pelimekaniikkojen välityksellä. Esim. pitkäkestoinen, kerta toisensa jälkeen toistuva etsintävaihe saa pelaajan kokemaan olonsa aidosti eristetyksi ja yksinäiseksi. Toisaalta pitkäkestoisissa ja usein myös melko turhauttavissa taisteluissa (joissa pelaaja joutuu kiipeämään kolossin raajoihin kerta toisensa jälkeen) emotionaaliset panokset nousevat korkeiksi. (Sherman 2006.) Kuitenkin samanaikaisesti taisteluissa pelaaja kuvataan altavastajana, joka on miltei mahdottoman tehtävän edessä taistellessaan valtavia hirviöitä vastaan jalon päämäärään puolesta. Myös musiikki osallistuu SotC:n teeman eettisen ristiriitaisuuden rakentamiseen hyvin voimakkaasti.

### **6.2.2 Pelin musiikki**

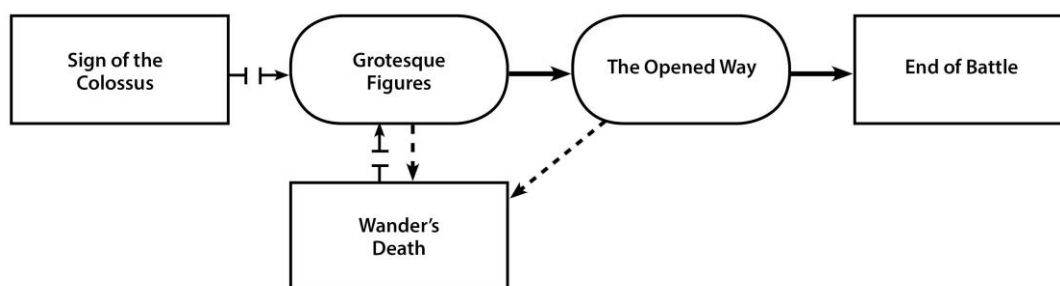
Pelin musiikki on tyyliltään pääasiallisesti orkesterimusiikkia, johon liittyy aika-ajoin kuorolaulua ja Otanin itsensä ohjelmoimia (tai muuten toteuttamia) synteettisiä ääniä. Pelin etsintä- ja taisteluvaiheiden kuulokuvat eroavat toisistaan todella merkittävästi. Etsintävaiheen aikana ei kuulla lainkaan musiikkia, vaan etsintää säestävät pelkästään hiljaiset diegeettiset äänet, kuten tuulen suhina ja Agron kavioiden kalske. Sen sijaan suurinta osaa taisteluista säestää alusta loppuun mahtipontinen ja herooinen orkesterimusiikki. Osaan kolosseista liittyy myös nk. ”lähestymismusiikki”, joka kuullaan pelaajan saapuessa lähelle kolossin olinpaikkaa. Lähestymismusiikkina kuultavat objektit ovat tyyliltään taistelumusiikkia rauhallisempia ja hiljaisempia.

Pelin musiikissa ei ole vertikaalista dynaamisuutta yksittäisten musiikillisten parametrien tasolla. Lähestymismusiikkina kuultavat objektit soivat alusta loppuun aina samalla tavalla. Samoin taistelun aikana kuultavat objektit luoppaavat alusta loppuun ilman muutoksia. Kuitenkin taistelujen taustalla soiva musiikki on dynaamista musiikin rakenteen tasolla, sillä jokaiseen taisteluun (viimeistä kohtaamista lukuun ottamatta) liittyy vähintään kaksi erillistä musiikillista objektia, joiden välillä vuorotellaan muuttuvan pelitilanteen perusteella. Vaikka objektien välillä siirrytään pääasiassa vaimennustransition avulla, objektien tyyllinen yhtenäisyys luo (usein) vaikutelmaa yhtenäisestä kappaleesta, jonka osien välillä musiikissa siirrytään.

Seuraavassa luvussa käydään läpi pelin ensimmäiseen kolossiin liittyvät musiikilliset objektit. Vaikka pelissä jokainen taistelu on jossain määrin erilainen, vakiinnutetaan jo ensimmäisessä kohtaamisessa suuri joukko musiikillisen kommunikaation käytäntöjä, joita toistetaan pelin myöhemmissä vaiheissa.

### 6.2.3 Pelin ensimmäiseen tasoon liittyvä musiikki peliretoriikkana

Kuviossa 5 näkyy pelin ensimmäiseen kolossiin liittyviä musiikillisia objekteja kuvaava RTGS-graafi. Objektien nimet ovat pelin soundtrack-äänitteellä esiintyvien kappaleiden japaninkielisten nimien englanninkielisiä käännöksiä.



KUVIO 5. Shadow of the Colossus -pelin ensimmäiseen tasoon liittyvien musiikillisten objektien muodostaman muotorakenteen RTGS-graafi.

Etsiessään pelin ensimmäistä kolossia, myyttistä Minotaurosta muistuttavaa Valusta, pelaaja joutuu kiipeämään vuoren rinteellä sijaitsevia raunioita pitkin tasanteelle, jolla kolossi vaeltaa.

Kun pelaaja saapuu raunioiden juurelle, kuullaan lähestymismusiikkina lyhyt katkelma *Sign of the Colossus* kappaleen alusta. Kun pelaaja on päässyt kiipeämään tasanteelle, seuraa kohtaaminen Valuksen kanssa. Taistelun aikana kuullaan kaksi musiikillista objektia. Aluksi kun Valus huomaa pelaajan ja hyökkää tämän kimppuun, kuullaan *Grotesque Figures*. Objekti luuppaa, kunnes pelaaja onnistuu tiputtamaan kolossin polvensa varaan, löytämällä tämän kantapäässä sijaitsevan heikkouden. Kun pelaaja onnistuu tässä, musiikissa siirrytään vaimennustransiitiolla *The Opened Way* -objektiin, joka soi taistelun loppuun saakka. Mikäli pelaajan ohjaama Vaeltaja kuolee taistelun aikana, siirrytään musiikissa *Wandere's Death* -objektiin, jonka jälkeen kohtaaminen joudutaan aloittamaan uudelleen alusta. Sen sijaan jos pelaaja selviytyy taistelusta voittajana, kuullaan *End of the Battle* -objekti.

### **Sign of the Colossus**

*Sign of the Colossus* -objektin pelkistetty transkriptio löytyy nuottiesimerkistä 4. Lähestymismusiikkina kuultava objekti alkaa hiljaisilla patarummun iskuilla ja koko objektin läpi kestäväällä kontrabassojen E-urkupisteellä. Tahdissa nro 5 alkaa selloilla ja fagotilla unisonossa soitettu kahden tahdin mittainen (kromaattisen nousun jälkeen) e-fryygisessä moodissa kulkeva fraasi. Fraasia seuraa jousilla soitetuista kromaattisesti laskevista soinnusta koostuva vastausmotiivi, joka soitetaan kahdesti. Vastausmotiivien taustalla kuullaan symbaaleilla ja patarummuilla soitettu tremolo crescendo. Tämän jälkeen tahdeissa 7-10 kuullaan fraasin ja vastausmotiivien variaatiot kvinttiä ylempää soitettuna, minkä jälkeen objekti päättyy ja pelissä palataan etsintävaiheen hiljaiseen äänimaisemaan.

*Sign of the Colossus* toimii palauteretoriikkana, sillä se viestii pelaajalle oikean sijainnin löytymisestä peliympäristössä. Musiikin vieläkin tärkeämpänä tehtävänä voidaan pitää pelaajan motivoimista pelin edellyttämän roolin omaksumiseen. E:ssä pysyvä urkupiste, fryygissävyinen matala melodia ja vastausmotiivien laskeva sekunti luovat *Sign of the Colossukseen* pahaenteisyyttä, ennakoiden tulevaa vaaraa. Toisaalta lyhyt katkelma mihinkään johtamattomine crescendoineen jää selvästi keskeneräiseksi. Tässä mielessä musiikin voi kuulla myös pelaajalle annetun tehtävän keskeneräisyyden rakenteellisena metaforana.

## Grotesque Figures

Taistelun alussa kuultava *Grotesque figures* on yleissävyltään huomattavasti lähestymismusiikkia brutaalimpi ja kovaäänisempi. Objekti alkaa lähestymismusiikin tavoin kahdella patarummun iskuilla, mutta tällä kertaa fortessa soitetuna. Tämän jälkeen jouset ja vaskipuhaltimet lähtevät soittamaan rinnakkaisissa kolmisoinnuissa kulkevaa teemaa (nuottiesimerkki 5), joka liikkuu E-mollin ja sitä kromaattisesti ympäröivien mollisointujen välillä. Kahdelle fraasille perustuva teema mukailee karkeasti *Sign of the Colossus* -objektissa kuultujen lyhyiden fraasien melodista liikettä. Objektin taustalla junnaavat tasaisesti neljänsosia iskevät patarummut sekä bassorekisterissä e:n ja f:n välillä tasaisia kahdeksasosia vuorottelevat kontrabassot.

NUOTTIESIMERKKI 4. Sign of the Colossus -objektin osittainen transkriptio.

The musical score consists of two systems of staves. The first system includes staves for vl., fg., vc., cb., and timp. The second system starts at measure 6 and includes the same instruments. Dynamics include *mf*, *ppp*, *p*, *f*, and *ppp*.

Alun teeman tavoin koko *Groteque Figuresin* muoto muodostuu neljän tahdin mittaisten fraasien muodostamista kysymys-vastaus pareista. Myös melodiasoittimia vaihdetaan objektissa tasaisesti kahden tahdin välein ja esimerkiksi alun teemassa kumeääniset



Harmoninen liike kuudennen asteen duurisoinnulle kuullaan samalla, kun jousimelodia lähtee kiipeämään kohti korkeinta kohtaansa, mikä korostaa entisestään sointuvaihdoksen merkityksellisyyttä.

NUOTTIESIMERKKI 6. *The Opened Way* -objektin alussa kuultava teema.



Musiikillista muutosta *Grotesque Figuresin* ja *The Opened Wayn* välillä voidaan tarkastella suhteessa pelitilanteessa tapahtuvaan muutokseen. Musiikin vaihtuessa pelaaja on onnistunut pelin osatavoitteessa ja pääsee aloittamaan kiipeämisen kohti Valuksen pääläella sijaitsevaa toista heikkoa kohtaa. Musiikissa onnistuminen kuuluu esimerkiksi tekstuurin muuttumisena polyfonisesta kohti homofonista ja melodian muutoksena kromaattisesta kohti diatonista. Lyhyiden fraasien muuttuminen yhtenäiseksi melodialinjaksi rinnastuu myös pelitilanteen selkeytymiseen ja ratkaisun löytymiseen. Musiikin selkeytyminen sekoittuu pelaajan kokemukseen onnistumisesta ja oikeasta toimintatavasta. Rakenteellisten metaforien lisäksi *The Opened Way:n* (sointuvaihdoksella korostetun) korkealle nousevan melodian voi kuulla myös Vaeltajan kiipeämisen suuntaavana musiikillisena metaforana.

### **Wander's Death ja End of Battle**

Mikäli pelaajan ohjaama hahmo kuolee taistelun aikana, soiva musiikillinen objekti vaimenee hitaasti. Samanaikaisesti kamera siirtyy kuvaamaan maassa makaavaa Vaeltajaa kauempaa yläkuvakulmasta. Tämän jälkeen ruutu tummenee ja pelaajalle kerrotaan pelin häviämisestä ”*Game Over*” -tekstillä ja pelaajalle annetaan mahdollisuus aloittaa taistelu alusta tai lopettaa pelaaminen. Samanaikaisesti musiikissa siirrytään hitaaseen ja surumieleiseen *Wander's Death* objektiin. A-mollissa kulkevassa objektissa kaikuisa huilu, kappeliurut ja synteettistä kuoroa muistuttava äänimatto sekoittuvat toinen toisiinsa.



Jos taas pelaaja onnistuu voittamaan Valuksen, *The Opened Way* pysähtyy välittömästi pelaajan viimeisen miekaniskun yhteydessä kuultavaan brutaaliin äänitehosteeseen. Noin sekunnin mittaisen tauon jälkeen *End of Battle* lähtee soimaan, samalla kun pelissä siirrytään alakuvakulmasta kuvattuun elokuvalliseen kohtaukseen, jossa valtavan kolossi kaatuu hitaasti elottomana maahan. Kohtauksen jälkeen pelaaja voi vielä muutaman sekunnin ajan ohjata Vaeltajaa maassa makaavan kolossin läheisyydessä, kunnes kolossista mustina viiruina purkautuva energia saavuttaa ja lävistää Vaeltajan, joka kaatuu tajuttomana maahan makaamaan. Nyt pelin ensimmäinen taistelu on päätynyt ja pelaajalle annetaan mahdollisuus tallentaa peli, jonka jälkeen pelissä siirrytään takaisin lähtöpaikkana toimivalle tempelille.

NUOTTIESEIMERKKI 7. *End of Battle* -objektin pelkistetty osittainen transkriptio.

♩ = 60

Kuoro

Viulu 1

Altto

Sello

5

Kuoro

Viulu 1

Viulu 2

Altto

Sello

Hidas, rauhallinen ja surumielinen *End of Battle* (nuottiesimerkki 7) eroaa selkeästi taistelun aikana kuullusta energisestä, koväänisestä ja herooisesta musiikista. D-molli soinnulla liikkeelle lähtevän objektin alussa kuullaan toistuva rauhallinen ja kaikuisa kuoromotiivi. Motiivin taustalla tahdeissa 2–5 kuullaan toisiinsa limittyvät jousisoitinten laskevat linjat,

samanaikaisesti, kun kuvassa nähdään kolossin hitaasti kaatuvan kohti maata. Tahdissa 5 laskevat linjat päätyvät D sus4 -soinnulle, joka purkautuu tahdissa 6 D-duuri soinnuksi. Tämän jälkeen viulut nousevat sointuarpeggiota pitkin G-duurille ja kappale päättyy G-duurissa soitettuun vaimenevaan ja hidastuvaan I – iv – I -kadenssiin. Pidätetyn Dsus4 -soinnun purkautuminen on ajoitettu hetkelle, jolloin pelaaja saa Vaeltajan uudelleen ohjattavakseen. Kuitenkin musta energia saavuttaa pelaajan väistämättä (pelaajan sijainnista riippuen täysin tai miltei) samanaikaisesti, kun *End of Battlen* loppukadenssissa siirrytään neljännen asteen mollisoinnulle.

Lopputuloksetoriikkana toimiva *End of Battle* on mielenkiintoisella tavalla ristiriitaisessa suhteessa pelitilanteen kanssa, rakentaen pelaajan voitolle täysin vastakkaista merkitystä. Voiton jälkeen kuultavassa objektissa äänenvoimakkuus ja tempo laskevat selkeästi. Toisaalta musiikin instrumentaatiossa aikaisemmin kuullut taisteluun ja sotaan viittaavat kovaääniset lyömäsoittimet ja vaskipuhaltimet vaihtuvat hiljaa soiviin jousiin ja hengellisyyteen viittaavaan kaikuisaan kuoromotiiviin.

Tason voittoon ja musiikkiin liittyvien emootioiden vastakohtaisuutta alleviivataan erityisesti objektin loppukadenssissa. Kun kolossi kaatuu elottomana maahan, kuoromotiivi päättyy tahdissa 6 ja harmoniassa siirrytään pieneksi hetkeksi D- ja G-duuri soinnuille. Tämä, yhdistettynä viulujen nousevaan linjaan, luo yleisilmeeltään surumieliseen objektiin hieman toiveikkuutta. Ilo kuitenkin kyseenalaistetaan välittömästi siirtymällä harmoniassa C-molli soinnulle samanaikaisesti, kun pelaaja menettää uudelleen Vaeltajan hallinnan. Musiikki ja kuva yhdessä korostavatkin, kuinka pelaaja ei voi paeta tekojensa seurauksia. *End of Battlen* harmoninen liike rakentaakin metafroisesti pelin teemaan liittyvää eettistä häilyvyyttä ja syyllistää pelaajaa toiminnasta, johon energinen musiikki vain hetkeä aikaisemmin kannusti ja motivoi.

### 6.3 Flower

Yhdysvaltalaisen *thatgamecompany*-pelitalon kehittämä Flower julkaistiin PlayStation 3 -pelikonsolille keväällä 2009. Perinteisiä genreluokitteluja pakenevassa Flowerissa pelaajan tehtävänä on ohjata pyörteenä kulkevaa tuulenpuuskaa ja kerätä peliympäristössä kasvavien kukkien terälehtiä ilmapirran matkaan. Rauhallinen ja helposti lähestyttävä Flower noudattaa

pienen sitoutumattoman pelitalon kehitysfilosofiaa, jossa painottuvat innovatiivisuus sekä positiivinen ja inspiroiva vaikutus pelaajien elämälle. Flowerissa pelin musiikki ja visuaalinen tyyli nousevat niin keskeiseksi osaksi pelikokemusta, että peliä voi jopa enemmän kuvata audiovisuaalisena taideteoksena kuin perinteisenä pelinä.

### 6.3.1 Pelijärjestelmä

Flowerin pelaaminen on hyvin yksinkertaista. Pelaajan tehtävänä on ohjata ensimmäisestä persoonasta käsin kuvatun tuulen lentoa kolmiulotteisessa peliympäristössä. Tämä onnistuu peliohjainta kääntämällä haluttuun suuntaan. Lisäksi pelaaja voi kiihdyttää tuulen vauhtia painamalla jonkin peliohjaimen näppäimistä pohjaan.

Pelin tavoitteena on kerätä kentissä kasvavien kukkien terälehdet pyörteenä lentävän tuulenpuuskan matkaan lentämällä kukkien ylitse. Aluksi pelissä ei ole pelaajan ohjaaman pyörteen ja kerättävien kukkien lisäksi lainkaan muita komponentteja, mutta pelin edetessä peliympäristöihin alkaa ilmestyä voimalinjoja sekä muita sähköisiä ja metallisia rakennelmia, joita pelaaja joutuu väistelemään. Peliä ei kuitenkaan voi perinteisessä mielessä hävitä, sillä epäonnistuessaan tiettyssä kohtaa, pelaaja joutuu ainoastaan yrittämään samaa kohtaa uudelleen. Pelissä ei myöskään kerätä pisteitä eikä pelaajan suoriutumista muutenkaan arvioida millään tavalla.

Peli jakautuu kuuteen tasoon, joista jokaiseen liittyy oma peliympäristönsä. Pääasiassa idyllisiksi niityiksi ja vuonoiksi tematisoidut ympäristöt jakautuvat pienemmiksi alueiksi, joille pelaajan liikkuminen rajoitetaan tasojen eri vaiheissa. Jokaiseen alueeseen liittyy myös tietty tehtävä, joka pelaajan täytyy suorittaa päästäkseen etenemään seuraavalle alueelle. Alueisiin liittyvät tehtävät ovat yleisesti ottaen luonteeltaan hyvin yksinkertaisia, kuten alueen kaikkien kukkien kerääminen tai tiettyjen ennalta määrättyjen kukkaryhmien poimiminen. Pelin kuudessa tasossa lähestytään asteittain viimeisenä tasona toimivaa synkkää kaupunkia, jonka pelaajan ohjaama pyörre muuttuu terälehtien avulla eläväksi ja iloiseksi.

Luonto ja luonnonsuojelu ovat pelin teemassa hyvin voimakkaasti edustettuina. Kun pelaaja onnistuu pelin asettamissa tavoitteissa, viestitään tästä visuaalisesti esim. muuttamalla peliympäristön sähköiset metallirakenteet tuulimyllyiksi tai kasvattamalla uutta vihreää

ruohoa kuolleelle maaperälle. Kaupungissa taas esim. pelottavat metallirakennelmat muuttuvat viheralueiksi.

### 6.3.2 Pelin musiikki

Flowerin musiikista vastaa nykyisin *thatgamecompanyn* johtavana äänisuunnittelijana (eng. *audio director*) työskentelevä Vincent Diamante. Peli- ja äänisuunnittelua Etelä-Kalifornian Yliopistossa opettava Diamante on tehnyt Flowerin lisäksi musiikkia mm. *thatgamecompanyn* Cloud-peliin sekä lukuisiin muihin pienempiin julkaisuihin.

Flowerin musiikillinen tyyli ottaa vaikutteita mm. minimalistisesta taide- ja elokuvamusiikista sekä ambientmusiikista. Pelissä kuultavien kappaleiden harmoniat ovat hyvin staattisia ja modaalisia. Flowerin musiikkiraidalle on tyypillistä erilaiset pitkään jatkuvat ostinato-kuviot, joissa samaa tahdin mittaista aihetta toistetaan pienin variaatioin. Ostinatojen avulla musiikkiin luodaan myös polyrytmiikkaa, kun eri instrumentit painottavat eri tahdinosia. Toisaalta ostinatojen päällä kuullaan myös hyvin vapaarytmistä kuviointia, jossa irralliset motiivit ja yksittäiset soinnut seuraavat toisiaan miltei satunnaisesti. Instrumenteista suurimpaan rooliin nousevat klassinen kitara, piano, kellopeli, puupuhaltimet sekä jousisektio.

Flowerissa musiikki on äärimmäisen dynaamista ja miltei kaikki pelitilanteessa tapahtuvat muutokset vaikuttavat jollakin tavalla pelin musiikkiin. Toisaalta musiikin dynaamisuutta on toteutettu samanaikaisesti hyvin monilla teknisillä tavoilla. Ensiksikin kaikki pelin aikana kuultava musiikki on vertikaalisesti kerrostettua ja monista kerroksista on tehty lukuisia haaroja, joiden välillä musiikkimoottori siirtyy pelitilanteen mukaan. Toisaalta pelin tasojen eri alueisiin liittyvät omat musiikilliset objektinsa, joiden välillä musiikissa siirrytään luonnollisen kuuloisesti vaimennus- ja cue-to-cue-transitioiden avulla. Tämän lisäksi pelin sadoista kukista jokaiseen liittyy myös oma musiikillinen äänensä, jonka äänenväri määräytyy kukkalajin ja sävelkorkeus musiikin toiston vaiheen mukaan. Kukkiin liittyvät sävelet ja soinnut kuullaan, kun pelaaja kerää ko. kukan pyörteen matkaan, mikä tuo pelin musiikkiin myös aleatorisen ulottuvuuden.

### 6.3.3 Dynaamisen musiikin tekniikat peliretoriikkana

Kuten todettua musiikki on Flowerissa todella läheisessä suhteessa muuttuvaan pelitilanteeseen. Pelin musiikissa eri dynaamisen musiikin tekniikat sekä siirtyminen musiikin muotorakenteessa eteenpäin toimivat kaikki positiivisena palauteretoriikkana. Eri tekniikoilla viestitään kuitenkin pelaajalle eritasoisista onnistumisista pelissä.

#### Proseduraaliset sävelet

Pienin mahdollinen onnistuminen pelissä on yksittäisen kukan poimiminen. Kun pelaaja onnistuu nappaamaan kukan terälehdien pyörteen matkaan, viestitään tästä pelaajalle yksittäisellä musiikillisella sävelellä, joka kuuluu pelin muuhun musiikkiraitaan liittyneenä. Palauteretoriikka on pelijärjestelmän kannalta tarpeellinen, sillä se varmistaa pelaajalle poimimisen onnistumisen. Tästä viestitään pelaajalle myös visuaalisesti: keräämättömien kukkien terälehdet ovat sulkeutuneita ja kun pelaaja kerää kukan pyörteen matkaan terälehdet aukeavat. Toisaalta pelin etenemisen kannalta merkittävät kukat on merkitty myös valoa hohtavalla pienellä kehällä, joka katoaa kukan keräämisen yhteydessä.

Pelissä eriväristen kukkien poimimisesta viestitään pelaajalle eri soitinäänillä. Esimerkiksi pelin ensimmäisessä tasossa violetit kukat soivat akustisena kitarana, keltaiset kellopelinä ja punaiset jousisektion soittamana yksittäisenä sävelenä. Värit ja soitinäänit ovat sopimuksenvaraisessa viittaussuhteessa toisiinsa ja väriassosiaatioita vaihdellaan pelin eri tasoissa. Kuitenkin kirkkaan keltaiset kukat liitetään miltei aina heleisiin ja korkeisiin kellomaisiin ääniin, kun taas tummemmat punaiset kukat soivat pehmeä-äänisenä kuorona tai jousisektiona. Kukkiin liitettyjen sävelten voidaankin ajatella lähenevän Cookin (1998) ajatusta noudattavasta mediasuhteesta, sillä ne perustuvat kuvassa nähtävien värien musiikilliselle toistamiselle ja jäljittelemiselle. Kamp (2010, 36) on lisäksi huomauttanut, että pelissä etenemisen kannalta tärkeiden kukkien poimiminen on merkitty äänenvärillä, joka selkeästi eroaa peliympäristöissä kuultavasta muusta musiikista. Tämä korostuu erityisesti aivan pelin alussa, jolloin kitarana soivat valkoiset kukat (joiden kerääminen on vapaaehtoista) sekoittuvat helposti ensimmäisellä alueella kuultavan musiikillisen objektin ostinato-kuviota toistavaan kitarakerrokseen.

Kukkien asetteluun peliympäristössä on myös kiinnitetty paljon huomiota musiikin näkökulmasta: esim. perättäisiksi jonoiksi asetetut kukat muodostavat selkeitä melodialinjoja, kun taas ryhmäksi asetetut kukat soivat sointuina ja nopeina sointuarpeggioina. Kukkiin liittyvien sävelten äänenkorkeus määrittyy pelissä osittain taustalla kuultavien musiikillisten kerrosten toiston vaiheen mukaan. Esimerkiksi pelin toisessa tasossa pelaaja joutuu siirtymään vuorien ympäröimien peliympäristöjen välillä kapeita vuonoja pitkin. Siirtymän aikana kerrostettu musiikki taukoaa hetkeksi ja pelaaja kuulee vain vuonojen pohjaa pitkin asetettujen kukkien muodostaman melodiakatkelman. Esim. tason viimeiselle alueelle siirryttäessä kuullaan 18 sävelen mittainen kellopelimelodia, joka muodostuu joko fis- tai f-duuripentatonisen asteikon sävelistä sekä asteikon johtosävelestä. Pelijärjestelmä valitsee käytetyn asteikon sen perusteella, kumpi sopii paremmin aiemmassa peliympäristössä soineen musiikillisen objektin toiston vaiheeseen.

Kukkiin liitetyt sävelet eivät ole kuitenkaan aina luonteeltaan konsonoivia, vaan ne osallistuvat peliympäristön tematisointiin monilla eri tavoilla. Esim. pelin viidennen tason alussa pelaajan ohjaama pyörre joutuu väistelemään synkässä ja värittömässä ympäristössä sähköisiä metallirakennelmia. Tällöin valkoisiin kukkiin liittyvät kitarasävelet ovat korkeudeltaan satunnaisen epävireisiä ja artikulaatioiltaan epävarmoja. Sävelten epävireisyys luo yhdessä hiljaisen äänimaiseman ja värittömän peliympäristön kanssa viidennelle tasolle hyvin masentavan ja synkän ilmapiirin, rikkoen ensimmäisten tasojen kevyen ja miellyttävän tunnelman.

Flower kannustaa pelaajia elämykselliseen peliotteeseen ja peliympäristöjen vapaaseen tarkasteluun. Tämä korostuu mm. siinä, ettei peliä ole mahdollisuutta hävitä ja pelaajalle pelissä asetetut tavoitteet ovat luonteeltaan hyvin helppoja. Pelin tasoihin on myös piilotettu salaisia kukkia, joiden löytäminen edellyttää peliympäristöjen perusteellista tutkimista. Kukkiin liitetyillä proseduraalisilla sävelillä voidaanakin nähdä myös motivaatioretorinen rooli, sillä ne kannustavat pelaajaa vapaan ja leikkisän pelirooliin omaksumiseen, sillä usein pelissä kukkien poimimisesta ei ole pelaajalle varsinaista pelillistä hyötyä. Tässä mielessä myös Kampin (2010, 42) ajatus Flowerin musiikista ”palkintona” on osuva. Toisaalta kukkiin liittyvät sävelet voidaan myös nähdä peliympäristön ominaisuutena. Jos pelaaja ei ole aiemmin kulkenut tietyllä alueella, kuullaan musiikkiraitaan liittyneenä paljon proseduraalisia

säveliä. Jos taas alue on jo tutkittu (ja kukkien terälehdet kerätty pyörteen matkaan) ei proseduraalisia säveliä kuulla.

### **Musiikilliset kerrokset**

Kuten todettua pelaajan ohjaaman pyörteen liikkumista rajoitetaan Flowerissa pienemmille osa-alueille. Sitä mukaa, kun pelaaja onnistuu suorittamaan osa-alueisiin liittyvät tavoitteet, hänelle avautuu pääsy ympäristön seuraavalle alueelle. Pelaajan menestymisestä osa-alueiden tavoitteissa viestitään musiikillisesti vertikaalisilla dynaamisilla muutoksilla.

Esimerkiksi pelin ensimmäisen tason ensimmäisellä osa-alueella kuultava musiikillinen objekti koostuu kolmesta kerroksesta: ostinato-kuviota toistavasta akustisesta kitarasta (kerros 1), hitaasti voimistuvia ja vaimenevia pidätettyjä sointuja soittavasta jousiraidasta (kerros 2) sekä yksittäisiä motiiveja ja sointuja soittavasta pianoraidasta (kerros 3). Objektiin liittyvien musiikillisten kerrosten 15 ensimmäistä tahtia näkyvät nuottiesimerkissä 8. Sekä kitara- että jousikerros ovat 15 tahdin mittaisia, mutta pianokerros kestää kaksi kertaa pidempään. Kerrosten vaihtelevat pituudet vaikeuttavat osaltaan objektiin toiston vaiheen hahmottamista ja luovat vaikutelmaa proseduraalisesti syntyvästä jatkuvasti muuttuvasta musiikista.

Ensimmäisen tason alussa musiikista kuullaan vain 1. kerros. Ensimmäisellä tasolla pelaaja vasta opettelee pyörteen ohjaamista ja pelin ensimmäisenä tehtävänä pelaajan täytyy vain löytää seuraavalle alueelle kulkeva, kiviröykkiöin merkitty reitti. Peliympäristöön on sijoitettu reitin varrelle kellopeloisointuina soivia keltaisia kukkaryhmiä, kun muissa kohdissa peliympäristöä löytyy vain kitarana soivia valkoisia kukkia. Kun pelaaja kerää ensimmäisen keltaisen kukkaryhmän, ja on siis löytänyt tien oikeaan suuntaan vievälle reitille, avataan musiikissa jousisointuja soittava toinen kerros. Jos pelaaja jatkaa reittiä pitkin oikeaan suuntaan ja kerää vielä toisen keltaisen kukkaryhmän, avataan musiikkiin myös pianomotiiveja soittava kolmas kerros.

Vaikka musiikillisten kerrosten avaaminen toimii pelissä positiivisena palauteretoriikkana, viestien pelaajan onnistumista, on musiikillisen tekstuurin muuntuminen hidasta ja melko huomaamatonta, eikä pelaaja välttämättä osaa yhdistää musiikillista muutosta tiettyyn onnistumiseen. Konkreettisen palautteen sijaan musiikilliset kerrokset luovatkin pelissä vaikutelmaa pelaajan edistymisestä hyvin yleisellä tasolla. Tällainen vapaamuotoinen

palautteen antaminen tukee Floweriin liittyvää vähemmän suorittavaa ja elämyksellistä pelitapaa.

NUOTTIESIMERKKI 8. Flower pelin ensimmäisen tason ensimmäiseen peliympäristöön liittyvän musiikillisen objektin kolme kerrosta.

The musical score consists of two systems of three staves each. The first system is labeled 'Kitara (kerros 1)', 'Jouset (kerros 2)', and 'Piano (kerros 3)'. The second system starts with a measure number '8'. The guitar part (kerros 1) features a rhythmic pattern of eighth notes. The strings part (kerros 2) uses sustained chords. The piano part (kerros 3) includes a staccato ostinato pattern in the right hand and a simple bass line in the left hand.

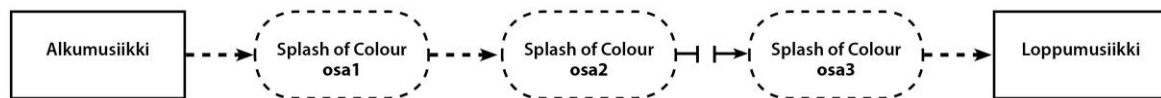
Pelaajan edistyessä pelin tasoilla pyörteen vauhti kasvaa suhteessa kerättyjen terälehtien määrään. Musiikillisten objektien kerroksia avaamalla myös musiikillisten tapahtumien rytmistä tiheyttä ja musiikin intensiteettiä kasvatetaan. Tässä mielessä musiikillisten kerrosten avaaminen on suuntaavassa metaforisessa suhteessa myös pyörteen nopeuden kasvuun. Nopeusmetafora korostuu erityisesti pelin kolmannen tason alussa, jolloin peliympäristönä toimivan tuulipuiston voimat kiihdyttävät pyörteen vauhdin todella suureksi. Kun pelaaja saapuu tuulipuistoon tason alussa, avataan myös musiikissa hyvin nopeaa staccatossa soitettua ostinato-kuviota toistava pianokerros. Liikkumisnopeuden ja musiikin rinnastaminen korostuu myös toisin päin, sillä jos pelaaja jää paikoilleen pyörteen mukana lentävien lehtien liike hidastuu ja samalla musiikki muuttuu etäiseksi ja kaikuisaksi. Myös hitaasti liikkuen kerätyt kukat soivat etäisinä ja epäselvinä.



## Musiikin muoto

Flowerin tasoihin liittyvän musiikin muoto koostuu tasojen alussa nähtävien lyhyiden elokuvallisten kohtausten aikaan kuultavasta alkumusiikista, itse pelin aikana kuultavista kerrostetuista musiikillisista objekteista sekä tasojen loppuksi kuultavasta lyhyestä loppumusiikkikatkelmasta. Pelaamisen aikana kuultavat objektit liitetään pelissä peliympäristöjen osa-alueisiin ja kun pelaaja pääsee etenemään seuraavalle alueelle, myös musiikissa siirrytään seuraavaan objektiin.

Alueiden tavoin musiikilliset objektit muodostavat pelin jokaisessa tasossa lineaarisen muotorakenteen, jossa objektit seuraavat toinen toisiaan aina samassa järjestyksessä. Kuviossa 6 näkyy esimerkkinä pelin toiseen tasoon liittyvien musiikillisten objektien muodostama yksinkertainen lineaarinen muotorakenne. Objektit liitetään pelissä toisiinsa päääisassa vaimennustransitiolla. Kuitenkin esimerkiksi pelin toisessa tasossa objektien välille jätetään myös selkeitä hiljaisuuksia, jotka nostavat voimakkaammin esiin alueiden välillä kulkevien kukkajonojen muodostamat proseduraaliset melodialinjat.



KUVIO 6. Flower-pelin (thatgamecompany 2009) toisen tason musiikillisten objektien muodostaman yksinkertaisen lineaarisen muotorakenteen RTGS-graafi.

Eri peliympäristöissä kuultavat objektit osallistuvat monella tavalla peliympäristöjen tematisointiin ja rakentavat lukuisia metaforia peliympäristöjen visuaalisen kuvauksen kanssa. Esimerkiksi pelin neljännellä tasolla kuullaan kaksi musiikillista objektia. Ensimmäisellä alueella pelaaja liikkuu iltahämärässä maalaistien varrella. Nyt pelaajan tehtävänä on kukkien keräämisen sijaan levittää pyörteen mukana kulkevaa valoa tien ympäristössä kasvavaan heinikkoon. Kun pelaaja onnistuu valaisemaan yhden alueen, syttyvät myös tien varrella olevat katulamput, jotka opastavat pelaajan kulkemaan tietä pitkin eteenpäin. Alueella kuullaan hiljainen ja rauhallinen Eb-duurissa kulkeva objekti, jossa oboe soittaa pääasiassa puolinuotein asteikkoja pitkin kulkevaa hiljaista melodiaa. Kun pelaaja saapuu ensimmäisen lampun luokse, liittyy musiikkiin tasaisesti kahdeksasosina 1-viivaista es-säveltä toistava

staattinen pianokerros. Tämän jälkeen, kun pelaaja onnistuu sytyttämään kaksi lamppua, liittyy objektiin myös toinen, sointuja soittava piano.

Tason toiselle alueelle siirrytään, kun yksi katulampuista aiheuttaa oikosulun ja leimahtaa liekkeihin. Tämän jälkeen pelaajan kulkema reitti muuttuu synkäksi, värittömäksi ja ahtaaksi vuonoksi ja aiemmin maalaistien varrella nähdyt heinäpaalit korvataan metalliromulla ja rikkinäisesti välkkyvillä katuvaloilla. Samalla aiemmin kuultu seesteisen musiikki vaimenee ja tason toinen objekti alkaa pianon alarekisteristä fortessa soitettulla fis-oktaavilla, joka rikkoo aiemman objektin selkeän Eb-duuri tonaliteetin. Toisessa objektissa aiemman musiikin tasainen kahdeksasosapulssi korvautuu hitaasti vaihtuvilla dissonoivilla puupuhallinsoinnuilla. Lopulta objekti vaimenee kokonaan ja alueella kuullaan vain diegeettistä (kaatopaikkaan viittaavaa) äänimaisemaa, kuten korppien raakuntaa ja tuulessa kaatuilevan metalliromun ääntä.

Musiikillisen muutoksen ja peliympäristön visuaalisen kuvauksen suhde onkin lähellä noudattavaa. Peliympäristön värien tummuessa myös musiikki muuttuu hitaasti hiljaisemmaksi ja toisaalta avaran peliympäristön muuttuessa ahtaaksi, myös musiikin tekstuuri muuttuu tiheäksi ja dissonoivaksi. Musiikin tasaisen pulssin katkeaminen on kuultavissa myös pelin äänitehosteissa. Kun tason alussa pelaaja kuuli kuinka katulamput naksahelivat päälle muodostaen 4–5 miellyttävän äänen tasaisia sarjoja, kuullaan tason lopussa vain rikkinäisten katulamppujen kaottista rätinää. Esimerkiksi tällä tavalla musiikki, kuva ja äänitehosteet rakentavatkin hyvin voimakkaasti ja yksiselitteisesti pelin teemassa läsnä olevaa konfliktia luonnon ja teknologian välillä.

## 6.4 Yhteenveto

Luvussa 6.1 tarkasteltiin musiikillista peliretorista kommunikaatiota Left 4 Dead -pelissä (Valve 2008). Analyysissä keskityttiin erityisesti pelin vihollishahmoin indeksisinä tienviitoina liittyviin musiikillisiin objekteihin, jotka toimivat päämäärä- ja palauteretriikkana. Pelin musiikissa täydennettiin vihollisten visuaalista kuvausta rakentamalla lukuisia musiikillisia metaforia mm. hahmojen koon ja musiikin äänialan sekä hahmojen liikkumisen ja musiikin artikulaation välille. Myös pelin haastavampiin vihollisiin liitettiin omat musiikilliset objektinsa. Witch-hahmoa tematisoitiin visuaalisen kuvauksen

kanssa ikonisessa ja metaforisessa suhteessa olevan valittavan sopraanomotiivin avulla, kun taas Tank-hahmon vaarallisuutta korostettiin sotaan ja taisteluun viittaavilla musiikillisilla konventioilla. Molempien hahmojen kuvauksessa myös hyödynnettiin aggressiivisia perkussioita, pelihahmojen hyökkäävän liikkeen ikoniseen kuvaukseen.

Luvussa 6.2 tehtiin lähiluku *Shadow of the Colossus* -pelin (Team ICO 2005) ensimmäiseen tasoon (ts. pelin ensimmäistä kolossia vastaan käytyyn taisteluun) liittyviin musiikillisiin objekteihin. Lähestymismusiikkina kuultava *Sign of the Colossus* toimi pelissä välivaiheena rauhallisen etsintävaiheen ja hektisen taisteluvaiheen välillä, luoden uhkaavaa tunnelmaa ja valmistaen pelaajaa tulevaan vaaraan. Palauteretoriikkana toimivan lähestymismusiikin katkelmallisuus ja musiikillisen päätöksen puuttuminen voitiin kuulla myös pelaajalle annetun tehtävän keskeneräisyyden rakenteellisena metaforana. Itse taisteluun liittyi pelissä kaksi musiikillista objektiä: taistelun alussa kuultiin lyhyistä fraasipareista koostuva kovaääninen ja kromaattinen *Gotesque Figures*. Taistelun edetessä, pelaajan keksittyä tavan päästä niskan päälle siirryttiin musiikissa *The Opened Way* -objektiin. Pelaajan onnistuminen pelitilanteen kannalta keskeisessä tavoitteessa (ts. vihollisen heikkouden löytämisessä) huomioitiin pelin musiikkiraidalla lukuisilla metaforilla, kuten siirtymällä kromaattisuudesta kohti diatonisuutta ja fragmenttisuudesta kohti teemojen yhtenäisyyttä. *The Opened Way*:ssa myös aikaisemmissa objekteissa jatkunut harmoninen staattisuus rikottiin. Kuitenkin ehkäpä pelin kiinnostavin musiikillinen objekti oli pelaajan voittoon lopputulosretoriikkana liitetty *End of Battle*. Hidas ja surumielinen objekti kuullaan pelissä heti mahtipontisen ja energisen *The Opened Way*:n jälkeen, kun pelaaja on onnistunut voittamaan taistelun. Sen sijaan, että musiikki pyrki vahvistamaan pelaajan kokemaa voitonriemua, musiikki herättää myötätuntoa ja sääliä voitettua olentoa kohtaan, syyllistäen pelaajaa voitostaan.

Lopuksi luvussa 6.3 tarkasteltiin *Flower*-pelin äärimmäisen dynaamista musiikkiraitaa. Pelissä musiikki toimi ensisijaisesti palauteretoriikkana ja eri dynaamisen musiikin tekniikoita liitettiin eritasoiseen palautteen antamiseen. Pienimpään mahdolliseen onnistumiseen, yksittäisen kukan terälehdien poimimiseen, liitettiin pelissä yksittäisiä proseduraalisia säveliä, jotka liittyivät luontevasti osaksi pelin muuta musiikkiraitaa. Sen sijaan pelaajan edistymisestä pelin tasojen pienemmällä alueella viestittiin musiikillisten kerrosten avulla, joilla musiikillista tekstuuria muutettiin pelaajan onnistuessa hänelle asetetuissa

osatavoitteissa. Lopuksi pelaajan siirtymistä pelin alueelta toiselle viestittiin siirtymällä musiikin muodossa seuraavaan objektiin.

Kiinnostavalla tavalla yhdessäkään analyysissä ei noussut esille esimerkkejä musiikillisesta keinoretoriikasta.<sup>8</sup> Syy keinoretoriikan puuttumiseen on melko ilmeinen, sillä kaikissa kolmessa pelissä pelaajan käytössä olevat keskeiset pelimekaniikat eivät juuri muutu pelin aikana. Kuitenkin esim. *Left 4 Dead* -pelissä pelaajan joutuessa ahdinkoon (esim. vihollishahmon otteeseen) pelaaja ei voi tehdä muuta, kuin odottaa kanssapelaajien apua. Tällöin kuultavan kaoottisen ja kovaäänisen musiikin voidaan ajatella toimivan keinoretoriikkana. Kuitenkaan analyyseissa ei ollut mahdollista tarkastella kaikkea peleissä esiintyvää musiikkia, joten keinoretoriikan pohtiminen rajautui *Left 4 Dead* -peliin tehdyn analyysin ulkopuolelle.

---

<sup>8</sup> Musiikin hyödyntäminen keinoretoriikkana on kuitenkin täysin mahdollista. Klassisena esimerkkinä *Super Mario Bros* -pelissä (Nintendo 1985) pelaajan löytäessä pelimaailmasta tähden, pelaaja muuttuu hetkeksi kuolemattomaksi ja voi tuhota pelin vastustajat juoksemalla vihollisia päin. Tästä viestitään pelaajalle pelin musiikkiraidalla siirtymällä nopeatempoiseen ja energiseen objektiin, joka päättyy, kun pelaajalla käytössä olevat pelimekaniikat palautuvat normaaleiksi.

## 7 POHDINTA

Tässä tutkimuksessa analysoitiin musiikin toimintaa peliretoriikkana kolmessa videopelissä. Analyysien tueksi tutkimuksessa koottiin monitieteinen teoreettinen viitekehys, jossa pyrittiin yhdistämään kolme osa-aluetta. Pelitutkimuksen teoria tarjosi käsitteitä pelijärjestelmän elementtien ja pelijärjestelmän kommunikaation pelillisen funktion kuvaamiseen. Mediamusiikin tutkimuksen teoria mahdollisti sen sijaan musiikillisten merkitysrakenteiden sekä musiikin ja muiden peliretoriikan muotojen välisen suhteen analysoinnin. Lopuksi aikaisempi peliaudion ja -musiikin tutkimuksen teoria mahdollisti musiikin teknisen toteutuksen ja pelimusiikin ei-lineaarisen muodon kuvaamisen.

Viitekehystä sovellettiin *Left 4 Dead*, *Shadow of the Colossus* ja *Flower* -pelien musiikin analyysiin. Pelimusiikkianalyyseissa pyrittiin selvittämään millaisessa suhteessa musiikki on pelijärjestelmän toimintaan sekä miten musiikki osallistuu pelijärjestelmän elementtien tematisointiin. Analyyseissa pyrittiin nostamaan aikaisempaa tutkimusta voimakkaammin esille videopelimusiikin multimedialuonnetta tarkastelemalla musiikin suhdetta muihin peliretoriikan muotoihin. Toisaalta tutkimuksessa myös pyrittiin purkamaan aikaisemmassa tutkimuksessa esille nousutta rajanvetoa narratiivisen ja pelillisen musiikin välillä (Whalen 2004a; Summers 2011; Kamp 2010). Peliretoriikka-ajattelussa (Järvinen 2008) musiikkia (tai muuta pelijärjestelmään liittyvää viestintää) lähestytään kokonaisvaltaisemmin prosessina, jossa pelielementtien tematisointi, pelijärjestelmään liittyvä tiedonvälitys sekä suostutteleva retoriikka limittyvät ja sulautuvat toisiinsa. Tämä huomioitiin myös tutkimuksessa esitetyissä pelimusiikkianalyyseissa, joissa musiikillisten merkitysten muodostamista on pyritty tarkastelemaan mahdollisimman kokonaisvaltaisesti.

Tutkimuksen tuloksena kaikissa kolmessa pelimusiikkianalyysissa löydettiin monia kiinnostavia tapoja, joilla musiikki rakentaa merkityksiä suhteessa pelijärjestelmän toimintaan ja muihin peliretoriikan muotoihin. *Left 4 Dead* -peliin tehdyn analyysin yhteydessä oli äärimmäisen kiinnostavaa huomata, kuinka monella eri tasolla pelin musiikki täydensi metaforisesti pelissä esiintyvien vihollishahmojen visuaalista kuvausta ja käyttäytymistä peliympäristössä. Vaikka pelissä kuultavat *bacteria*-motiivit noudattivat miltei *mickeymousing*-henkisesti hahmojen visuaalista kuvausta, motiiveja ei kuitenkaan kuulla

pelissä juuri koskaan samanaikaisesti, kun hahmot näkyvät kuvassa. Sen sijaan pelin pelaamisen aikana pelaajat oppivat (mahdollisesti) yhdistämään hahmot ja motiivit toisiinsa. Tällainen ei-synkroninen musiikillisten merkitysten muodostuminen erottaa pelejä perinteisestä lineaarisesta multimediasta ja sitoo musiikillisten merkitysten muodostumisen pelin sääntöjen oppimiseen ja pelijärjestelmän toiminnan ymmärtämiseen.

Pelihahmoihin liitetyt musiikilliset motiivit tarjoavat myös *Left 4 Dead*:n pelaajille uudenlaisen haasteen, sillä pelissä käytettävien lyhyiden motiivien tunnistaminen muun musiikkiraidan joukosta helpottaa sekavan ja aika ajoin kaoottisen pelitilanteen hahmottamista. On myös mahdollista, että *bacteria*-motiivien selkeä metaforinen suhde pelihahmoihin toimii osaltaan muistin apuvälineenä, helpottaen assosiaation syntymistä tietyn pelihahmon ja musiikillisen motiivin välille. Vaikka monet tutkijat (esim. Summers 2011; Collins 2008; Jørgensen 2008) ovat nostaneet esille, että videopelimusiikki ja -audio voivat suunnata pelaajan huomion kuvan ulkopuolelle jääviin tapahtumiin, aikaisemmassa tutkimuksessa ei ole juurikaan pohdittu musiikin ja kuvan ikonisen tai metaforisen suhteen vaikutusta tämän tapaiselle musiikilliselle tiedonvälitykselle.

*Shadow of the Colossus* pelissä musiikin rakenteet toimivat sen sijaan pelaajalle annettuna palautteena ja musiikki myös motivoi pelaajaa omaksumaan pelin edellyttämän väkivaltaisen hyökkääjän roolin. Kiinnostavinta analyysissä oli huomata, kuinka lopputulosretoriikkana kuultu *End of Battle* syyllisti pelaajaa pelin tavoitteessa onnistumisesta. Tällainen ”peliretorinen kontrasti” rakensi hyvin voimakkaasti pelin teemaan liittyvää eettistä häilyvyyttä ja monitulkintaisuutta. Luvussa 3 esiteltiin Cookin (1998) ajatusta kilpailevasta mediasuhteesta, jossa multimediassa läsnä olevat mediat rakentavat vastakkaista tai vaihtoehtoista merkitystä suhteessa toisiinsa. *Shadow of the Colossus* -pelissä musiikki tuntuu kuitenkin olevan kilpailevassa suhteessa itse pelijärjestelmän toiminnan kanssa. Ts. musiikki yhdessä kuvan kanssa rakentaa pelaajan onnistumiselle ja pelin ”voittamiselle” vaihtoehtoista merkitystä ja kyseenalaistaa mm. Juulin (2005, 36) mukaan kaikkiin peleihin määritelmällisesti liittyvän pelaajan kokeman onnistumisentunteen ja voitonriemun.

*Flower* pelin äärimmäisen dynaaminen musiikkiraita oli taas Cookin (1998) käsittein miltei noudattavassa suhteessa pelitilanteen visuaalisen kuvauksen kanssa, antaen samalla positiivista palautetta kaikista pelaajan pienimmistäkin onnistumisista. Pelissä esim.

peliympäristön värikyvyys assosioitiin musiikin konsonoivuuteen ja toisaalta esim. pelaajan ohjaaman pyörteen nopeuden kasvua korostettiin musiikillisia kerroksia avaamalla. Kuitenkin musiikillisen palautteen pelillinen mielekkyys voidaan Flowerissa kyseenalaistaa, sillä vaikka esim. musiikin vertikaaliset dynaamiset muutokset liitettiin pelissä teknisesti selkeästi pelaajan onnistumisiin, oli musiikillinen muutos usein melko hidasta ja huomaamatonta. Tässä mielessä Kampin (2010, 37) ajatus Flowerin musiikista palkintona sinänsä vaikuttaa ainakin osittain oikealta.

Analyyseista käy selväksi, kuinka kaikki kolme pelijärjestelmää hyödyntävät musiikkia hyvin erilaisilla tavoilla. *Left 4 Dead* -analyysissa korostui selkeimmin musiikillisen kommunikaation ideationaalinen funktio, sillä musiikki tekee pelissä sekavaa ja nopeasti muuttuvaa pelitilannetta ymmärrettäväksi pelaajalle ja musiikin aktiivisesta kuuntelusta on myös konkreettista pelillistä hyötyä. *Shadow of the Colossus* -analyysissa kiinnostavimmaksi osa-alueeksi nousi sen sijaan musiikin interpersonaalinen funktio ja tapa, jolla musiikki pyrki suhteuttamaan pelaajaa muuttuvaan pelitilanteeseen, ensin kannustaen ja tämän jälkeen syyllistäen. *Flowerin* dynaaminen musiikkiraita korosti taas ehkäpä eniten koherenttista funktiota, sitoen peliympäristöjen visuaalisen kuvauksen ja musiikillisen muutoksen toisiinsa äärimmäisen tarkasti. Toisaalta myös kaikissa peleissä musiikilliset merkitykset perustuivat melko eri kokoisille musiikillisille yksiköille. Kun Flowerissa vuorovaikutteinen musiikki antoi palautetta pelaajalle yksittäisten musiikillisten sävelten tasolla, *Shadow of the Colossuksessa* musiikilliset merkitykset muodostuivat paljon karkeammin, laajojen musiikillisten objektien suhteesta pelitilanteeseen ja toinen toisiinsa. *Left 4 Dead:n* pienistä mosaiikkisista objekteista koostuva musiikkiraita sijoittuu tässä suhteessa kahden muun pelin väliin, luoden merkityksiä yksittäisten musiikillisten motiivien ja lyhyiden kappaleiden tasolla.

Tutkimuksessa esitettyjä pelimusiikkianalyyseja kuvailtiin teoriaohjaavana tulkitsevana sisällönanalyysina. Analyyseissa tehdyt havainnot ja niistä vedetyt johtopäätökset ovatkin väistämättä subjektiivisen tulkinnan tulosta ja siksi ne voidaan myös asettaa kritiikin kohteeksi. Subjektiivisuus korostui pelimusiikkianalyyseissa esim. siten, että kaikissa peleissä tarkastelua jouduttiin rajaamaan vain osaan pelien musiikista. Toisaalta tutkimuksessa hyödynnetyt transkriptiot sekä itse musiikista tehdyt huomiot ovat myös syntyneet tulkinnan tuloksena.

Järvisen (2008) formalistinen peliteoria selkeytti pelien tarkasteluun ja kuvaamiseen hyödynnettyä käsitteistöä ja toisaalta Järvisen esittämä teoria pelien multimodaalisesta kommunikaatiosta peliretoriikkana antoi suunnan koko tutkimukselle. Teoriaan liittyvää luokittelevan formalistista otetta voidaan kuitenkin myös kritisoida, sillä se nostaa pelijärjestelmän sisäisen rakenteen ensisijaiseksi tarkastelukohteeksi, jättäen järjestelmiin liittyvät laajemmat merkitykset toissijaiseksi (ks. esim. Mäyrä 2008, 33). Esimerkiksi Juul on todennut, että vaikka formalistinen lähestymistapa on tarpeellinen suunnannäyttäjäksi pelitutkimuksen alkuaikoina, tulee se väistämättä jäämään vapaampien lähestymistapojen jalkoihin (Juul 2001). Järvisen peliteorian valitseminen tutkimuksen lähtökohdaksi tehtiin kuitenkin tietoisesti, sillä teoriaan liittyvät selkeärajaiset käsitteet sekä kokonaisvaltainen pelikäsitelmä selkeyttivät analyysien toteuttamista.

Pelimusiikin tarkastelua semioottisesta ja esteettisestä näkökulmasta on myös kritisoitu hyvin yleisellä tasolla siihen liittyen, että monet pelaajat kiinnittävät musiikkiin vain vähän huomiota (ks. esim. Munday 2007). Kritiikki on osittain ymmärrettävää, sillä toisin kuin esimerkiksi elokuvan katsomiseen, pelaamiseen ei liity vastaavaa ”hiljaisen seuraamisen” konventiota eikä ole lainkaan epätavallista, että pelaajat kuuntelevat muuta musiikkia pelejä pelatessaan. Kuitenkin täytyy muistaa, että erilaiset pelijärjestelmät hyödyntävät musiikkia eri tavoin. Tässä tutkimuksessa esitetyt analyysit ovat osoittaneet, että pelimusiikki voi nousta äärimmäisen suureen rooliin osana pelikokemusta, sitomalla pelielementtejä voimakkaammin osaksi pelin teemaa, rakentaen pelaajan ymmärrystä muuttuvasta pelitilanteesta ja samalla muodostaen monitahoisia ja laajoja merkityksiä koko pelijärjestelmän ympärille.

Tutkimuksessa koottu viitekehys tarjoaa työkaluja hyvin monenlaisen videopelimusiikin tarkasteluun. Esimerkiksi tässä tutkimuksessa ei ole tarkasteltu lainkaan populaarimusiikin käyttöä videopelissä. Toisaalta myös eri teknologioille perustuvat ja eri aikakausille sijoittuvat pelit tarjoavat kiinnostavan tutkimuskohteen musiikin peliretoriselle analyysille. Tutkimuksessa nousi myös esille monia kiinnostavia kysymyksiä, joita voitaisiin testata empiirisen ja kokeellisen tutkimuksen keinoin. Esimerkiksi Left 4 Dead -pelin musiikissa rakennettiin hyvin selkeitä yksinkertaisia metaforisia rinnastuksia pelin vihollishahmojen ja musiikin ominaisuuksien välille. Olisikin kiinnostavaa tarkastella kokeellisesti, helpottaako musiikillisten metaforien käyttö musiikin ja tietyn pelielementin välille syntyvän



muistiassosiaation muodostumista. Toisaalta Flower pelissä vuorovaikuttaisen musiikin antama positiivinen palaute nousi äärimmäisen suureen osaan pelikokemusta. Olisikin kiinnostavaa tutkia, kuinka musiikin vuorovaikutteisuuden vähentäminen vaikuttaa Flowerin tapaisessa pelissä pelaajien kokemaan pelinautintoon ja toisaalta pelaajien toimintaan peliympäristössä. Onko todellakin niin, kuten tässä tutkimuksessa esitettiin, että musiikin proseduraalisuus motivoi pelaajia vähemmän suorittavaan ja elämykselliseen pelitapaan? Kokeellisessa tutkimuksessa esimerkiksi pelin soundtrack-äänitettä voitaisiin käyttää vuorovaikuttaisen pelimusiikin korvikkeena ja verrata dynaamisen ja lineaarisen musiikin kanssa peliä pelanneiden koehenkilöiden kokemuksia ja suorituksia toisiinsa.

## LÄHTEET

- Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Gamestudies: international journal of computer game research*, 11(3).
- Aarseth, E. (2003). Playing research: methodological approaches to game analysis. Melbourne DAC Conference 28–29.8.2003.
- Adorno, T., Eisler, H. (1994). *Composing for the Films*. Lontoo: Anthlone Press. Alkuperäisjulkaisu 1947.
- Bogost, I. (2008). The Rhetoric of Videogames. Teoksessa K. Salen (toim.), *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. (s. 117–140). Cambridge: MIT Press.
- Booth, M. (2009). The AI Systems of Left 4 Dead. Haettu: 2.3.2014 osoitteesta [http://www.valvesoftware.com/publications/2009/ai\\_systems\\_of\\_l4d\\_mike\\_booth.pdf](http://www.valvesoftware.com/publications/2009/ai_systems_of_l4d_mike_booth.pdf)
- Brame, J. (2009). *Examining Non-Linear Forms: Techniques for the Analysis of Scores Found in Video Games*. Texas Tech University. Master's thesis.
- Brendt, A. (2009). Musical Nonlinearity in Interactive Narrative Environments. Teoksessa G. Scavone, V. Verfaillie & A. da Silva (toim.) *The International Computer Music Conference (ICMC) 2009* (s. 355–358). Montreal: McGill University.
- Chattah, J. (2006). *Semiotics, pragmatics and metaphor in film music analysis*. Florida State University. Väitöskirja.
- Chion, M. (1994). *Audio-vision: sound on screen*. New York: Columbia University Press.
- Cohen, A. (2005). How music influences the interpretation of film and video: approaches from experimental psychology. Teoksessa R. Kendall, R. ja Savage, R. (toim.) *Perspectives in systematic musicology*. Los Angeles: University of California.
- Collins, K. (2007). An Introduction to the Participatory and Non-Linear Aspects of Video Games Audio. Teoksessa J. Richardson (toim.) *Essays on Sound and Vision* (s. 263–298). Helsinki: Helsinki University Press.
- Collins, K. (2008). *Game Sound: An Introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design*. Cambridge: MIT-Press.
- Collins, K. (2009). An Introduction to Procedural Audio in Video Games. *Contemporary Music Review (Special Issue on Algorithmic Generative Audio)*, 28(1), 5–15.
- Cook, N. (1998). *Analysing musical multimedia*. Oxford: Clarendon Press.

- Cowan, D. (2011). *Critical Reception: The ICO & Shadow of the Colossus Collection*. Haettu 13.1.2014 osoitteesta [http://www.gamasutra.com/view/news/127321/Critical\\_Reception\\_The\\_ICO\\_Shadow\\_of\\_the\\_Colossus\\_Collection.php](http://www.gamasutra.com/view/news/127321/Critical_Reception_The_ICO_Shadow_of_the_Colossus_Collection.php)
- Donnelly, K. (2005). *Spectre of Sound: music in film and television*. Townbridge: Cornwell Press.
- Dyck, B. (2012). One musician to another: Mike Morasky Interview. Haettu 2.3.2014. osoitteesta <http://www.originalsoundversion.com/one-musician-to-another-mike-morasky-interview/>
- GANG (2012). 2012 Awards. Haettu 2.3.2014 osoitteesta <http://www.audiogang.org/awards/2012-awards/>
- Gibbons, W. (2011). Wrap Your Troubles in Dreams: Popular Music, Narrative, and Dystopia in Bioshock. *Gamestudies: international journal of computer game research*, 11(3).
- Hapte, B. (2005). Image schemas in cognitive linguistics: introduction. Teoksessa B. Hampe (toim.) *From Perception to Meaning: Image Schemas in Cognitive Linguistics*, s. 1–12. Berliini: Mouton.
- Huiberts, S. (2010). *Captivating Sound: the Role of Audio for immersion in Computer Games*. Utrecht School of the Arts. Väitöskirja.
- Johnson, M. (1987). *The body in the mind: The bodily basis of reason and imagination*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Johnson, M. (2005). The philosophical significance of image schemas. Teoksessa B. Hampe (toim.) *From Perception to Meaning: Image Schemas in Cognitive Linguistics*, (s. 15–33). Berliini: Mouton.
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Juul, J. (2001). What is ludology? A provisory definition. Haettu 20.3.2014 osoitteesta <http://www.ludology.org/2001/07/what-is-ludolog.html>
- Järvinen, A. (2008). *Games without frontiers: theories and methods for game study and design*. Tampereen yliopisto, humanistinen tiedekunta. Väitöskirja.
- Jørgensen, K. (2010). Time for new terminology? Diegetic and nondiegetic sounds in computer games revisited. Teoksessa M. Grimshaw (toim.) *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments* (s. 78–97). IGI Publications.

- Jørgensen, K. (2008). Left in the dark: playing computer games with the sound turned off. Teoksessa K. Collins (toim.) *From Pac-Man to Pop Music: Interactive audio in games and new media* (s. 93–102). Aldershot: Ashgate.
- Jørgensen, K. (2007). On Transdiegetic Sounds in Computer Games. Teoksessa S. Hjarvard (toim.) *Northern Film and media studies year book*. Intellect Books.
- Jørgensen, K. (2006). On the Functional Aspects of Computer Game Audio. Teoksessa Proceedings of the Audio Mostly Conference. Piteå: Interactive Institute.
- Kaae, J. (2008). Theoretical approaches to composing dynamic music for video games. Teoksessa K. Collins (toim.) *From Pac-Man to Pop Music: Interactive audio in games and new media*. (s. 75–93).
- Kamp, M. (2010). *Ludic music in video games*. Utrecht University. Master's thesis.
- Karvinen, J. & Mäyrä, F. (2011). *Pelaajabarometri: Pelaamisen muutos*. Tampere: Tampereen yliopisto. Haettu 1.3.2014 osoitteesta: <http://tampub.uta.fi/handle/10024/65502>
- Korhonen, A. (2007). *Musiikin ja äänen käyttö tietokonepeleissä*. Jyväskylän yliopisto. Tietotekniikan laitos. Pro gradu.
- Kress, G. ym. (2001). *Multimodal teaching and learning: the rhetorics of the science classroom*. Lontoo: Continuum.
- Kress, G. & Leewuwen, T. (2001). *Multimodal discourse: the modes and media of contemporary communication*. New York, NY: Oxford University Press.
- Kövecses, Z. (2002). *Metaphor: a practical introduction*. Cary: Oxford University Press.
- Lakoff, G. (1987). *Women, fire and dangerous things: what categories reveal about the mind*. Chicago, IL: University of Chicago press.
- Lakoff, G. & Johnson, M. (1980). *Metaphors we live by*. Chicago, University of Chicago Press.
- Lawrence, D. (2012). The effect of musical tempo on video game performance. Jyväskylän yliopisto, humanistinen tiedekunta. Pro Gradu –tutkielma.
- London, J. (2000). Leitmotifs and musical reference in classical film score. Teoksessa J. Buhler, C. Flinn & D. Neumeier (toim.) *Music and Cinema*. Hanover: Wesleyan University Press.
- Monelle, R. (2006). *The musical topic: hunt, military and pastoral*. Bloomington: Indiana University Press.
- Monelle, R. (2000). *Sense of music: Semiotic essays*. Princeton: Princeton University Press.

- Morasky, M. (2008). Developer Commentary. Julkaistu Left 4 Dead –videopelin erillisenä kamppanjana.
- Munday, R. (2007). Music in Video Games. Teoksessa J. Sexton (toim.) *Music, Sound and Multimedia: From live to the Virtual*. Edinburgh: Edinburgh University Press, (s. 51–67).
- Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. Lontoo: SAGE Publications Ltd.
- Perice, C. (2001). Mikä merkki on? (M. Bergman, S. Paavola. Käänt.). *Ajatus 58: Filosofisen yhdistyksen vuosikirja*. Helsinki: Suomen filosofinen yhdistys. Alkuperäinen julkaisu 1894.
- Rautio, R. (2004). *Fortspinnungstypus revisited: schemata and prototypical features in J. S. Bach's minor–key cantata aria introductions*. Jyväskylän yliopisto, Musiikin laitos. Väitöskirja.
- Schäfer, I. (2013). *Playing horror: narrative and genre in Valve's Left 4 Dead Series*. Jyväskylän yliopisto, Humanistinen tiedekunta. Pro gradu.
- Stern, D. (2010). *Forms of vitality: exploring dynamic experience in psychology, the arts, psychotherapy, and development*. New York: Oxford University press.
- Summers, T. (2011). Playing the tune: Video Game Music, Gamers and Genre. *Act: Zeitschrift für Musik & Performance*, 2(1).
- Tarasti, E. (2002). *Signs of Music: A Guide to Musical Semiotics*. New York: Mouton de Gruyter.
- Tukeva, A. (2007). Videopelimusiikki pelimusiikin historia, japanilainen pelikulttuuri ja analyysi The legend of Zelda: the wind waker –pelin musiikista. Helsingin yliopisto, humanistinen tiedekunta. Pro gradu.
- Tukeva, A. (2011). Musiikin funktioita videopeleissä. Teoksessa Suominen, Koskimaa, Mäyrä, Sotamaa, Turtiainen (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja 2011* (s. 37–45).
- Tuomi, J. & Sarajärvi, A. (2009). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Jyväskylä: Tammi.
- Valve (2014). The Zombie horror game that redefined cooperative action gameplay. Haettu 1.3.2014 osoitteesta: <http://www.valvesoftware.com/games/l4d.html>
- Van Geelen, T. (2008). Realizing groundbreaking adaptive music. Teoksessa K. Collins (toim.) *From Pac–Man to Pop Music: Interactive audio in games and new media* (s. 93–102). Aldershot: Ashgate.

- Whalen, Z. (2004a). Play Along: An Approach to Videogame Music. *Gamestudies: international journal of computer game research*, 4(2).
- Whalen, Z. (2004b). Play Along: video game music as metaphor and metonymy. University of Florida. Master's thesis.
- Whalen, Z. (2007). Case Study: Film music vs. Video–game music: the case of Silent hill. Teoksessa J. Sexton (toim.) *Music, sound and multimedia: from live to the virtual*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Wharton, A. & Collins, K. (2011). Subjective Measures of the Influence of Music Customization on the Video Game Play Experience: A Pilot Study. *Gamestudies: international journal of computer game research*, 11(2).
- Wingstedt, J. (2008). *Making music mean: on functions of, and knowledge about, narrative music in multimedia*. Lulea University of Technology. Väitöskirja.
- Zbikowski, L. (2008). Metaphor and Music. Teoksessa R. Gibbs (toim.) *The Cambridge Handbook of Metaphor and Thought*. (s. 502–524) Cambridge: Cambridge University Press.

### **Tekstissä viitatus videotelit**

- 2K Games (2007). Bioshock.
- Blizzard Entertainment (2000). Diablo 2.
- Cyro Interactive (1992). Dune.
- Firaxis (2005). Civilization IV.
- Konami (1999). Silent Hill.
- Lucasarts (1991). Monkey Island 2: LeChuck's Revenge.
- Nintendo (1985). Super Mario Bros.
- Nintendo (1998). Legend of Zelda: Ocarina of Time.
- Team Ico (2005). Shadow of the Colossus.
- Thatgamecompany (2009). Flower.
- Thatgamecompany (2006) Cloud.
- Turtle Rock Studios (2008). Left 4 Dead.
- Valve Corporation (2004). Half-Life 2.
- Valve Corporation (2010). Portal 2.
- Westwood/Virgin (1992). Dune 2.

## LIITTEET

### Liite 1: Pelielementtien tiivistetyt kuvaukset

*Komponentit* ovat pelin objekteja, joita pelaaja voi manipuloida, liikuttaa tai omistaa. Komponenteilla voi olla useita eri informaatioattributteja, joista tärkein on komponentin omistussuhde joko pelaajan itsensä, toisen peliin osallistuvan pelaajan tai pelijärjestelmän kanssa. Komponentit ilmentävät pelaajalle menestymistä tai sijaintia pelissä ja ovat usein tavoiteltavia tai hyödyllisiä. Pelissä pelaajaa saattaa edustaa pelihahmo, joka on pelaajan omistama komponentti. Hahmon representaation avulla voidaan pyrkiä luomaan empaattista yhteyttä pelaajan ja hahmon välille, jotka jakavat pelissä samat tavoitteet. (Järvinen 2008, 63–66.)

*Peliympäristö* on videopeleissä virtuaalinen tila, joka ilmentää pelin spatiaalisuutta koskevia sääntöjä. Erilaiset pelit tukeutuvat erilaisiin ympäristöihin ja jotkut pelit (kuten monet korttipelit) eivät edellytä erityistä ympäristöä lainkaan. Myös peliympäristöllä voi olla attributteja: se saattaa edustaa koko pelin peliympäristöä tai vain osakokonaisuutta pelissä. Ympäristöllä saattaa olla vaihtelevia tiloja (esim. shakkilaudan ruutu voi olla täysi tai tyhjä) ja peliympäristö on tietyllä tapaa skaalattu suhteessa pelin komponentteihin ja mahdollisesti todellisen maailman vastineeseensa nähden. Peliympäristössä on läsnä usein myös vektoreita, jotka velvoittavat pelaajia liikkumaan ympäristössä tietyllä tavalla. Järvinen jakaa peliympäristöt lautoihin (tai kenttiin), asetelmiin ja ekosysteemeihin. Videopeleissä peliympäristö toimii usein voimakkaasti pelin teeman ilmentäjänä. (Järvinen 2008, 66–68.)

*Pelin säännöt* ovat pelin keskeisin osa-alue ja tärkein elementti pelejä suunniteltaessa. Säännöt ovat itsessään käsitteellisiä, mutta ne saavat ilmaisunsa muissa pelielementeissä, jotka ovat tavoitettavissa aistien välityksellä. Pelin ohjekirja tms. voi toimia sääntöjen dokumentaationa, mutta varsinaisesti säännöt ilmenevät vasta pelijärjestelmän proseduureissa. Järvinen kuvaa proseduureja pelijärjestelmän toimintoina ja erottaa ne pelimekaniikasta, joka taas kuvaavaa pelaajan suorittamia toimintoja. Monopolissa tiettyyn ruutuun saapuminen ja

sattumakortin nostaminen ovat proseduureja, kun taas pelinappulan liikuttaminen ja nopan heittäminen pelimekaniikkaa. Digitaalisissa peleissä järjestelmä toteuttaa proseduureja niitä ohjaavan tekoälyn avulla. Pelin säännöissä määritellään pelin keskeiset tavoitteet ja päämäärät. (Järvinen 2008, 69–72.)

*Pelimekaniikka* tarkoittaa pelaajan pelissä suorittamia toimintoja. Käytännössä tietyn pelimekaniikan suorittaminen synnyttää sekvenssin, jossa pelin eri elementit liittyvät toisiinsa: esimerkiksi monissa digitaalisissa peleissä pelaajan halutessa liikuttaa pelihahmoa (komponentti) hän klikkaa hiirellä (käyttöliittymä) pelikentälle (peliympäristö). Onnistuneesti suoritettu pelimekaniikka johtaa informaation lisääntymiseen pelijärjestelmässä, mikä muuttaa pelitilannetta. Joissakin tapauksissa päinvastoin, vasta kun pelaaja epäonnistuu pelimekaniikan suorittamisessa, järjestelmään lisätään informaatiota. Jos pelin tavoitteita voidaan kuvata imperatiiveilla, pelimekaniikka voidaan kuvata verbeillä. (Järvinen 2008, 73–74.)

*Peli-informaatio* tarkoittaa pelijärjestelmään tallennettua informaatiota. Pelaaja toisaalta tuottaa peli-informaatiota ja samaan aikaan vastaanottaa sitä. Järvinen kuvaa peli-informaationa mm. erilaisia arvoja, attribuutteja ja pisteitä, jotka vaikuttavat pelitilanteeseen. Joissakin peleissä kaikki peli-informaatio on pelaajan käytettävissä (kuten shakissa) ja joissakin taas osa informaatiosta on kätkeytyä (esim. monet korttipelit). Pelielementit tuottavat peli-informaatiota, joka voi liittyä pelin toimijoihin (agents), tapahtumiin (events), objekteihin tai pelijärjestelmään. Pelijärjestelmän rakenne johtaa erilaisiin informaation kommunikaatiotapoihin. Peli-informaatiota voidaan myös tallentaa pelijärjestelmän ulkopuolelle (esim. digitaalisten pelien tallennukset ja urheilutilastot). (Järvinen 2008, 74–77.)

*Pelin teema* muuntaa pelin puhtaasta informaatiojärjestelmästä kontekstualisoimalla sen ja antaen järjestelmälle uuden merkityksen. Järvinen nostaa esille Lakoffin ja Johnsonin (1980) esittämän käsittemetaforateorian ja toteaa pelin tematisoinnin olevan metaforan rakentamista pelijärjestelmän ja jonkin muun järjestelmän välille. Kaikissa peleissä ei välttämättä ole varsinaista teemaa lainkaan (abstraktit pelit, monet urheilulajit), mutta peleillä on kuitenkin pelitilannetta määrittävä kulttuurihistoria. Pelaaja osallistuu tematisointiin metaforisen roolinsa kautta, joka on voimakkaimmin esillä erilaisissa roolipelaamisen muodoissa.



Heikossa tematisoinnissa samat vanhat pelielementit naamioidaan uuden teeman avulla uusiksi. Voimakkaassa taas pelijärjestelmä vastaa lähemmin metaforista järjestelmää. Konkreettisimmin teema tulee esille pelien graafisessa suunnittelussa, audiovisuaalisessa tyyliässä ja kirjoitetussa tai puhutussa kielessä. (Järvinen 2008, 77–81.)

*Käyttöliittymä* mahdollistaa pelaajan ja pelijärjestelmän vuorovaikutuksen tilanteissa, jossa pelaajalla ei ole suoraa pääsyä pelijärjestelmään. Käyttöliittymän avulla pelaaja syöttää tietoa pelijärjestelmään, mikä usein johtaa visuaaliseen tai auditiiviseen palautteeseen. Käyttöliittymä korostuu erityisesti digitaalisissa peleissä, joissa sen tekninen hallinta usein nousee tärkeäksi pelitaidoksi. (Järvinen 2008, 81–82.)

*Pelaaja* tekee pelistä merkityksellisen valinnoillaan ja toiminnallaan. Pelin säännöt ja muut pelielementit rajoittavat pelaajan valintoja ja ohjaavat pelaajan toimintaa tiettyihin käyttäytymismalleihin. Pelin säännöillä vaikutetaan pelaajan tavoitteisiin ja pelimotivaatioon. Pelijärjestelmän kannalta pelaajaan keskeiset piirteet ovat omistussuhde pelin komponentteihin, vuorovaikutus muihin pelielementteihin, pelaajan tieto- ja taitotaso sekä suhde muihin pelaajiin erilaisten peliroolien kautta. (Järvinen 2008, 83–84.)

*Konteksti* määrittää pelitilanteen aikaa ja paikkaa sekä sitä ketkä voivat osallistua peliin. Myös peliin liittyvät kulttuuriset konventiot määrittävät pelaamistilanteen kontekstia. (Järvinen 2008, 85.)