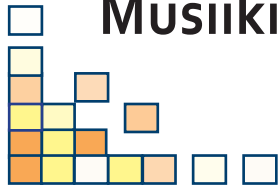


Katsaus

Musiikin funktioita videopeleissä



ANU TUKEVA

anueveliina@gmail.com
Turun yliopisto, mediatutkimus

Tiivistelmä

Pelitutkimuksen laajalla kentällä yksi pelien osa-alue on jäänyt melko vähäiselle huomiolle tutkijoiden keskuudessa: pelien musiikki. Musiikilla voidaan vaikuttaa pelin tunnelmaan ja pelaajaan monella eri tavalla. Tämän katsauksen tarkoituksena on esitellä, millaisia funktioita musiikilla on videopeleissä ja miten nämä funktiot ovat muuttuneet aikojen saatossa. Tuon esille musiikin vaikutuksia pelin tunnelmaan, pelin etenemiseen ja pelaajan tekemiin valintoihin.

Asiasanat: videopelimusiikki, pelien äänet, immersio, interaktiivisuus, musiikin funktiot

Abstract

In the broad field of video game research there is one sector that has got relatively little attention among the researchers: video game music. Music can have an effect on game's mood and the player in many different ways. In this article I will present the different functions that music has in video games, and how these functions have changed over time. I will also introduce how music affects the game's mood, the progression of the game and the choices that the player makes.

Keywords: video game music, game sound, immersion, interactivity, musical functions

Johdanto

Tämän artikkelin tarkoituksena on esitellä musiikin erilaisia funktioita videopeleissä, eli millaista musiikkia peleissä kuullaan missäkin tilanteessa ja miksi, sekä miten pelin musiikilla voidaan vaikuttaa pelaajaan ja pelin etenemiseen. Pelin äänimaailma koostuu niin musiikista, dialogista ja muusta puheesta kuin ääniefekteistä. Tämä artikkeli on rajattu käsittelemään vain musiikkia, sillä kokonaisvaltainen äänimaailman käsittely olisi ollut tähän tarkoitukseen liian laaja kokonaisuus.

Välillä on vaikea määritellä, missä musiikin ja muun äänimaiseman raja menee ja mikä on määriteltävissä musiikiksi, mikä ääniefektiksi. Tässä artikkelissa musiikilla tarkoitetaan useampia säveliä sisältävää, nuotinnettavaa, yhden tai useamman melodian ja mahdollisesti harmonian muodostamaa musiikillista

aihetta. Mikäli käsittelen muunlaisia ääniä, esimerkiksi ääniefektejä, mainitsen sen erikseen.

Peleihin pystytään tekemään nykyään huomattavasti monipuolisempaa musiikkia kuin mitä pelikoneiden teknologia salli videopelien historian alkuaikoina. Pelimusiikki – aivan kuten grafiikkakin – on muuttunut videopelien historian yli kolmen vuosikymmenen aikana, sillä uudet markkinoille tulleet pelikoneet ja -konsolit ovat luoneet aina myös musiikin tekemiseen uusia mahdollisuuksia. Vuosikymmenten aikana peleissä kuultavaan musiikkiin on myös muodostunut omia konventioita, ja pelaajat ovat oppineet odottamaan näitä musiikin avulla annettuja vihjeitä ja varoituksia.

Musiikilla on videopeleissä hyvin monenlaisia funktioita. Musiikin avulla voidaan muun muassa ohjailta pelin tunnelmaa, antaa pelaajalle tärkeitä vihjeitä, joita pelkkää kuvaa seuraamalla ei voi saada, "palkita" hyvästä suorituksesta,

varoittaa vaarasta tai kannustaa taistelutilanteessa. Musiikin avulla voidaan saada pelaajan ajantaju hämartympään ja pelaamiseen kulutettu aika kestävämpään pidempään. Pelaaja voidaan saada ostamaan pelissä koko ajan taustalla soivan artistin levy, koska pelaaminen ja kappaleen toistuva kuuleminen on ehdollistanut pelaajan pitämään kyseistä musiikkia erityisen hyvänä.

Edellä kuvaillun tilanteen on musiikkiteollisuuskin ymmärtänyt. Artistien ja levyjen markkinointi pelien kautta on nykypäivää, ja kytkökset peli- ja musiikkiteollisuuden välillä ovat hyvin vahvat. Pelejä myös markkinoidaan tunnettujen artistien avulla, joten yhteistyöstä hyötyvät molemmat osapuolet.

Pelimusiikki on saanut viime vuosina huomiota markkinointiarvonsa lisäksi myös taiteellisten ansioidensa puolesta. Vuosina 2004–2006 jaettiin musiikkikanava MTV:n vuosittaisessa Video Music Awards -gaalassa palkinto kategoriassa *Best Video Game Soundtrack*, ja vuonna 2006 myös erikseen palkinto sarjassa *Best Video Game Score* (www.mtv.com/ontv/vma). Viimeisin tunnustus peliin sävelletylle musiikille on tullut historiallisen Grammy-palkinnon muodossa helmikuussa 2011, kun ensimmäistä kertaa yksi palkinnoista annettiin pelimusiikille. *Civilization IV*: een sävelletty Christopher Tinin kappale *Baba Yetu* sai palkinnon sarjassa *Best Instrumental Arrangement Accompanying Vocalist(s)* (Senior 2011).

Palkintojen lisäksi kiinnostus ja arvostus pelimusiikkia kohtaan näkyvät lukuisten sille omistettujen internetsivujen kautta. Esimerkiksi jo vuonna 1996 perustettu *Video Game Music Archive* (www.vgmusic.com) sisältää yli 30 000 pelimusiikkiäänitettä, sekä linkkejä aiheesta julkaistuihin artikkeleihin ja tutkimuksiin. Gamethemesong.com-sivustolta löytyvät myös kattavat valikoimat eri pelien tunnusmelodioita, joita voi hakea kätevästi pelin tai sävellyksen nimen mukaan. Omia sivustoja löytyy niille, jotka haluavat tehdä uudelleenmiksauksia pelimusiikkisävellyksistä (esim. www.ocremix.org) tai kuunnella internetradiosta pelimusiikkia (esim. www.rainwave.cc).

Myös tutkijat ovat kiinnostuneet viime vuosina yhä enemmän pelimusiikista. Kymmenen vuotta sitten oli vaikea löytää juuri mitään materiaalia pelimusiikin tutkimuksesta, mutta nyt aiheesta on jo akateemisia julkaisuja sekä lukuisia artikkeleita. Lisäksi musiikki- ja pelialan konferensseissa näkyy yhä enemmän esityksiä liittyen pelien äänimaailmaan.

Tämän katsauksen aineisto koostuu pelimusiikin tutkimuksen julkaisuista, niin painetuista kuin verkkojulkaisuista, sekä muista aiheeseen liittyvistä verkkosivuista ja arvosteluista. Aluksi käsittelen pelimusiikin tutkimusta ja lyhyesti pelimusiikin historiaa. Sen jälkeen esittelen tarkemmin erilaisia pelimusiikin funktioita.

Pelimusiikin tutkimuksen lähin tutkimusala muun pelitutkimuksen lisäksi on elokuvamusiikin tutkimus, jolle on ehtinyt muodostua jo melko kattava teoreettinen tutkimuspohja. Pelimusiikin tutkijat pystyvät hyödyntämään monia elokuvamusiikintutkimuksen teorioita, sillä molemmissa tutkitaan äänen ja kuvan suhdetta. Myös musiikkitiede, mediatutkimus, populaarimusiikin tutkimus, ääniteknologian, musiikkiteknologian sekä informaatioteknologian tutkimusalat risteävät pelimusiikin tutkimuksen kanssa. Pelimusiikki eroaa kuitenkin merkittävästi esimerkiksi elokuvamusiikista yhden erityispiirteensä, interaktiivisuuden, vuoksi. Tulen käsittelemään interaktiivisuuden aspektia artikkelin loppupuolella.

Pelimusiikin tutkimus

Vielä 2000-luvun alkupuolella ei ollut saatavilla kovinkaan paljon kirjallisuutta pelimusiikin tutkimuksesta. Tuolloin oli ilmestynyt vasta yksittäisiä internet-artikkeleita, populaarimpia kirjoja aiheesta (ks. esim. Sanger 2003) ja pelimusiikkifanien perustamia verkkosivuja. Jonkin verran julkaisuja pelimusiikin tekemisestä löytyi, mutta niiden sisältämät tiedot hyödyttivät lähinnä alalle musiikintekijäksi pyrkiviä. Pelien historiaa ja pelejä kokonaisuudessaan käsittelevistä kirjoistakin löytyi tietoa musiikista hyvin niukasti.

Johan Cronströmin (2000) video- ja tietokonepelitutkimuksen bibliografiassa ei mainita yhtäkään tutkimusta, jonka otsikko viittaisi pelin musiikkiin tai äänimaailmaan. Suurin osa tutkimusotsikoista liittyy videopeleissä esiintyvään väkivaltaan, lasten pelaamiseen, tyttöjen pelaamiseen tai pelaamattomuuteen sekä videopelien visuaalisiin tai kerronnallisiin ulottuvuuksiin. Markku Eskelisen (2005) muutoin ansiokkaassa, videopelien ja pelitutkimuksen nykytilaa käsittelevässä katsauksessa ei myöskään viitata missään kohdin pelien musiikkiin. On

myös melko yllättävää, että useissa videopelien teoriaa yleisesti käsittelevissä teoksissa (esim. Newman 2004; Poole 2000; Wolf 2001; Wolf & Perron 2003) musiikki mainitaan vain ohimennen. Steven L. Kentin 600-sivuisessa videopelien historiaa käsittelevässä perusteoksessa *The Ultimate History of Video Games* musiikki mainitaan ainoastaan muutamassa lauseessa.

Matthew Belinkien tutkielma *Video Game Music: not just kid stuff* (Belinkie 1999) oli yksi ensimmäisistä yrityksistä lähestyä pelimusiikkia tutkijan näkökulmasta. Kanadalaisen tutkijan Karen Collinsin pelien musiikkia ja ääniä käsittelevät artikkelit (esim. Collins 2003, 2005 ja 2006) osoittivat, että pelimusiikkiin oli alkanut pikkuhiljaa löytyä kiinnostusta myös tutkijoiden keskuudessa.

Muutaman viime vuoden aikana on käynyt selväksi, että kiinnostus aiheeseen on kasvanut huomattavasti – pelimusiikista on alkanut ilmestyä yhä enemmän julkaistuja teoksia ja artikkeleita. Karen Collinsin *Game Sound* (2008) on yksi ensimmäisiä pelien äänimaailmaan ja musiikkiin pureutuvia akateemisia julkaisuja. Myös Collinsin toimittama artikkelikokoelma *From Pac-Man to Pop Music* (Collins 2008) lukeutuu näihin harvoihin pelimusiikkia käsitteleviin painettuihin teoksiin.

Vuoden 2010 lopulla julkaistiin Sander Huibertsin väitöskirja *Captivating Sound – The role of audio for immersion in computer games* (Huiberts 2010), joka käsittelee pelin äänimaailman vaikutusta pelaajan kokemaan immersioon, eli pelimaailmaan uppoutumiseen. Muita viimeaikaisia sekä aikaisempia julkaisuja löytyy GamesSound.com-verkkosivustolta, josta löytyy tällä hetkellä jo 66 linkkiä pelien äänimaailmaa tai musiikkia käsitteleviin julkaisuihin, suurimman osan ollessa tosin verkkojulkaisuja ja artikkeleita (www.gamessound.com/research.htm). Alan johtavaksi tutkijaksi voikin nimetä Karen Collinsin, sillä hänen nimensä mainitaan kirjoittajana tai yhtenä kirjoittajista yli kolmasosassa näistä julkaisuista.

Miksi pelimusiikkia on sitten tutkittu niin vähän? Pelitutkimus on vuosikautia ollut merkittävä osa populaarikulttuurin tutkimusta, ja pelit ja pelaajat ovat viehättäneet tutkijoita jo pitkään. Jostakin syystä pelien musiikki on kuitenkin jäänyt hyvin vähälle huomiolle. Yksinkertainen selitys on, että tutkijoita,

joilta löytyy tietoa ja taitoa sekä pelien että musiikin osalta on yksinkertaisesti vähän. Peleistä innostuneet ihmiset eivät välttämättä koe osaavansa analysoida musiikkia ja ääniä tarpeeksi kattavasti, ja musiikkitieteilijät eivät jostain syystä ole innostuneita peleistä. Tutkimusta saattaa kuitenkin löytyä paikoista, joista länsimaiset tutkijat eivät ehkä kielitaidon puuttuessa osaa etsiä. Esimerkiksi Japanissa pelimusiikin arvostus on aivan toisella tasolla kuin länsimaissa: siellä levykaupoista löytyy omat hyllynsä pelimusiikille, ja pelimusiikin säveltäjiä kohdellaan kuin rocktähtiä (esim. Belinkie 1999). Voisi siis olettaa, että Japanissa myös tutkitaan pelimusiikkia. Japanilaisia pelimusiikin tutkijoita ei ole kuitenkaan näkynyt kansainvälisissä konferensseissa, eikä heidän artikkeleitaan löydy verkosta. Voimme vain olettaa, että jos japanilaiset tekevät tutkimusta, he tekevät sitä Japanissa ja omalla äidinkielellään.

Suomessa järjestettiin toukokuussa 2011 harvinainen tapahtuma, kun pelien äänten kanssa työskentelevät alan tekijät, opiskelijat, tutkijat ja opettajat kokoontuivat Helsingissä *Game Audio Symposiumiin*. Koko päivän kestäneessä kansainvälisessä symposiumissa esiintyi pelien äänisuunnittelijoita, pelimusiikin säveltäjiä, tutkijoita sekä alan opettajia niin Suomesta kuin ulkomailta. Tämän symposiumin perusteella voidaan todeta, että kiinnostusta ja osaamista pelien äänimaailmaan liittyviin asioihin – niin tutkijoiden kuin pelinkehittäjien joukosta – löytyy ainakin Suomesta.

Peliteollisuuden on ennustettu kasvavan Suomessa kovalla vauhdilla seuraavan muutaman vuoden aikana. ”Työllistämismielessä suomalainen peliteollisuus kasvaa tällä hetkellä niin nopeasti, että se pieni koulutus, jota Suomessa on pelialalle tarjolla, ei riitä kasvun tarpeisiin”, kertoo peliyhtiö Red Lynxin toimitusjohtaja Tero Virtala YLE Uutisten haastattelussa (YLE Uutiset 27.5.2011). Viime vuosien aikana Suomessa on tehty useita maailmalla menestyneitä hitti-pelejä, kuten Remedy-pelitalon *Max Payne* ja *Alan Wake* -pelit, sekä mediatalo Rovion mobiilipeli *Angry Birds*. Pelien kautta myös suomalainen pelimusiikki leviää maailmalle, ja nähtäväksi jääkin, olisiko pelimusiikista Suomen seuraavaksi vientituotteeksi.

Pelimusiikin lyhyt historia

Vaikka nykyään videopelisiin tehdään musiikkia pääasiassa ammattisäveltäjien voimin, ei pelimusiikki ole aina ollut musiikin ammattilaisten tekemää. Vasta 1980-luvulla videopelissä alettiin kuulla ammattisäveltäjien musiikkia. Sitä ennen pelien äänet ja musiikin loivat samat ihmiset, jotka ohjelmoivat pelinkin, eikä heillä usein ollut minkäänlaista musiikillista koulutusta. Lisäksi videopelihistorian alkuaikoina myös pelikoneiden tekniset valmiudet olivat vielä erittäin heikot nykyisiin verrattuna. Muistia oli vähän, ja suurimman osan muistista veivät pelin muut osa-alueet, kuten grafiikka. Vaikka ohjelmoijalla olisikin ollut musiikillista lahjakkuutta, ei kaikkia tarvittavia ääniä yksinkertaisesti pystytty tuottamaan. Tiettyjä äänen korkeuksia ja puhtaita asteikkoja oli hyvin vaikea tai jopa mahdotonta tuottaa, joten äänimaailma ja musiikki jouduttiin luomaan hyvin rajallisin keinoin. (Collins 2003, 5.)

Ensimmäinen peli, jossa kuultiin ääniä, oli Atarin *Pong* vuodelta 1972. Pelin yksinkertainen äänimaailma koostui monotonisesta klik-äänestä, joka kuului pallon osuessa pelialustaan. Steven L. Kent kertoo teoksessaan *The Ultimate History of Video Games*, kuinka yksinkertaisesta äänestä huolimatta pelaajat olivat ihastuksissaan. Pongissa kuultavaa ääntä kuvailtiin nerokkaaksi ja varsin osuvaksi, vaikka pelin ohjelmoija Al Alcorn onkin itse kertonut valinneensa äänen puhtaan sattuman kautta. (Kent 2001, 42.)

Vuonna 1978 julkaistu Taiton peli *Space Invaders* oli ensimmäinen peli, jonka äänissä oli jo interaktiivisen ja *ei-diegeettisen* pelimusiikin piirteitä, vaikka pelissä ei vielä varsinaista melodista musiikkia kuultukaan. *Ei-diegeettiset* äänet ovat pelimaailman ulkopuolelta tulevia ääniä, kun taas *diegeettisten* äänten äänilähde on kuvassa näkyvissä. *Space Invadersin* äänimaailma koostuu tasaisesta neljän laskevan äänen rytmipulssista, joka kiihtyy aina kun peli etenee ja viholliset tulevat lähemmäksi. (Collins 2005, 2.) Koska pelaajan toiminta vaikuttaa äänten rytmin kiihtymiseen, pelin ääniä voidaan sanoa interaktiivisiksi. Tämä kiihtyvä rytmipulssi on myös osa pelin tunnelmaa, ja koska äänten lähde ei ole nähtävissä pelin maailmassa, on rytmipulssi *ei-diegeettistä* ääntä.

Rytmipulssin lisäksi pelissä on myös *diegeettisiä*, eli pelin maailmaan kuuluvia ääniefektejä; kuusi erilaista ääntä kuvaa esimerkiksi ohjuksen laukaisua, räjähdystä tai osumaa vastustajaan.

Japanissa vuonna 1979 ja Yhdysvalloissa vuonna 1980 julkaistu *Pac-Man* oli pelimusiikin kannalta suunnannäyttävä monessakin suhteessa. Siinä oli tarttuva aloitusmelodia, joka jäi soimaan ihmisten mieliin. *Pac-Manissa* käytettiin myös ensimmäistä kertaa *elokuvallisia kohtauksia* (cut scene). Pelissä näytettiin animaatioita, joita pelaaja vain seurasi pystymättä vaikuttamaan kuvassa tapahtuviin asioihin. Collinsin (2005, 2) mukaan näissä elokuvallisissa kohtauksissa kuultiin eniten musiikkia, sillä koneen muistia ei tarvittu pelaajan tekemiin liikkeisiin. Musiikille jäi siis enemmän resursseja. Lisäksi tärkeä musiikillinen elementti on siirtynyt *Pac-Manista* muihin videopelisiin: lyhyt laskeva melodia hahmon kuollessa. Monissa peleissä kuultiin *Pac-Manin* jälkeen – ja kuullaan vielä nykyäänkin – samankaltaisia, epäonnistumista kuvaavia laskevia melodioita. Samalla tavoin onnistumisen hetkiä kuvataan nousevilla, duurivoittoisilla melodioilla. Tämä on ikään kuin ”palkinto” pelaajalle, joka aarteen löytäessään, tai lisäelämän tai jonkin lisävarusteen saadessaan kuulee voittoisan fanfaarin. Esimerkiksi Nintendon *Super Mario Bros* ja *Zelda*-sarjan pelit käyttävät tämänkaltaista musiikillista vahvistusta kuvan tapahtumille. Samanlaista musiikkia käytetään myös lyhytanimaatioissa, varsinkin vanhoissa *Looney Tunes* -animaatioissa.

1980-luvulla pelien musiikki pääsi uusiutumaan uusien äänisirujen ja ammattisäveltäjien myötä.

Commodore 64 ja säveltäjä Rob Hubbard sekä Nintendon *Super Mario Bros* ja säveltäjä Koji Kondo ovat säilyneet tähän päivään asti pelimusiikin suurina edelläkävijöinä. Hubbardia pidetään keskeisenä pelimusiikin kehittäjänä, sillä hänen myötään peleissä alettiin kuulla yhä enemmän ajatuksella sävellettyä musiikkia. Hubbard kunnostautui muun muassa SID-äänisirun hyödyntämisessä saaden ohjelmoinnin avulla tehtyä sillä mahdollisimman mielenkiintoista musiikkia (Collins 2006, 3).

Nintendon pelien musiikki vaikutti vahvasti monien pelimusiikin konventioiden vakiintumiseen. *Super Mario Brosissa* jokaiselle eri ”maailmalle” on sävelletty oma taustamusiikkinsa. Peliympäristön vaihtuessa vaihtuu myös musiikki:

aurinkoisessa ympäristössä soi iloinen ja duurivoittoinen melodia, mutta maan alle pimeisiin käytäviin siirryttäessä pelaaja kuulee synkeämpää ja pelottavampaa musiikkia. Musiikissa kuullaan myös pelin kannalta tärkeitä vihjeitä: kun pelaajan on esimerkiksi ajan loppuessa päästävä nopeasti tason läpi, muuttuu musiikin tempo kaksinkertaiseksi. Tempon nopeutumisesta pelaaja osaa päätellä ajan loppuvan pian. Tällaiset musiikilliset vihjeet jäisivät täysin huomiotta, jos peliä pelaisi ilman ääntä.

1990-luvulla pelimaailmaa muuttivat uuden sukupolven CD-ROM-pelikonsolit ja niiden myötä CD-levyn tasoinen äänenlaatu. Enää ei tarvinnut osata pelikonsolin sisäisen teknologian mukaista ohjelmointia saadakseen liitettyä musiikkia peliin, vaan musiikin pystyi lisäämään suoraan pelin CD-levylle. Tämä houkutteli myös monia populaarimusiikin artisteja, esimerkiksi David Bowien (*Omikron the Nomad Soul*, 1999) ja Trent Reznorin (*Quake*, 1996), pelimusiikin pariin. Nyt pelimusiikissa voitiin kuulla oikeiden orkestereiden musiikkia syntetisaattoreiden sijaan, ja pelimusiikki alkoi muistuttaa yhä enemmän elokuvamusiikkia.

2000-luvulla pelimarkkinoille rynnistivät musiikkipelit, joiden suosio on jatkunut tähän päivään asti, vaikka niiden trendi näyttääkin olevan laskussa (Kuronen & Koskimaa 2011, 19). *Guitar Hero*, *SingStar* ja *Rock Band* antavat ihmisille mahdollisuuden olla itse tuottamassa pelin musiikkia, mikä onkin varmasti yksi musiikkipelien suosioon vaikuttanut tekijä. Musiikki kuulostaa sitä paremmalta mitä paremmin pelaaja suoriutuu pelissä – peli on näin ollen hyvin interaktiivinen. Lisäksi peleissä astutaan pois totutusta ”istutaan tuolilla tai sohvalla ohjain kädessä ja pelataan” -käytännöstä. Musiikkipelejä pelatessa voi liikkua ja esiintyä kuin lavalla. Pelejä pelataan usein ystävien kanssa, mikä lisää pelien tuomaa riemua ja nautintoa. Vaikka Activision Blizzard -pelitalo ilmoittikin äskettäin lopettavansa Guitar Heron valmistuksen myynnin heikennyttyä, tulee musiikkipelien suosio pelaajien keskuudessa varmasti jatkumaan vielä pitkään.

Se on peli, jonka ääressä on pakko hyppiä, repiä paita pois päältä, kääntää volyyymiä yhä vain kovemmalle ja heittäytyä uudestaan ja uudestaan polvilleen. Ja kun niihin tulleita mustelmia alkaa särkeä, rokataan vielä raivokkaammin. (Guitar Heron arvostelu: Kurkijärvi 2006, 57)

Musiikin funktioita peleissä

IMMERSIO

Immersio on voimakas psykologinen eläytyminen ja median käyttäjän tunne siitä, että hän sulautuu mediaan ja ’uppoaa’ virtuaaliseen mediamaailmaan. (<http://www.mediaopas.com/sanasto/immersio/>)

Sanders Huibert julkaisi vuonna 2010 väitöskirjansa, jossa hän käsitteli äänimaailman vaikutusta pelien luomaan immersioon. Huiberts huomauttaa, että vaikka immersion on todettu olevan tärkeä osa pelikokemusta, ei ole vielä täysin selvää, miten pelaajien kokema immersio muodostuu ja mikä merkitys äänimaailmalla on tässä tapahtumassa (Huibert 2010, 8). Inger Ekman on tutkinut videopelien äänten emotionaalisia vaikutuksia. Hänen mukaansa pelaaja kokee pelihahmoaan ohjatessaan olevansa mukana pelin maailmassa. Äänillä vahvistetaan tuota yhteyttä pelin maailmaan, sillä äänten avulla ilmaistaan onnistumista, epäonnistumista ja pelissä etenemistä (Ekman 2008).

Nopeatempoinen musiikki säestää taistelukohtauksia saaden pelaajan sykkeen nousemaan ja adrenaliinin virtaamaan. Tämä nopeuttaa refleksejä, ja pelaaja suoriutuu paremmin taistelusta. Musiikki siis auttaa pelaajaa myös konkreettisesti, ja esimerkiksi *Tekkenin* kaltaiset tappelupelit käyttävät nopeatempoista ja rytmikästä musiikkia pelin taustalla. Myös erilaisissa seikkailu- ja roolipeleissä taustamusiikki vaihtuu nopeatempoiseksi pelihahmon joutuessa taisteluun. Taistelun voitettuaan pelaaja saatetaan palkita voittofanfaarilla, joka purkaa tilanteen ja jännityksen – ja nopeatempoinen musiikki vaihtuu jälleen takaisin pelin normaaliin taustamusiikkiin.

Pelin taustamusiikki vaikuttaa hyvin ratkaisevasti pelin tunnelmaan, ja vahvistaa tätä kautta myös immersiota. Pelien taustamusiikissa käytetään hyvin samankaltaisia periaatteita kuin elokuvien musiikissakin: Iloinen, kepeä musiikki saa Nintendon tasohyppelypelin pelaajan viihtymään pelin maailmassa ja tavoittelemaan seuraavalle tasolle pääsemistä. Jännittävä musiikki naulitsee seikkailupelin pelaajan keskittymään pelihahmonsa etenemiseen ja onnistumiseen tehtävässä. Kauhupeleissä sumuisen ja pimeän maiseman yllä leijuva humiseva äänimaisema luo jo valmiiksi pelottavan tunnelman, ennen kuin minkäänlaista vaaraa on edes näkyvissä.

Silent Hillin ja *Alan Waken* kaltaisissa kauhupeleissä käytetään vähäeleistä äänimaisemaa ja hiljaisuutta hyväksi, sillä hiljaisissa kohdissa pelaaja on jatkuvasti varuillaan, odottaen pimeydestä hyökkääviä hirviöitä. Pelien äänimaiseman dynamiikkaa tutkineen Rob Bridgettin mukaan hiljaisuuden ja hiljaisten äänten käytölle on otettu mallia kauhuelokuvista: Katsoja saadaan pelaajan tavoin varuilleen, seuraamaan jännittyneenä ja tarkkaavaisena kuvan tapahtumia, sekä herkistymään kuvan ulkopuolisille ei-diegeettisille äänille. Yhtäkkiset, varjoista ilmestyvät hyökkäykset ovat vaikutukseltaan moninkertaisia, kun niitä edeltää näennäisesti rauhallinen jakso. (Bridgett 2008, 130.)

Pelimusiikki eroaa kuitenkin oleellisesti elokuvamusiikista. Elokuvamusiikin säveltäjät tietävät täsmälleen, mitä kuvassa tapahtuu ja mitä tulee seuraavaksi tapahtumaan, ja voivat säveltää musiikin tarkasti tapahtumia seuraten. Pelimusiikin säveltäjät eivät tiedä, mitä pelaaja seuraavaksi tekee tai mihin suuntaan hän pelihahmoaan haluaa liikuttaa. Pelimusiikkia sävelletäänkin yleensä jotain pelin *tilaa* varten. Tila voi olla esimerkiksi tasohyppelypelin tietty taso, seikkailupelin tietty saari tai huone tai autoilupelin kaupunki. Sama musiikki soi toistuvasti taustalla niin kauan kuin pelissä liikutaan kyseisessä tilassa. Pelaaja voi olla samassa tilassa useita minutteja tai jopa tunteja, joten musiikkia joudutaan *luoppaamaan*, ettei säveltäjän tarvitse tehdä monituntisia sävelmiä. Luoppaaminen tarkoittaa, että sävelmän loputtua se alkaa alusta uudelleen, jatkuen niin pitkään kuin halutaan. Luoppaamiseen perustuvan videopelimusiikin säveltäminen on haasteellista, sillä musiikin pitäisi olla sekä mahdollisimman

kiinnostavaa että mahdollisimman vähän pelaaja ärsyttävää – monen minuutin kestoisen, saman musiikkipätkän kuunteleminen useita tunteja voi käydä pitkästyttäväksi.

Luopattu pelimusiikki lisää myös immersion vaikutusta, sillä ajantaju katoaa taustamusiikin toistuessa jatkuvasti samanlaisena. Elokuvassa musiikki, varsinkin diegeettinen, auttaa seuraamaan ajan kulkua (ks. esim. Sonnenschein 2001, 164–165). Videopeleissä käy kuitenkin päinvastoin. Musiikin lisäksi myös pelaaminen itsessään perustuu pitkälti toistoon: pelihahmon kuollessa tai pelaajan epäonnistuessa jossakin tehtävässä, hän voi aina aloittaa alusta uudelleen – ja yrittää niin kauan, että vihdoon onnistuu. Pelaaja uppoutuu siis huomaamattaan pelin maailmaan sekä musiikin että pelitapahtumien toiston vuoksi.

TÄRKEÄT VIHJEET

Pelien musiikki ei toimi ainoastaan tunnelman luojana, vaan sillä on muitakin tärkeitä funktioita pelin etenemisen kannalta. Musiikilla voidaan antaa pelaajalle vihjeitä, joita pelkkää kuvaa katsomalla ei voi saada. Esimerkiksi jo aiemmin mainittu tempon kaksinkertaistuminen Super Mario -peleissä ajan käydessä vähiin on pelkästään musiikin avulla annettava vihje. Monissa peleissä musiikki tai tietyt ääniefektit varoittavat pelaajaa lähestyvistä vaarasta. Musiikilla ja muulla äänimaailmalla voidaan myös kertoa pelaajalle, mitä pelin maailmassa tapahtuu kuvaruudun ulkopuolella: kauempaa kuuluvat ammuskelun äänet saavat pelaajan varautumaan mahdolliseen taisteluun, kun taas epätoivoisessa tilanteessa helikopterin äänen kuullessaan pelaaja tietää avun olevan lähellä ja mahdollisesti tämän vuoksi jatkaa taistelua luovuttamisen sijaan.

Kristine Jørgensen on tutkinut, miten äänten vaimentaminen kokonaan vaikuttaa pelaajaan. Koehenkilöt pelasivat pelejä *Hitman Contracts* ja *Warcraft III* ensin äänen kanssa, sitten ilman ääniä. Jørgensenin saamien tulosten mukaan äänen ja musiikin poissaolo aiheutti pelaajille kontrollin puuttumisen ja avuttomuuden tunteita. Kontakti peliympäristöön hävisi, eivätkä pelaajat saaneet enää tärkeää informaatiota kuvan ulkopuolisista tapahtumista, esimerkiksi oven aukeamisesta takanaan – tai siitä mitä kuvan ulkopuolella, kauempana maastossa tapahtuvassa taistelussa on meneillään. (Jørgensen 2008, 167–168.)

Äänten avulla pystytään jakamaan paljon samanaikaista tietoa, enemmän kuin mitä pelkän kuvan perusteella voidaan havaita. Ilman ääntä pelaajat saavat huonompia tuloksia, sillä moni asia jää huomaamatta. Myös asioiden selvittäminen kestää pidempään, kun äänet eivät ole auttamassa. Läsnäolon tuntu ja emotionaalinen side pelin tapahtumiin katoaa, kuten myös immersio. Äänen katoamisen myötä pelaaja tuntee "vain pelaavansa peliä". (Jørgensen 2008, 170–172.)

Jørgensenin tutkimuksesta löytyi myös niitä, jotka olivat sitä mieltä, että äänten poistamisesta oli hyötyä pelissä suoriutumisen kannalta. Ne pelaajat, joiden keskittymistä nopeampainen ja kaoottinen taistelu – samanaikaisesti eri puolilta tulvivine äänineen – häittäsi, pystyivät suoriutumaan tehtävistä paremmin ilman ääntä. He kuitenkin myönsivät, että näin tehdessään pelin tunnelma kärsi. (Jørgensen 2008, 173.)

On totta, että tietyissä tilanteissa ääniraidan hiljentäminen voi auttaa – oli sitten kyse liian monista päällekkäisistä, keskittymistä sotkevista äänielementeistä, tai siitä, että kauhupeli tuntuu liian pelottavalta hiljaisen äänimaiseman ja pelästymistä tavoittelevien ääniefektien vuoksi. Tunnelman, immersion ja kuvan ulkopuolisten vihjeiden kannalta musiikki ja muu äänimaailma ovat kuitenkin välttämättömiä.

INTERAKTIIVISUUS

Yksi pelimusiikin mielenkiintoisimpia ominaispiirteitä – joka erottaa sen esimerkiksi elokuvamusiikista – on interaktiivisuus, eli vuorovaikutteisuus; pelaajan tekemät toiminnot vaikuttavat musiikkiin, ja toisaalta musiikista saamiensa vihjeiden avulla pelaaja tekee päätöksiä liikkeistään. Esimerkiksi monissa seikkailuja toimintapeleissä alkaa soida tietty musiikki, kun vihollinen on lähellä. Tällöin pelaaja tietää ottaa aseesi esiin ja valmistautua taisteluun.

Myös pelaajan omat liikkeet vaikuttavat pelissä kuultavaan musiikkiin ja äänimaailmaan. Kun pelaaja painaa peliohjaimen nappia, joka vetää miekan esiin, kuullaan miekan terän viuhahdus. Kun painetaan nappia, joka saa pelihahmon hyppäämään, kuuluu hyppyä kuvastava ääniefekti. Myös taustamusiikki vaihtuu pelaajan tekemien valintojen mukaan. Kun pelaaja ohjaa pelihahmonsa

aurinkoiselta niityltä pimeään luolaan, taustamusiikki vaihtuu todennäköisesti synkeämmäksi – tai saattaa hävitä jopa kokonaan, jos pelin suunnittelijat ovat halunneet käyttää hyväkseen hiljaisuuden luomaa jännitystä. Kun luolasta astutaan takaisin aurinkoiseen ulkoilmaan, muuttuu taustamusiikkikin jälleen duuri-voittoiseksi, kepeämmäksi ja iloisemmaksi.

Pisimmälle vietyä musiikillista interaktiivisuutta tarjoavat musiikkipelit, kuten *Guitar Hero*, *Rock Band*, *DJ Hero* ja *SingStar*. Niissä pelaaja osallistuu konkreettisesti musiikin tuottamiseen erillisten peliohjaimien avulla. Jos pelaaja suoriutuu pelaamisesta taidokkaasti, myös musiikki kuulostaa hyvältä, sillä kaikki tarvittut sävelet on silloin osattu soittaa oikein ja kappale kuullaan kokonaisena ja täydellisenä. Jos pelaaja epäonnistuu, musiikki on katkonaista, epätäydellistä ja pelihahmo "buuataan pois lavalta". Musiikkipeleissä pelaaja kuulee suoraan onnistumisensa sekä epäonnistumisensa musiikista: tämä kannustaa pelaajaa yhä parempiin suorituksiin.

Interaktiivinen pelimusiikki on tänä päivänä pelimusiikintekijöiden todellinen haaste: miten on mahdollista luoda musiikkia pelin tapahtumien taustalle, kun säveltäjä ei tiedä mitä pelaaja seuraavaksi hahmollaan tekee? Richard Jaques demonstroi taannoin, kuinka hän on tehnyt tulevaan James Bond -peliin "monikerroksisesti" (multi layered) sävellettyä musiikkia. Pelin taustamusiikki on äänitetty kolmeen eri tasoon tai osioon, joissa jokaisessa kuullaan eri soitinryhmien osuuksia samasta sävellyksestä. Näiden tasojen voimakkuutta voidaan pelin edetessä säädellä sen mukaan, mitä pelaaja päättää pelihahmollaan tehdä. Jos pelihahmo liikkuu varovasti eteenpäin, kuullaan taustamusiikissa vain yhden tason soittimia, jousia ja satunnaisia rytmielementtejä. Jos pelihahmo lähtee juoksemaan, nousee toisen, rytmisoitinten hallitseman tason rooli musiikissa kovemmalle ja musiikista tulee "jännittävämpää". Kun pelihahmo alkaa hyökätä kohti vihollista, tulee kolmaskin musiikin taso täydelle volyyminille, jolloin kuullaan myös lyömäsoittimia ja koko sävellys täydessä rikkaudessaan. Pelaajan palatessa hiiviskelyosioon tippuvat rytmilliset elementit ja muut voimakkaat äänet taustalle, ja musiikki palautuu jälleen yhden tason taustamusiikkiin. (Jaques 2011.)

ALKU- JA LOPPUMUSIIKKI

Alkumusiikin tarkoitus on esitellä pelin maailma ja saada pelaaja virittämään pelin tunnelmaan. Onnistunut alkumusiikki saa pelaajan välittömästi innostumaan pelistä ja uppoutumaan heti pelin maailmaan. Loppumusiikki taas määrää, millaiseen tunnelmaan pelaajan halutaan pelin jälkeen jäävän; sankarilliseen, iloiseen, haikeaan tai jopa surulliseen. Loppumusiikissa voidaan kuulla variaatioita pelin aikana tutuksi tulleista musiikillisista teemoista, jotka muistuttavat pelaajaa pelin eri vaiheista.

Elokuvien tapaan myös pelien loppumusiikiksi valitaan usein populaarimusiikkikappale, jota voidaan käyttää pelin markkinoinnin apuvälineenä ja josta voi muodostua pelin tunnuskappale. Tämä onkin monille artisteille erinomainen tilaisuus saada musiikkiaan kuuluviin, ja populaarikulttuurin kaksi jättiläistä – musiikkiteollisuus ja peliteollisuus – pääsevät hyötymään toisistaan. Tunnettujen artistien avulla voidaan markkinoida peliä, ja täten pelin suosio kiihdyttää myös artistien levymyyntiä. Menestyneen suomalaisen peliyhtiön Remedy Entertainmentin hittipelin toinen osa *Max Payne 2* toi suomalaisen Poets of the Fall -yhtyeen hetkessä tunnetuksi ympäri maailman, kun heidän kappaleensa *Late Goodbye* soi pelin loppumusiikkina. Tuntematon yhtye sai näkyvyyttä ja menestystä yhden ainoan hyvin sijoitetun kappaleen avulla ja kiertää nyt esiintymässä ympäri maailmaa. (esim. Kärjä 2008.)

Yhteenveto

Pelimusiikki on yksittäisiä tunnusmelodioita tai tunnelmaa luovaa taustamusiikkia huomattavasti monimutkaisempi kokonaisuus. Musiikin merkityksen pelissä huomaa viimeistään, kun laittaa äänet kokonaan pois päältä. Musiikin myötä häviää pelaajan uppoutuminen pelin maailmaan, eli pelin luoma immersio, ja tärkeät musiikilliset vihjeet jäävät pelaajalta kuulematta.

Musiikilla vahvistetaan kuvan tapahtumia, mutta myös tiedotetaan kuvan ulkopuolella tapahtuvista liikkeistä. Pelaaja saa vihjeitä lähestyvistä vaarasta ja

toimii vihjeiden mukaisesti. Musiikin avulla myös vahvistetaan onnistumisen ja epäonnistumisen hetkiä, sekä saadaan pelaaja valppaaksi taistelun hetkellä.

Interaktiivisuus erottaa pelimusiikin esimerkiksi elokuvamusiikista, ja se luo haasteita pelimusiikin säveltäjille. Uusia keinoja luoda interaktiivista pelimusiikkia, jossa todella seurattaisiin pelaajan liikkeitä, kehitellään jatkuvasti.

Musiikkiteollisuuden ja peliteollisuuden kytkökset hyödyntävät molempia osapuolia, sillä pelejä saadaan paremmin myytyä tunnettujen artistien avulla. Pelien avulla taas saadaan paremmin myytyä tuntemattomampienkin artistien levyjä. Myös Suomessa voitaisiin pohtia, miten maassamme jatkuvasti kasvavan peliteollisuuden ja musiikillisen osaamisen voimavarat saataisiin yhdistettyä ja vietyä suomalaista osaamista pelien kautta maailmalle.

Lähteet

Kirjallisuus

Belinkie, Matthew (1999). Video game music: not just kid stuff. *Video Game Music Archive*. Viitattu 11.7.2011. <http://www.vgmusic.com/vgpaper.shtml>.

Bridgett, Rob (2008). Dynamic range: subtlety and silence in video game sound. Teoksessa Karen Collins (toim.) *From Pac-Man to Pop music. Interactive Audio in Games and New Media*. Hampshire & Burlington, VT: Ashgate Publishing, 127–133.

Collins, Karen (2003). Video Games Audio. *GamesSound*. Viitattu 11.7.2011. <http://www.gamesound.com/texts/vgaudio.pdf>.

– (2005). From Bits to Hits: Video Game Music Changes its Tune. *Film International* 12/2005, 4–19. Viitattu 11.7.2011. <http://www.gamesound.com/texts/bitszhits.pdf>.

– (2006). Flat Twos & The Musical Aesthetics of the Atari VCS. *Popular Musicology Online* 1. Viitattu 11.7.2011. <http://www.popular-musicology-online.com>.

– (2008). *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge, MA & London: MIT Press.

– (2008). *From Pac-Man to Pop music. Interactive Audio in Games and New Media*. Hampshire & Burlington, VT: Ashgate Publishing.

Cronström, Johan (2000). *Bibliography: research on video and computer games: a selection (1970 –)*. Göteborg: UNESCO.

Ekman, Inger (2008). Psychologically Motivated Techniques for Emotional Sound in Computer Games. Proceedings of AudioMostly 2008 Conference. Piteå, Sweden, 20–26, October. 2008. Viitattu 11.7.2011. <http://meaningfulnoise.blogspot.com/psychologically-motivated-techniques-for-emotional-sound-in-computer-games/>.

Huiberts, Sander (2010). *Captivating Sound. The role of audio for immersion in computer games*. Viitattu 11.7.2011. http://download.captivatingsound.com/Sander_Huiberts_CaptivatingSound.pdf.

Jaques, Richard (2011). *Ear Candy. Video Game Music*. Keskustelupaneeli. James Newman, Richard Jaques ja James Hannigan. Barbican Center, Lontoo, Iso-Britannia 18.5.2011.

Jørgensen, Kristine (2008). Left in the dark: Playing computer games with the sound turned off. Teoksessa Karen Collins (toim.): *From Pac-Man to Pop music. Interactive Audio in Games and New Media*. Hampshire & Burlington, VT: Ashgate Publishing, 163–176.

Kent, Steven L. (2001). *The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokémon and Beyond – The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. Kalifornia: Prima Publishing.

Kurkijärvi, Lassi (2006). Sähköt sain sähkökitaraan, sähköt vain, en muuta tarvitsekaan! *Guitar Hero. Pelaaja* 43, 56–57.

Kuronen, Eero & Raine Koskimaa (2011). *Pelaajabarometri 2010*. Jyväskylän yliopisto. Viitattu 11.7.2011. <https://www.jyu.fi/erillis/agoracenter/julkaisut/kirjat/pelaajabarometri2010>.

Kärjä, Antti-Ville (2008). Marketing music trough computer games : the case of Poets of the Fall and *Max Payne 2*. Teoksessa Karen Collins (toim.): *From Pac-Man to Pop music. Interactive Audio in Games and New Media*. Hampshire & Burlington, VT: Ashgate Publishing, 27–44.

Newman, James (2004). *Videogames*. London: Routledge.

Poole, Steven 2000. *Trigger Happy: The Inner Life of Videogames*. London: Fourth Estate.

Sanger, George Alistair (2003). *The Fat Man on Game Audio: Tasty Morsels of Sonic Goodness*. Indianapolis: New Riders Publishing.

Senior, Tom (2011). Civilization 4 wins grammy for Baba Yetu six years after release. *PC Gamer News* 14.2.2011. Viitattu 11.7.2011. <http://www.pcgamer.com/2011/02/14/civilization-4-wins-grammy-award/>.

Sonnenschein, David (2001). *Sound Design. The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.

Totilo, Stephen (2011). The Year I Gained the Courage to Ignore Video Game Music. *Kotaku*. Viitattu 31.5.2011. <http://kotaku.com/#15730637>.

Wolf, Mark J.P (2001). *The Medium of the Video Game*. Austin: University of Texas

Press.

Wolf, Mark J.P. & Perron, Bernard (2003). *The Video Game Theory Reader*. London & New York: Routledge.

Internet-sivustot

GamesSound.com. Game Audio Publications. Viitattu 11.7.2011. <http://www.gamesound.com/research.htm>.

MTV Video Music Awards. Viitattu 11.7.2011. <http://www.mtv.com/ontv/vma>.

Pelit

Alan Wake. Microsoft Game Studios, 2010.

Angry Birds. Clickgamer.com, 2009.

Civilization IV. 2K Games, 2005.

DJ Hero. Activision, 2009.

Halo. Microsoft Game Studios, 2002, USA, 2001.

Hitman Contracts. IO Interactive, 2004.

Max Payne. Rockstar Games, 2001.

Max Payne 2. Rockstar Games, 2003.

Omikron: The Nomad Soul. Eidos Interactive, 1999.

Pac-Man. Namco, 1980.

Pong. Atari, 1972.

Quake. Id Software, 1996.

Quitar Hero. RedOctane, 2005.

Rock Band. MTV Games, 2007.

Silent Hill. Konami, 1999.

SingStar. Sony Computer Entertainment Europe, 2007.

Space Invaders. Taito, 1978.

Super Mario Bros. Nintendo, 1985.

Tekken. Namco, 1995.

Warcraft III. Blizzard Entertainment, 2002.