

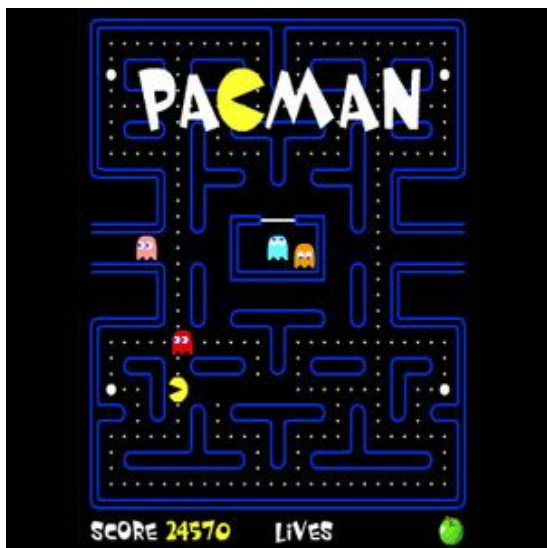
Katsaus musiikin ja kuvan suhteisiin videopeleissä

Videopelit ovat olleet tärkeä osa populaarikulttuuriamme jo kolmen vuosikymmenen ajan. Pelit ovat kehittyneet huimasti näiden vuosikymmenien aikana niin grafiikan, äänen kuin käyttöliittymienkin osalta. Teknologian kehityksen myötä uudet ja edistyneemmät pelikoneet ja konsolit ovat luoneet yhä monipuolisempia mahdollisuuksia toteuttaa kiinnostavia pelejä. Videopelit voivat olla sykähdyttäviä audiovisuaalisia ja interaktiivisia kokemuksia ja saada pelaajat istumaan – tai liikkumaan – pelikoneiden ääressä tuntikausia, unohtaen ympäröivän maailman. Tärkeä osa tätä pelin luomaa *immersiota* on musiikilla, sekä kuvan ja musiikin suhteella. ”*Immersion voimakas psykologinen eläytyminen ja median käyttäjän tunne siitä, että hän sulautuu mediaan ja ’uppoaa’ virtuaaliseen mediamaailmaan.*” (Suomen mediaopas 2011).

Tämän artikkelin tarkoituksena on valottaa näitä musiikin ja kuvan suhteita sekä niiden vaikutusta pelikokemukseen. Keskityn tässä artikkelissa nimenomaan musiikkiin, en niinkään pelin muuhun äänimaailmaan. Kokonaisuudessaan pelin äänimaailma koostuu niin musiikista, ääniefekteistä kuin dialogistakin, mutta viittaan jälkimmäisiin vain jos niin erikseen mainitsen. Pelin äänimaailman mainitessani tarkoitan kaikkia kolmea.

Mistä kaikki alkoi?

Kun videopeleissä kuultiin ensimmäistä kertaa ääniä, ne koostuivat yksinkertaisista klik-äänistä, joita käytettiin esimerkiksi pöytätennistä jäljittelevässä pelissä *Pong* (1972) ja ammuskelupelissä *Space Invaders* (1978). Monipuolisempaa musiikkia kuultiin jo vuonna 1980 julkaistussa, suuren suosion saavuttaneessa pelissä *Pac-Man*, jossa kuultiin tarttuva aloitusmelodia sekä *elokuvallisten kohtausten* (engl. cut scene) taustalla soivaa musiikkia. Elokuvallisilla kohtauksilla tarkoitetaan pelissä näytettäviä välianimaatioita, joita pelaaja vain katselee pystymättä vaikuttamaan kuvassa tapahtuviin asioihin. Elokuvallisissa kohtauksissa musiikki oli rikkaimmillaan, sillä koneen muistia ei tarvittu pelaajan tekemiin liikkeisiin, joten musiikille jäi enemmän resursseja. (Collins 2005, 2.)



www.elektroniikka-online.com/2009/01/nettipelit-ja-pelihallit.html.

Toinen tärkeä musiikillinen elementti on siirtynyt Pac-Manista muihin videopelisiin: lyhyt laskeva melodia hahmon kuollessa. Hyvin monissa peleissä kuullaan vielä nykyäänkin samankaltaisia, epäonnistumista kuvaavia, laskevaan sävelkulkuun perustuvia melodioita. Esimerkiksi *Super Mario Bros* (1985) -pelin *Game Over* -melodia on juuri tällainen surumielinen, laskeva melodia. Samanlaisia epäonnistumismelodioita kuullaan Nintendon peleissä yhä tänä päivänä. Näiden vastapainoksi kuullaan onnistumisen hetkellä duurivoittoisia, sankarillisia fanfaareja, jotka vahvistavat onnistumisen tunnetta. Onnistumismelodiat ovat asteikossa ylöspäin suuntautuvia, ”iloisia” melodioita.

Varhaisissa peleissä musiikin tekijät olivat samoja henkilöitä, jotka ohjelmoivat pelin. Harvalla oli minkäänlaista musiikillista koulutusta, ja pelikoneiden teknologisten haasteiden vuoksi äänten tuottaminen saattoi olla hyvin sattumanvaraista puuhaa. (Collins 2005, 3.) Varsinaisia säveltäjiä alettiin käyttää pelituotannossa 1980-luvulla. Commodore 64 -kotitietokoneelle säveltänyt Rob Hubbard sekä Nintendon *Super Mario Bros* -pelin säveltäjä Koji Kondo ovat säilyneet tähän päivään asti pelimusiikin suurina edelläkävijöinä.



www.pastemagazine.com/blogs/lists/2008/11/top-10-nes-games-of-all-time.html?p=2

Super Mario Brosin musiikki on vaikuttanut vahvasti monen pelimusiikin konvention vakiintumiseen, jo mainittujen onnistumis- ja epäonnistumismelodioiden lisäksi. Pelissä jokaiselle eri ”maailmalle” tai ”ympäristölle” on sävelletty oma taustamusiikkinsa. Peliympäristön vaihtuessa vaihtuu myös musiikki. Aurinkoisessa ympäristössä soi iloinen, duurivoittainen musiikki, mutta kun siirrytään maan alle pimeisiin käytäviin, pelaaja kuulee synkempää ja jännittävämpää musiikkia. Musiikissa kuullaan myös pelin kannalta tärkeitä vihjeitä. Kun pelaajan on nopeasti päästävä tason loppuun aikarajan umpeutuessa, muuttuu musiikin tempo kaksinkertaiseksi. Tempon nopeutumisesta pelaaja osaa päätellä, että aika loppuu pian, ja yrittää pelata tason loppuun mahdollisimman nopeasti. Tällaiset musiikilliset vihjeet jäisivät täysin huomiotta, jos peliä pelaisi ilman ääntä.

1990-luvulla pelimaailmaa muuttivat uuden sukupolven CD-ROM-pelikonsolit, sillä niiden myötä peleihin saatiin CD-levyn tasoinen äänenlaatu. Tämä muutti myös sävellystyötä, sillä enää ei tarvinnut osata pelikonsolin sisäisen teknologian mukaista ohjelmointia saadakseen liitettyä musiikkia peliin, vaan musiikin pystyi suoraan lisäämään pelin CD-ROM-levylle. Tämä houkutteli myös monia populaarimusiikin artisteja säveltämään pelimusiikkia. Esimerkiksi Nine Inch Nails -yhtyeestä tunnettu Trent Reznor sävelsi musiikin hitiksi nousseeseen peliin *Quake* (1996).

2000-luku toi toinen toistaan parempia pelikonsoleita pelaajien iloksi, kun Nintendo, Microsoft ja Sony kävivät – kuten käyvät edelleen – jatkuvaa taistelua siitä, kenen konsolit myyvät parhaiten. Musiikillisessa mielessä pelaajat ovat saaneet nauttia surround-äänentoistosta ja toinen toistaan realistisemmista äänimaailmoista. Myös pelitalot ovat huomanneet musiikin ja äänten merkityksen peleissä ja panostavat niihin yhä enemmän.

2000-luvun todellisia pelihittejä ovat olleet musiikkipelit. *Guitar Hero* (2005), *SingStar* (2007) ja *Rock Band* (2007) näkyvät jatkuvasti myyntilistoilla yhä uusilla versioillaan, eikä tämän peligenren

suosio näytä laantumisen merkkejä. Yksi musiikkipelien suosioon vaikuttava tekijä on varmasti ollut se, että pelaajalla itsellään on niin suuri vaikutus pelissä kuultavaan musiikkiin. Musiikki kuulostaa sitä paremmalta mitä paremmin pelaaja suoriutuu pelissä. Peli on näin ollen hyvin interaktiivinen. Lisäksi musiikkipeleissä astutaan pois totutusta ”istutaan tuolilla tai sohvalta ohjain kädessä ja pelataan” -käytännöstä. Musiikkipelejä pelattaessa voi tanssia, heilua ja esiintyä kuin lavalla, ja pelejä pelataan usein ystävien kanssa, mikä lisää niiden tuomaa riemua ja nautintoa. Guitar Herosta on kirjoitettu muun muassa seuraavasti: ”*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.*” (Kurkijärvi, 2006, 57).

Diegeettinen ja ei-diegeettinen musiikki

Elokuvamusiikin tutkimuksessa on totuttu jaottelemaan elokuvassa kuultava musiikki *diegeettiseen* ja *ei-diegeettiseen* musiikkiin (esim. Gorbman 1987, 22–26). Tämä jaottelu istuu myös videopelimusiikin tutkimukseen. Diegeettisen musiikin äänilähde on kuvassa havaittavissa. Esimerkiksi autoilupeleissä on yleistä, että pelissä kuultava musiikki tulee ikään kuin auton radiosta. Kun äänilähde – eli tässä tapauksessa radio – on näkyvässä, on musiikki diegeettistä. Ei-diegeettinen musiikki on puolestaan musiikkia, jonka äänilähde ei ole tiedossa. Esimerkiksi tunnelmaa luova taustamusiikki on ei-diegeettistä musiikkia. Jos on oletettavissa, että pelin maailmassa oleva hahmo kuulee musiikin, on musiikki silloin diegeettistä. Jos pelihahmo ei kuule musiikkia, on musiikki ei-diegeettistä.

Ei-diegeettinen musiikki on suurimmassa osassa pelejä yleisempää kuin diegeettinen musiikki. Peleissä, joiden musiikki koostuu lähinnä taustamusiikista, ei usein ole diegeettistä musiikkia lainkaan. Taustamusiikin tarkoituksena on – aivan kuten elokuvissakin – luoda tunnelmaa. Claudia Gorbmanin (1987, 76–79) mukaan ei-diegeettisen musiikin tarkoituksena perinteisessä Hollywood-elokuvassa on olla ikään kuin kuulumattomissa. Musiikin tulisi myötäillä kuvan tapahtumia niin hyvin, ettei katsoja kiinnitä siihen huomiota. Tämä pätee myös videopeleihin. Taustamusiikki ei saa olla häiritsevää, eikä pelaaja välttämättä kiinnitä siihen kovin paljon huomiota.

Pelien taustamusiikki on yleensä ei-diegeettistä, mutta ääniefektit ovat diegeettisiä. Taustamusiikin avulla luodaan tunnelmaa, ja ääniefektien avulla annetaan pelaajalle kuva toimivasta, ”realistisesta” maailmasta, jossa aseiden laukaiseminen tuottaa tietyn äänen ja pelihahmon askeleiden ääni vaihtuu kuljettavan maaston mukaan. Sekä taustamusiikki että ääniefektit ovat luomassa pelin immersiota, pelaajan uppoutumista pelin maailmaan.

Musiikin ja kuvan harmonia

Alun perin äänten ja musiikin tarkoitus videopeleissä oli saada houkutelua ihmiset pelaamaan, sillä hallipelien aikakaudella pelikoneet seisovivat baarin nurkassa tai pelihallissa muiden pelien kanssa ja joutuivat kilpailemaan pelaajien kolikoista. Nyt pelien äänimaailmasta vastaa suuri tuotantotiimi, ja musiikki ja ääniefektit ovat tärkeä osa pelikokemusta.



www.gremlinsolutions.co.uk/gremimages/spaceinvaderssuper.jpg.

Elokuvamusiikin tapaan pelimusiikin tarkoituksena on myötäillä ja vahvistaa kuvan tapahtumia. Jo aiemmin mainituissa elokuvallisissa kohtauksissa musiikki toimiikin täsmälleen elokuvamusiikin kaltaisesti. Elokuvamusiikilla ja pelimusiikilla on myös merkittävä ero: interaktiivisuus. Elokuvan kohdalla katsoja seuraa passiivisena kuvan tapahtumia, mutta videopelin pelaaja vaikuttaa itse tapahtumiin ja samalla myös pelin äänimaailmaan ja sen muutoksiin. Toisaalta pelin äänimaailma vaikuttaa pelaajan toimiiin, eli erilaisin vihjein ja varoituksin vaikutetaan siihen, mitä pelaaja seuraavaksi tekee.

Elokuvamusiikin säveltäjät tietävät täsmälleen, mitä kuvassa tapahtuu ja mitä tulee seuraavaksi tapahtumaan, joten he voivat säveltää musiikin tarkasti seuraamaan näitä tapahtumia. Pelimusiikin säveltäjät eivät tiedä, mitä pelaaja seuraavaksi tekee tai mihin suuntaan hän pelihahmoaan aikoo liikuttaa. Pelimusiikkia sävelletäänkin yleensä jotakin *tilaa* varten, jossa pelihahmo liikkuu. Tila voi olla esimerkiksi tasohyppelypelin kenttä, seikkailupelin yksittäinen saari tai huone tai autoilupelissä tietty kaupunki. Sama musiikki soi toistuvasti taustalla niin kauan kun pelissä liikutaan tuossa tilassa, elleivät sitten pelitapahtumat vaadi musiikin muutosta, esimerkiksi taistelukohtauksen alkaessa.

Mikä sitten tekee pelimusiikista hyvän? Musiikin tulee sopia pelin maailmaan ja tunnelmaan. Nopeatempoisen taistelupelin vaatii taustalleen erilaisen musiikin kuin sumuisessa maisemassa pelattava kauhu- tai jännityspeli, jossa pelihahmo yrittää hiipiä vihollisilta piilossa. Taistelukohtaukset vaativat taustalleen erilaisen musiikin kuin hitaampitempoiset, esimerkiksi ongelmanratkaisuun perustuvat osiot. Jos musiikilla pystytään vahvistamaan pelaajan kokemusta pelimaailmasta, pelimusiikki on onnistunut tavoitteessaan. Ruudussa näkyvän kuvan ja pelaajan kuuleman musiikin ja äänten on siis vastattava toisiaan. Tämä luo pelimusiikin tekijöille haasteita, sillä miten on mahdollista luoda musiikkia pelin tapahtumien taustalle, kun säveltäjä ei tiedä, mitä pelaaja seuraavaksi hahmollaan tekee?

Pelimusiikin haasteiden ratkaisemiseksi on jo olemassa joitakin keinoja. Richard Jaques demonstroi taannoin, kuinka hän on tehnyt tulevaan James Bond -peliin ”monikerroksisesti” (engl. 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. Mutta jos pelihahmo lähtee juoksemaan, nousee toisen, rytmisoitinten hallitseman tason rooli musiikissa kovemmalle, ja musiikista tulee ”jännittävämpää”. Ja kun pelihahmo alkaa hyökätä vihollista kohti ja ampua, tulee kolmaskin musiikin taso täydelle volyymille, jolloin kuullaan myös lyömäsoittimia ja koko sävellys täydessä rikkaudessaan. Kun pelaaja taas palaa hiihkökelyosioon, vajoavat rytmilliset elementit ja muut voimakkaat äänet taustalle, ja palataan jälleen yhden tason taustamusiikkiin. (Jaques 2011.)

Hyvän pelimusiikin periaatteista kiinnostuivat myös hollantilaiset pelimusiikin tutkijat Sander Huiberts ja Richard van Tol, jotka perustivat *PrettyUglyGameSoundStudy* (PUGS) -sivuston. Heidän tarkoituksenaan on kerätä ihmisiltä esimerkkejä hyvästä ja huonosta pelimusiikista. Sivustolla voi käydä tutustumassa pelaajien kokemuksiin pelimusiikista ja ladata oman ehdotuksensa ”kauniille” tai ”rumalle” pelimusiikkilistalle. Huiberts julkaisi vuonna 2010 väitöskirjansa, jossa hän käsittelee 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. (Huiberts 2010, 8.)



prettyuglygamesoundstudy.com.

Sander Huibertsin mukaan muun muassa surround-äänten avulla pystytään vahvistamaan pelaajan uppoutumista pelin maailmaan, sillä pelaaja on jatkuvasti ”äänten ympäröimänä”, ja näin ollen kokemus pelimaailmasta laajenee kuvan ulkopuolelle. Pelaaja tuntee todella olevansa pelissä mukana, kun takakaiuttimista kuuluu ääniä, jotka pelihahmo kuulee takaansa, kuvan ulottumattomista. (Huiberts 2010, 59.) Äänimaailman avulla voidaan siis kertoa paljon sellaista, mitä kuva ei yksin tarjoa. Tämä on omiaan vahvistamaan kokemusta pelin maailmasta ja lisäämään immersion syvyyttä.

Vihjeitä ja varoituksia

Pelaaja saa musiikista ja muusta äänimaailmasta paljon vihjeitä, jotka auttavat pelin etenemisessä. Jos peliä pelaisi ilman ääntä, saattaisi moni tärkeä vihje ja varoitus jäädä saamatta. Jo aiemmin mainitsin *Super Mario Brosin* keinon varoittaa pelaajaa ajan loppumisesta musiikkia nopeuttamalla. Musiikilla voidaan myös varoittaa lähestyvistä vaarasta. Monissa peleissä alkaa soida eri musiikki, tai saatetaan kuulla tiettyjä ääniefektejä, kun vihollinen on lähellä. Kuvassa ei välttämättä vielä näy vihollista, mutta musiikin avulla pelaaja saadaan valmistautumaan lähestyvään hyökkäykseen.

Äänimaailma antaa pelaajalle jatkuvasti tietoa kuvan ulkopuolelta ja auttaa tekemään päätöksiä. Lähestyvän vaaran lisäksi pelaajalle voidaan antaa muutakin informaatiota. Esimerkiksi *Halo* (2002) -pelissä pelaaja voi olla jo luovuttamassa ylivoimaisen vihollisen kanssa taistellessaan, kunnes kuulee saapuvan helikopterin äänen, mikä tarkoittaa apujoukkojen saapumista. Myös ääniefektit, kuten ohjuksen tai aseiden laukaisuääni, varoittavat pelaajaa kohti tulevasta ammuksista, vaikka kuvassa ei mitään näkyisikään.

Jännittävä hiljaisuus

Silent Hillin (1999) ja *Alan Waken* (2010) kaltaisissa kauhupeleissä käytetään nerokkaasti hyväksi vähäeleistä äänimaisemaa ja hiljaisuutta. Hiljaisissa kohdissa pelaaja on jatkuvasti varuillaan, odottaen hetkenä minä hyvänsä pimeydestä hyökkävää hirviötä. Pelien äänimaiseman dynamiikkaa tutkineen Rob Bridgettin mukaan tämänkaltaiselle hiljaisuuden ja hiljaisten äänten käytölle on otettu mallia kauhuelokuvista, joissa katsoja saadaan pelaajan tavoin varuilleen, seuraamaan jännittyneenä ja tarkkaavaisena kuvan tapahtumia. Katsoja herkistyy myös kuvan ulkopuolisille ei-diegeettisille äänille, jotka kertovat, mitä kuvan ulkopuolisessa ympäristössä tapahtuu. Yhtäkkiset, varjoista ilmestyvät hyökkäykset ovat vaikutukseltaan moninkertaisia, kun niitä edeltää näennäisesti rauhallinen jakso. (Bridgett 2008, 130.)

Kristine Jørgensen on tutkinut, miten äänten vaimentaminen kokonaan vaikuttaa pelaajaan. Jørgensenin saamien tulosten mukaan äänen ja musiikin poissaolo aiheuttaa pelaajalle kontrollin puuttumisen ja avuttomuuden tunteita. Kontakti peliympäristöön häviää, eikä pelaaja saa enää tärkeää tietoa kuvan ulkopuolisista tapahtumista. Pelaaja ei kuule oven aukeamista takanaan eikä mitä kuvan ulkopuolella, kauempana maastossa tapahtuvassa taistelussa on meneillään. (Jørgensen 2008, 167–168.) Läsnaolon tuntu ja emotionaalinen side pelin tapahtumiin katoaa, kuten myös immersio. Äänen häviämisen myötä pelaaja tuntee ”vain pelaavansa peliä”. (Jørgensen, 2008, 170–172.)

Musiikin tempon vaikutuksia

Normaalisti sydän lyö 60–80 kertaa minuutissa, ja musiikki, jonka tempo on 80 iskua minuutissa, koetaan melko rauhalliseksi. Mikäli pelissä kuultava musiikki on tätä nopeampaa, se saa pelaajankin aktivoitumaan. Elokuvamusiikin säveltäjät valitsevat musiikin tempon huolellisesti kuvan tapahtumien mukaan, esimerkiksi näyttelijän askeleiden rytmiin sovittaen. Myös pelimusiikin säveltäjät yrittävät valita musiikin tempon kuvan tapahtumien mukaan, mikä ei ole aivan yksinkertaista, sillä pelin tapahtumia ei pysty täysin ennustamaan. Usein käytetäänkin lyhyitä siirtymiä musiikissa, joita tietyt pelitilanteet laukaisevat ja joiden avulla siirrytään nopeasti toisenlaiseen musiikkiin ja tunnelmaan, esimerkiksi taisteluun. (Huiberts, 2010, 70–71.)



www.rundlc.com/news/tekken-6-getting-online-co-op-support-next-week.

Nopeatempoisten urheilu-, autoilu- ja tappelupelien sekä muiden pelien taistelukohtausten taustalla kuullaan lähes poikkeuksetta nopeatempoista musiikkia. Musiikin avulla saadaan nopeutettua pelaajan sydämenlyönnejä ja adrenaliini virtaamaan, mikä taas nopeuttaa pelaajan refleksejä ja auttaa suoriutumaan vaativasta taistelusta paremmin. Musiikin tempo vahvistaa siis kuvan tapahtumia ja vaikuttaa konkreettisesti pelaajan fysiologisiin ominaisuuksiin – ja tätä kautta pelissä onnistumiseen.

Populaarimusiikki videopeleissä

Videopeleissä käytetään populaarimusiikkia niin tunnelman luomiseen kuin markkinoinnin apuvälineenäkin. Elokuvan lopputekstien aikana soi taustalla usein populaarimusiikkikappale, joka elokuvan ilmestymisen aikaan soi tiuhaan tahtiin myös radiossa. Elokuva markkinoidaan tämän sävellyksen ja artistin kautta, ja artisti saa itselleen mainostusta esiintyessään elokuvassa. Videopeliteollisuus toimii samalla tavalla.

Populaarimusiikkia, tai versioita populaarimusiikkikappaleista, on käytetty videopeleissä jo 1980-luvun alusta lähtien (Collins 2006, 2). Kuitenkin vasta 1990-luvulla huomattiin todellinen markkinointipotentiali populaarimusiikin ja videopelien yhteistyössä. CD-levyn tasaisen äänen käyttö peleissä sai levy-yhtiöt innostumaan ja tarjoamaan artistiensa musiikkia peleihin.

Monet urheilu- ja rallipelit käyttävät populaarimusiikkia taustamusiikkinaan. Esimerkiksi lumilautailu- ja skeittipeleissä soi usein laskun aikana taustalla pelaajan itse valitsema kappale, ja autoilupeleissä musiikkia voi vaihtaa auton radiokanavaa vaihtamalla. Tämän kaltaisilla peleillä on musiikille suuri markkina-arvo. Lähes poikkeuksetta pelin taustalla soivan artistin musiikin myynti lähtee pelin suosion hetkinä nopeaan nousuun, suosituimpia videopelejä kun myydään miljoonia kappaleita.

Videopeleissä käytetään populaarimusiikkia myös pelin alku- ja loppumusiikkina. Esimerkiksi kaikkien aikojen menestyneimmän suomalaisen pelin, toimintapeli *Max Paynen* vuonna 2003 julkaistun toisen osan lopputekstien aikana soi suomalaisen rockyhtyeen Poets of the Fallin kappale *Late Goodbye* (ks. esim. Kärjä 2008). Max Paynen suosio maailmalla takasi myös Poets of the Fallin suosion: yhtye nousi nopeasti albumilistoille Suomessa ja nykyään se tekee jo

maailmankiertueita. Myös amerikkalaiseen jalkapalloon perustuvan pelin *Madden NFL 2003* taustalla kuultu brittityhtye Good Charlotte, joka ennen peliä oli 300 000 levyä myynyt vaihtoehtorockyhtye, myi pian pelin ilmestymisen jälkeen 3,5 miljoonaa levyä (Campbell 2003, 1).

Jo aiemmin mainitsemani musiikkipelit käyttävät myös pelkästään populaarimusiikista tuttuja kappaleita. *Guitar Heron* ja *SingStarin* kaltaiseen peliin päätyminen nostaa varmasti jokaisen niissä kuultavan artistin levymyyntiä, mikä ei digitaalisen musiikin aikakaudella ole enää mikään itsestäänselvyys. Ehkä pelien avulla voitaisiinkin löytää myös uudenlaisia lähestymistapoja musiikin markkinointiin ja myyntiin, kun levymyynti maailmanlaajuisesti on koko ajan vähenemään päin.

Yhteenveto

Tämän artikkelin tarkoituksena on ollut esitellä pelien musiikkia ja sitä, miten musiikki ja kuva suhtautuvat toisiinsa videopeleissä. Videopelit ovat elokuvien kanssa hyvin läheinen audiovisuaalinen media, sillä molemmissa käytetään ääntä tukemaan kuvan tapahtumia. Suurin ero on videopelien interaktiivisessa luonteessa, joka asettaa haasteita pelimusiikin säveltäjille. Musiikin tulisi ylläpitää pelaajan mielenkiintoa peliä kohtaan.

Musiikin avulla pelaajalle voidaan antaa lukuisia vihjeitä, joita ilman eteneminen voisi olla vaikeaa, joissain tapauksissa melkein mahdotonta. Musiikilla voidaan varoittaa tulevasta vaarasta, jolloin pelaaja osaa varautua taisteluun, ja äänimaailmasta pelaaja saa avukseen paljon informaatiota kuvan ulkopuolelta.

Kun musiikki tukee oikealla tavalla kuvan tapahtumia, on tunnelmaltaan sopiva, ja äänet ovat realistisia ja tuntuvat todella kuuluvan pelin maailmaan, on pelaajan helpompi uppoutua peliin ja saada enemmän irti pelikokemuksesta. Jännityspeli ei olisi kovin jännittävä ilman hiipivää musiikkia ja ambient-tyylistä äänimaisemaa, eikä voiton hetki tuntuisi niin makealta ilman voitokasta fanfaaria.

Pelimusiikin tulevaisuus näyttää lepäävän toisaalta interaktiivisen pelimusiikin kehittämisessä, toisaalta populaarimusiikin ja pelien kiehtovassa yhteistyössä. Myös Suomesta löytyy paljon alan osaamista pelien ja pelimusiikin saralla. Peliyritys Remedyn hittipelit *Max Payne*, *Max Payne 2* ja *Alan Wake* ovat esitelleet suomalaista osaamista niin pelikehittelyssä kuin pelimusiikissakin. Mobiilipelihitti *Angry Birds* on puolestaan nostanut suomalaisen Rovio-mediataalon alan tietoisuuteen, kuten myös pelin äänimaailman suunnitelleen Ari Pulkkisen. Nyt jo puhutaan siitä, olisiko peleistä ja pelimusiikista Suomen seuraavaksi vientituotteeksi. Osaaminen nimenomaan mobiiliteknologian parissa sekä erinomainen musiikkikoulutusjärjestelmä ainakin tarjoaisivat tälle erittäin hyvät lähtökohdat.

Anu Tukeva
FM
Mediatutkimus
Turun yliopisto

Lähteet

Linkit tarkistettu 27.5.2011

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*, 127–133. Hampshire & Burlington, VT: Ashgate Publishing.

Campbell, Kim (2003), Music Trend: Video games thrill the radio star. *The Christian Science Monitor*, <http://www.csmonitor.com/2003/1121/p16s02-algn.html>.

Collins, Karen (2005), From Bits to Hits: Video Game Music Changes its Tune. *Film International* 12/2005, 4–19, <http://www.gamessound.com/texts/bits2hits.pdf>.

Collins, Karen (2006), Flat Twos & The Musical Aesthetics of the Atari VCS. *Popular Musicology Online* 1, <http://www.popular-musicology-online.com/issues/01/collins-01.html>.

Gorbman, Claudia (1987), *Unheard Melodies*. Bloomington: Indiana University Press.

Huibert, Sanders (2010), *Captivating Sound. The Role of Audio for Immersion in Computer Games*, http://download.captivating-sound.com/Sander_Huiberts_CaptivatingSound.pdf.

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

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*, 163–176. Hampshire & Burlington, VT: Ashgate Publishing.

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

Kärjä, Antti-Ville (2008), Marketing music through 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*, 27–44. Hampshire & Burlington, VT: Ashgate Publishing.

PrettyUglyGameSoundStudy (2007), Creative Heroes, <http://prettyuglygamesoundstudy.com>.

Suomen mediaopas (2011), Tampere: Opasmedia, <http://www.mediaopas.com/sanasto/immersio>.