

# **Nuorten soitonopiskelijoiden moti- vointi peli- ja elokuvamusiikin avulla**

Touko Niinen

Opinnäytetyö  
Marraskuu 2016  
Kulttuuriala  
Musiikkipedagogi (AMK)

Tekijä(t) Niininen, Touko	Julkaisun laji Opinnäytetyö, AMK	Päivämäärä 11/2016
	Sivumäärä 19	Julkaisun kieli Suomi
		Verkojulkaisulupa myönnetty: x
Työn nimi <b>Nuorten soitonopiskelijoiden motivointi peli- ja elokuvamusiikin avulla</b>		
Tutkinto-ohjelma Musiikkipedagogi (AMK)		
Työn ohjaaja(t) Suni, Eliisa		
Toimeksiantaja(t)		
Tiivistelmä <p>Opinnäytetyössä tutkittiin peli- ja elokuvamusiikin motivoivia vaikutuksia nuorten klassisen musiikin soittoharrastukseen. Työn päätavoitteina olivat uuden tutkimustiedon saaminen sekä nuorten soittomotivaation tutkiminen peli- ja elokuvamusiikin kautta.</p> <p>Opinnäytetyö toteutettiin hankkimalla tietoa motivaatiosta ja peli- ja elokuvamusiikkia käsittelevästä kirjallisuudesta. Peli- ja elokuvamusiikkia tarkasteltiin pääosin historian ja funktioiden osalta. Motivaatiota tarkasteltiin motivaatio-ongelmien, soittomotivaation ja motivaatioon vaikuttavan musiikkimaun osalta. Tutkimusosa toteutettiin haastatteleamalla kolmea instrumenttiopettajaa Jyväskylän ammattiopistosta, ja heidän vastauksiaan tutkittiin ja vertailtiin toisiinsa. Haastattelut toteutettiin kysymällä aluksi haastateltavien taustoista, ja tämän jälkeen kysymällä peli- ja elokuvamusiikin käyttämisestä soitonharjoittelun motivoimisessa.</p> <p>Haastatteluista saatiin melko yhtenäinen kuva peli- ja elokuvamusiikin motivoivista vaikutuksista nuorten klassisen musiikin soittoharrastukseen. Peli- ja elokuvamusiikilla todettiin olevan nuoriin motivoivia vaikutuksia riippuen hieman itse oppilaasta ja kappalevalinnasta. Opettajien roolin havaittiin olevan tällaisen materiaalin käsittelemisessä ja sovittamisessa suurempi kuin perinteisen klassisen musiikin oppimateriaaleissa. Vaikka peli- ja elokuvamusiikki ovatkin ottaneen paikkansa, todettiin perinteisen klassisen musiikin ohjelmiston olevan edelleen vahva pohja nuoren musiikilliselle kehitykselle.</p>		
Avainsanat ( <a href="#">asiasanat</a> ) elokuvamusiikki, motivaatio, pelimusiikki, soitonopiskelu		
Muut tiedot		

Author(s) Niininen, Touko	Type of publication Bachelor's thesis	Date 11/2016 Language of publication: Finnish
	Number of pages 19	Permission for web publication: X
Title of publication <b>Motivating young music students with game and film music</b>		
Degree programme Music Pedagogy (AMK)		
Supervisor(s) Suni, Eliisa		
Assigned by		
Abstract  <p>The thesis examined the effects of game and film music on the motivation of young classical music pupils. The main goals of the work were to collect new research-based information and study young people's playing motivation by means of game and film music.</p> <p>The thesis was implemented by collecting information from literature on motivation and game and film music. Game and film music were mainly discussed from the perspectives of history and functions. Motivation was addressed from the perspectives of motivational problems, playing motivation and musical taste affecting motivation. The study was implemented by interviewing three instrumental teachers from the Vocational College of Jyväskylä and by studying and comparing their answers with each other. The interviews were conducted by asking first about the interviewees' backgrounds and, after that, the use of game and film music for enhancing motivation.</p> <p>The interviews gave a relatively consistent picture of the motivational effects of game and film music on young people's classical music hobby. Using game and film music was considered to affect motivation depending on the pupil and the choice of the musical piece. The teachers' role was considered to be greater when processing and arranging this kind of musical material than when using traditional teaching materials. Even if game and film music have taken their place, the traditional classical repertoire was still considered to be a strong platform for young people's musical development.</p>		
Keywords/tags ( <a href="#">subjects</a> ) film music, game music, motivation, musical hobby		
Miscellaneous		

## Sisältö

1	Johdanto.....	2
2	Pelimusiikki.....	3
	2.1 Pelimusiikin historiaa .....	3
	2.2 Musiikin funktio peleissä.....	4
3	Elokuvamusiikki .....	5
	3.1 Elokuvamusiikin historiaa .....	6
	3.2 Musiikin funktio elokuvissa .....	6
4	Motivaatio .....	8
	4.1 Motivaatio-ongelmat.....	9
	4.2 Motivaatio ja musiikki .....	9
	4.3 Musiikkimaku .....	10
5	Peli- ja elokuvamusiikin käytön tutkimus.....	11
	5.1 Haastateltavien tausta .....	12
	5.2 Ohjelmiston muutos.....	13
	5.3 Nuoria motivoiva ohjelmisto.....	13
	5.4 Peli- ja elokuvamusiikin käyttö soitonopetuksessa.....	14
	5.5 Peli- ja elokuvamusiikkimateriaalin määrä.....	14
	5.6 Mielipiteet peli- ja elokuvamusiikin motivoivista vaikutuksista .....	15
6	Pohdinta .....	16
	Lähteet.....	18
	Liitteet .....	19
	Liite 1. Haastattelujen kysymysrunko .....	19

# 1 Johdanto

Tutkin opinnäytetyössäni miten peli- ja elokuvamusiikki voisivat motivoida nuoria soitonopiskelijoita heidän klassisen musiikin harrastuksessaan. Pää tavoitteenani on lasten ja nuorten soitonopiskelijoiden motivoinnin tarkastelu ja peli- ja elokuvamusiikin integroiminen arkipäiväiseen musiikkiharrastukseen. Toteutan opinnäytetyöni tutkimalla peli- ja elokuvamusiikkia ja haastatteleamalla kolmea instrumenttiopettajaa Jyväskylän ammattiopistosta. Haastattelut äänitetään omaa käyttöäni, litterointia ja tuloksien jaottelua varten.

Motivaatio on erittäin tärkeä osa musiikkiharrastusta. Suorittaessani pedagogiopintojani Jyväskylän ammattikorkeakoululla olen huomannut, miten motivaation avulla nuoret voivat päästä nopeasti eteenpäin musiikkiharrastuksessaan. Toisaalta olen myös huomannut miten motivaation puutteen vuoksi jopa erittäin lahjakkaat soittajat saattavat jättää musiikillisen lahjansa kokonaan käyttämättä, mikä on todella harmi. Olen myös havainnut, miten omassa pedagogiopinnoissani minulla olisi välillä tarvetta ylimääräiselle motivaatiolle. Tämä seikka on saanut minut kiinnostumaan motivaatiosta enemmän, ja tämä vaikutti paljon opinnäytetyöni aihevalintaan. Olen ollut myös todella kiinnostunut peli- ja elokuvamusiikista varsinkin viimeisien vuosien aikana pinnalle nousseen peli- ja elokuvaharrastuksen pohjalta. Päätin siis lähteä tutkimaan motivaatiota, ja peli- ja elokuvamusiikkia motivaation lähteenä.

Käsittelen opinnäytetyössäni motivaatiota peli- ja elokuvamusiikin kautta ja sitä kuinka nämä musiikkilajit voisivat motivoida nuorta oppilasta klassisen musiikin maailmassa. Monelle nuorelle peleistä tai elokuvista tuttujen kappaleiden soittaminen ja kuuleminen voi antaa tarvittavaa motivaatiota musiikin harrastamiseen.

Itse motivaatiosta on tehty jonkin verran tutkimuksia ja opinnäytetöitä. Peli- ja elokuvamusiikista motivoivana tekijänä klassisessa musiikissa ei ole tehty kovinkaan paljon tutkimuksia, joten opinnäytetyöni tuo hieman uutta tietoa ja näkökulmaa asiaan.

## 2 Pelimusiikki

Musiikki on erittäin tärkeä tunnelman luomisen osa pelin maailmassa. Se saa pelaajan syventymään peliin paremmin ja vahvistaa kuvallisen silmien kautta välittyvän informaation vastaanottamista.

Moni nuori pelaa nykyisin pelejä harrastuksenaan ja jopa työkseen Youtube-palvelun ja muiden pro-pelaajille suunniteltujen kanavien kautta, kuten erilaisten kilpailullisten e-sports tiimien ja klaanien kautta. Näin moni nuori samaistuu peleihin ja pelien musiikki nousee myös hyvin mieleenpainuvaksi kokemukseksi. Jokin erityislaatuinen kokemus pelissä voi jättää senhetkisen tapahtuman musiikin mieleen ja tuon kokemuksen pystyy muistelemaan myöhemminkin pelkän musiikin kuuntelemisen tai soittamisen kautta. Myös esimerkiksi pelin tunnusmusiikki voi olla niin hyvä ja tarttuva, että se jää mieleen. Jos tämän mieleenpainuneen kokemuksen tai tunnelman voi saada myös omalla soittotunnilla, voi moni nuori saada siitä lisäinnostusta ja motivaatiota musiikin soittamiseen. Pelimusiikki voi toimia siis myös täysin omana itsenään. Lehtilä (2014) sanoo Ylen uutisessa myös, että pelimusiikki voi seistä vankasti yksinkin, ilman peliraamejaan. Turussa järjestetty pelimusiikkikonsertti SCORE on osoitus tästä.

### 2.1 Pelimusiikin historiaa

Musiikki oli peleissä aivan aluksi vain yksinkertaisia ääniä ja piippauksia. Raatikaisen (2016) mukaan vuonna 1972 Pong-kolikkopelissä ensimmäistä kertaa hyödynnetty ääni oli eräs digitaalisten pelien historian merkittävimmistä mullistuksista pelien keksimisen jälkeen. Tälle ajalle tyypillisesti Pongin äänet olivat vain sarja piippauksia.

Uusien äänisirujen ja ammattisäveltäjien myötä pelien musiikki pääsi uusiutumaan 1980-luvulla. Vasta tuolloin videopeleissä alettiin kuulla ammattisäveltäjien musiikkia. Tätä ennen samat ihmiset, jotka ohjelmoivat pelit, loivat pelien äänet ja musiikin eikä heillä ollut usein minkäänlaista musiikillista koulutusta. (Tukeya 2011, 40.)

Uuden sukupolven CD-ROM pelikonsolit toivat 1990-luvulla CD-levyn tasoisien äänenlaadun mukaan peleihin. Musiikkia peliin liittääkseen ei tarvinnut enää osata pelikon-

solin sisäisen teknologian mukaista ohjelmointia, vaan musiikin pystyi lisäämään suoraan pelin CD-levylle. Tämä houkutteli myös monia populaarimusiikin artisteja pelimusiikin pariin, kuten esimerkiksi David Bowien (*Omikron the Nomad Soul, 1999*) ja Trent Reznorin (*Quake, 1996*). Pelimusiikissa voitiin nyt kuulla oikeiden orkestereiden musiikkia syntetisaattoreiden sijaan, ja pelimusiikki alkoi yhä enemmän muistuttaa elokuvamusiikkia. (Tukeva 2011, 41.) 90-luvun puolivälin jälkeen pelien äänitekniikka ei ole juurikaan muuttunut nykypelien käyttämän monikanavaäänen lisäksi (Raatikainen 2016).

## 2.2 Musiikin funktio peleissä

Musiikilla voi olla monia tehtäviä pelin sisällä. Se voi vahvistaa tunnelmaa, se voi saada sykkeen nousemaan ja se voi auttaa vaikeista tehtävistä suoriutumista nostamalla adrenaliinitasoa. Adrenaliinitason nouseminen nopeuttaa refleksejä ja pelaaja suoriutuu paremmin taistelusta. Musiikki siis auttaa pelaajaa myös konkreettisesti. Erilaisissa rooli- ja seikkailupeleissä taustamusiikki vaihtuu nopeatempoiseksi pelihahmon joutuessa taisteluun. Taistelun voitettua nopeatempoinen musiikki vaihtuu jälleen takaisin pelin normaaliksi taustamusiikiksi. (Tukeva 2011, 41.)

Pelien musiikilla on myös muita tärkeitä funktioita pelin etenemisen kannalta. Musiikilla voidaan antaa pelaajalle vihjeitä, joita pelkällä kuvaan katsomisella ei voi saada. Monissa peleissä musiikki tai tietyt ääniefektit varoittavat pelaajaa lähestyvistä vaarasta. Kuvaruudun ulkopuolella tapahtuvat asiat, kuten vaikka kauempaa kuuluvat taistelun äänet, saavat pelaajan varautumaan mahdolliseen taisteluun, kun taas epätoivoisessa tilanteessa pelaaja kuulee helikopterin äänen, hän tietää avun olevan lähellä, ja mahdollisesti tämän vuoksi jatkaa taistelua luovuttamisen sijaan. Musiikilla ja muulla äänimaailmalla voidaan siis myös kertoa, mitä pelin maailmassa tapahtuu kuvaruudun ulkopuolella. (Mts. 42.)

Donnellyn, Gibbonsin ja Lernerin (2014, 141) mukaan ilman ääntä tai musiikkikappaleita videopelit voivat olla aivan yhtä nautittavia kuin äänenkin kanssa, mutta selviytymiskauhupelit eivät pysty antamaan täyttää potentiaaliaan ilman ääntä ja musiikkia. Esimerkiksi peleissä *Doom 3* (*id Software, 2004*), *Penumbra* (*Frictional Games, 2007*),

*Fatal Frame (Techmo, 2002)* ja *Silent Hill* -pelisarja kaikista pelottavin hirviö on se mitä ei nähdä vain se mikä kuullaan.

Kauhupeleissä ääniefektit ovat yleensä ainoa merkki lähestyvistä vaarasta. Äänisuunnittelijat käyttävät monesti näitä ääniefektejä pelaajaa vastaan aiheuttaakseen pelaajalle kauhun ja trauman hetkiä, kun lähestyvä vihollinen tulee eri suunnasta kuin ääniefekti, jonka pelaaja kuuli hetkeä aikaisemmin. (Mts. 144.) Hiljaisuutta ja vähäreistä äänimaisemaa voidaan käyttää myös tehokeinoina kauhupeleissä. Esimerkiksi *Silent Hillin* ja *Alan Waken* kaltaisissa kauhupeleissä käytetään näitä tehokeinoja hyväksi. Hiljaisissa kohdissa pelaaja on jatkuvasti varuillaan odottaessaan hirviöiden hyökkäyksiä pimeydestä. (Tukeva 2011, 42.)

Tukevan (2011, 42) mukaan pelimusiikki eroaa oleellisesti elokuvamusiikista. Elokuvamusiikin säveltäjät voivat säveltää musiikin tarkasti tapahtumia seuraten, koska he tietävät täsmälleen mitä kuvassa tapahtuu ja mitä seuraavaksi tulee tapahtumaan. Pelimusiikkia sävelletäessä säveltäjä ei tiedä mitä pelaaja hahmollaan seuraavaksi tekee tai mihin hän haluaa hahmoaan liikuttaa. Pelimusiikkia sävelletäänkin yleensä jotain pelin tilaa varten, kuten esimerkiksi seikkailupelin tiettyä saarta, huonetta tai autoilupelin kaupunkia varten. Sama musiikki soi toistuvasti taustalla niin kauan kuin pelissä liikutaan kyseisessä tilassa. Pelaaja voi olla samassa tilassa jopa useita tunteja, joten musiikkia joudutaan *luoppaamaan*, jottei säveltäjän tarvitsisi säveltää peliin monen tunnin kestäviä kappaleita. Luoppaamisella tarkoitetaan sitä, että jonkin kappaleen loputtua sen soittaminen aloitetaan uudestaan alusta, antaen sen jatkua niin pitkään kuin halutaan. Monen minuutin kestoisen kappaleen kuunteleminen useita kertoja voi käydä pitkästyttäväksi, ja siksi tällaiseen luoppaamiseen perustuvan pelimusiikin säveltäminen on haasteellista. Luoppaavan pelimusiikin pitäisi siis olla sekä mahdollisimman kiinnostavaa että mahdollisimman vähän pelaajaa ärsyttävää.

### 3 Elokuvamusiikki

Elokuvamusiikin tarkoitus tunnelman luojana ja korostajana on hyvin samantyyppinen kuin pelimusiikin. Musiikilla on iso rooli elokuvassa ja elokuvan kerronnassa. Elokuvan taustalla soiva musiikki voi olla joskus niin hyvin istutettu elokuvaan, ettei sitä edes osaa havaita kuvasta erillisenä tekijänä. Elokuvan taustalla



soiva musiikki ja näkyvä kuva siis muodostavat yhtenäisen audiovisuaalisen kokemuksen. Tosin esimerkiksi jokin tunnusmusiikki voi olla niin tarttuva ja hyvä, että se voi jäädä todella hyvin mieleen.

### 3.1 Elokuvamusiikin historiaa

Mykkäelokuvien päälle soitettua musiikkia voidaan pitää ensimmäisenä elokuvamusiikkina. Äänielokuvien myötä 1920-luvun lopulla musiikista tuli yhä olennaisempi osa elokuvaa, ja sitä se on yhä. (Viva Classica 2016.) Ensimmäisenä äänifilminä pidetään elokuvaa Jazz-laulaja (*The Jazz Singer, 1927*). Tämä oli ensimmäinen elokuva, jossa musiikin ohella oli myös puhejaksoja. Tuottajayhtiö Warner Bros nousi tämän filmin voimin filmiyhtiöiden eturiviin. Äänifilmien alkunnostuksessa ei ylilyönneiltä vältytty ja vielä 1920-luvun lopun ja 1930-luvun alun elokuvissa tuntui mykkäelokuvien perintö. Hollywoodin johtava elokuvasäveltäjä Max Steiner pyrki säveltämään elokuvaan mahdollisimman paljon jatkuvaa musiikkia. Hiljaisuuden pelko sai säveltäjät ja ääniasiantuntijat täyttämään kaikki elokuvien hiljaiset hetket äänellä. Alkuaikojen äänielokuvat eivät olleet siis hetkeäkään vaiti. (Kenttämies 2006.)

Ernst Lubitsch teki ensimmäisenä havainnon, ettei elokuvien äänien tarvinut kokoajan toistaa orjallisesti kuvan tapahtumien ääniä. Hän sisällytti äänielokuvaansa *Prinssipuoliso (The Love Parade, 1929)* ja *Monte Carlo (1930)* useita ilman ääntä tai puhetta kuvattuja jaksoja. Näin kameraa voitiin taas liikuttaa vapaasti mykkäelokuvien tapaan. (Mts.)

### 3.2 Musiikin funktio elokuvissa

Tarkastelen tässä osiossa elokuvamusiikin funktioita pääosin Anu Juvan väitöskirjaa apuna käyttäen. Juva on jakanut väitöskirjassaan elokuvamusiikin funktiot erityyppisiin kategorioihin; sisältöfunktioihin, kokemuksellisiin, rakenteellisiin ja ulkoisiin funktioihin. Hän on jakanut elokuvamusiikin funktiot neljään ryhmään, jotta keskustelu elokuvamusiikin funktioista elokuvassa helpottuisi. Keskityn tässä osiossa pääasiassa sisältöfunktioiden tutkimiseen, joka on kaikista näistä kategorioista ehkä se keskeisin ja laajin, jotta aiheenrajaus pysyisi selkeänä.

Juvan (2008, 22) mukaan elokuvatutkimuksen piirissä kiinnostus musiikkia kohtaan on viimeaikoina jonkin verran lisääntynyt. Juvan mielestä tähän on ainakin kolme syytä. Elokuvien äänimaailma on muuttunut paljon viime vuosikymmeninä ja tehosteäänien määrä on lisääntynyt. Musiikki yhdistetään myöskin kuvallisen ilmaisun eri muotoihin yhä useammin nykymaailmassa. Näitä kuvallisen ilmaisun eri muotoja ovat mm. elokuva, televisio, internet ja pelit. Lisäksi populaarimusiikin tutkijat ovat lähestyneet elokuvatutkijoita yhteistyön merkityksessä.

Elokuvamusiikilla voi olla elokuvasta riippuen monia eri funktioita (Juva 2008, 41). Kun elokuvan visuaalisen informaation tulkinta on neutraalia tai monitulkintaista, musiikki voi antaa vihjeitä roolihenkilöiden kokemista tunteista ja ajatuksista. Musiikki voi siis surullisine tai iloisine sävelkulkuihin selkeyttää roolihahmon tuntemuksia, kun roolihenkilön tunteet eivät välity kuvan kautta. (Visakova 2011, 7.) Elokuvamusiikilla on monia funktioita, jotka eivät suoranaisesti liity esimerkiksi elokuvan kerrontaan tai sisältöön. Silloin kun musiikki liittyy elokuvan tarinasisältöön ja se esimerkiksi ilmaisee roolihenkilön tunnetilan, elokuvamusiikilla on tällöin sisältöfunktio. (Juva 2008, 41.)

Juvan (2008, 45-46) mukaan elokuvan musiikki voi ilmaista, syventää ja selventää roolihenkilön tunteita. Musiikki ilmaisee roolihenkilön mielenliikkeitä, esimerkiksi mielialan leppoisuutta tai hermostuneisuutta. Henkilön voidaan kertoa ajattelevan tiettyä asiaa tai jotakin paikkaa käyttämällä elokuvassa lainauksia tunnetuista kappaleista. Musiikki voi ilmaista kohtauksen tunnelman ja syventää kohtauksen yleistä tunnelmaa. Elokuvan tekijä haluaa usein vaikuttaa musiikilla siihen, miten yleisö tulkitsee jonkin kohtauksen. Neutraaliinkin kohtaukseen voidaan musiikin avulla ladata paljon erilaisia tunteita.

Musiikki aiheuttaa erilaisia fyysisiä reaktioita ihmisessä, kuten pulssin kiihtymistä ja laantumista. Tätä voidaan käyttää yleisöön hyväksi johdateltaessa yleisö kokemaan elokuva ohjaajan suunnitelman mukaan. Toimintaelokuvissa soiva nopea ja rytmikäs musiikki kohottaa helposti katsojien pulssia ja jännitystä, kun taas rauhallisemmalla musiikilla voidaan katsoja rentouttaa. (Juva 2008, 46.)

Kohtauksessa, jossa on mukana monia henkilöitä, näiden henkilöiden välisiä suhteitaan tuodaan usein julki tai niitä syvennetään musiikin avulla. Myös vallitseva

mieliala ja ilmapiiri kuuluu usein musiikissa. Joskus tekijä haluaa erottaa musiikin avulla elokuvakatsomon tunnelman ja elokuvan kohtauksen tunnelman toisistaan. Esimerkiksi matalat ja voimistuvat äänet voivat enteillä jotakin pahaa tapahtuvaksi kohtauksessa, jossa vallitsee idyllinen rauha ja roolihenkilöt rentoutuvat ja ovat onnellisia. Joskus eroa korostetaan käyttämällä kahta musiikkia päällekkäin, kuten elokuvassa *Valkoinen Peura (1952)*. (Mts. 46.)

Juvan (2008, 49) mukaan musiikilla on rakenteellinen funktio silloin, kun se täyttää elokuvan rakenteeseen ja muotoon vaikuttavan tehtävänsä pelkällä olemassaolollaan. Musiikin sisällöllä ei tällöin ole merkitystä. Musiikki voi esimerkiksi sitoa elokuvan kohtauksia toisiinsa riippumatta siitä, onko kyseessä rock-musiikki vai sinfoninen musiikki. Musiikki voi myös rytmittää elokuvan. Elokuva voidaan jakaa nopeammiksi ja rauhallisemmiksi jaksoiksi esimerkiksi musiikin tempon vaihtelulla.

Silloin kun musiikin vaikutus ulottuu varsinaisen esitystilanteen ulkopuolelle, musiikilla on ulkoinen funktio. Tällaisia tehtäviä ovat esimerkiksi elokuvan markkinointiin liittyvät funktiot. Elokuvamusiikista voidaan lukea lehdistä, julkaisuista ja internetistä, josta on mahdollista kuunnella myös musiikkinäytteitä. Elokuvien musiikkia, ja varsinkin lauluja, on äänielokuvien historian alusta asti myyty nuotteina ja levyinä. Julkaistujen levyjen määrä on noussut huomattavasti, kun taas nuottien merkitys on viime vuosikymmeninä vähentynyt. (Juva 2008, 52.)

## 4 Motivaatio

Musiikkipedagogien työnkuvaan kuuluu erittäin tärkeänä osana oppilaiden motivoiminen ja heidän soittoharrastuksensa ylläpitäminen. Tämä vaatii opettajilta jonkin verran tuntemusta oppilaiden yksilöllisistä musiikillisista mieltymyksistä ja ohjelmiston vaikeustasosta, ja siitä miten näiden yhdistäminen onnistuu hyvin käytännöllisellä tasolla. Opettajien työnkuva on laajentunut huomattavasti ja oppilaiden henkisen hyvinvoinnin huomioiminen soittoharrastuksessa on noussut myös tärkeään rooliin. Motivointi kuuluu yhtenä osana tähän tärkeään kategoriaan. Motivaatio on itsessään erittäin laaja käsite, joten käsittelen tässä osiossa enimmäkseen musiikin harrastamiseen liittyvää soittomotivaatiota ja siihen liittyviä mahdollisia ongelmia.

## 4.1 Motivaatio-ongelmat

Erja Kosonen tarkastelee musiikkikasvatuksen lisensiaattityössään varhaisnuorten soittamisen motivaatiota ja sen keskeisimpiä taustatekijöitä. Kososen (1996, 4) mukaan soitonopettajat ovat tekemisissä oppilaiden motivaatio-ongelmien kanssa lähes päivittäin ammattitaidosta ja positiivisesta vuorovaikutuksesta huolimatta.

Nykyisin monilla nuorilla on motivaatio-ongelmia soittoharrastuksen parissa. Varsinkin murrosiässä olevien nuorten voi olla vaikeaa löytää motivaatiota klassisen musiikin harrastamiseen, sillä ulkopuoliset vaikutteet esimerkiksi koulussa voivat hankaloittaa sitä. Nykyisin klassisen musiikin heikentynyt asema hankaloittaa tilannetta entisestään. Yleensä vain ne oppilaat, jotka ovat hyvin kiinnostuneita klassisen musiikin harrastuksesta löytävät helpommin motivaatiota tämän harrastuksen ylläpitämiseen. Kurkelan (1994, 348) mukaan esimerkiksi juuri nuoruusiässä sisältäpäinkin motivoitunut musiikillinen toiminta voi luovuttaa paikkansa jollekin muulle. Jos nuori siis haluaa lopettaa musiikkiharrastuksensa, siitä ei tule vetää liian hätäisiä johtopäätöksiä. Kurkela (mts. 358) sanoo myös, että murrosikä tuo oman lisäongelmansa kasvattajalle ja pedagogille ja murrosiän aiheuttama ristiaallokko voi tehdä nuoren ymmärtämisen ja häneen suhtautumisen vaikeaksi. Opettajan rooli tässä voi olla siis todella vaativa.

Oppilaan motivaatio-ongelmat on tärkeä selvittää ja jos oppilas itse huomaa ongelman, on hyvä, jos hän ottaa asian esille. Oppilaan motivaatio-ongelmat heijastuvat oppimiseen, opetukseen ja opettajan ja oppilaan vuorovaikutukseen. Motivaatio-ongelmien käsitteleminen opiskelijakohtaisesti on kuitenkin mahdollista, koska soitonopettajalla on usein mahdollisuus yksilölliseen opetukseen. (Kosonen 1996, 4.)

## 4.2 Motivaatio ja musiikki

Opiskelumotivaatio on tärkeä opiskelijoiden koulunkäyntiä ja tulosten saantia edesauttava asia. Kososen (1996, 5) mukaan motivaatio on osa ihmisen käyttäytymistä ohjaavaa laajempaa kokonaisuutta, hänen koko eksistenttiään. Motivaatio käsitteen katsotaan tulevan latinan kielen sanasta *movere*, mikä tarkoittaa liikkumista ja liikuttamista. Motivaatio saa ihmiset liikkumaan ja

toimimaan joten motivoituneena ihminen toimii aktiivisesti tavoitteen saavuttamiseksi. (Anttila & Juvonen 2006, 32-33.)

Musiikiharrastuksen ylläpitäminen vaatii oppilaalta pitkäjännitteisyyttä, opettelua ja toistamista. Oppilas, jolla on hyvä motivaatio soittoharrastuksen perustana, voi päästä erittäin pitkälle ja saada hyviä tuloksia. Tuloksien arvostaminen ja niiden mahdolliseksi saavuttamisen kokeminen motivoi ihmisen tehtävään.

Musiikinopiskelija sitoutuu parhaiten tehtäväänsä, kun hän kokee opiskeltavan tehtävän tai musiikin itselleen arvokkaaksi ja kokee pystyvänsä menestymään opinnoissaan. (Anttila & Juvonen 2006, 33.)

Lapselle muodostuu luontevasti sisäinen motivaatio soittamiseen jos lapsi itse löytää jo ”soittajauransa” alussa musiikin tekemisen ja uuden oppimisen ilon leikin avulla. Lapsi ymmärtää uuden oppimisen kautta myös harjoittelun ja siihen sisältyvän toiston merkityksen ilman, että siihen tulee ”puurtamisen” makua. Jos vanhempien positiivisista reaktioista lapsi saa enemmän tyydytystä kuin itse soittamisesta, ei perusta pitkäkestoiselle, positiiviselle soittamisen motivaatiolle ole kovinkaan vahva. (Kosonen 1996, 51.)

Kurkela (1994, 345-346) sanoo, että musiikillisen luovuuden lähde voi pulputa itseohjautuneesti vain musiikin tekijän sisältä. Musiikki on siis tekijälleen ensisijaisesti päämäärä eikä väline. Musiikkiin liittyvä tyydytys tulee musiikin tekemisestä ja sen myötäelämisestä, eli musiikista itsestään. Se ei tule siitä, jos lapsen musiikillisesta suorituksesta muodostuu vanhempien tai opettajan kunnianhimon tyydyttämisen väline. Jos soittajan musiikillisen suorituksen merkitys ja arvo määräytyvät sen mukaan, millaiset arvostelut hän saa tai millainen yleisön reaktio on, se ei vastaavasti ole musiikin tekemisen päämäärä.

### 4.3 Musiikkimaku

Kevyt ja elektroninen musiikki on vallannut tilaa klassiselta musiikilta ja tästä johtuen moni nuori valitsee juuri kevyen musiikin kuuntelemisen ja harrastamisen klassisen musiikin sijaan. Tämän vuoksi klassisen musiikin maailmassa on alettu sopeutumaan muuttuviin olosuhteisiin tarjoamalla myös perinteisen klassisen musiikin ohjelmiston ulkopuolelta ohjelmistoa, mikä voisi kiinnostaa entistä useampaa. Oppilaiden oma

musiikkimaku otetaan siis klassisen musiikin opetuksessa paremmin huomioon nykypäivänä.

Erilaiset peli- ja elokuvamusiikkikonsertit ovat nousseet viimeisien vuosien aikana pinnalle. Nämä konsertit vetävät paljon myös sellaisia kuulijoita, jotka eivät yleensä käy kuuntelemassa klassisen musiikin konsertteja. Ylen uutisissa haastateltiin kapellimestari Esa Heikkilää vuonna 2014 Turussa järjestetystä SCORE-pelimusiikkikonsertista. Esa Heikkilä sanoo (Lehtilä 2014), että tällaisella erityisesti nuorille suunnatulla kulttuuritarjonnalla on valtava merkitys ja että se on muusikoiden elinehto.

Kososen (1996, 43-44) mukaan musiikkimakuun ja musiikillisiin mieltymyksiin vaikuttaa se, millaista musiikkia on tarjolla. Koti, koulu ja mahdollisesti musiikkioppilaitos, tarjoavat myös omat musiikilliset virikkeensä. Näistä voi seurauksena olla jopa kaksi ”musiikkimaailmaa”, eli kodin, koulun ja musiikkioppilaitoksen luoma virallinen musiikkimaailma ja vapaa-ajan rennompi musiikkimaailma. Nämä kummatkin voivat täydentää toisiaan ja rikastuttaa nuoren musiikillista kehitystä. Uudet, erilaiset musiikkikokemukset luovat myös lisää motivaatiota. Seurauksena näistä voi olla kuitenkin negatiivinen ristiriita soittamisen motivaation kannalta omien tunteiden, mieltymysten ja ”sallittujen” mieltymysten välillä.

Pedagogiopinnoissani minulle on jäänyt mieleen se, miten varsinkin nuoret oppilaat pitävät siitä, kun he saavat valita ainakin osittain ohjelmistonsa itse. Olen yleensä aina määrännyt myös itse oppilailleni jotain soitettavaa, yleensä tekniseltä puolelta joitain etydejä ja asteikkoja, jotta viulunsoiton tekninen puoli ei unohtuisi. Usein oppilaiden tuodessa itse joitain kappaleita soitettavaksi, he ovat olleet innoissaan kyseisestä kappaleesta ja saaneet hieman lisämotivaatiota siitä.

## **5 Peli- ja elokuvamusiikin käytön tutkimus**

Opinnäytetyöni tutkimuksellisenä pohjana toimivat kolmen instrumenttiopettajan haastattelut peli- ja elokuvamusiikin käytöstä klassisen musiikin opetuksessa. Käytin haastatteluissa apuna kysymysrunkoa (liite 1.) Valitsin haastatteluun Jyväskylän ammattiopistolta kolme instrumenttiopettajaa, ja äänitin heidän haastattelunsa

Jyväskylän ammattikorkeakoulun ja ammattiopiston tiloissa. Äänitteiden perusteelta tein litteroinnit omaan käyttööni. Opinnäytetyöni haastatteluosion jaottelin litterointien ja kysymysrunгон avulla. Valitsin haastateltavat sen perusteella oliko heillä kokemusta peli- ja elokuvamusiikin käytöstä omien oppilaidensa opetuksessa. Jyväskylän ammattiopiston puolella oli valintahetkellä opettajia, joilla oli kokemusta nuorten kanssa työskentelystä ja peli- ja elokuvamusiikin käytöstä. Haastateltavia olisi ollut enemmänkin, mutta ajanpuutteen takia valitsin heistä vain kolme haastateltavaksi. Valitsin haastateltaviksi opettajia nuorten soitonopiskelijoiden sijaan, jotta saisin kerättyä tutkimukseeni opettajille monien vuosien varrelta kertynyttä kokemusta ja tietoa.

Opinnäytetyöni tutkimuksessa on kyse laadullisesta eli kvalitatiivisesta tutkimuksesta. Hirsjärvi, Remes ja Sajavaara (2010, 161) toteavat oppikirjassaan kvalitatiivisen tutkimuksen pyrkivän tutkimaan kohdetta mahdollisimman kokonaisvaltaisesti, ja että kvalitatiivisessa tutkimuksessa lähtökohtana on todellisen elämän kuvaaminen. Heidän (2010, 21) mukaansa tieteelliselle tutkimukselle on asetettu joukko vaatimuksia, ja että esimerkiksi Francis Bacon piti tutkijan ennakkooletuksia pahoina esteinä ja korosti tutkijan toiminnassa aistihavainnon ensisijaisuutta. Pyrinkin tarkastelemaan tutkimukseeni saamaani tietoa puolueettomasti ja neutraalisti ilman omia ennakkooletuksia.

## 5.1 Haastateltavien tausta

Kaikki opinnäytetyössäni haastateltavat opettajat opettavat haastattelun hetkellä Jyväskylän ammattiopistossa ja perusopetuksessa viulua tai pianoa. Heillä kaikilla on takanaan monen kymmenen vuoden ura lasten ja nuorten opettajina. Opetuksessa olevien oppilaiden ikäjakauma on heillä kaikilla pienistä lapsista (3-5 -vuotiaista) kouluikäisiin ja abiturientteihin. Kaikilla heillä on myös kokemusta peli- tai elokuvamusiikin käytöstä nuorten oppilaiden opetuksessa. Yhdellä haastateltavalla on myös kokemusta tämän materiaalin käytöstä orkesterisoiton opetuksessa. Yhtye- ja orkesterisoittoa en sinällään käsittele opinnäytetyössäni sen tarkemmin, mutta tähänkin aihealueeseen on ihan hyvä saada näkemystä kokeneelta henkilöltä.

## 5.2 Ohjelmiston muutos

Kaikkien haastateltavien mielipiteet nuorten oppilaiden soitettavan ohjelmiston muutoksesta olivat melko yhteneväisiä. Haastateltavien mukaan oppilaiden ohjelmisto on muuttunut jonkin verran ajan saatossa. Soitettavan ohjelmiston monipuolisuus ja laajentuminen korostui haastatteluissa ja yhden haastateltavan mukaan ohjelmistoon on tullut paljon enemmän myös viihteellisempää ja ”popahtavampaa” musiikkia. Hän ilmaisi kuitenkin myös esimerkiksi Vivaldin ja Bachin musiikin olevan edelleen todella hyvää, ja että tätäkin musiikkia soitetaan edelleen paljon. Erään haastateltavan mukaan klassisen musiikin ohjelmistoon on tullut myös lisää vapaansäestyksen soittotaidon harjoittelua sisältävää oppimateriaalia. Haastatteluista nousi myös esiin Harry Potter ja Star Wars musiikkikappaleiden ja teemojen käytön lisääminen muun ohjelmiston rinnalle.

## 5.3 Nuoria motivoiva ohjelmisto

Haastatteluista kävi ilmi, että nuoria motivoiva ohjelmisto koostuu hyvin usein tunteita herättävästä, tunteellisesta ja ”menoa ja meininkiä” sisältävästä musiikista. Toisaalta myös yksilön merkitystä motivoivan ohjelmiston valinnassa painotettiin jonkin verran. Eräs haastateltavista mainitsi joidenkin oppilaiden saattavan innostua jostakin klassisesta kappaleesta, kun he pääsevät sen ilmaisun kirjon ja voiman sisälle, mikä voi klassisesta musiikista löytyä. Hänen mukaansa ihmiset usein hakevat tätä ilmaisun kokemusta loppujen lopuksi.

Yksi haastateltavista kertoi, että ihmiset ovat niin erilaisia, että voi olla sellaisia oppilaita joiden mielestä Beethoven on paras tai, että toinen ei halua soittaa kuin Bachin musiikkia. Toinen haastateltavista kertoi käyttäneensä orkestereissa musiikkia James Bond-, Batman- ja Leijonakuningas-elokuvista. Hän mainitsi myöskin käyttäneensä musiikkia Disneyn piirrosanimaatioista, ja että tällaiset musiikit innostavat oppilaita. Tutut kappaleet joita nuoret kuuntelevat kännyköistään ja musiikkilaitteistaan, nousivat myös yhdeksi ohjelmiston motivoivaksi tekijäksi.



## 5.4 Peli- ja elokuvamusiikin käyttö soitonopetuksessa

Kaikki haastateltavat ovat käyttäneet peli- tai elokuvamusiikkia soitonopetuksessaan. Pelimusiikista ei tosin kaikilla haastateltavilla ollut aivan niin paljon kokemusta. Haastateltavat olivat yhtä mieltä siitä, että lapset ja nuoret ovat pitäneet peli- ja elokuvamusiikin käytöstä soitonopetuksessa. Eräs haastateltavista sanoi yleensä käyttävänsä peli- ja elokuvamusiikkia silloin, kun oppilas on itse halunnut tuoda kyseistä musiikkia soitettavaksi. Tämän kautta hän on pystynyt löytämään sellaisen kappaleen, mikä oppilasta itseään kiinnostaa.

Yksi haastateltavista mainitsi käyttäneensä Angry Birds -teemaa soitettavana kappaleena orkesterissa. Hän mainitsi myös käyttäneensä Disneyn ”hittiteemoja” opetuksessaan, ja huomanneensa, että näiden musiikkilajien materiaalit eivät aina välttämättä istu lapselle kovin hyvin. Hän kertoi, että tällaiset materiaalit toimivat todella hyviä lisäkappaleina, koska pelkästään niiden soittaminen tuntuisi typerältä.

Haastateltavat olivat kaikki samaa mieltä peli- ja elokuvamusiikin motivoivista vaikutuksista. Kaikkien haastateltavien mielestä peli- ja elokuvamusiikki oli antanut innostusta ja motivaatiota riippuen kuitenkin hieman oppilaasta. Eräs haastateltavista mainitsi Peppi Pitkätossu -kappaleen innostaneen häntä pienenä omassa soittoharrastuksessaan.

## 5.5 Peli- ja elokuvamusiikkimateriaalin määrä

Haastateltavista kaksi oli sitä mieltä, että peli- ja elokuvamusiikkimateriaalia on paljon, ja yksi haastateltavista oli sitä mieltä, että peli- ja elokuvamusiikkimateriaalia voisi olla enemmän. Erään haastateltavan mukaan USA:ssa tuotetaan jonkin verran play along –musiikkilevyjä, joihin kappaleiden säestykset on äänitetty, esimerkiksi Disneyn musiikista. Oppilas voi sitten soittaa viululla melodian sen säestyksen päälle. Haastateltava sanoi myös, että hän ei ole käyttänyt näitä levyjä vielä omassa opetuksessaan, koska levyjen sisältämien kappaleiden säestyksien tempo on melko nopea. Yhden haastateltavan mukaan nuottimateriaali, mitä oppilaat pääosin hankkivat netistä, ei välttämättä aina ole soitonoppimista ”ruokkivalta” kannalta erityisen hyvää. Hänen mukaansa myös näitä nuotteja on jouduttu sitten parantelemaan ja tarvitta-

essa tekemään soivasta musiikista uudet nuotit, jotta se vastaisi oppilaille muodostunutta kuulokuvaa kyseisestä kappaleesta, ja että se on heidän soitettavissaan. Haastatteluista nousi siis tärkeänä tekijänä esille opettajien oma panostus peli- ja elokuvamusiikkimateriaalin sovittamisessa ja parantelussa.

Kaksi haastateltavaa nosti esille, että kirjastoista peli- ja elokuvamusiikkimateriaalia saa jonkin verran, mutta kaikki haastateltavat olivat taas yhtä mieltä siitä, että peli- ja elokuvamusiikkimateriaalia saa netistä melko paljon. Yhden haastateltavan kokemus oli, että hän ei tiedä, mistä tällaista materiaalia etsisi, kun hän ei tiedä minkälaista materiaalia hänen pitäisi etsiä. Toisen haastateltavan mukaan tätä materiaalia saa kyllä ihan etsimällä etsiä, ja että joskus opettajan on pakko tehdä itse näitä kappaleita. Kolmas haastateltava sanoi taas saaneensa tällaista materiaalia pääasiassa itse tekemällä, ja että nuottikauppojen kautta saisi myös jotain oppimateriaalia.

## 5.6 Mielipiteet peli- ja elokuvamusiikin motivoivista vaikutuksista

Kaikki haastateltavat kokivat peli- ja elokuvamusiikilla olevan motivoivia vaikutuksia nuorten musiikkiharrastukseen riippuen tietenkin hieman itse oppilaasta ja itse kappaleista. Haastatteluista nousi esiin se, miten juuri tuttujen kappaleiden tai musiikkipätkien soittamisella voi olla hyviä motivoivia ja innostavia vaikutuksia. Eräs haastateltava mainitsi, että se on hieman lapsesta ja nuoresta kiinni kuinka paljon lapsi ja nuori kuuntelee itse peli- ja elokuvamusiikkia, ja että silloin se musiikki on lähellä.

Toinen haastateltavista mainitsi miten jotkut oppilaat eivät voi soittaa ”viihteellistä poppia” uskonnollisista syistä johtuen, ja että silloin tämä musiikki ei ole motivoivaa. Hän myös kertoi miten hän on joskus ”kahden tulen välissä” jos sitä materiaalia on orkesterissa, ja oppilaan vanhempi sanoo, että se ohjelmisto ei ole sopivaa. Tällöin nämä oppilaat ovat joutuneet jäämään koko produktiosta pois sen takia. Hän mainitsi myös, että kuitenkin suurin osa oppilaista ja vanhemmista pitävät tällaisesta ohjelmistosta. Hän kertoi myös miten vanhemmat ovat törmänneet siihen, miten lyhytjännitteisempää lasten soittoharrastus on ja kuinka helposti se voi jäädä kesken varsinkin teini-iässä.

## 6 Pohdinta

Klassisen musiikin opetuksessa käytettävä oppimateriaali on muuttunut ja eritoten monipuolistunut ajan saatossa. Peli- ja elokuvamusiikki ovat tulleet klassisen musiikin opetuksessa perinteisen ohjelmiston rinnalle ja yhä useampi on alkanut käyttää tätä materiaalia opetuksessaan. Toisaalta perinteisemmät klassisen musiikin ohjelmistot ovat silti edelleen säilyneet vankkana ja hyvänä perustana nuoren musiikilliselle kehitykselle. Peli- ja elokuvamusiikki ovat tuoneet siis hieman ”lisämaustetta” ja monipuolisuutta edelleen kasvamaan klassisen musiikin ohjelmistoon. Peli- ja elokuvamusiikki sopivatkin hyvin klassisen musiikin harrastajille, jotka haluavat laajentaa musiikillista maailmankuvaansa.

Haastatteluiden yhteenvetona voidaan sanoa, että peli- ja elokuvamusiikki voivat toimia hyvinä motivaation lähteinä nuorille klassisen musiikin harrastajille. Varsinkin jos nuoret itse tuovat kappaleen, josta he pitävät, tai kappaleen, mikä on tuttu heille. Haastatteluista nousi esiin miten oppilaat olivat myös itse pitäneet peli- ja elokuvamusiikkimateriaalin käytöstä heidän omilla soittotunneillaan. Peli- ja elokuvamusiikkimateriaalia on saatavilla jonkin verran, tosin opettajat voivat joutua myös itse tekemään tätä materiaalia, tai parantelemaan ja sovittamaan jo olemassa olevia materiaaleja. Haastatteluista nousikin esille opettajien lisääntynyt työmäärä peli- ja elokuvamusiikkimateriaalin käsittelemisessä ja hankkimisessa. Opettajien on itse tehtävä sovituksia ja parannuksia, jotta tällainen kappale saataisiin oppilaan taitotason mukaiseksi, ja että tällainen kappale vastaisi sitä kuulokuvaa, minkä oppilas on saanut. Opettajien on myös enemmän itse aktiivisesti etsittävä peli- ja elokuvamusiikkimateriaalia, koska vaikka sitä materiaalia onkin jonkin verran, sen löytäminen ei ole yhtä helppoa kuin perinteisen klassisen musiikin oppimateriaalien löytäminen.

Haastatteluni käsittivät vain kolme opettajaa samasta oppilaitoksesta, joten saadun tutkimustiedon monipuolisuus ei ollut aivan yhtä suuri kuin esimerkiksi silloin, jos olisin haastatellut opettajia myös jostakin toisesta oppilaitoksesta.

Haastattelukysymykseni olivat laadullisen tutkimuksen mukaisia pureutuen tutkittavaan asiaan hyvin.

Opinnäytetyöni aiheesta olisi vielä erittäin mahdollista tehdä erilaisia jatkotutkimuksia. Oppilaiden haastattelemisen peli- ja elokuvamusiikin käytöstä heidän omilla soittotunneillaan voisi olla yksi mahdollinen jatkotutkimuksen idea. Toinen merkittävä jatkotutkimus voisi olla yhtenäisen ohjelmiston kokoaminen eritasoisille oppilaille peli- ja elokuvamusiikkimateriaaleista. Myöskin opettajille sovituksien tekeminen ja peli- ja elokuvamusiikin tietopakettien laatiminen olisi erittäin hyvä jatkotutkimuksen idea.

Klassisen musiikin opiskelijat, joista musiikin opiskelu on tuntunut epämiellyttävältä tai heillä ei ole ollut energiaa tai motivaatiota siihen, voivat mahdollisesti löytää tutuista peli- ja elokuvamusiikkimateriaaleista uutta innostusta ja motivaatiota musiikin tekemiseen. Myös opettajalla on oma roolinsa oppilaan motivaation ja pitkäjännitteisen harjoittelamisen avustamisessa. Oppilaan soittomotivaatio koostuu monesta eri osasta, ja peli- ja elokuvamusiikin käyttö on vain yksi näistä monista mahdollisista tavoista avustaa oppilasta saamaan motivaatiota musiikkiharastukseensa.

## Lähteet

Anttila, M. & Juvonen, A. 2006. Musiikki koulussa ja nuoren elämässä. Kohti kolmannen vuosituhatosen musiikkikasvatusta, osa 3. Joensuu: University Press Oy

Donnelly, K. J., Gibbons, W. & Lerner, N. 2014. Music in Video Games. Studying Play. New York: Routledge.

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2010. Tutki ja kirjoita. 15. – 16. p. Helsinki: Tammi.

Juva, A. 2008. "Hollywood-syndromi", jazzia ja dodekafoniaa. Elokuvamusiikin funktioanalyysi neljässä 1950- ja 1960-luvun vaihteen suomalaisessa elokuvassa. Väitöskirja. Åbo: Åbo Akademis förlag. Viitattu 15.11.2016. <http://doria32-kk.lib.helsinki.fi/bitstream/handle/10024/38690/JuvaAnu.pdf?sequence=2>

Kenttämies, J. 2006. Elokuvaäänien historiaa. Viitattu 7.11.2016. [http://www.aanipaa.tamk.fi/eloku\\_1.htm](http://www.aanipaa.tamk.fi/eloku_1.htm)

Kosonen, E. 1996. Soittamisen motivaatio varhaisnuorilla. Musiikkikasvatuksen liseniaattityö. Jyväskylän yliopisto, musiikkitiede.

Kurkela, K. 1994. Mielen maisemat ja musiikki. Helsinki: Hakapaino.

Lehtilä, S. 2014. Peleistä tuttu musiikki vetää kansaa konserttisaliin. 20.3.2014. Viitattu 28.10.2016. <http://yle.fi/uutiset/3-7144685>

Raatikainen, O. 2016. Pelimusiikki ennen ja nyt. Viitattu 2.11.2016. <http://www.tutkain.fi/2/?Article/Pelimusiikki+ennen+ja+nyt/250>

Tukeva, A. 2011. Pelitutkimuksen vuosikirja. Tampere: Tampereen yliopisto. Viitattu 2.11.2016. <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-kaikki.pdf>

Visakova, L. 2011. Psykologinen näkökulma elokuvamusiikin tutkimukseen – tarkastelussa elokuvamusiikin sisältöfunktiot. Kandidaatintutkielma. Jyväskylän yliopisto, musiikkitiede. Viitattu 8.11.2016. [https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/27261/Visakova\\_Kand.pdf?sequence=1](https://jyx.jyu.fi/dspace/bitstream/handle/123456789/27261/Visakova_Kand.pdf?sequence=1)

Viva Classica. 2016. Viitattu 7.11.2016. <http://vivaclassica.fi/?f=http%3A%2F%2Fwww.vivaclassica.fi%2Fnext%2Fmusiikki%2Fmoderni-musiikki-n-1900%2Felokuvamusiikki%2F>

## Liitteet

Liite 1. Haastattelujen kysymysrunko

Haastattelukysymyksiä:

Taustakysymykset:

- Kuinka kauan olet toiminut musiikkioppilaitoksen soitonopettajana?
- Missä olet opettanut urasi aikana?
- Minkä ikäisiä oppilaita opetat pääasiassa?

Pääkysymykset:

- Onko soitettava ohjelmisto muuttunut opetusvuosiesi aikana? Jos on, niin mihin suuntaan?
- Millainen ohjelmisto mielestäsi motivoi nuoria enemmän?
- Oletko itse käyttänyt peli- tai elokuvamusiikkia soitonopetuksessasi? Jos olet, ovatko oppilaat tykänneet tästä materiaalista? Kerro hieman kokemuksistasi.
- Ovatko nuoret kokeneet tällaisen materiaalin käytön motivoineen heitä musiikkiharrastukseen paremmin perinteisen materiaalin käyttämisen sijaan?
- Onko peli- tai elokuvamusiikkimateriaalia paljon? Jos on, niin millaista?
- Mistä tällaista materiaalia saa?
- Koetko itse peli- ja elokuvamusiikilla olevan motivoivia vaikutuksia nuorten musiikkiharrastuksessa?