



jamk

Nostalgia inspiraation lähteenä pelimusiikkisävellyksissä

Joonas Laakso

Opinnäytetyö
Kesäkuu 2023
Kulttuuriala
Musiikkipedagogin tutkinto-ohjelma



jamk

jamk | Jyväskylän ammattikorkeakoulu
University of Applied Sciences

Laakso, Joonas

Nostalgia inspiraation lähteenä pelimusiikin sävellyksissä

Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu. Kesäkuu 2023, 68 sivua.

Musiikkipedagogin koulutusohjelma. Opinnäytetyö AMK.

Julkaisun kieli: suomi

Julkaisulupa avoimessa verkossa: kyllä

Tiivistelmä

Pitkän retropeli- ja pelimusiikkiharrastuksen kautta minulla on herännyt mielenkiinto pelisäveltäjien käyttämiin inspiraatioihin ja sävellyskeinoihin. Erityisenä mielenkiinnon kohteena minulla on ollut indie-peleihin säveltäneet henkilöt.

Tutkimuksen tavoitteena oli kartoittaa pelisäveltäjien tapoja käyttää nostalgiaa inspiraation lähteenä tai sävellystyökaluna heidän säveltämässään pelimusiikissa, nostalgian käyttöä pelimusiikkisäveltämisessä ja sitä, onko tällaista ylipäätään tapahtunut.

Opinnäytetyön sisältämä teoriaosio käsittelee myös pelialan ja pelimusiikin historiaa työlle oleellisesta näkökulmasta videopelien ja pelimusiikin syntymästä aina nykypäivään saakka. Työssä käsitellään myös nostalgian määritelmää ja merkitystä sekä pelimusiikkiin liittyvää nostalgiaa ja sen merkitystä internet-yhteisössä ja pelikulutturissa.

Opinnäytetyön sisältämän tutkimuksen aineisto kerättiin laadullisen kyselytutkimuksen avulla toukokuun 2023 aikana käyttäen Webropol-palvelua. Tutkimus toteutettiin Jyväskylän Ammattikorkeakoululle. Kyselyä jaettiin pelisäveltäjien verkkoyhteisöissä Reddit-verkkosivulla ja Discord-palvelimilla. Kyselyä lähetettiin myös suoraan ammattipelisäveltäjille. Kyselyyn vastasi lopulta kuusi henkilöä ja nämä vastaukset käsiteltiin laadullisella sisällönanalyysillä käyttäen teemoittelua.

Pelisäveltäjien antamista vastauksista saatiin selville, että nostalgiaa voidaan käyttää työkaluna tai inspiraation lähteenä pelimusiikin säveltämisessä. Puolet vastanneista kertoi suoraan käyttävänsä nostalgiaa apunaan säveltäessään. Tämän lisäksi vastauksista selvisi myös viisi konkreettista tapaa tai työkalua käyttää nostalgiaa. Näitä keinoja ovat chiptune-tyylin käyttö, tietynlaisen instrumentaation ja leitmotifien käyttö, inspiraation ottaminen tietyn ajan säveltäjien musiikista, inspiraation ottaminen tietyn ajan pelien soundimaailmasta ja tuttuuden tunteen hakeminen sävellyksessä. Nämä tavat ja työkalut taulukoitiin tutkimuksen lopuksi ja niitä täydennettiin vielä konkreettisilla, teoriaosiossa selvinneillä esimerkeillä.

Tutkimuksen avulla selvinneitä keinoja ja tapoja voitaisiin käyttää apuna musiikin säveltämisessä ja sävellyksen opettamisessa sekä sovellettuna myös instrumenttiopetuksessa.

Avainsanat (asiasanat)

Pelimusiikki. Nostalgia. Säveltäminen. Kyselytutkimus.

Laakso, Joonas

Nostalgia as a source of inspiration in video game music compositions

Jyväskylä: JAMK University of Applied Sciences, June 2023, 68 pages.

Culture. Degree Programme in Music Pedagogue. Bachelor's thesis

Permission for open access publication: Yes

Language of publication: Finnish

Abstract

I have been interested in the inspirational sources and compositional methods of video game composers for a long time because of my retro gaming and video game music related hobbies. I'm especially interested in composers, who have done work for indie video games.

The goal of my research was to find out if video game music composers have used nostalgia as a compositional tool or as a source of inspiration and to map out some of those methods and sources. The theory basis of this thesis also contains a timeline of history of the video game industry and video game music from the beginning of the industry to the present day. It also has a segment about nostalgia and the meaning of nostalgia from the viewpoint of video game music and internet video game culture.

The material for the research was collected by using qualitative research methods and a Webropol survey during the may of 2023. The thesis was done for JAMK University of Applied Sciences. The survey was shared in Reddit and Discord communities for video game composers. It was also sent to professional video game composers. Six composers answered the survey and the results were analysed with qualitative analysis methods by using themes.

The results given by video game music composers revealed that nostalgia can be used as a compositional tool or as a source of inspiration. Half of the respondents straight up told that they have already used nostalgia in their work. Additionally, five concrete methods how to use nostalgia was collected in a table and analysed further. These methods are: the usage of chiptune elements, the usage of certain instrumentation or leitmotifs, taking inspiration from the composers from a certain time period, using the sounds from a certain time period of video games and using the feeling of familiarity in the music.

The results from this research could be used as a tool to compose music or in schools to teach music composition or to teach instruments if applied further.

Keywords/tags (subjects)

Pelimusiikki. Nostalgia. Säveltäminen. Kyselytutkimus Video game music. Nostalgia. Musical composition. Survey.

Sisältö

1	Johdanto	2
1.1	Peleihin ja pelimusiikkiin liittyvää termistöä	4
2	Tietoperusta	6
2.1	Mitä pelimusiikki on?	6
2.2	Pelimusiikin funktio videopeleissä	8
2.2.1	Pelimusiikki genrenä ja käsitteenä	11
2.3	Pelialan ja pelimusiikin historiaa	11
2.3.1	70-luku	12
2.3.2	80-luku	13
2.3.3	90-luku	15
2.3.4	90-luku ja CD-ROM	17
2.3.5	2000-luku	20
2.3.6	2010 -ja 2020-luku	24
2.3.7	Pelien uusintajulkaisuista, remasteroinneista ja uusioversioista.....	26
2.4	Mitä nostalgia on?.....	27
2.4.1	Nostalgia peleissä	29
2.5	Nostalgia ja pelimusiikki.....	29
2.5.1	Vain nettivillityksiä?	31
2.6	Pelimusiikin säveltämisestä.....	33
2.6.1	Nostalgia pelimusiikin säveltämisessä.....	33
3	Tutkimuksen tarkoitus, tavoitteet ja tutkimuskysymykset	34
4	Tutkimuksen toteuttaminen	35
4.1	Tutkimusmenetelmä	35
4.2	Aineiston keruu ja kuvaus	36
4.3	Eettisyys.....	38
4.4	Aineiston analyysi.....	40
5	Tulokset	41
6	Pohdinta	47
	Lähteet	50
	Liitteet	62
	Liite 1. Saatekirje	62
	Liite 2. Kysely	64

1 Johdanto

Pelimusiikki on ollut minulle yksi suurimmista inspiraation lähteistä musiikin saralla lapsesta asti. En itse sävellä pelimusiikkia, mutta olen aina ollut hyvin kiinnostunut aiheesta. Varhaisimmat pelimusiikkimuistoni ovat peruskoulun aloittamisen ajoilta, jolloin vein *Pokémon Crystal Version* (2001) -pelissä pelihahmoni kaupunkiin vain kuunnellakseni siellä soivaa kappaletta. Viidennen luokan aikoihin äänitin jo pelimusiikkikappaleita kännykkäni nauhurilla, jotta voisin kuunnella niitä pelien ulkopuolella. *Sonic Heroes* (2003) sekä *Klonoa 2* (2001) -pelien sisäiset musiikkisoittimet olivat kovassa käytössä ja muistan herättäneeni kavereissani turhautumista, kun halusin usein kuunnella pelin soundtrackia pelin pelaamisen sijaan.

Nostalgia on ollut paljon pinnalla pelikulttuurissa monella tapaa viimeisen vuosikymmenen aikana pelien uudelleenjulkaisuiden kohdalla, vaikka ihmisen taipumusta reagoida nostalgiaan on osattu kapitalisoida pidempään (Donnelly, Gibbons & Lerner 2014, 183.) Vanhaa materiaalia halutaan julkaista uudelleen kasvavan kysynnän takia. Pitkän retropeliharrastuksen kautta olen kiinnostunut myös tästä ilmiöstä. Pelaaminen on tällä hetkellä yksi maailman suosituimmista harrastuksista.

Collinsin (2008 a, 116) mukaan David Dorn (2004) kuvaili pelimusiikkia seuraavasti: ”musiikki on keskeinen osa pelikokemusta ja pelaaminen on keskeinen osa musiikin löytymistä.” Vaikka Dorn tarkoittikin sitaatillaan videopelien olevan oiva alusta käyttää lisensoitua musiikkia markkinointimielessä (mts. 116), pätee tämä mielestäni erittäin hyvin muunkin uuden pelimusiikin etsimiseen ja löytämiseen pelejä pelaamalla. Näenkin pelimusiikin erittäin tärkeänä

Olen myös ollut erittäin kiinnostunut indie-piirien pelisäveltäjistä, koska mielestäni retrohenkisten indie-pelien soundtrackeilla kuulee parhaiten vaikutteita vanhemmista peleistä ja säveltäjistä. Lena Rainen ja Jake Kaufmanin säveltämien pelien chiptune-musiikista sain myös inspiraation tehdä tästä aiheesta opinnäytetyön.

Jokaisella lapsena videopelejä pelanneella on varmasti jonkinlaisia nostalgisia tunteita herättäviä pelimuistoja. YouTubeen ladatuilla 80 -ja 90-lukujen videopelien ääniraitojen (engl. soundtrack) kommenttiosioissa törmää tuhansiin kommentteihin, joissa käyttäjät kertovat kappaleiden olevan heille jollain tavalla nostalgisesti tärkeitä. Jyväskylän yliopistossa teetettiin GAMEM (Game Music

Everyday Memories) -tutkimus, jossa kuvataan pelimusiikin nostalgian positiivisia vaikutuksia arjessa. (Tuuri, Koskela, Tissari & Vahlo 2020.)

Pelimusiikin tutkimus on vielä suhteellisen uusi ala ja se on pitkään jäänyt huomiotta. Viimeisen kymmenen vuoden aikana tähän on kuitenkin herätty ja pelimusiikista ollaan jatkuvasti enemmän kiinnostuneita. (Tuheva 2011, 38–39; Collins 2008a; Collins 2008b.) Nostalgiaa ja sen yhteyttä pelimusiikkiin on tutkittu myös Suomessa. (Jokelin 2022; Tuuri ym. 2020.)

Pelimusiikkikonserttejakin järjestetään nykyään huomattavasti useammin Japanin ulkopuolella kuin vaikkapa kymmenen vuotta sitten ja ne ovat suuressa suosiossa myös Suomessa. (Kauppinen, 2014; Kauppinen 2013). Oman pelimusiikkiyhtyeeni ensimmäinen Jyväskylässä järjestetty konsertti myi myös loppuun ja jouduimme järjestämään toisen konsertin, jotta ulos jonottamaan jääneet eivät jäisi paitsi esityksestä. Pelimusiikkia on nyt myös vihdoinkin kuunneltavissa suoratoistopalveluissa (Collins 2008a, 114).

Jazzpiireissä Yhdysvalloissa on syntynyt oma musiikkikulttuuri pelimusiikin ympärille. Jazzbasisti Adam Neelyn YouTube-video *The Nintendo-fication of Jazz* (2023) kertoo ilmiöstä hyvin. Moni tämän hetken eturivin jazzmuusikko on lapsena pelannut videopelejä ja tekee nyt jazz-sovituksia suosikki pelimusiikkikappaleistaan siinä missä 1930-luvun jazzmuusikot sovittivat elokuvamusiikkia jazzstandardeiksi omana aikanaan. (Neely 2023.)

8-bit Big Band -orkesterin johtaja Charlie Rosen sekä Jake Silverman voittivat vuonna 2022 *Kirby*-sovituksella Grammyn kategoriassa Paras sovitus, instrumentaali tai acapella-esitys. (Colbert 2022.) Vuonna 2023 pelimusiikki oli ensimmäistä kertaa mukana Grammyssä omana kategoriana erotettuna muusta näyttämömusiikista.

Internetistä löytyy myös valtavat määrät pelimusiikkiarkistoja ja tietokantoja, kuten Video Game Music Archive (www.vgmusic.com) sekä remiksaus- ja uudelleensovitus-sivustoja, kuten Over-Clocked ReMix (www.ocremix.org). Moni nykyinen pelimusiikkia ammatikseen säveltävä henkilö onkin päätenyt alalle OC Remixin kautta. Näillä sivustoilla on osuus pelimusiikin historiassa ja esimerkiksi siinä, miksi monen suosittujen retrohenkisen pelin soundtrack kuulostaa siltä, miltä se kuulostaa.

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on tutkia, miten nostalgiaa on käytetty tai voitaisiin käyttää työkaluna pelimusiikkisävellyksessä. Oletukseni on, että nostalgialla on joku merkitys pelisävellyksessä, vähintäänkin tiedostamattomana ”työkaluna”. Haluan selvittää, millaisia muistoja tai nostalgian tuntemuksia pelisäveltäjillä on ja onko niitä käytetty inspiraation lähteenä sävellyksessä. Avaan työssäni myös hieman nostalgiaa ilmiönä internetin pelipiireissä sekä pelien uusintajulkaisuiden merkitystä pelimusiikkinostalgian kannalta, sillä mielestäni se liittyy aiheeseen perustavanlaatuisesti.

Tutkimus toteutettiin laadullisena tutkimuksena. Laadin kyselyn, jonka tarkoituksena oli kartoittaa pelisäveltäjien mahdollisia tapojaan käyttää nostalgiaa inspiraation lähteenä pelimusiikin sävellyksessä. Kyselyyn tuli yhdeksän kysymystä ja siihen vastasi yhteensä kuusi henkilöä.

1.1 Peleihin ja pelimusiikkiin liittyvää termistöä

Jotta aihettani voisi ymmärtää paremmin, tulee tuntea ainakin seuraavat, tietoperustaosiossa vastaantulevat termit: chiptune, indie-peli, leitmotif, sample, soundfont, romhack, modi, emulaattori, remiksi, surround-ääni sekä leitmotif.

Chiptune tarkoittaa musiikkityyliä, jolla jäljitellään esimerkiksi vanhojen pelikonsolien äänisirujen tuottamaa ääntä.

Indie-peleillä (independent game) viitataan peleihin, jotka ovat yksittäisen ihmisen tai pienen studion itse rahoittamia, kehittämiä ja/tai julkaisemia.

Samplet ovat valmiiksi äänitettyjä yksittäisiä ääniä tai esimerkiksi pätkiä jostain musiikkiäänitteestä tai puheesta. Mikä tahansa äänite voi siis toimia samplena. Musiikkikappaleeseen voidaan esimerkiksi tehdä rumpuraita käyttämällä jostain aiemmasta äänitteestä leikattuja rumpusamp- leja. Toisen tahon tekemän tai omistavan musiikin pohjalta luotuja sampleja käyttäessä tulee huomioida tekijänoikeudet, sillä toisen omaa musiikkia samplatessa kaupalliseen tarkoitukseen tulisi aina pyytää alkuperäisen äänitteen oikeuksien haltijan lupa.

Soundfonteilla tarkoitetaan tiedostomuotoa ja teknologiaa, jolla voidaan soittaa samplepohjaisella synteesillä MIDI-tiedostoja. Jonkin pelin sisältämistä äänistä on voitu tehdä soundfont-paketti, jotta musiikkia voisi tehdä käyttäen kyseisen pelin ääniä ja/tai tyyliä. Toisen pelistä peräisin olevia soundfontteja koskee samat lait kuin samplejakin, eli luvatonta käyttöä kaupallisessa mielessä tulisi välttää.

Rom-hackit ovat yleensä fanien luomia, jo olemassa olevan pelin ROM-tiedoston muokkaamisella luotuja pelejä, fanikäännöksiä tai modeja. Rom-hackeilla viitataan yleensä vanhempiin 8-, 16-, 32-, tai 64-bittisiin peleihin, jotka käyttivät ROM-kasetteja.

Modit ovat fanien tekemiä, yleensä epävirallisia päivityksiä tai lisäosia, jotka muuttavat jollain tapaa pelin toimintoja tai lisäävät peliin jotain, mitä siinä ei alun alkaen ollut. Modeilla voidaan vaikkapa korjata vanhoista peleistä ohjelmointivirheitä, lisätä peliin uusia toimintoja, tuoda uusia kosmeettisia elementtejä peleihin tai lisätä rytmipeliin uutta sisältöä uusien kappaleiden muodossa.

Emulaattori on sovellus tai tietokoneohjelma, joka mahdollistaa toisen järjestelmän sovelluksien käyttämisen. Tämän opinnäytetyön kontekstissa kyse on emulaattoreista, joilla on mahdollista pelata esimerkiksi tietokoneella vanhoja konsolipelejä ilman, että omistaa kyseistä pelikonsolia.

Remixit (engl. remix) ovat musiikkikappaleiden uudelleenmiksauksia tai sovituksia. Kappaleiden remiksaus on suosittua pelien fanipiireissä (Collins 2008a, 118.)

Surround-äänellä tai tilaäänellä tarkoitetaan yleensä kuulijan ympärille asetettujen kaiuttimien tai kuulokkeiden mahdollistamaa ääntä, jossa ääni ei kuulu pelkästään kuulijan edestä vaan kaikkialta hänen ympäriltään. Näin on mahdollista antaa kuulijalle vaikutelma siitä, että ääni kuuluisi hänen ympäriltään vahvistaen näin kokemuksen todentuntuisuutta.

Leitmotifit ovat Wagnerin oopperoita varten kehittämä sävellyskeino kuvata jokaista roolihahmoa juuri tätä varten sävelletyllä pienellä kappaleella tai fraasilla, joka soi aina, kun hahmo on lavalla. Leitmotifina voi myös toimia jokin tietty instrumentti. Leitmotifeja käytetään pelisävellyksessä todella paljon.

Muut tarvittavat termit selitetään tekstissä.

2 Tietoperusta

Käsittelen tässä kappaleessa konsolipelien musiikin ja pelikonsolien historiaa, nostalgian merkitystä sekä hieman pelimusiikin säveltämiseen liittyvää käytäntöä, jotta tutkimuksen tuloksia voidaan ymmärtää paremmin. Nostalgia itsessään on niin laaja käsite, että rajaan sen osa-alueen vain perusteisiin sekä nostalgian ja musiikin yhteyteen ja kokemuksellisuuteen.

Hankin tietoa tietoperustaani varten pelejä ja pelimusiikkia koskevista kirjoista, oppaista, artikkeleista, tutkimuksista, uutissivustoilta sekä haastatteluista. Käytin myös omaa tietämystäni videopeleistä tietoperustaa kirjoittaessa ja olen etsinyt sen lisäksi lähteitä varmistamaan, että pitääkö tieto paikkaansa. Tietokirjallisuutta löytyi Jyväskylän kaupunginkirjastosta, kaikki muu on etsitty internet-hakukoneita käyttäen esimerkiksi verkkokirjastojen tai tutkimuksia tarjoavien palveluiden sivuilla. Nostalgiaa koskeva tutkimuskirjallisuus, tutkimukset ja artikkelit etsittiin verkkokirjastoista ja julkaisijoiden verkkosivustoilta. Joitain Pelialan ja pelimusiikin historiaa -kappaleen käytetyistä lähteistä voidaan pitää sinänsä kyseenalaisina, mutta perustelen näiden käyttöä lisää Eettisyys-kappaleessa.

2.1 Mitä pelimusiikki on?

Finto määrittelee pelimusiikin fyysisten, analogisten tai digitaalisten pelien taustalle soivaksi sävelletyksi tai muokatuksi musiikiksi. Pelimusiikki voidaan silti määritellä pelimusiikiksi, vaikka se olisi irrotettu alkuperäisestä yhteydestä, kunhan kyse on alun perin jonkin pelin sisältämästä musiikkikappaleesta. Esimerkiksi YouTube-videon taustalle laitettu pelimusiikkikappale on silti pelimusiikkia, vaikka kappaleen funktio muuttuisikin videon taustamusiikiksi. (Finto n.d.)

Käsittelen tässä työssä digitaalisten videopelien taustamusiikiksi sävellettyä tai sovitettua pelimusiikkia, joka täytyy tässä kohtaa erottaa muusta pelien sisältämästä äänimaisemasta ja ääniefekteistä. Vaikka pelisäveltäjät saattavatkin usein tehdä ääniefektejä peleihin säveltämisen ja muun äänityöskentelyn ohella, sivuan vain aihetta hieman.

Jotta voimme tarkastella pelimusiikkia paremmin, vertaan tässä kohtaa pelimusiikkia elokuvamusiikkiin. Vaikka pelimusiikin yhdistää hyvin helposti elokuvamusiikkiin, niissä on kuitenkin suuria eroja. Sekä elokuvamusiikilla että pelimusiikilla pyritään herättämään tunteita kuulijassa, mutta niiden konteksti erottaa ne toisistaan. Yksi huomattavimmista eroista on se, että pelimusiikki on usein tehty luoppaavaksi (engl. loop) eli toistuvaksi ja/tai interaktiiviseksi ja dynaamiseksi eli sellaiseksi, mihin pelaajan toiminta pelissä vaikuttaa. Luoppaava kappale sävelletään siten, että se voidaan sulavasti asettaa toistumaan alusta loppuun niin kauan, kuin on tarpeen (Tukeva 2011, 40, 43). Tukevan (2011, mts. 42) mukaan luoppaaminen lisää toistuvuuden kautta uppoutumisen tunnetta peliin.

Luen pelimusiikiksi myös pelien tunnuskaappaleet ja välianimaatioihin, eli ei-interaktiivisiin kohtauksiin sävelletyt kappaleet (Collins 2008a, 5.) Niin kauan, kun kappale on sävelletty tai sovitettu peliä varten, se voidaan mielestäni lukea pelimusiikiksi.

Elokvien musiikki on sävelletty taustamusiikiksi kohtauksien taustalle ja soi aina samalla tavalla. Kuvan ja äänen suhde toisiinsa ei muutu laisinkaan, vaikka elokuvaa kelaisi, nopeuttaisi, leikkaisi tai toistaisi väärin päin. Videopelien perinteisempiin cutsceneihin eli välianimaatioihin sävellettyä musiikkia voidaan sinänsä pitää samana kuin elokuvamusiikkia, sillä pelien välianimaatiot toistuvat aina samalla tavalla (mts. 42). Poikkeuksena voidaan pitää pelin moottorilla pyöriviä, dynaamisempia välianimaatioita, jossa pelin senhetkinen taustamusiikki jatkuu, vaikka toiminnan keskeyttävä cutscene alkaisikin. Tähän törmää paljon uudemmissa videopeleissä.

Peleissä käytetään usein myös lisensoitua, aiemmin julkaistua musiikkia esimerkiksi jonkin bändin julkaisemalta levyltä tai vapaassa käytössä olevaa klassista musiikkia (Collins 2008a, 115.) Vaikka nämä kappaleet sisällytettäisiin pelin soundtrackille, voidaan ajatella, että nämä kyseessä olevat kappaleet eivät olisi pelimusiikkia. Sen sijaan, jos muualta tunnettua artistia pyydetään tuottamaan tai säveltämään peliin teemakappale, voidaan se mielestäni varmuudella määritellä pelimusiikiksi. Esimerkiksi tunnettu elektronisen musiikin tuottaja Skrillex sävelsi *Kingdom Hearts 3* (2019) -pelin tunnuskaappaleen *Face my Fearsin* (2019) aiemmista *Kingdom Hearts* -peliin tunnuskaappaleista tutun laulaja-lauluntekijä Hikaru Utadan kanssa (Stephen 2019). Myös siinä tapauksessa, että missä lisensoidusta kappaleesta on tehty peliä varten sovitus, voidaan se varmuudella laskea pelimusiikiksi.

Rytmi- ja musiikkipelien, sekä myös esimerkiksi urheilupelien, soundtrackit hämärtävät myös hie- man pelimusiikin määritelmää. Usein rytmi- ja musiikkipeleissä käytetään uusien kappalesovitus- ten lisäksi paljon lisensoitua, aiemmin sävellettyä musiikkia. Fanipeleissä ja modeissa käytetään usein lisensoimatonta aiemmin sävellettyä musiikkia, sillä yleensä faneilla ei ole varaa maksaa li- senceistä. Esimerkiksi 2000-luvulla suositut *Rock Band-* (2007) sekä *Guitar Hero* (2005) -pelit sisäl- tävät käytännössä pelkästään lisensoitua musiikkia. Ensimmäiset 2 *Guitar Hero* -pelejä hämärtävät pelimusiikin määritelmää lisää, sillä vaikka pelien kappalelistat sisältävät pelkästään aiemmin jul- kaistuja kappaleita, rahoituksen puutteessa kaikki pelien kappaleet ovat näitä pelejä varten tehtyjä cover-versioita (Betts 2021). Mielestäni pelkkä kappaleen cover-versio ei riitä täyttämään pelimu- siikin määritelmää, ellei sitä ole sovitettu tai muokattu jotenkin pelin näköiseksi. Voidaankin argu- mentoida, että nämä coverit ja lisensoidut kappaleet ovat näiden kyseessä olevien yksittäisten pe- lien musiikkia, mutta eivät varsinaisesti pelimusiikkia. Tilanne on sama kuin elokuvamusiikkiin liittyvää vastaavaa kysymystä tarkasteltaessa. Elokuviinkin käytetään paljon lisensoituja musiikki- kappaleita, jotka voidaan laskea osaksi elokuvan soundtrackia ilman, että ne olisi määritelty eloku- vamusikiksi.

2.2 Pelimusiikin funktio videopeleissä

Pelimusiikilla ja pelien sisältämällä musiikkikappaleilla on paljon erilaisia funktioita. Käsittelen tässä kappaleessa niistä tärkeimpiä ja ajankohtaisimpia.

Yksi pelimusiikin tärkeimmistä tavoitteista on lisätä pelien kokemuksellisuutta ja vaikuttaa pelaaj- an tunteisiin auttamalla pelaajaa kokemaan immersiota eli uppoutumista (Tukeva 2009, 41; Col- lins 2008a, 133–136; Collins 2008b, 93). Immersion kokemusta saavutetaan tehokkaasti mm. edel- lisessä kappaleessa mainitulla dynaamisella ja interaktiivisella pelimusiikilla, jota käsittelen tässä kappaleessa hieman tarkemmin.

Pelimusiikin funktion ymmärtämisen kannalta on myös hyvä tuntea termit diegeettinen (diegetic) ja ei-diegeettinen (non-diegetic). Diegeettistä ääntä ovat kaikki pelinsisäisen maailman sisältävät äänet, ääniefektit ja musiikki, joiden lähteet ovat jollain tapaa nähtävissä pelissä. Ei-diegeettistä ääntä ovat pelin taustamusiikki ja pelimaailman ulkopuolelta tulevat äänet ja dynaamiset ääniefek- tit, jotka vain pelaaja kuulee. Pelin hahmot eivät siis kuule ei-diegeettistä ääntä. (Tukeva 2011, 40; Collins 2008a, 126.) Esimerkiksi pelissä *Asheron's Call II: The Fallen Kings* (2002) pelin ei-

diegeettinen taustamusiikki muuttuu diegeettiseksi, kun pelaaja päättää komentaa pelihahmonsa soittamaan instrumenttia tai laulamaan pelin taustamusiikin tahtiin (mts. 125).

Tukevan (2011, 41) mukaan Ekman (2008) kertoo pelaajan kokevan olevansa osa peliä ja siten kokevansa itsekin pelin tapahtumat. Pelin äänimaailmalla vahvistetaan tuota yhteyttä. Pelimusiikki kannustaa ja palkitsee pelaajaa esimerkiksi fanfaarein, antaa vihjeitä salaisista reiteistä ja piiloteuista esineistä tai lisätä vaikka jännitystä ja pakokauhua kauhupeleissä. Ilman musiikkia ja ääniä yhteys jäisi heikommaksi ja nämä asiat pelaajalta kokematta. Samaa puoltaa myös Collins (2008). (Tukeva 2011, 41; Collins 2008, 130a.)

Pelimusiikin tärkeyttä peleissä voi miettiä itse kuvittelemalla, miltä pelaaminen tuntuisi ilman musiikkia tai vain vaimentamalla pelin äänet sen ääniasetuksista. Ilman musiikkia pelin kyky luoda immersiota heikkenee ja jää uppoutuminen pelaajalta kokematta (Tukeva 2011, 44). *Final Fantasy VII:n* viimeinen taistelu ilman *One-Winged Angelia* (1997) tai *Super Mario Bros.* (1985) -peli ilman ikonista *Overworld* (1985) -teemaa olisivat hyvin erilaisia kokemuksia. Tukevan (2011) mukaan Kristine Jørgensen (2008) tutki sitä, mitä peliäänten vaimentaminen saa aikaan pelaajassa. Tutkimus osoittaa, että pelaajat tunsivat kontrollin puuttumista sekä avuttomuutta. Ilman musiikkia ja ääniefektejä pelaajilta katosi yhteys pelimaailmaan (Mts. 44.) Pelimusiikkia voidaankin pitää yhtenä videopelien tärkeimmistä rakenteellisista elementeistä. Collinsin mukaan (Collins 2008a, 128) Bush (2007) kertoo kuinka viimeaikaiset tutkimukset osoittavat, että pelimusiikkia ja pelien ääniä pidetään tärkeinä kriteereinä kuluttajien valintatesteissä.

Jokelinin (2022) mukaan Tuuri (2020) kertoo seuraavasti, miten pelimusiikkiin suhtauduttiin 1970-luvulla: ”Ääni tekee kokemuksen paljon toiminnallisemmaksi. Ensimmäiset videopelit olivat niin abstrakteja, etteivät ne tuoneet mieleen mitään kovin konkreettisia asioita. Vaikka äänet olivat alkeellisia, ne toivat visuaalisen kokemuksen lähemmäs pelaajaa.” Mielestäni tämä sama pätee peleissä edelleenkin.

Dynaamisella ja interaktiivisella musiikilla tarkoitetaan sitä, kun pelin musiikki muuttuu pelaajan toiminnan mukaan. Dynaamisessa taustamusiikissa esimerkiksi musiikin tunnelma voi vaihtua intensiteetiltään tai tempoltaan ja soivaan kappaleeseen voidaan lisätä instrumentteja pelin tapahtumien kulun tai pelaajan toimintojen mukaan. Seesteisessä kauniissa metsäympäristössä voi

soida nätti ja rauhallinen taustamusiikki, mutta taistelun alkaessa tai uuden alueen auetessa kappale voi muuttua tyyliältään intensiivisemmäksi. Ajan käydessä vähiin taustamusiikki voi myös esimerkiksi nopeutua paineen tunteen lisäämiseksi, kuten *Mario*-peleissä. Loppuvastusta vastaan taisteltaessa kappaleeseen voi tulla uusia osia sitä mukaa, kun pelaaja etenee taistelussa. (Tukeya 2011, 41; Collins 2008b, 93.) Hyvänä esimerkkinä tästä musiikillisesta vahvistuksesta dynaamisen ja interaktiivisen musiikin keinoin toimivat Square-Enixin ja Platinum Gamesin vuoden 2017 erinomainen toimintaroolipeli *NieR: Automata* sekä Nintendon saman vuoden *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*.

Lineaarista, eli ei-interaktiivista musiikkia, käytetään usein silloin, kun pelaaja ei voi vaikuttaa pelin kulkuun tai pelissä on käynnissä välianimaatio (Collins 2008a, 119).

Pelimusiikin vaihteluilla pelaajaa voidaan auttaa päättämään tilanteen muutoksia pelissä; milloin vihollinen lähestyy tai jokin muu vaara on uhkaamassa (mts. 130). Tätä tekniikkaa käytettiin myös jo 90-luvulla. Esimerkiksi Super Nintendolle julkaistussa *Final Fantasy VI* (1994) -pelin viimeisessä taistelussa soi neljäosainen kappale *Dancing Mad* (1994), jonka osa vaihtuu aina uuteen taistelun edetessä seuraavaan vaiheeseen. Tämä tekee taistelun musiikista interaktiivista ei-diegeettistä lineaarista pelimusiikkia, sillä pelaaja pystyy vaikuttamaan toiminnallaan taistelun kulkuun ja näin vaikuttamaan myös siihen, milloin kappaleen osa vaihtuu.

Pelien hiljaisuutta voidaan myös käyttää hyväksi esimerkiksi vaimentamalla tehtävän suorittamisen jälkeen pelin taustamusiikki. Näin voidaan pelaajaa ohjeistaa ymmärtämään tilanne paremmin; tehtävä on suoritettu ja alueelta voi nyt poistua. (Collins 2008a, 131.) Koei Tecmon ja Sonyn julkaisemassa *Nioh 2* (2021) -pelissä pelin taustamusiikki vaimenee tehtävän suorittamisen jälkeen kokonaan ja pelihahmon läheisyyteen ilmestyy portaali, josta pääsee takaisin maailmankartalle tehtävävalikkoon.

Myös leitmotifeja sisältävällä pelimusiikilla voidaan auttaa pelaajaa tunnistamaan esimerkiksi hahmoja ja tunnelman vaihdoksia pelissä ja näin laskea pelin oppimiskäyrää (Collins 2008, 130). Palaan leitmotifeihin vielä säveltämistä koskevassa kappaleessa.

Tukevan (2009) ja myös Collinsin (2008a) mukaan pelimusiikin funktiona voi olla myös pelin markkinointi. Pelin myyntiä voidaan kasvattaa sisällyttämällä esimerkiksi pelin lopputekstien taustalle jokin suosittu lisensoitu kappale ja mainostamalla peliä sitten kappaleen tai bändin suosiolla. Tästä synergiasta hyötyvät peliyhtiöiden lisäksi myös artistit. (Tukeva 2011, 44; Collins 2008a, 116.)

2.2.1 Pelimusiikki genrenä ja käsitteenä

Pelimusiikki on mielestäni siitä mielenkiintoinen käsite, että se voidaan samanaikaisesti nähdä omana genrenä, tyylinä ja useita genrejä sisältävänä sateenvarjotemina. Pelisäveltäjä Henri Tikkala (Tikkala 2023a) kiteyttää asian seuraavasti: ”Näkisin, että pelimusa on enemmän konteksti, mutta kulttuuri on määritellyt tietyt soundit pelimusaksi”.

Varhainen pelien sisältämä musiikki oli usein yksiäänisiä versioita tunnetuista, aiemmin sävelletyistä kappaleista, kuten esimerkiksi Korsakovin *Kimalaisen lennosta* (1900). Pelinkehittäjillä ja ääniteknikoilla harvemmin oli musiikillista koulutusta, joten pelien äänet vaihtelivat hyvinkin rujan kuuloisista piippauksista ja kosahteluista yksinkertaistettuihin versioihin klassisista kappaleista. Pelin siruille musiikin ohjelmointi oli myös hyvin hankala prosessi ennen 80-luvun MIDI-teknologiaa. (Collins 2008a, 23.) Monelle on varmasti jäänyt käsitys siitä, että pelimusiikki on ikävää, itseään toistavaa, korvia raastavaa ja/tai ärsyttävää piippailua. Luoppaavasta pelimusiikista ollaankin siirtymässä hiljalleen pois (mts. 139–140).

Chiptune-musiikki yhdistetään helposti pelimusiikkiin ja enkä ihmettelisi, jos joku erehtyisi pitämään sitä täysin pelimusiikkilähtöisenä musiikkityylinä. Chiptunen juuret ovat kuitenkin Collinsin (2008) mukaan tietokoneiden harrastelijapiireissä, joissa alkeellisilla tietokoneilla ohjelmoitiin musiikkia. Ensimmäinen äänisirulla tuotettu ääni on kuitenkin peräisin jo 50-luvulta. (Collins 2008b, 156–157.) Erehdyksen ymmärtää täysin, koska 70-luvulta 90-luvulle asti siruille ohjelmoitu musiikki oli lähes ainut tapa luoda peleihin musiikkia. Chiptune-termi on kuitenkin todennäköisesti lähtöisin 90-luvun Amiga-tietokoneen demoskenestä (Collins 2008b, 159).

2.3 Pelialan ja pelimusiikin historiaa

Pelialan ja pelimusiikin historian läpikäynti auttaa ymmärtämään aihettani paremmin. Pelialan musiikkipuolen historiaan tutustuminen auttaa pelimusiikkiin liittyvän nostalgian ymmärtämistä.

Käsittelen tässä kappaleessa myös retropelien uudelleenjulkaisuja 2000-luvulta alkaen, koska näen tämän tärkeänä työni kannalta. Miksi tietyn vuosikymmenen pelimusiikki kuulostaa tietynlaiselta? Miksi jonkin tietyn ajan pelimusiikki on kerännyt enemmän suosiota kuin toiset tai miksi sitä muistellaan erityisesti?

2.3.1 70-luku

Ensimmäisissä videopeleissä musiikkia ei ollut ollenkaan. Videopelien muu äänimaailma oli myös todella rajoittunutta (Collins 2008a, 20). Ensimmäisissä musiikkia sisältävissä peleissä musiikkia saattoi olla pelin alussa alkuteemana, kenttien välissä tai merkkiääninä/fanfaarina pelaajan saavuttaessa voiton tai hävittäessään pelin. ROM-kasetteja käyttävien pelien musiikki piti ohjelmoida suoraa pelien siruihin, mikä teki prosessista hankalaa ja vaivalloista. Pelikaseteissa oli aluksi todella vähän muistia ja suurimman osan muistista vei grafiikka ja muut pelin osa-alueet, joten musiikille ja äänille jäi hyvin vähän tilaa. Kompromisseja oli pakko tehdä, joten ohjelmoijat joutuivat usein itse säveltämään pelien musiikit sekä tuottamaan ääniefektit. Harvalla ohjelmoijalla oli minkään näköistä aiempaa musiikillista taustaa ja vaikka olisikin ollut, ei osaamista päässyt välttämättä käyttämään pelisirujen vähäisen muistin takia. (Tukeva 2011, 40.)

Ensimmäiset sähköiset videopelit olivat William Higinbothamin julkaisemattomaksi jääneet pelit *Tennis for Two* (1958) sekä *Spacewar!* (1962). Näissä peleissä ei vielä ollut ollenkaan ääniominaisuuksia. Peliääniä saataisiin vielä odottaa lähes vuosikymmen. (Collins 2008a, 8.)

Collinsin (2008a, 8) mukaan ensimmäinen massatuotannossa ollut arcade-peli, josta löytyi ääniominaisuuksia, oli vuoden 1971 *Computer Space* (1971). Siinä oli diegeettisiä ääniefektejä avaruustaistelua ja raketin lentelyä varten. Ensimmäinen varsinainen arcade-hitti oli kuitenkin Atari-peliyhtiön julkaisema *Pong* (1972). *Pongin* myötä muutkin peliyhtiöt halusivat hypätä mukaan arcade-pelien markkinoille. Tukevan (2011) mukaan *Pong* olisi ollut ensimmäinen ääniä sisältänyt peli (Tukeva 2011, 40).

Ensimmäinen luoppaava taustamusiikki sävellettiin arcade-peliin *Space Invaders* (1978). Vaikka kyseessä onkin vain muutaman kromaattisen äänen sarja, se täyttää melodian tunnuspiirteet ja voidaan lukea pelimusiikiksi. Ensimmäinen varsinainen melodinen luoppaava taustamusiikki löytyy Namcon julkaisemasta arcade-pelistä *Rally X* (1980). (Collins 2008a, 12.)

Ensimmäisen sukupolven kotikonsolit alkoivat ilmaantua kuluttajamarkkinoille 70-luvulla. Ensimmäinen kotikäyttöön tehty konsoli oli Magnavox Odyssey (1972). Odyssey ei vielä käyttänyt myöhemmin vakiintuneita ROM-kasetteja, vaan sirukortteja, jotka kertoivat konsolille, kuinka sen tulisi käyttäytyä ja mitä ruudulla pitäisi näkyä. Ensimmäinen Odyssey-konsoli ei vielä sisältänyt ääniominaisuuksia. (Mts. 20.) 70-luvulla markkinoille tuli myös kasoittain tv-konsoleita, jotka useimmat olivat käytännössä kopioita Pong-arcade pelistä (mts. 20).

Toisen sukupolven kotikonsolit tulivat markkinoille vuonna 1976. Näitä olivat mm. Atari 2600, ColecoVision, Fairchild Channel F sekä Odyssey 2. Pelimarkkinat olivat kasvaneet valtavasti ja suurin osa julkaistuista peleistä oli jonkinlaisia käännöksiä arcade-peleistä. Osa toisen sukupolven pelikonsoleista luki ROM-kasetteja sirukorttien sijaan ja sisälsivät ääniefektien lisäksi musiikkia. (Mts. 20.)

2.3.2 80-luku

80-luvulla markkinoille tuli kolmas sukupolvi pelikonsoleita. Ensimmäinen, ja ehdottomasti merkityksellisin, oli 8-bittinen Nintendo Entertainment System (NES) (1983), joka tunnettiin kotimaassaan Japanissa Famicom Computer Systeminä, eli Famicomina. Sen julkaisu elvytti hiipumassa olevat videopelimarkkinat täysin. (Collins 2008a, 24.) 80-luku merkitsi myös 16-bittisen pelikonsolisukupolven alkua.

NES sisälsi äänisirun, joka mahdollisti viiden kanavan käytön. Sen oli kehittänyt japanilainen Yukio Kaneoka. Äänisirussa on kaksi kanttiaaltokanavaa sekä yksi kolmioaaltokanava, noisekanava ja samplekanava. Tämä mahdollisti esimerkiksi sen, että *Super Mario Bros.* -pelissä jokaisessa maailmassa oli oma erilainen teemakappale tai sen, että *Punch-out!* (1987) -pelissä kuultiin samplattua puhetta. (Mts. 25.) Monelle tuttu 8-bittinen *Mario*-teema on juuri tämän äänisirun tuotos.

NES:n ohella Commodore 64-kotitietokone oli myös äärimmäisen tärkeässä roolissa asettamassa tapoja ja metodeja, jolla pelimusiikkia luotiin ja luodaan edelleenkin (Tukeva 2011, 40; Collins 2008a, 36).

Collinsin (Collins 2008a, 38–39) mukaan yksi suurimmista alkavan 16-bittisen peliajan musiikillisista harppauksista oli FM (Frequency Modulation) -synteesin laajempi käyttöönotto. Sen kehitti John

Chowning Stanfordin yliopistossa vuosina 1967–1968. Yamaha lisensoi sen omaan käyttöönsä ja kehitti sitä vielä pidemmälle. Sitä käytettiin mm. Yamahan tietokoneiden äänisiruissa. FM-syteesissä käytetään moduloivaa aaltosignaalia toisen ääniaallon taajuuden muuttamiseksi. Moni FM-siru käytti neljästä kuuteen oskillaattoria, jotta saatiin aikaiseksi aiempaa paremman ja aidomman kuuloisia ääniä. Näitä siruja löytyi useimmista arcade-pelikaapeista sekä tietokoneiden äänikortteista. Aiempiin PSG-äänisiruihin verrattuna - joita 8-bittiset konsolit käyttivät - uudet FM-sirut tuottivat huomattavasti laajemman valikoiman eri sointivärejä ja ääniefektejä. Erityistä niistä teki myös se, että niiden avulla realistisemman kuuloiset ääniefektit olivat nyt mahdollisia. Tämän ajan 16-bittisissä arcade-kaapeissa käytettiin yleensä useampaa FM-sirua ja PCM (pulse code modulation) -äänisiruja. Nintendo ja Konami käyttivät lisäksi erityisiä puhesiruja, joiden avulla arcade-peleihin saatiin oikeaa puhetta.

Japanilainen peliyhtiö Sega julkaisi Mega Drive -pelikonsolin Japanissa vuonna 1988. Se oli päivitetty versio Segan aiemmasta 8-bittisestä konsolista, Master Systemistä. Yhdysvaltoihin Mega Drive rantautui vuotta myöhemmin nimellä Genesis ja Eurooppaan vuonna 1990 samalla nimellä kuin Japanissa. (Collins 2008a, 39.) Mega Drive oli Segan sukellus ja yritys valloittaa ensimmäisenä 16-bittisten konsolien vesiä. Konsoli oli länsimaissa suunnaton hitti.

Mega Drivestä sai alkunsa mm. *Sonic The Hedgehog* -pelisarja, joka on nykyäänkin todella tunnettu erityisesti musiikeistaan. Mega Driven sisältämän Yamaha YM2612 FM -äänisirun soundi on myös tunnettu. Siinä oli kuusi stereoäänikanavaa ja yksi 8-bittinen PCM-samplekanava. Sille ohjelmoiminen oli hankalaa. (Collins 2008a, 40.) Äänisiru oli Mega Driven julkaisun aikana yliverkainen 8-bittisiin siruihin verrattuna ja sen tyyliä käytetään edelleen paljon musiikki-, pelimusiikki-, ja remiksauspiireissä (mts. 39; Spice 2013).

Mega Drive -pelien soundtrackit nojautuivat usein tyyllisesti progressiiviseen rockiin ja siinä tavallisesti käytettyihin instrumentteihin, joiden käytön peleissä äänisiru mahdollisti (Collins 2008a, 43).

Nintendo julkaisi markkinoille pelikasetteja tukevan Game Boy -käsikonsolin vuonna 1989. Käsikonsolien yleistymisen ja suuren yleisön suosion saavuttamisen voidaan katsoa alkavan tästä julkaisusta, vaikka Game Boy ei ollutkaan ensimmäinen julkaistu tai edes ensimmäinen pelikasetteja käyttävä käsikonsoli. Game Boy oli 8-bittinen konsoli ja siinä oli mustavalkoinen näyttö. Se käytti

3+1-kanavaista stereo-PSG:tä (programmable sound generator), joista yhdessä oli 4-bittinen noise-kanava ja yksinkertainen envelope-generaattori. (Mts. 76.)

Kun katsomme nykyisten pelimarkkinoiden trendejä ja eniten myytyjä konsoleita, näemme että todella moni Nintendon julkaisema käsikonsoli on sijoittunut korkealle kaikkien aikojen myyntilistojen kärkeen. Tämä tekee tästä alkaneesta käsikonsolitrendistä pelihistorian kannalta merkittävän tapahtuman. (Platform Totals n.d.)

Yhteenvetona luvun tapahtumista voidaan todeta, että 80-luvun 8-bittinen aika merkitsi kiinnostavaa ja erittäin tärkeää aikaa pelimusiikin vielä lapsen kengissä olevalle kentälle. Mahdollisuus säveltää pidempiä musiikkikappaleita, jokaisen konsolin toisista poikkeava estetiikka sekä rajatun teknologian herättämät innovaatiot sävellystekniikoissa ovatkin tärkeimpiä tämän ajan saavutuksia. Myös TurboGrafx 16:n sekä Mega Driven aloittama 16-bittinen neljäs sukupolvi on pelihistorian kannalta merkittävä tapahtuma. Nurkan takana hämmöittävä 90-luku toisi kuitenkin tullessaan aivan uudet tuulet. Sodan alkusoitto oli kuultavissa.

2.3.3 90-luku

90-luku toi tullessaan lisää neljännen sukupolven pelikonsoleita, joilla oli tarjota entistä enemmän bittejä, edistyneempää 3D-grafiikkaa ja jopa CD-laatuista äänentoistoa. Myös tähän asti hyvin menestyneet arcade-pelihallit alkoivat jäädä unholaan. Nintendon ja Segan välille syttyi myös konsolisotana tunnettu asetelma, jossa 16-bittiset lippulaivat Mega Drive ja Super Nintendo taistelivat pelimarkkinoiden herruudesta. Konsolisodan kaiut tuntuvat vielä tänäkin päivänä, sillä termi on edelleen käytössä (Swiezen 2023).

Nintendon oli pakko julkaista kilpailija Segan tehokkaalle Mega Drivelle, joka meinasi jyrätä ominaisuuksiltaan heikomman NES:n. Nintendo julkaisikin Japanissa 16-bittisen seuraajan 8-bittiselle NES-konsolille vuonna 1990. Yhdysvalloissa tämä julkaistiin vasta vuotta myöhemmin ja Euroopassa peräti 2 vuotta myöhemmin. Japanissa konsoli julkaistiin nimellä Super Famicom ja Yhdysvalloissa sekä Euroopassa nimellä Super Nintendo Entertainment System. Tästä käytetään yleensä lyhennettä Super NES tai SNES. (Collins 2008a, 45). Ilmestyessään konsoli oli Japanissa sekä länsimaissa valtava myyntimenestys. SNES:n julkaisu laukaisi Segan ja Nintendon välille konsolisodan, jota käytiin mm. aggressiivisen mainonnan ja kampanjoinnin välityksellä. 90-luvun puoleenväliin

mennessä Nintendo oli voittanut SNES:n myynneillä neljännen sukupolven konsolisodan Segan Mega Driveä vastaan. (Mts. 39–47.) Konsolisota on kuitenkin niin laaja tapahtuma, että en käsittele sitä tässä työssä enempää.

SNES:n äänimoduuli koostui useasta eri komponentista. Tärkein näistä oli Sonyn 8-bittinen apuprosessori (co-processor) SPC 700, jossa oli lisänä 16-bittinen DSP (digital signal processor) sekä 16-bittinen DAC (digital to analog converter). DSP oli käytännössä wavetable-syntesisaattori, joka tuki kahdeksaa stereokanavaa ohjelmoitavilla taajuuksilla, äänenvoimakkuudella ja efekteillä kuten, reverb, filtrit, envelope-generaattorit ja panorointi. Siinä oli myös valmiiksi ohjelmoituja MIDI-instrumentteja. (Mts. 45–46.)

Aiemmista syntetisaattorimalleista poiketen wavetable-synteesissä käytettiin valmiiksi asetettuja (preset) digitaalisia sampleja soittamista, jotka yleensä yhdistettiin yksinkertaisiin analogisyntetisaattoreitten aaltomuotoihin. Tämä teki wavetable-synteesistä huomattavasti aiempaa FM-synteesiä aidomman kuuluisen. MIDI-datan käyttö teki siitä myös käyttäjäystävällisen. (Mts. 46.)

Uudesta wavetable-synteesin saundista huolimatta SNES:n musiikissa oli silti läsnä 8-bittisen ajan tuttu chiptune-saundi. Neliöaaltomaisia saundeja suosittiin perinteisten instrumenttien saundien sijaan. Säveltäjät myös suosivat SNES-pelejä varten säveltäessään pop-, rock-, sekä tanssimusiikin estetiikkaa, siinä missä Mega Drive tunnettiin enemmän ”progehtavasta” saundistaan. (Mts. 47.)

Super Nintendolle on julkaistu suuri määrä pelejä, joiden soundtrackeja pidetään nykyään valtavassa arvossa. Aiemmin mainitut pelit, kuten *Chrono Trigger* (1995), *Final Fantasy* -sarjan osat IV–VI, sekä ensimmäinen *Tales* -sarjan osa *Tales of Phantasia* (1995) kuuluvat näihin peleihin. SNES:n pelien audiovisuaalista tyyliä käytetäänkin nykyään todella paljon retrohenkisissä peleissä, erityisesti indie-puolella. (Fox n.d; Andrews 2011.)

16-bittisten kotikonsolien suuren suosion myötä suositut arcade-pelihallit alkoivat menettää kävijöitä. Enää ei tarvinnut poistua kotoa pelaamaan *Street Fighter* -pelejä tai *Mortal Kombatia*, kun Mega Drivellä tai Super Nintendolla sai lähes arcade-kaapin veroisen kokemuksen kotisohvalta käsin. Vuonna 1994 Yhdysvalloissa oli n. 860 000 arcade-kaappia, mutta vuosikymmen myöhemmin niitä oli enää jäljellä n. 330 000 (Collins 2008a, 38).

Vuonna 1998 Nintendo julkaisi myös seuraajan Game Boy -käsikonsolilleen; värinäytöllä varustetun Game Boy Colourin. Vaikka Colour oli edeltäjänsä lailla 8-bittinen konsoli, se oli silti graafiselta suorituskyvyltään tehokkaampi ja se käytti samaa ääniteknologiaa kuin edeltäjänsä. Se myös toisti vanhoja Game Boy pelikasetteja ja mahdollisti niiden pelaamisen värillisinä. (Stevens 2008, 152.) Game Boy ja uusi Colour myivät huikeat 118 miljoonaa kappaletta elinaikanaan ja näitä konsoleita pidetäänkin aikansa ikoneina ja valtavan nostalgisina (mts. 76).

Tunnetut *Pokémon*-pelit ja *Pokémon*-brändi saivat myös alkunsa Game Boy -konsolilla vuonna 1996, kun *Pocket Monsters Red version* sekä *Pocket Monsters Green version* julkaistiin Japanissa. Uskallan väittää, että lähes jokainen 90-luvulla ja 2000-luvun alussa syntynyt länsimaalainen muistaa *Pokémonin* jollain tapaa lapsuudestaan. Myös minun lämpimimmät lapsuuden pelimusiikki-muistoni ovat peräisin *Pokémon* -pelikokemuksista.

Muita mainittavia 90-luvun konsoleita olivat mm. Neo Geo, sekä Segan Mega Drivelle tehty lisäosa 32X. 16-bittiset Neo Geo Pocket ja Neo Geo Pocket Color -käsikonsolit julkaistiin myös vuosina 1998 ja 1999. Näissä oli kuusikanavainen PSG-äänisiru (Collins 2008a, 76).

16-bittisen ajan aikana saavutetut edistykset musiikkiteknologiassa ja peleissä johtivat siihen, että pelien musiikkia ei pidetty enää ns. pakollisena lisänä peleihin (Collins 2008b, 157). Nyt myös pelien säveltäjät, äänisuunnittelijat ja ääniteknikot veivät (peli)musiikkiteknologian alaa eteenpäin omilla innovaatioillaan (Collins 2008a, 59.) Yksi pelimusiikkialan historian suurimmista muutoksista oli tästä huolimatta vasta tuloillaan.

2.3.4 90-luku ja CD-ROM

Musiikkipireistä tuttu Sonyn ja Philipsin yhteistyönä kehittämä CD-ROM eli CD-levynä tunnettu formaatti saapui rytinällä pelimarkkinoille 90-luvun vaihteessa (Collins 2008a, 63). NEC oli tosin jo julkaissut PC-Engine-pelialustalleen CD-ROM -levyjä lukevan lisälaitteen Japanissa vuonna 1989 ollen näin ensimmäinen CD-ROM -levyjä tukeva pelikonsoli. (Nutt 2014).

Ensimmäinen yksinomaan CD-ROM-pelejä toistava laite oli kuitenkin surullisenkuuluisana tunnettu Philips CD-i, joka julkaistiin vuonna 1991. CD-i oli tarkoitettu multimedialaitteeksi, mutta sillä oli myös mahdollista pelata videopelejä. Nintendolla oli suunnitteilla julkaista Super Nintendo -

konsolilleen PlayStation-niminen CD-i-lisäosa Sonyn ja Philipsin kanssa, mutta Nintendo purki sopimuksen nähdessään kilpailijansa Segan Mega Drivelle julkaiseman CD-lisäosan, Mega CD:n, huonon menestyksen. Tämän takia Sony julkaisi PlayStationin itsenäisesti vuonna 1994. (Collins 2008a, 68; Grundhauser 2016.)

PlayStation oli Sonyn ensimmäinen kotikonsoli ja vielä nykyäänkin todella suosittu PlayStation-sarjan ensimmäinen julkaisu. Sen suosio auttoi CD-levyä syrjäyttämään pelikasetit lopullisesti. Moni nykyään ikonisena pidetty pelisarja ja pelisoundtrack on saanut alkunsa PlayStationilta. *Spyro the Dragon*, *Tomb Rider* sekä *Crash Bandicoot* -pelisarjat ovat saaneet alkunsa PlayStationilta. Soundtrack-puolella loistaa erityisesti *Castlevania: Symphony of the Nightin* (1997), *Final Fantasy VII-IX:n*, sekä monen muun japanilaisen roolipelin (JRPG) ääniraidat.

90-luvulla PlayStationin ja Nintendon kanssa kilpaili myös CD-ROM -levyjä toistava 32-bittinen Segan Saturn -kotikonsoli. Saturn ilmestyi vuonna 1995. Se menestyi kotimaassaan Japanissa kohtalaisesti, mutta epäonnistui lännessä totaalaisesti myyden vain vähän alle kymmenen miljoonan kappaleen. Saturnin keuhko suoriutumisen markkinoilla johtui PlayStationin halvemmasta hinnasta ja sen helpommin lähestyttävästä ohjelmointipuolesta. (Collins 2008a, 68–69.)

Upouusi CD-ROM-teknologia mahdollisti täysin uudenlaisen lähestymistavan konsolipelien sisältämään grafiikkaan, muistiin ja tietenkin musiikkiin; levyille pystyttiin nyt tallentamaan jopa CD-laatuista musiikkia (Tukeva 2011, 41). Siinä missä esimerkiksi SNES-kasettien muisti laskettiin kymmenissä megatavuissa, CD-ROM -levyissä muistia oli jopa yli 500 megatavua. Näin pelien sisältämää musiikkia ja ääniefektejä ei tarvinnut enää ohjelmoida kasettien siruille. Sen sijaan etukäteen nauhoitettujen musiikkikappaleiden, ääniefektien ja ääninäyttelyn käyttäminen oli nyt mahdollista ja äänenlaadun ylärajana oli vain kappaleiden masterointiin käytetyn ajan määrä. Uusi teknologia mahdollisti myös dynaamisten ääniefektien sekä surround-äänien käytön. (Collins 2008a, 63; nimi-merkki hannah, 2019.)

Saturn ja PlayStation sisälsivät MIDI-ominaisuuksia, jotka helpottivat musiikin ohjelmointia.

PlayStationin äänisirussa oli 24 kanavaa, jotka toistivat CD-tason ääntä ja mahdollistivat reverbin, luuppauksen ja taajuuden moduloinnin kaltaisten efektien käytön. (Collins 2008a, 69.)

Ensimmäisten CD-ROM levyjä käyttävien pelien äänimaailmaa luodessa käytettiin vielä samplattuja soittimia ja äänenlaatu ei ollut parasta mahdollista, erityisesti PlayStationin kohdalla. Vuosikymmenen loppuun mennessä siirryttiin yhä aidommilta soittimilta kuulostaviin sampleihin sekä varsinaisten studioäänitysten käyttöön. (Mts. 69.)

Tämä teknologian kehitys mahdollisti todella pitkien musiikkikappaleiden sekä lähes minkä tahansa instrumentin tai syntetisaattorin käytön pelimusiikkikappaleissa. Esimerkiksi tunnetun vuonna 1997 julkaistun PlayStation pelin, *Final Fantasy VII:n*, maailmankartalla soiva pelin pääteeman, *Main Theme of Final Fantasy VII:n* (1997), luuppi kestää yli kuusi minuuttia. Saman pelin viimeisen loppuvastuksen teemakappaleessa kuullaan myös oikeaa kuoroa. *Final Fantasy VII:ssä* käytettiin poikkeuksellisesti MIDI-synteesiä konsolin äänisirun kautta. Tämä mahdollisti pitkien dynaamisempien musiikkikappaleiden käytön ja pelin paremman teknisen suorituskyvyn (Mts. 69).

Ihan ruusuista CD-ROM -levyjen käyttö ei kuitenkaan ollut, koska hieno grafiikka vei paljon tallennustilaa levyiltä. Myöhemmin MP3:n kaltaisten kompressoitujen musiikkiformaattien kehittäminen helpotti ongelmaa, sillä digitaalisen musiikin sai nyt paljon pienempään kokoon. (Mts. 63.)

Pitkiä musiikkikappaleita ja jopa ääninäyttelyä löytyy myös kehittyneemmistä neljännen sukupolven konsolien erikoissiruilla varustelluista kasettipeleistä, esimerkiksi SNES-peleistä *Tales of Phantasia* (1995) ja *Star Ocean* (1996). Näiden pelien äänenlaatu on edelleen pelikasetin käytön takia huomattavasti heikompaa kuin CD-ROM -levyjä käyttävissä peleissä (Wardyga 2023, 89).

Nintendo julkaisi 90-luvulla vielä yhden pelikasetteja lukevan kotikonsolin, 64-bittisen Nintendo 64:n. Konsoli julkaistiin vuonna 1996 kilpailemaan Sonyn PlayStationia ja muita CD-ROM pohjaisia konsoleita vastaan. (Collins 2008a, 69.) Nintendo ei kuitenkaan halunnut käyttää peleissään CD-ROM -levyjä rehottavan piratismiin takia; pelikasetteja oli huomattavasti vaikeampaa ja kalliimpaa kopioida. Pelikasetit mahdollistivat myös pelien nopeat latausajat. (Stevens 2008, 47; The Games Machines n.d., 420).

Nintendo 64 ei myöskään enää käyttänyt dedikoituja äänisiruja pelikasettien sisällä. Sirun sijaan konsolin suoritin hoiti musiikin ja ääniefektien toiston. Konsolissa käytettiin general-MIDI-teknologiaa, joka mahdollisti dynaamisemmän musiikin luomisen. Yksi suosituimmista MIDI-ohjelmista oli

MusyX, jota kaikissa peleissä ei kuitenkaan käytetty. Tämän takia pelien soundtrackien dynaamiset elementit olivat hyvinkin vaihtelevia. (Collins 2008, 70.) Parhaimmillaan tätä nähtiin ja kuultiin kuitenkin peleissä, kuten *Banjo Kazooie* (1997), *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998) sekä *Majora's Mask* (2000) joissa dynaamiset elementit suorastaan loistavat. *Ocarina of Time*ssä pelin musiikit vaihtuvat pelinsisäisen vuorokausirytmien mukaan, mikä on nähtävissä esimerkiksi aurin-gonlaskun- ja nousun muodossa sekä vihollisen lähestyessä tai pelaajan paetessa taistelusta (Mts. 125–126). Pelissä on siis interaktiivista ja ei-interaktiivista diegeettistä ja ei-diegeettistä ääntä.

Saturnin tappiota markkinoilla seurasi vuonna 1998 Segan viimeinen konsolijulkaisu Sega Dreamcast, joka aloitti myös kuudennen konsolisukupolven. Huolimatta vahvasta julkaisusta, ja siitä että Dreamcast oli tehokkain kotikonsoli siihen mennessä – se oli 128-bittinen konsoli: siinä oli mm. 10 kertaa tehokkaampi äänisuorituskyky kuin edeltäjässään ja graafinen suorituskyky alkoi vastata sen ajan tehokkaita arcade-kaappeja – Dreamcastin valmistus lopetettiin vuonna 2002. (Mts. 71.)

Pelien ääniominaisuuksissa tehtiin 90-luvulla valtavia harppauksia teknologisen kehityksen myötä ja pelimusiikki alkoi näin siirtyä yhä realistisempaa ilmaisua.

2.3.5 2000-luku

Vuosituhanen vaihdos toi mukanaan lisää kuudennen sukupolven konsoleita ja uuden, CD-ROM -levyä paremman median tallennusmuodon.

Maailman myydyimpänä kotikonsolina tunnettu, Sonyn PlayStation 2, julkaistiin maailmanlaajuisesti vuonna 2000 valtavan huomion saattamana. Siinä oli edeltäjänsä verrattuna lähes kymmenen kertaa tehokkaampi prosessori. PlayStation 2 tuki CD-rom levyjä, mutta se oli lisäksi ensimmäinen konsoli, joka tuki DVD (Digital Video Disc) -levyjä. DVD-levyille voidaan tallentaa käytännössä mitä vain digitaalista dataa ja niissä on jopa 4.7 gigatavua muistia, mikä on lähes kymmenen kertaa enemmän muistia kuin CD-ROM-levyssä. PlayStation 2 tuki myös AC-3, DTS sekä Dolby Surround multikanavaisia Surround-standardeja ja mahdollisti näin kahdeksan erillisen stereokaijutinkanavan käytön. Sen ääniprosessori pystyi toistamaan 16-bittistä ääntä 48 kHz:n näytteenottotaajuutta (sample rate), mikä käytännössä tarkoitti sitä, että PlayStationin 2 pystyi toistamaan CD-tason äänenlaatuakin tasokkaampaa ääntä. (Collins 2008a, 71.)

Teknisten rajoitteiden takia peleissä kuultiin surround-ääntä lähinnä välivideoissa, jolloin pelikoh-
tausten taustalla soi yleensä kaksikanavaista ääntä. Pelien enemmän prosessointitehoja vaativat
kohdat tarkoittivat sitä, että konsoli ei jaksanut pyörittää surround-ääntä ja peliä samanaikaisesti.
(Mts. 71.)

DVD on edelleen käytössä mm. elokuvien fyysisten julkaisuiden alustana, tosin vähenevässä mää-
rin. PlayStation 2 oli myös taaksepäin yhteensopiva, joten sillä pystyi pelaamaan vanhempia
PlayStation-pelejä ja käyttämään sen muistikortteja sekä ohjaimia.

Nintendo julkaisi myös GameCube -konsolinsa kilpailemaan markkinoista vuonna 2001 (Mts. 71).
Se käytti DVD:n sijaan optisia levyjä ja oli näin Nintendon ensimmäinen konsoli, joka ei käyttänyt
pelikasetteja (Ashcraft 2021).

Uutena tulokkaana Microsoft lähti mukaan konsolimarkkinoille Xbox-konsolillaan. Se julkaistiin Yh-
dysvalloissa vuonna 2001. Playstation 2:n lailla se käytti CD- ja DVD-levyjä. Xbox oli Microsoftin en-
simmäinen konsoli ja samalla ensimmäisen, edelleen jatkuvan, Xbox-konsolisarjan julkaisu. Xbo-
xissa käytettiin Microsoftin omaa SoundStorm -ääniprosessoria, joka tuki Microsoftin omaa
DirectX-protokollaa. (Mts. 73.)

Konsolimarkkinat olivat nyt myös pelkistyneet vain näiden kolmen peliyhtiön julkaisuihin Segan
jäädessä pois markkinoilta (Nintendo to launch new game console in 2006 2005).

Käsikonsolipuolella Nintendo julkaisi Game Boy Advancen maailmanlaajuisesti vuonna 2001. Se oli
32-bittinen seuraaja todella suosituille Game Boy Colorille. Se käytti pelikasetteja edeltäjänsä lailla.
GBA:ssa ei käytetty enää samaa ääniteknologiaa kuin edeltäjissään. Siinä oli nyt lisäksi kaksi 8-bit-
tistä DAC:ia. Myös konsolin sovelluspuolta oli kehitetty: sen BIOS sisälsi ääniominaisuuksia ja pystyi
muuntamaan MIDI-dataa Game Boy -dataksi. GBA-pelien äänet olivat välillä todella kehnolaatuisia
mm. kompression takia. Monen alkupään GBA-julkaisun soundtrackit ja ääniefektit ovat tämän ta-
kia suttuisen kuuloisia. Konsolin pressitilaisuuksissa ei annettu äänistatistiikkoja, mikä saattaa ker-
toa heikosta ääniteknikkaan panostamisesta. (Collins 2008a, 76.)

GBA:n ääniominaisuuksia osattiin käyttää myöhemmin paremmin ja mm. *Mother 3 (2006)* -pelin soundtrackia ja sen 250 musiikkikappaletta pidetään suuressa arvossa (Bea 2022). Game Boy Advancen omalaatuisesta soundista pidetään myös paljon chiptune-piireissä (mts. 76).

Vuonna 2004 Nintendo julkaisi seuraajan Game Boy Advancelle. Nintendo DS (eli Nintendo Dual Screen) oli varustettu kahdella näytöllä, joista toinen alemmalle tasolle sijoiteltu oli kosketusnäyttö. Se oli taaksepäin yhteensopiva Game Boy Advance -peliin kanssa. Se pystyi toistamaan 3D-grafiikkaa huomattavasti paremmin kuin edeltäjänsä ja siinä oli kaksi kaiutinta, jotka mahdollistivat stereoäänen kuulemisen ilman kuulokkeita. DS sisälsi internet-ominaisuuksia, jotka mahdollistivat langattoman, jokseenkin rajallisen moninpelaamisen internetin yli ensimmäistä kertaa käsisikonsolilla. DS sai kolme seuraajaa: DS Liten vuonna 2006, DSi:n vuonna 2008 ja DSi XL:n vuonna 2009. (The History of the Nintendo DS Console n.d.)

Nintendo DS konsolit myivät yhteensä n. 155 miljoonaa kappaletta ja se on maailman toiseksi myydyin konsoli PlayStation 2:n jälkeen. (VGChartz n.d.) Pelimusiikkipiireissä arvostetaan valtavasti DS:lle julkaistuja *Pokémon*-sarjan pelejä ja suurta määrää japanilaisia roolipelejä.

Tässä vaiheessa jo vanhojen 80- ja 90-lukujen pelien pelaaminen alkuperäisten konsolien ulkopuolella tapahtui lähinnä epävirallisten tietokoneelle kehitettyjen emulaattorien kautta. Emulaattoreilla oli mahdollista pelata laittomasti internetistä ladattuja tai muualta hankittuja pelikasettien tai levyjen ROM-tiedostoja ilman, että omisti alkuperäistä pelimediaa (Kenneth 2008, 22–24). Monelle 90-luvun puolivälin jälkeen syntyneelle emulaattorit ovat olleet ensimmäinen kosketus retro-pelaamiseen ja sitä kautta ensimmäinen kosketus retropelien pelimusiikkiin (mts. 23).

Seitsemäs pelikonsolisukupolvi alkoi marraskuussa 2005, kun Microsoft julkaisi Xbox 360 -konsolinsa. Tätä seurasi Sonyn PlayStation 3:n ja Nintendon Wii:n julkaisut vuoden 2006 marraskuussa. (Collins 2008a, 71–73.) Tässä kohtaa pelikonsolit siirtyivät teräväpiirtoajan lisäksi digitaalisten pelien aikaan.

Wii myi elinaikansa aikana n. 101 miljoonaa kappaletta, mikä teki siitä silloin Nintendon myydyimmän konsolin. Wiin ääniominaisuudet olivat kilpailijoitaan heikommat. Uutena ominaisuutena Wiin ohjaimessa, Wiimotessa, oli pieni sisäinen kaiutin. Kaiuttimesta kuului pelin mukaan eri

ääniefektejä ja tämä mahdollisti uudenlaisen, immersivisemmän pelikokemuksen. (Collins 2008a, 73.)

PlayStation 3 sisälsi BluRay-levyaseman, mikä mahdollisti uusien BluRay-levyjen toistamisen. Ensimmäisille BluRay-levyille mahtui n. 25 gigatavua dataa, minkä ansiosta yhdelle levylle mahtui HD-laatuista teräväpiirtoelokuvia, musiikkia ja pelejä. (Welch, 2019.)

PlayStation 3 toisti 512 äänikanavaa ja mahdollisti usean DSP-filtterikerroksen käytön samanaikaisesti reaaliajassa. PS3 tuki vain 5.1 äänikanavaformaattia siinä, missä PS2 tuki 7.1 formaattiin asti. Tehokkaampi prosessori mahdollisti myös aiempaa Sonyn konsolia paremmat surround-ominaisuudet. Kanavia ei tarvinnut enää vähentää vain kahteen pelien peliosioden alkaessa. (Collins 2008a, 71.)

Sony julkaisi myös kannettavan pelikonsolin, PlayStation Portablen eli PSP:n, kilpailemaan Nintendo DS:n kanssa. PSP toisti ensimmäisenä käsikonsolina optisia levyjä ja sen suorituskyky oli huomattavasti tehokkaampi kuin kilpailevan DS:n. Se tuki myös natiivisti vanhoja PlayStation pelejä, joita oli mahdollista ostaa PSP:n sisältämästä kaupasta. PSP muistetaan erityisesti sen heikosta suojauksestaan, joka mahdollisti konsolin modaamisen ja käyttäjien omien käyttöjärjestelmien asentamisen ja epävirallisten sovellusten käytön. (Wilder 2020.) Tämä taas mahdollisti piratismiin ja emulaattorien käytön PSP:llä. Moni hankkikin PSP:n vain päästäkseen pelaamaan retropelejä kannettavassa muodossa.

Orkestraalisten pelisoundtrackien käyttö oli nyt myös yleistynyt. Konsoleissa oli nyt käytettävissä niin paljon muistia ja suoritusnopeuksia, että minkäänlaista rajaa ei enää käytännössä ollut äänenlaadun suhteen. Pelimusiikkia sävellettiin käyttäen digitaalisia VST-soittimia ja isompien budjettien peleissä saatettiin käyttää oikeita orkesteriäänityksiä. (Carroll 2022.) Ainoastaan heikompitehoissa käsikonsoleissa oli merkittäviä rajoituksia. Se, miltä pelisoundtrackien haluttiin kuulostavan, oli enää tyylikymys.

Kaikki seitsemännen sukupolven konsolit sisälsivät myös digitaalisen kauppapaikan (storefront), josta pystyi lataamaan sovelluksia ja demoja sekä ostamaan kokonaisia pelejä ja digitaalisia

versioita vanhemmista peleistä. (Devore 2016.) Nyt fyysisiä konsolipelejä ei tarvinnut enää ostaa perinteisestä kaupasta.

Wiille avattiin julkaisussa Virtual Console-niminen kauppapaikka, josta pystyi ostamaan Wiin Wii-Ware-pienoispeleiden lisäksi vanhoja pelejä lukuisilta eri alustoilta. Lähes kaikki Nintendon aiemmat alustat olivat tuettuja. Jopa Segan, Nintendon entisen pahimman kilpailijan, Mega Drive-, Master System- sekä Game Gear -pelejä julkaistiin uudelleen Virtual Console-alustalle. (Hart 2017, 21–22.)

Virtual Consolen ansiosta retropelaaminen tuotiin entistä suuremman yleisön ulottuville. Muistan itsekin tässä kohtaa innostuneeni valtavasti, kun pääsin pelaamaan yläasteikäisenä Super Nintendolle julkaistua Super Mario Worldia ensimmäistä kertaa vuosiin Wii-konsolin kautta. Tästä alkoi oma kiinnostukseni retropelaamista ja erityisesti retropelien soundtrackveja kohtaan, eikä innostus ole lakannut vielääkään.

2.3.6 2010 -ja 2020-luku

2010-luvulta eteenpäin suurimmat harppaukset ääniteknologiassa koskivat parempaa äänenlaatua, immersivisempiä surround-äänikokemuksia ja 3D-ääniä. Mahdollisuus julkaista pelejä digitaalisesti avasi myös täysin uudet horisontit indie-pelinkehittäjille.

Kahdeksas pelikonsolisukupolvi alkoi Nintendon julkaistua Nintendo 3DS-konsolinsa markkinoille vuonna 2011. 3DS oli edeltäjiensä lailla varusteltu kahdella näytöllä, tosin ylempi niistä näytti stereoskooppista kolmiulotteista kuvaa. 3DS:n sisäinen kauppa sisälsi myös Virtual Console-pelejä (Custodio 2020, 153).

Nintendo julkaisi seuraajan Wii konsolilleen vuonna 2012. Wii U:ssa uutta oli kosketusnäytöllinen Gamepad-ohjain, jota pystyi käyttämään myös pelin pelaamiseen ilman televisiota. Konsoli tuki digitaalista sekä analogista stereo-, mono- sekä 5.1 surround -ääntä. Se sai myöhemmin tuen Dolby Pro Logic II surround -äänelle. Wii U oli katastrofaalinen tappio Nintendolle, sillä se myi huomattavasti vähemmän kuin mikään Nintendon aiempi kotikonsoli. (Hopkins 2022, 183.)

Sonyn seuraava konsoli, PlayStation 4, julkaistiin vuosina 2013 ja 2014 kuten myös Microsoftin uusi Xbox One. PS4 oli ensimmäinen konsoli, joka tuli 4k-resoluutiota ja täysin digitaalisia ääniä.

Siinä oli myös äänimoduuli, joka mahdollisti äänichatin ja oman musiikin kuuntelun pelejä pelatessa. Se tuki 7.1 surround ääntä. (Mts. 186.) Xbox One oli ensimmäinen konsoli, joka tuki Dolby Atmos- ja DTS X 3D-ääniformaatteja. Se tuki myös 7.1 surround-ääntä ja oli taaksepäin yhteensopiva aiempien Xbox-julkaisuiden kanssa. (Mts. 187). Kirjoittamisen hetkellä PS4 on maailman neljänneksi myydyin konsoli (VGChartz n.d.).

Nintendo julkaisi Nintendo Switch-konsolin vuonna 2017 (Hart, 35). Switch on käsikonsolin ja kotikonsolin hybridi, jossa on tabletin kaltainen näyttö, johon on mahdollista kiinnittää Joy-Con ohjaimet molemmille puolille. Tabletin voi kiinnittää telakkaan, jonka avulla konsolin saa kiinni televisioon. (Hopkins 2020, 16.) Tämä osoittautui erinomaiseksi keksinnöksi, sillä kirjoittamisen hetkellä Switch on maailman kolmanneksi myydyin konsoli (VGChartz n.d). Switch on suorituskyvyltään Xbox Onea ja PS4:ää huomattavasti heikompi. Switchin kohdalla Nintendo hylkäsi aiemman Virtual Console-kaupan, mutta sen sijaan Nintendo tarjoaa kuukausimaksullista Switch Online-palvelua, jolla pääsee käsiksi verkkopelimahdollisuuksien lisäksi kasvavaan valikoimaan retropelejä eri alustoilta. (Nintendo Switch online classic games-kotisivut n.d.)

Aiemmin mainitut kauppapaikat helpottivat nyt paljon pienempien studioiden ja yksittäisten kehittäjien pelijulkaisuita, koska enää ei tarvinnut käydä neuvotteluita isompien julkaisijoiden kanssa. Vapaus julkaista ja kehittää pelejä valitsemallaan tavalla ilman, että isot firmat puuttuvat kehittäjien tekemiseen, oli myös suunnaton etu indie-pelien kehitykselle. 2010-luvun alkupuolella nähtiin myös ensimmäiset Kickstarter-hitit, joiden myötä entistä enemmän indie-pelejä saatiin kehitettyä ja julkaistua joukkorahoituksella. *Undertale* ja *Shovel Knight* ovat molemmat todella onnistuneita Kickstarter-projekteja. (Wang & Clarke 2020.)

Yhdeksäs konsolisukupolvi alkoi vuonna 2020 Microsoftin julkaistua Xbox Series X ja Series S-konsolinsa. Series X/S tukee 8k-resoluutiota sekä 3D Spatial Sound- sekä Dolby Vision- ja Dolby Atmos-ääniteknologiaa, jotka mahdollistavat laadukkaan algoritmeilla luodun surround-äänentoiston. Series X/S on taaksepäin yhteensopiva niin Xbox One -pelien, kuin myös 360- ja Xbox -pelienkin kanssa. (Xbox Series X/S verkkosivut n.d.)

Sony julkaisi PlayStation 5 -konsolin jouluna 2020 kilpailemaan Xbox Series X/S-konsoleita vastaan. PS5 tukee 8k-resoluutiota, Ray Tracing -teknologiaa, 7.1 surround-ääntä ja Tempest Engine -

moottorilla toimivaa ääntä. Tempest Enginellä on mahdollista erotella esimerkiksi yksittäisten sadepisaroiden äänet toisistaan. PS5 on taaksepäin yhteensopiva PS4-pelien kanssa. (Leadbetter 2020.)

2.3.7 Pelien uusintajulkaisuista, remasteroinneista ja uusioversioista

Väitän, että retropelien uudelleenjulkaisujen yleistymisen 2000-luvulta alkaen on vaikuttanut tiettytyyppisten retrohenkeä mukailevien pelien yleistymiseen, erityisesti indie-puolella ja sitä kautta vaikuttanut näiden pelien soundtrackien tyyliin. Ilman tämän päivän retropelikulttuuria tuskin olisi olemassa näin suurta valikoimaa retrohenkisiä pelejä ja soundtracceja.

Retropelien, retrokonsolien ja erityisesti uusioversioiden (remake) ja remasterointien julkaisutahti on kiihtynyt 2010-luvulla (Jokelin 2022).

Uusioversioita, kokoelmia ja remasterointeja alettiin markkinoida nostalgialla vasta 2010-luvulla. Esimerkiksi *Super Mario All-Stars* (1993) julkaistiin uudelleen juhlapainoksena Wiille vuonna 2010. Pelin mainoksissa näytetään taustalla aikuisia kertomassa heidän lapsuuden pelimuistoistaan ja lapsia pelaamassa vanhalla NES- tai Famicom -konsolilla alkuperäisen *Mario*-teeman soidessa. Dremelin ja Juckesin (2019, 11) mukaan Hutcheon (2000) kertoo, että nostalgia on korvannut termin ”ikäntynyt” (dated) kulutuskulttuurissa. Vanhoja pelejä ei enää nähdä ikääntyneinä ja huonompina kuten esimerkiksi 2000-luvun alussa, jolloin graafinen suorituskyky oli kaikki kaikessa.

Activision julkaisi vuonna 2017 kokonaan uudelleenrakennetut versiot 90-luvulla suositusta Naughty Dogin kehittämästä *Crash Bandicoot* -trilogiasta. Laadultaan vaihtelevia *Crash*-tasohyppelypelejä oli julkaistu alkuperäisen trilogian jälkeen, mutta ne eivät enää olleet alkuperäisen kehittäjän tekemiä. Trilogian saaman suosion johdattamana Activision julkaisi uuden numeroidun *Crash*-pelin, *Crash Bandicoot 4: It's About Time*, vuonna 2020. Pelin nimi on ovela viittaus pelin aikamatkustus-teemaan ja siihen, että sarjan vanhemmat fanit ovat odottaneet neljättä numeroitua peliä miltei kaksi vuosikymmentä. (Gramenz 2020.)

Vanhoille pelikonsoleille julkaistaan vielä uusia pelejä homebrew-piireissä. NES-konsoli on saanut viimeisen vuosikymmenen aikana useita uusia, fyysisenä julkaistuja pelejä. Esimerkiksi NESdev -foorumilla järjestetään vuosittain kilpailu, jossa on tarkoitus tehdä uusia NES-pelejä. (Nesdev n.d.)

Uudelleenjulkaisut ja emulaattorit palvelevat vanhojen pelien pitkäaikaisten fanien lisäksi myös uusia pelaajia (Donnelly ym. 2014, 183; Stevens 2008, 23).

Ilman uudelleenjulkaisuja vanhoihin peleihin käsiksi pääsy olisi vaikeampaa. Uudelleenjulkaisujen kautta vanhat pelit ja niiden pohjalta tehdyt ”henkiset jatko-osat” ovat saaneet uutta yleisöä nuoremasta pelaajakunnasta. Tämän tyyliset pelit luottavat nostalgian tunteen voimaan, jolla myös vanhemmat pelaajat on saatu kiinnostumaan näistä peleistä (Custodio 2020, 19). Hyvä esimerkki tästä on aiemmin mainittu *Undertale* (2015) -peli, joka on tekijänsä Toby Foxin mukaan inspiroitu-
nut vahvasti *Earthbound* (1995) -pelistä ja *Mother*-pelisarjasta. *Undertalen* ympärille on muodostunut valtavan suuri fanikunta kaiken ikäisistä pelaajista. Fanipiirin sisällä luodaan valtavia määriä fanisisältöä; fanipelejä, taidetta, kertomuksia (fan-fiction) ja ennen kaikkea musiikkia sovitusten ja alkuperäisten kappaleiden muodossa. (Newcombe 2022, 7.)

Yksittäiset fanien luomat musiikkisovitukset ovat keränneet satoja miljoonia näyttökertoja. Kirjoittamisen hetkellä *Sans and Papyrus Song – an Undertale Rap Song by JT Music “To The Bone” [SFM]* -videolla on 135 miljoonaa näyttökertaa YouTubessa. (*Sans and Papyrus Song – an Undertale Rap Song by JT Music “To The Bone” [SFM]* 2016.)

2.4 Mitä nostalgia on?

I wish those days could come back once more

Why did those days ever have to go?

I wish those days could come back once more

Why did those days ever have to go?

'Cause I love them so. (I Wish - S. Wonder 1976.)

Jokainen meistä varmasti kokee olonsa nostalgiseksi aika ajoin. Nostalgialla tarkoitetaan usein kaihoisaa tunnetta, joka ilmenee esimerkiksi itselle merkityksellisiä lapsuusmuistoja muistellessa tai vanhan koulupaikan ohi kävellessä. Moni varmasti muistelee omaa lapsuudenkotia, koulu -tai opiskeluaikaansa, vanhoja ystäviä tai lapsuuden suosikkileluja kokien muistojen kautta vahvaa nostalgian tunnetta. (Reid, Green, Wildschut ja Sedekides (2014, 2–3.) Tunne usein yhdistetäänkin usein johonkin menetetyn tai tavoittamattoman asian kaipuuseen ja voidaan nähdä negatiivisenakin tunteena.

Vaikka nostalgiaa on tutkittu varsin kauan ja laajalti, emme vielä tiedä varmuudella sen perimmäistä tekijää tai edes sitä, miksi ihminen kokee nostalgiaa. Tiedämme kuitenkin termin alkuperän ja historiaa sekä joitakin nostalgian positiivisia ja negatiivisia vaikutuksia. Nostalgian koke-
mista voidaan käyttää hyödyksi taiteissa ja se on myös onnistuttu kaupallistamaan (Donnelly ym. 2014, 183). Käsittelen tässä kappaleessa hieman nostalgian historiaa ja nostalgiaan liittyviä seikkoja, jotka ovat aiheeni kannalta relevantteja.

Vaikka nostalgian tunne on aina ollut olemassa huolimatta ajasta ja paikasta, tuntemamme termille keksittiin vasta suhteellisen myöhään. Sana *nostalgia* tarkoitti alun perin koti-ikävä. Se otettiin käyttöön sveitsiläisen lääkärin, Johannes Hofnerin toimesta vuonna 1600. Hän myös määritteli nostalgian sairaudeksi. Sairauden oireita olivat mm. jatkuva kodin ajatteleminen, nälän - ja janontunteen menettäminen, ahdistus, sydämen rytmihäiriöt sekä kuumeilu. (Routledge 2015, 5–6.) *Nostalgia*-sana tulee kreikankielisistä sanoista *nostos* ja *algos*, jotka tarkoittavat kotiinpaluuta ja tuskaa. Koti-ikävä ilmeni Hofnerin tarkkailemilla sveitsiläisillä sotilailla ja se saattoi olla niin intensiivistä, että sotakentillä sillä oli sotilaille jopa kuolettavia seurauksia. Nostalgian tunteen laukaisi sotilailla esimerkiksi heidän kotimaastaan peräisin oleva musiikki. Kaikkea nostalgiaan liittyvää pyrittiinkin välttelemään. (Dremel & Juckes 2019, 9; Routledge 2015 5–6.) Musiikin voidaan todeta olevan vahva lähde nostalgialle.

Tästä hieman synkästä menneisyydestä huolimatta nostalgian tunne voi olla myös positiivinen kokemus. Kolmivuotisessa Pelimusiikkiin kiinnittyneet maailmat -hankkeessa tutkittiin pelien kokemista ja merkityksiä pelimusiikkimuistojen kautta. (Jokelin 2022.) Tutkimukseen osallistuneet kertoivat pelimusiikin tuovan arkiseen elämään turvan tunnetta lapsuudesta, voiman tunteita vaikeissa tilanteissa ja suorituksissa sekä yhtenäisyyden tunteita konserttitilanteissa. Eräs tutkimukseen osallistunut myös kirjoitti saaneensa pelimusiikista apua koulukiusaamisesta selviytymisessä. (Ti dii! Pelimusiikin muisteleminen nostaa mieleen lapsuuden kultamaan ja pelastaa jopa ihmishenkiä 2022.)

Jokelinin (2022) mukaan vanhojen videopelien musiikki saattaa edustaa kuulijalleen lapsuuden vapautta ja seikkailua. Pelimusiikkimuistot voivat tuoda mieleen esimerkiksi lapsuuden pelisessiot vanhan kuvaputkitelevisiion ääressä perheenjäsenten tai ystävien kanssa. Muistelu saattaa tuoda turvaa nykypäivän arjen harmauteen. (Ti dii! Pelimusiikin muisteleminen nostaa mieleen

lapsuuden kultamaan ja pelastaa jopa ihmishenkiä 2022.) Sedekides, Leunissen sekä Wildschut (2021) kertovat, että musiikin herättämät nostalgian tuntemukset lisäävät ihmisessä elämän merkityksen tunnetta, nuoruuden tunnetta, optimismia ja itsevarmuutta.

Nostalgia voidaan nähdä aivojen suojamekanismina, joka auttaa ihmistä suoriutumaan vaikeissa tilanteissa. Dremelin & Juckesin (2019, 11) mukaan Pickering ja Keigthley (n.d.) määrittävät, että nostalgia voi antaa turvan tunnetta menneisyydestä, jotta nykyisyyden epävarmuuksia olisi helpompi kestää.

Kappaleen alussa siteerattu Stevie Wonderin kappale I Wish (1976) kiteyttää mielestäni nostalgisen menneisyyden kaipuun täydellisesti; lapsuuden kulta-ajan tapahtumiin halutaan palata ja niitä muistellaan kaihoisasti.

2.4.1 Nostalgia peleissä

Tänä päivänä on esimerkiksi videopelien tai musiikin välityksellä mahdollista kokea nostalgiaa asioista tai paikoista, joita ei ole itse omassa menneisyydessään kokenut (Donnelly ym. 2014, 183).

Yksi upeimmista nostalgian kokemuksen pohjalle rakennetuista peleistä on mielestäni Square-Enixin peli *Final Fantasy IX* vuodelta 2000. Pelin kehittäjät rakensivat pelin muistuttamaan temaattisesti aiempia vanhempia pelisarjan osia, ikään kuin sarjan kotiinpaluiksi. Peli sijoittuu keskiaikaiseen miljööseen ja siinä on paljon viittauksia aiempiin sarjan peleihin, millä on haettu pelaajilta nostalgisia reaktioita. (Mts. 184.) Käsittelen kyseistä peliä vielä Nostalgia pelimusiikin sävellyksessä -kappaleessa.

Olen varma siitä, että nostalgia on suuri tekijä siinä, miksi retropelit ja niiden musiikit ovat niin suosittuja. Nostalgian merkitystä ja tärkeyttä ihmiselle todistaa myös nostalgisen pelimusiikkisävellyksen suosio internetissä, mitä käsittelen seuraavassa kappaleessa.

2.5 Nostalgia ja pelimusiikki

Nostalgian ja musiikin yhteys on selvää, joten voidaan ajatella, että sama koskee myös nostalgiaa ja pelimusiikkia.

Moni pelisäveltäjä on aloittanut uransa julkaisemalla remiksejä ja sovituksia pelimusiikkikappaleista esimerkiksi YouTubessa, aiemmin mainitulla OverClocked Remix -sivulla tai muulla vastaavalla pelimusiikin sovituksien jakamiselle tarkoitettulla alustalla. (Andrews, 2011.)

Nykyisten retrohenkisten pelien soundtrackeissa kuulee paljon vaikutteita suosituimpien vanhojen pelien soundtrackeista. Hyvänä esimerkkinä tästä aiemmin mainittu indie-roolipeli *Undertale*. Toby Fox on säveltänyt pelin soundtrackin käyttäen omien suosikkipeliensä soundfontteja sekä niiden säveltäjien tyyliä ja manereita. Näihin pelisarjoihin kuuluu mm. *Mother-*, *Touhou project-*, *Final Fantasy-*, *Katamari-*, *Chrono-*, *Kirby-* sekä *Kingom Hearts -*pelisarjat. (Fox n.d.)

Käytän tässä työssä uusista, retropelien tyyliä mukailevista peleistä termiä retrohenkinen. Retrohenkisissä tasoloikkapeleissä kuulee vaikutteita eri vuosikymmenien klassisista Koji Kondon säveltämistä Nintendon *Super Mario* -peleistä, Manami Matsumaen säveltämistä *Mega Maneista* ja Seigan *Soniceista*, joissa säveltäjinä ovat olleet mm. Jun Senoe ja Masato Nakamura.

Retrohenkisissä roolipeleissä kuullaan Nobuo Uematsun, Yasunori Mitsudan, Yoko Shimomuran ja Motoi Sakuraban *Final Fantasyiden*, *Chrono Triggerin*, *Tales* -pelien ja muiden klassikkoroolipelien inspiroimaa musiikkia. Näitä säveltäjiä on taas usein inspiroinut vanha klassinen musiikki, 70-luvun progressiivinen rock, hard rock, fuusiojazz, folk-musiikki sekä kokeellinen elektroninen -ja klassinen musiikki myöhemmiltä vuosikymmeniltä (Yasunori Mitsuda - 2003 Composer Interview 2003). Erityisesti Yellow Magic Orchestra ja hiljattain edesmennyt Ryuichi Sakamoto on ollut varmasti monelle japanilaiselle pelisäveltäjälle ja pelinkehittäjälle inspiraation lähde. *Ace Attorney* -pelisarjan päähenkilön alkuperäisen japaninkielisen nimen ”Ryuichi Naruhodon” kerrotaan olevan kunnianosoitus säveltää kohtaan pelin kirjoittaja Shu Takumilta. Masakazu Sugimori sävelsi Phoenix Wright: *Ace Attorney* (2001) -pelin *Court Begins* (2001) -kappaleen Sakamoton *Thousand Knives* (1978) -kappaleen intron sointukulun päälle. (What do Ryuichi Sakamoto and *Ace Attorney* have in common? 2016.)

Indie-pelien suosioon nousu vuodesta 2005 on myös työllistänyt paljon uusia pelisäveltäjiä. Nykyään pelimusiikkia ammatikseen säveltävä freelancer Jake Kaufman perusti pelimusiikkiremikseille omistetun VGMix -nettisivun vuonna 2002. Tätä ennen Kaufman oli säveltänyt musiikkia vain muutama peliin ja oli ollut mukana harrastuspiireissä, mutta sivuston avaamisen jälkeen Kaufman

palkattiin säveltämään yhä useammin kaupallisiin peleihin. Kaufman onkin säveltänyt Cavelle, Capcomille, WayForwardille sekä THQ:lle. Hänen tunnetuimpia töitään ovat mm. *Shantae*-pelisarjan soundtrackit sekä *Shovel Knight* (2014) ja *Duck Tales: Remastered* (2013) -pelien soundtrackit. Kaufman luo musiikkia, jossa on käytetty elementtejä chiptune-musiikista sekä jazzista, funkista, rockista ja pop-musiikista. *Shantae and the Pirates Curse* (2014) -pelin soundtrack on erinomainen esimerkki tästä. *Shovel Knightin* soundtrack on luotu käyttäen Famitracker-sovellusta, joka emuloi 8-bittisen NES-konsolin äänipiiriä. Kaufman listaakin Nintendoworldreportin haastattelussa inspiraation lähteikseen mm. *Kirby*-sarjan, *Castlevania*-sarjan, *Final Fantasy* -sarjan ja *Mario Kart* -sarjan. (Andrews 2011.)

Myös aiemmin mainittu palkittu indie-pelinkehittäjä ja säveltäjä Toby Fox aloitti säveltäjän uraansa säveltämällä musiikkia *Earthbound* (1994) -pelin rom-hackiin. Myöhemmin hän sävelsi musiikkia *Homestuck* (2009) -webcomisiin ja lopulta *Undertale*-peliin, jonka hän itse myös kehitti ja julkaisi. *Undertalen* käsittämättömän suosion myötä hänen sävellyksiään on kuultu Nintendon julkaisemissa *Super Smash Bros. Ultimate* (2018) -pelissä ja *Pokémon*-sarjan uusimmissa pääosissa *Pokémon Scarlet* (2022) sekä *Pokémon Violet* (2022) (Van Allen 2022).

2.5.1 Vain nettivillityksiä?

Ovatko nostalgiset pelimusiikkivideot ja netissä kiertävät musiikkimeemit vain ohimeneviä nettivillityksiä, vai onko niillä kuitenkin joku suurempi merkitys? Nostalgiaa käsittelevässä kappaleessa tuli ilmi, että nostalgisen pelimusiikin kuuntelemisella on positiivisia psyykkisiä vaikutuksia. Voidaankin todeta, että tällä todennäköisesti on jokin merkitys. Käsittelem tässä kappaleessa internetin osuutta pelimusiikkinostalgian kulutukseen.

Jokelin (2022) kertoo pelimusiikin nostalgiaa koskevassa julkaisussa myös seuraavasti: ”pelimusiikin muisteloissa on nähtävissä myös vahvaa jakoa entisaikojen ja ”nykyaikakauden” peleihin. Molemmat aikakaudet ovat olleet pelaajille merkityksellisiä, mutta etenkin 1980–90-lukujen pelit ja äänet edustavat monelle kaihomielisen romanttisesti muisteltua kadonnutta aikaa.” (Ti dii! Pelimusiikin muisteleminen nostaa mieleen lapsuuden kultamaan ja pelastaa jopa ihmishenkiä 2022).

Pelimusiikkiin liittyvää nostalgista sisältöä ja nostalgiseen pelimusiikkiin liittyviä trendejä ilmestyy aika ajoin internetin keskustelupalstoille, Twitteriin sekä YouTubeen (Bonthuys 2022).

Pelikappaleiden remiksaus on myös suosittua pelien fanipiireissä (Collins 2008, 118). Yksi mielestäni upeimmista pelimusiikkiin liittyvistä YouTube-kanavista on SilvaGunner. Se on kollektiivi muusikoista ja sisällöntuottajista, jotka julkaisevat kanavalla ”high quality rips” -versioita, eli korkealaatuisia rippejä pelimusiikkikappaleista. Varsinaisen pelimusiikkikappaleen sijaan videolla kuullaan yleensä remiksi, parodia tai usean kappaleen ”mashup”-sovitus, jossa esimerkiksi *Super Mario World (1990)* -pelin *Overworld*-teema (1990) on sovitettu kuulostamaan *Kiviset ja Soraset TV (1969)* -sarjan tunnusmusiikilta. Kanavalla on tällä hetkellä yli 500 000 tilaajaa (SilvaGunner YouTube-kanava n.d.).

YouTubessa on myös viime aikoina ollut kovassa suosiossa 90-luvun lopun sekä 2000-luvun alun retrofuturistinen audiovisuaalinen estetiikka, jonka keskiössä on ollut PlayStation-pelien tunnusomainen jungle- sekä DnB-tyylinen konemusiikki (Martinez 2023).

Nostalgian pohjalta on myös kehitetty kokonaan omia musiikkigenrejä, jotka ovat olleet internetissä suuressa suosiossa. Suosituin näistä lienee Vaporwave alagenreineen, joihin liittyy myös vanhojen videopelien ja niiden soundtrackien estetiikka. (Paananen 2019.)

Pelien ja pelimusiikin historiaa käsittelevässä kappaleessa mainitun Game Boy Advance -käsikonsolin elinaikana sen pelien huonoa grafiikkaa ja äänenlaatua ei arvostettu, mutta nyt nämä heikkolaatuiset ja suttuiset pikseligrafiikat sekä pelimusiikit ja ääniefektit ovat keränneet arvostusta postuumisti, myös nostalgian valossa. GBA:n audiovisuaalisella tyyllillä on julkaistu musiikkia ja taidetta. (Collins 2008, 76.) Outoihin, kummallisiin ja erikoisiin peleihin sekä niihin liittyvään taiteeseen ja musiikkiin erikoistuneella suosituilla YouTube-kanava ThorHighHeelsillä on kirjoittamisen aikaan n. 150 000 tilaajaa. (ThorHighHeels YouTube-kanava n.d.)

Retropelisisältöä YouTubessa esittelevät kanavat, kuten Angry Video Game Nerd, ja aloittelevat Let’s Play-sisältöä luovat kanavat saavuttivat valtavaa suosiota alkaen 2000-luvun puolivälistä alkaen (nimimerkki Guren 2022; Hartikainen 2022).

Mielestäni voidaan olla varmoja siitä, että sosiaalisen median suosio on ollut peleihin liittyvän fanikulttuurin leviämisen edellytys. *Undertale*-pelin fanikunnan kaltaisen kansainvälisen ilmiön syntyminen ei olisi voinut tapahtua ilman internetiä ja sosiaalista mediaa. Väitän myös, että emme

kuulisi nyt peleissä näin monipuolista musiikkia ilman YouTubea tai muita sosiaalisen median alustoja, jossa pelimusiikkisisältöä jaetaan ja kuunnellaan.

Kuten nostalgiaa käsittelevässä kappaleessa tuli ilmi, ihminen haluaa kokea uudelleen nostalgiseksi kokemansa menetetyt asiat ja ajan. Tästä voidaankin päätellä, että esimerkiksi internetiin ladattu retropelimusiikkisisältö on erittäin hyvä tapa päästä kokemaan vanhoja muistoja uudelleen. Tämä voi myös selittää sen, miksi nostalgivoittoista sisältöä on niin paljon saatavilla internetissä. Nostalgia-rikkaan sisällön suurta kulutusta puoltaa mielestäni myös viimeaikainen COVID-19-pandemia ja epävakaa globaali geopoliittinen tilanne. Ihmiset hakevat turvaa itselleen tärkeistä lapsuuden peleistä ja muistoista, joita pelimusiikkisisällön kautta pääsee kokemaan yhä uudelleen ja uudelleen.

2.6 Pelimusiikin säveltämisestä

Pelisäveltäjä Henri Tikkanan (Tikkala, 2023b) mukaan pelisävellyks ei eroa sinällään muusta säveltämisen luovasta prosessista mitenkään, mutta pelin konteksti määrittää kuitenkin sen, millaista musiikkia siihen täytyy säveltää. Siinä missä taidemusiikin kirjoittaja tai laulaja voi tehdä mitä haluaa, pelisäveltäjä työskentelee pelinkehittäjälle ja/tai ohjaajalle ja palvelee heidän visiotaan.

2.6.1 Nostalgia pelimusiikin säveltämisessä

Nostalgiaa voidaan myös käyttää työkaluna pelimusiikin sävellyksessä. Vaikka työni tarkoituksena on kyselyn avulla selvittää, miten pelisäveltäjät ovat käyttäneet nostalgiaa työkaluna pelisävellyksissä, on mielestäni perusteltua käsitellä asiaa hieman omassa luvussaan.

Donnellyn ja muiden (2014, 187–188.) mukaan *Final Fantasy* -pelin säveltäjä Nobuo Uematsu (n.d.) kertoo käyttäneensä useasti nostalgiaa inspiraation lähteenä säveltäessään pelien musiikkia, erityisesti säveltäessään *Final Fantasy IX* -peliä. Uematsu kertoi ottaneensa peliä varten paljon vaikutteita keskiaikaisesta eurooppalaisesta musiikista (barokki sekä renessanssi) ja vanhoista saksalaisista linnoista.

Pelin teemakappale on myös nimeltään *A Place to Call Home* ja joissain yhteyksissä *The Place I'll Return to Someday* (2000). Eli *paikka, jota kutsua kodiksi tai paikka, johon palaan vielä jokin päivä*.

Pelin käynnistyksen yhteydessä esitetty ”tunnari”, jossa kappale soi, on myös rakennettu herättämään pelaajassa nostalgisen reaktion. Vaikka pelisarja ei olisi ennestään tuttu, lasten satumaailman ja piirrettyjen kaltainen miljöö on rakennettu siten, että se herättäisi pelaajassa lapsuudenmuistoja ja kaipuuta. Pelin jo entuudestaan tunteville pelaajille tunnari tarjoaa vanhaa tuttua *Final Fantasy* -henkeä, jota kaksi aiempaa sci-fi-fantasiaa ja modernia tematiikkaa käsittelevät pelit eivät välttämättä tarjonneet. Kappale on myös sävelletty nokkahuilutriolle vahvistamaan vaikutusta renessanssitunnelmasta. (Mts. 183–185, 188–189.)

Uematsu on myös käyttänyt sävellyksissään paljon viittauksia aiempien pelien sävellyksiin. *Chocobo*-teema (1990), *Moogles*-teema (1992) sekä pelisarjan yhteinen teemakappale *Prelude* (1987) esiintyvät lähes jokaisessa *Final Fantasy* -pelissä. Donnellyn ja muiden (2014, 187) mukaan tällaisten viittausten käyttö lisää nostalgian kokemuksia.

Chiptune-musiikki on myös todella tehokas tapa herättää nostalgian tunteita pelaajassa tai kuulijassa, varsinkin jos pelaaja on lapsuudessaan pelannut vanhoja videopelejä, joissa musiikki on luotu äänisiruja käyttäen. Monessa retrohenkisessä pelissä onkin paljon chiptune-saundia sisältävä soundtrack. Kappaleessa voidaan käyttää FM-syntetisaattorin tai Super Nintendon äänisirun MIDI-saundeja elementteinä, tai kappale voidaan säveltää kokonaan käyttäen kyseistä teknologiaa. Hyvänä esimerkkinä tästä on aiemmin mainitut Jake Kaufmanin soundtrackit *Shantae*-peleistä sekä *Shovel Knightistä* (Andrews 2011).

Tästä voidaan päätellä, että varmasti moni muukin säveltäjä on käyttänyt nostalgiaa työkaluna säveltäessään pelimusiikkia.

3 Tutkimuksen tarkoitus, tavoitteet ja tutkimuskysymykset

Tutkimukseni tavoitteena on selvittää, käyttävätkö pelisäveltäjät nostalgiaa inspiraation lähteenä pelimusiikkia säveltäessään ja miten pelisäveltäjät ovat käyttäneet sitä säveltäessään. Tarkoitukseni on myös kerätä kyselyn avulla lista mahdollisista työkaluista, joita pelisäveltäjä voisi hyödyntää omassa sävellystyössään. Nostalgian ja pelimusiikin yhteyksiä on jo todistettu olevan olemassa, mutta minua kiinnostaa vielä etsiä uusia mahdollisia yhteyksiä näiden väliltä. Tutkimuksen tuloksia voitaisiin myös käyttää avuksi esimerkiksi sävellyksen tai sovellettuna instrumenttien opetuksessa.

Nostalgiaa ja pelimusiikkia on tutkittu jonkun verran, myös Suomessa. Jokelinin (2022) artikkelissa Tuuri, Koskela, Vahlo ja Tissari (2020) kertovat tutkineensa pelimusiikkinostalgian psyykkisiä vaikutuksia ihmisen hyvinvointiin. Nostalgian käyttöä työkaluna, apuna tai inspiraation lähteenä pelimusiikin sävellyksissä ei kuitenkaan ole vielä tutkittu laisinkaan. Aikaisemmista tutkimuksista ja töistä on ollut suunnaton apu nostalgian ja pelimusiikin ymmärtämisessä. Nämä toimivatkin hyvänä johdatuksena ja pohjana tutkimukselle.

Tutkimalla asiaa toivon saavani selville pelisäveltäjien metodeja ja tapoja, jolla nostalgiaa käytetään. Tutkimuskysymykseksi muodostui seuraava kysymys:

Miten pelisäveltäjien nostalgian käyttö ja omat nostalgiset muistot tai -tuntemukset ilmenevät inspiraationa sävellyksissä?

4 Tutkimuksen toteuttaminen

Tässä opinnäytetyössä teetettiin tutkimus, jossa selvitettiin videopelisäveltäjien nostalgian kokemuksia ja nostalgian käyttöä apuna tai työkaluna pelimusiikin sävellyksessä. Tutkimus toteutettiin laadullisena tutkimuksena kyselyn avulla maalis-toukokuussa 2023.

4.1 Tutkimusmenetelmä

Käytin tutkimuksessani laadullisen tutkimuksen menetelmää.

Tuomen ja Sarajärven (2008, 98) mukaan "laadullisessa tutkimuksessa pyritään kuvaamaan jotain ilmiötä tai tapahtumaa, ymmärtämään tiettyä toimintaa tai antamaan teoreettisesti mielekäs tulkinta jollekin ilmiölle."

Saarinen-Kauppinen & Puusniekka (2006) mukaan Töttö (2004) tuo esille sen, että kaikki tutkimus on vain pinnan raapimista, sillä tutkimuksella ei koskaan voi saavuttaa ilmiötä kokonaisuudessaan. Jos tutkimus kuitenkin suunnitellaan ja toteutetaan hyvin ja tarkastellaan tuloksia useasta eri näkökulmasta, on mahdollista saada monipuolista tietoa ja lisätä ymmärrystä ilmiön syy-seuraussuhteista ja luonteista.

Aineistonkeruumenetelmänäni toimi kysely. Kysely toteutettiin sähköistä Webropol-palvelua käyttäen. Kaikki kyselyn kahdeksan kysymystä on kirjoitettu sekä suomeksi että englanniksi. Tuomen ja Sarajärven (2018, 84) mukaan ihmiseltä on järkevintä kysyä asiasta, jos haluamme tietää, miten hän ajattelee tai miksi hän toimii niin kuin toimii. Tuomen ja Sarajärven (mts. 85) mukaan Eskola (n.d.) määrittelee kyselyn menettelytavaksi ”jossa tiedonantajat täyttävät heille esitetyn lomakkeen joko valvotussa ryhmätilanteessa tai kotonaan”. Haastattelussa haastateltaisiin yhtä henkilöä kerralla suullisesti ja vastaukset kirjattaisiin sitten ylös (mts. 85). Valitsin tutkimusmenetelmäkseni kyselyn, koska kyselyn avulla olisi mahdollista saada helpommin vastauksia myös kansainvälisiltä tahoilta. Kyselyn luotettavuutta tutkimusmenetelmänä on kyllä kritisoitu (mts. 84), mutta riittävän hyvällä valmistautumisella ja asiantuntemuksella pystyy tuottamaan tarpeeksi luotettavan kyselyn. Kyselyssäni oletin, että vastaaja ymmärtäisi kaikki annetut kysymykset. Testasin kyselyä ystäväilläni ja ohjaajallani, jotta mahdollisilta kysymysten väärinymmärryksiltä vältyttäisiin.

Valitsin Webropol-alustan kyselylleni, koska vastaukset tulisivat minulle suoraa PDF-muodossa sähköpostiini, josta täytetyt lomakkeet on helppo arkistoida talteen myöhempää analyysiä varten. Webropolin joustavuus vaikutti myös valintaani.

4.2 Aineiston keruu ja kuvaus

Haluttuun lopputulokseen päästiin toteuttamalla kysely, jossa vastauksia saatiin suoraan pelisäveltäjiltä.

Loin lyhyen, mutta ytimekkään kyselyn, sillä pitkällä kyselyllä saattaisi olla negatiivista vaikutusta osallistujamäärään (liite 1). Kyselyyn vastaaminen saisi kestää myös vain n. 10–15 minuuttia. Ylipitkä kysely saattaisi karkottaa vastaamishaluja (Saarinen-Kauppinen & Puusniekka 2006). Lopullinen kysymysten määrä oli yhdeksän. Vastaajalla olisi siis yli minuutti aikaa vastata yhteen kysymykseen. Todellisuudessa aikaa olisi hieman enemmän, sillä kaksi kysymyksistä oli kyllä/ei -valintakysymyksiä. Lisäsin kyselyn loppuun vielä mahdollisuuden vapaalle sanalle.

Lomaketutkimusta tehdessä pitää pyrkiä tutkimusongelman kannalta kattavaan, mutta tarpeeksi yksinkertaiseen ja helposti ymmärrettävissä olevaan kysymysten asetteluun (mts.).

Tein kyselyn käyttäen Webropol-sivustoa, johon olen saanut käyttöoikeudet Jyväskylän Ammatti-korkeakoulun kautta. Webropolin käyttö mahdollistaisi juuri sellaisen kyselyn luomisen, kuin tutkimukseni vaatisi. Loin kyselyn kahdella kielellä, suomeksi ja englanniksi. Mielestäni näin kansainvälisesti laajaan aiheeseen olisi mahdotonta pureutua, jos olisin rajoittanut kyselyn vain suomenkielisille. Tämä kannatti, koska valtaosa vastaajista vastasi englanniksi.

Järjestin kysymykset siten, että vain kaksi kysymystä näkyisi samalla sivulla samanaikaisesti, jotta kysely olisi selkeämpi ja vastaaja ei etukäteen alkaisi miettiä vastauksia seuraaviin kysymyksiin. Kysymykset on myös listattu ylhäältä alaspäin selkeyden lisäämiseksi. Selkeyttä edesauttaa myös se, että kaikkiin sivun kysymyksiin täytyy vastata, jotta pääsee etenemään seuraavalle sivulle. Pyrin asettamaan kysymykset loogiseen järjestykseen, sillä sekin helpottaisi vastaamista. (Mts.)

Kyselyyn tuli sekä strukturoituja kyllä/ei-kysymyksiä että avoimia kysymyksiä. Suurin osa kysymyksistä oli avoimia, sillä tietoa halutaan vastaajilta itseltään (mts).

Sovin ohjaajani kanssa vastausten minimimääräksi kuusi kappaletta. Vasta tämän täytyessä tutkimustyön voisi aloittaa. Suurin este suuren vastaajamäärän saavuttamiseen oli vähäinen aika, joten oli perusteltua tehdä tutkimus näin pienellä osallistujamäärällä. Tuomen ja Sarajärven (2018, 98) sekä Eskolan ja Suorannan (2014) mukaan merkittävää ei ole se, kuinka suuri aineisto on, vaan se kuinka kestäviä ja laadukkaita tulokset ovat.

Kyselyssä on kuusi avointa kysymystä ja kaksi strukturoitua kysymystä, joissa on vaihtoehtoina kyllä tai ei. Kyselyssä on lisäksi viimeisenä kohtana ns. Vapaa sana. Ajattelin tämän olevan hyvä lisä tutkimukseen, sillä se saattaa tuottaa odottamattomia vastauksia tai palautetta. Kyselyyn osallistuvien määrää ei voinut tietää ennalta, sillä kyselyä jaettiin myös julkisilla kanavilla.

Saadessani kyselyn valmiiksi aloitin prosessin sen jakamiseksi. Julkaisin kansainvälisellä Reddit-sivustolla usealla pelinkehittäjille ja pelisäveltäjille tarkoitetuilla ns. sub-reddit-sivuilla päivityksen, jossa oli ohessa myös kirjoittamani saatekirje sekä linkki luomaani kyselyyn (liite 1; liite 2). Lähetin saatekirjeen sisältämän viestin myös pelinkehittäjien ja säveltäjien eri Discord-keskustelupalvelun palstoille, joissa on muutamista sadoista muutamiin tuhansiin jäseniin. Jaoin kyselyn linkkiä myös tuttavilleni ja ystävilleni, joiden tiedän joko säveltäneen joskus pelimusiikkia tai jotka ovat

ammatiltaan pelisäveltäjiä. Pyysin heitä myös jakamaan linkkiä eteenpäin omille säveltäjäystävillään ja tutuilleen. Sain kyselyyn kahdeksan vastausta, mutta kaksi vastauslomaketta sisälsivät identtiset vastaukset kahteen aiempaan lomakkeeseen, joten lopullinen vastausten määrä oli kuusi kappaletta.

4.3 Eettisyys

Tutkimusta tehtäessä noudatettiin tutkimuseettisen neuvottelukunnan TENK:n Hyvää tieteellistä käytäntöä, HTK:ta, jossa tutkijat ja tieteelliset asiantuntijat

- *noudattavat tiedeyhteisön tunnustamia toimintatapoja: rehellisyyttä, yleistä huolellisuutta ja tarkkuutta tutkimustyössä tulosten tallentamisessa ja esittämisessä sekä tutkimusten arvioinnissa...*
- *soveltavat tieteellisen tutkimuksen kriteerien mukaisia ja eettisesti kestäviä tiedonhankinta, - tutkimus- ja arviointimenetelmiä...*
- *ottavat huomioon muiden tutkijoiden työn ja saavutukset asianmukaisella tavalla...*
- *tutkimus on suunniteltu, toteutettu ja raportoitu yksityiskohtaisesti ja tieteelliselle tiedolle asetettujen vaatimusten edellyttämällä tavalla*

Tuomen ja Sarajärven (2018, 150–151) mukaan TENK (2012).

Tutkimus toteutettiin noudattaen yllä mainittuja aiheellisia ja eettisiä toimintatapoja. Kyselyyn osallistuminen oli anonyymiä, ilmaista ja täysin vapaaehtoista. Kysely luotiin huolellisesti siten, että vastauksista ei mitenkään pysty päättämään vastaajan henkilöllisyyttä, työ- tai opiskelupaikkaa, asuinsijaa tai mitään muuta, mistä vastaajan henkilöllisyyden tai identiteetin voisi mitenkään päätellä. Kyselyyn osallistuminen ei vaatinut henkilötietojen, puhelinnumeron tai muun arkaluontoisen tiedon jakamista. Kyselyssä ei ollut kysymyksiä, mihin vastaamisen voisi aiheuttaa harmia vastaajalle. Kaikki tämä kerrottiin haastateltaville saatekirjeessä. Alle 15-vuotias ei saanut osallistua kyselyyn ilman vanhemman suostumusta. Tyyliiltään asiattomat tai loukkaavat vastaukset karraitettiin ja jätettäisiin myös pois tuloksista.

Koko tutkimukseni pohjautuu oletukselle, että kaikki tutkimukseen osallistuneet ovat vastanneet rehellisesti. Jos vastauksista ilmenisi kohtia, jotka herättäisivät epäluottamusta, jättäisin sellaiset vastaukset huomioimatta.

Nostalgia ja muistot sinällään ovat hyvin henkilökohtaisia, ja jos vastaaja on sisällyttänyt vastaukseen jotain todella henkilökohtaista ja haluaa välttämättä jakaa vastauksen sellaisenaan, olen katsonut parhaaksi sensuroida vastauksesta arkaluontoiset kohdat pois niin, että vastauksessa kuitenkin säilyy alkuperäinen tarkoitus.

Vaikka kyselyyn olisi voinut osallistua kuka vaan, siihen tuskin vastasi kukaan, joka ei aiheesta jostain tietäisi. Jos vastauksista kuitenkin ilmenisi puutteita tai niistä kävisi selväksi vastaajan tietämättömyys, karsittaisiin puutteelliset vastaukset pois tuloksista.

Rajasin kyselyn nettilinkin jakamisen sellaisille ihmisille, joiden tiedän säveltävän pelimusiikkia joko harrastukseksi tai ammatikseen. Jaoin linkkiä myös vain sellaisessa nettiyhteisössä, jossa tiedän olevan enimmäkseen pelisäveltäjiä. Kyselyyn voivat vastata kaiken tasoiset pelimusiikkia säveltävät henkilöt. Säveltäjän ammattimaisuus tai taso ei ole suurennuslasin alla. Lähetin kyselyn linkkiä yksityishenkilöille ja pelisäveltäjien Discord-keskusteluservereille. Otin kyselyä tehdessä huomioon nettikyselyn luotettavuuteen liittyvät tekijät.

Jouduin turvautumaan opinnäytetyötäni kirjoittaessani sinänsä kyseenalaisena pidettäviin lähteisiin, kuten fanien ylläpitämiin wikisivustoihin, peliuutissivustoihin, blogipostauksiin ja YouTube-videoihin. Jotain pelimusiikkiin liittyvää faktatietoa ja historiaa on arkistoitu suhteellisen huonosti, joten luotettavampia lähteitä ei välttämättä ole enää edes olemassa. Pysin kuitenkin lähdekriittisyyteen näitä lähteitä käyttäessäni ja kyseenalaisilta vaikuttavat lähteet jätettiin käyttämättä. Videopelikonsolien myyntilukuja koskevaa tietoa oli myös hankala löytää yhdestä paikasta, mutta käyttämäni lähteen tiedot vastasivat muilla sivustoilla ollutta tietoa.

Ainakin yksi viittaamastani haastattelusta on käännetty suoraan Japanin kielestä, joten käännösvirheiden mahdollisuus on olemassa. Muutamasta haastattelusta ei ollut enää saatavilla alkuperäistä julkaisua (nettisivustojen lakattua olemasta), vaan haastattelut olivat luettavissa toisen tai

kolmannen osapuolen sivuilla arkistoituina. Mielestäni ei kuitenkaan ole syytä olla uskomatta, että haastattelut olisivat muokattuja tai väärennettyjä.

Vastausten pienen määrän takia tuloksista on myös vaikea vetää isoja johtopäätöksiä.

4.4 Aineiston analyysi

Käytin aineiston analyysissä teemoittelua, jolla aineistosta on helppo nostaa esille tutkimusongelmaa valaisevia teemoja. Tekemällä näin voidaan vertailla tiettyjen teemojen esiintymistä tai ilmenemistä aineistossa. Aineistosta poimitaan keskeisiä aiheita ja esitetään niitä kokoelmana kysymyksenasetteluja. Aineistosta (tässä kohtaa kyselyn tuloksista) etsitään ja sitten erotellaan tutkimuksen kannalta tärkeät aiheet. (Eskola & Suoranta 2014, 175–176.)

Tarkoitukseni oli etsiä vastaus kysymykseen, miten pelisäveltäjien omat nostalgiset muistot tai tuntemukset ilmenevät inspiraationa sävellyksissä? Teemoittelun käyttö auttaa vastausten löytämisessä.

Aloitin analyysin teemoittelemalla ensin vastaukset kolmeen kategoriaan:

1. Nostalgian ilmeneminen jossain muodossa sävellyksissä
2. Nostalgisten muistojen ja tuntemusten ilmeneminen sävellyksissä
3. Pelisäveltäjien muistot, nostalgian tuntemukset ja muut säveltäjien taustoihin liittyvät asiat

Tämän jälkeen teemoitelluista vastauksista etsittiin vastauksia tutkimuksen pääkysymykseen; **Miten pelisäveltäjien omat nostalgiset muistot tai tuntemukset ilmenevät työkaluina tai inspiraationa sävellyksissä?**

Eskolan ja Suorannan (2014, 176) mukaan Savolainen (1991) kertoo, kuinka teemoiteltuja tekstikattelmia voidaan käyttää avuksi selittämään tai perustelemaan tutkijan tekemiä tulkintoja. Sitaa-teista voidaan myös pelkistää kertomuksia tai niitä voidaan käyttää kuvaamaan aineistoa.

Teemoittelu on hyvä aineiston analyysitapa, jos on tarkoitus ratkaista jokin ongelma. Vastauksista voidaan poimia tutkimuskysymyksen kannalta oleellista tietoa. (mts. 179.) Tässä kohtaa

ongelmana oli se, että tiedossa ei ollut säveltäjien käyttämiä keinoja, tapoja tai menetelmiä ja kyselyn vastaukset saattoivat olla hyvinkin monitulkintaisia. Teemoittelua voi jatkaa myös pidemmälle, jolloin vastauksista voidaan kerätä lista vastauksia tai tuloksia esitettyyn kysymykseen (mts. 180).

Teemoittelin kuuden vastaajan kyselylomakkeista edellä mainittuihin kolmeen teemaan kaikki sellaiset vastaukset, jossa ilmeni jotain kuhunkin teemaan liittyvää. Tämän jälkeen taulukoin vastauksista löytyneet sävellyskeinot, joihin nostalgian käyttö sisältyi jollain tapaa. Lisäksi sisällytin taulukoon mahdollisia käytännön esimerkkejä ilmenneistä sävellyskeinoista, tavoista tai menetelmistä. Valitsin vastauksista analysoitaviksi kaikki sellaiset vastaukset, joissa nostalgia, säveltäminen tai muistot olivat jotenkin esillä.

5 Tulokset

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli tutkia sitä, millaisia nostalgisia kokemuksia pelisäveltäjillä on ja miten he ovat käyttäneet nostalgiaa tai nostalgisia kokemuksia säveltäessään pelimusiikkia. Vastauksista kasattiin lista, jota voi hyödyntää instrumentti- tai sävellysopinnoissa tai jota voi käyttää työkaluna pelimusiikin sävellystyössä.

Kaikki vastanneet ovat säveltäneet pelimusiikkia yhden ja kahdeksan vuoden väliltä. Vastaukset on suoraan kopioitu vastauslomakkeista, mutta englanninkieliset vastaukset on tämän lisäksi myös suomennettu.

Nostalgian ilmeneminen jossain muodossa sävellyksissä

Nostalgiaa arvostellaan halpana markkinointikikkana mutta itse koen että 80-, 90- ja 2000-lukujen teknologisista rajoituksista muodostunut ääni- ja visuaalinen maailma on edelleen relevantti ja sillä voidaan saavuttaa persoonallisia lopputuloksia. (Henkilö 3.)

Tässä vastauksessa henkilö 3 todennäköisesti puoltaa nostalgian käyttöä sävellystekniikkana. Ottamalla mallia 80-, 90-, ja 2000-lukujen pelien äänimaailmasta voidaan päästä hyvään tai

persoonalliseen lopputulokseen pelimusiikkia sävelletessä. Nostalgialla on helppo rahastaa, mutta jos työn tekee kunnolla, lopputulos voi olla loistava.

Olen monitaitoinen säveltäjä, joka pyrkii oppimaan mahdollisimman paljon erilaista musiikkia retro-chiptunesta moderniin orkesterityyliin. (Henkilö 5.)

Henkilö 5 haluaa oppia käyttämään chiptune-tyyliä sävellystyössään, jotta voisi oletettavasti kehittyä säveltäjänä.

Haen ideoita musiikkiini kuuntelemalla mahdollisimman paljon halutunlaista musiikkia. Omia henkilökohtaisia vaikuttajiani ja innoittajiani ovat mm. 90-luvun eurooppalainen power metal sekä muu raskas musiikki, erilaiset elektronisen musiikin tyylisuunnat (erityisesti 80-luvun syntikkapop), minimalistit kuten Philip Glass ja Arvo Pärt, kansan- ja maailmanmusiikki. Pelimusiikin saralla innoittajiani ovat Nobuo Uematsu, Yoko Shimomura, Gust- ja Falcom-pelistudioiden sävellystiimit, Jake Kaufman, Danny Baranowsky, Yasunori Mitsuda ja Shoji Meguro.” (Henkilö 3.)

Henkilö 3 on ottanut vaikutteita artisteilta ja pelisäveltäjiltä, jotka hän mahdollisesti kokee mahdollisesti nostalgisina. Tästä ei tietenkään voida olla varmoja, sillä vaikutteita voi ottaa monesta muustakin syystä, mutta Kaufmanin ja Baranowskyn kohdalla voidaan mielestäni katsoa henkilön ottaneen vaikutteita nostalgian kautta vähintään epäsuorasti, sillä molemmat käyttävät töissään paljon elementtejä chiptune-tyylistä. Syntikkapopin ja power-metalin kohdalla voitaisiin myös katsoa olevan kyse nostalgiaista, jos henkilö kokee nämä nostalgisina asioina. Varmuutta tästäkään ei ole, sillä lausunto on täysin tulkinnanvarainen.

Riippuu säveltäjistä ja muusikoista. Toby Foxin, Shoji Meguron, Jamiroquain ja Insaneintherainin kaltaiset henkilöt. (Henkilö 6.)

Henkilön 6 voidaan myös tulkita ottaneen vaikutteita vähintään epäsuorasti nostalgiaista, sillä Toby Fox on tunnettu retroelementtejä pursuavista töistään sekä peleissään että säveltämässään pelimusiikkikappaleissa. Shoji Meguro ja Jamiroquai viittaavat molemmat vahvasti 90-luvun acid-jazziin ja funkiin. Meguro on myös ottanut vaikutteita 80-luvun fuusiojazzista (Shoji Meguro Profile

n.d.). Nämäkin voidaan nähdä vähintään epäsuorina vaikutteina, mutta asiasta ei voi olla mitenkään täysin varma.

Mikä vain on nostalgista, jos se on tarpeeksi ikonista. Tällä tavoin kappale voidaan muistaa siitä, mitä säveltäjä yritti siinä välittää. Laulun tai kappaleen tekeminen käyttämällä erityistä instrumentaatiota tai tunnettuja leitmotifeja toimii esimerkkinä nostalgisista strategioistani. (Henkilö 5.)

Henkilö 5 kertoo, että hän käyttää nostalgisia leitmotifeja ja instrumentaatiota sävellyksissään keinoherättää kuulijassa tunteita tai inspiraation lähteenä. Strategia-sanan käyttö jättää asian hiekkamansikkana tulkinnanvaraiseksi, mutta silti kyse on kuitenkin nostalgian käytöstä.

Kun kohdalle tuli strukturoitu kyllä/ei -kysymys, kolme vastanneista ilmaisi suoraan käyttäneensä nostalgiaa inspiraation lähteenä tai työkaluna sävellyksissään. Kolme vastaajista vastasi kielteisesti, mutta kaksi kielteisesti vastanneista ilmaisi kuitenkin käyttävänsä sitä sopivan tilaisuuden koitessa:

En käytä, koska ei ole ollut projektia, jossa voisi niin tehdä. (Henkilö 1.)

En ole vielä käyttänyt! (henkilö 2.)

Kaikki vastanneet olivat kiinnostuneita käyttämään nostalgiaa inspiraation lähteenä tulevaisuudessa.

Nostalgisten muistojen ja tuntemusten ilmeneminen sävellyksissä

Usein tietyn aikakauden soundimaailma (esim. 90-luku) riittää herättämään ihmisissä nostalgian tunteen, samalla tavalla kuin esimerkiksi pikseligrafiaan käyttö. (Henkilö 3.)

Henkilö 3 kertoo siitä, miten käyttämällä tietyn aikakauden audiovisuaalisia tyylejä voi herättää nostalgian tunteita kuulijassa. Esimerkiksi Mega Driven äänisirun soundia käyttämällä saa vahvistettua

pelin tunnelmaa entisestään, jos pelin visuaaliseen tyyliin on myös haettu vaikutteita Mega Driven peleistä. Loistavana esimerkkinä tästä toimii *Sonic Mania* -peli vuodelta 2017, joka on luotu näyttämään ja kuulostamaan Mega Drive peliltä. Pelattavuus ja presentaatio on kuitenkin tuotu tälle vuosituhannelle.

Analysoimalla jonkin tietyn aikakauden kappaleita ja yrittämällä luoda uudelleen haluttuja tuntemuksia musiikissa. (Henkilö 4.)

Henkilö 4 kertoo siitä, kuinka analysoimalla tietyn aikakauden musiikkia voidaan luoda uudelleen haluttuja tuntemuksia musiikkikappaleissa. Halutuilla tuntemuksilla voidaan viitata joko kappaleen tilaaman tahon esittämään pyyntöön tai säveltäjän omaan tavoitteeseen. Tikkalan (Tikkala 2023b) mukaan pelisäveltäjä työskentelee musiikkia tilanneelle henkilölle ja toteuttaa hänen toiveitansa.

Pelisäveltäjien muistot, nostalgian tuntemukset ja muut säveltäjien taustoihin liittyvät asiat

Kasvoin videopelien parissa ja silloin äänitestit (engl. sound tests), joissa pelin musiikkia pystyi kuuntelemaan, olivat yleinen ominaisuus peleissä. Aina joskus saatoinkin vain istuskella ja nauttia pelin musiikeista sen sijaan, että olisin pelannut itse peliä! (Henkilö 5.)

Henkilö 5 kertoo kokemuksistaan pelien äänitestien parissa. Hän on joskus nauttinut pelimusiikin kuuntelusta enemmän kuin itse pelin pelaamisesta ja on painottanut lausettaan vielä käyttämällä huutomerkkiä. Henkilö todennäköisesti kokee nämä muistot nostalgisina ja tärkeinä.

Haikeus menneestä. (Henkilö 1.)

Henkilölle 1 nostalgia merkitsee haikeutta menneisyydestä. Tämä on todennäköisesti klassisin esimerkki nostalgiaasta, kuten Mitä nostalgia on -kappaleessa ilmeni.

Tunne kodista tai jostain tutusta, jota minun ei tarvitse tutkia enempää, vaan sen sijaan voin uida siinä. (henkilö 2.)

Henkilö 2 kokee nostalgian kodin tunteena tai tunteena jostakin tutusta asiasta, jossa on mukava ”uida”. Tulkinnanvaraiseksi jää se, mitä henkilö uimisella tarkoittaa, mutta todennäköisesti kyse on turvalliseen tunteeseen turvautumisesta. Myös tämä osuisi hyvin nostalgian määritelmään.

Vahvaa tunnekokemusta ja sen herättämistä kuulijassa ja pelaajassa. (Henkilö 3.)

Henkilö 3 näkee nostalgian tarkoittavan hänelle vahvaa tunnekokemusta. Todennäköisesti vastaaja on tarkoittanut tunteiden herättämisellä sitä, kuinka sitä voi sävellyksen tai musiikin keinoin herättää kuulijassa ja pelaajassa.

Lähinnä sitä, että videopelisoundtrackit olivat parempia 20 vuotta sitten. (Henkilö 4.)

Henkilölle 4 nostalgiaa merkitsee se, että hänen mielestään pelisoundtrackit olivat parempia 20 vuotta sitten, oletettavasti hänen lapsuudessaan tai nuoruudessaan.

Nostalgia on tunne muistamisesta, jonka koet, kun olet vuorovaikutuksessa sitä laukaisevan asian kanssa. Esimerkiksi piirakan tuoksu saattaa laukaista muiston siitä, kuinka isoäitisi leipoi piirakkaa todella kauan sitten. (Henkilö 5.)

Henkilö 5 kertoo nostalgian olevan hänelle tunne, jonka laukaisee vanhojen ja/tai tuttujen asioiden kohtaaminen. Tässä kohtaa tunteen laukaiseva tekijä on tuoksu. Tuoksujen on todettu myös olevan vahvasti yhteydessä nostalgiaan. Reid, Green, Wildschut ja Sedekides (2014, 2–3) tutkivat sitä, miten hajut herättävät ihmisissä nostalgian tuntemuksia ja muistoja. Yksi tutkittu ilmiö oli hajut, jotka saavat ihmisen mielen nostamaan pintaan muistoja isovanhempien talosta. Tästä käytetään nimeä Proustin ilmiö.

Jotakin, mistä olen nauttinut menneisyydessäni, millä on edelleen tärkeä merkitys minulle. Se voi olla jokin tietty hetki, peli, laulu, sijainti tms. (Henkilö 6.)

Henkilö 6 kertoo nostalgian olevan hänelle merkityksellisiä asioita hänen omasta menneisyydestään, kuten jokin musiikkiteos, hetki tai sijainti. Nostalgiaa käsittelevässä kappaleessa tuli ilmi se,

kuinka musiikki on tehokas keino herättää nostalgian tunnetta kuulijassa. (Dremel & Juckes 2019, 9; Routledge 2015 5–6.)

Taulukko 1. Miten pelisäveltäjien omat nostalgiset muistot tai tuntemukset ilmenevät työkaluina inspiraationa sävellyksissä?

<p>Inspiraation ottaminen vanhoista tai nostalgisiksi koetuista säveltäjistä tai artisteista.</p>	<p>Pelimusiikin sävellykseen voi hakea inspiraatiota selvittämällä itselle nostalgisten pelien säveltäjät ja tutkimalla heidän sävellystyylejään.</p>
<p>Tietyn aikakauden pelien saundimaailman (esim. 80- tai 90-luku) analysoiminen ja sen tyyllisen pelimusiikin luominen.</p>	<p>Tietyn aikakauden pelien soundtrackeja kuuntele-malla ja selvittämällä niiden saundimaailmaa ja tyyliä voidaan hakea myös inspiraatiota omaan sävellystyöhön. Esimerkiksi selvittämällä, miten musiikkia luotiin Mega Driven tai Super Ninten-don peleihin. Saundimaailmaan voi hakea tietyn aikakauden tuntua esimerkiksi soundfontteja, syntetisaattoreita tai halutun aikakauden pelikap-paleissa käytettyjen harmonisten ilmiöiden hyö-dytämistä. Soundfonttien käytössä tulee olla tark-kana tekijänoikeuslakien kanssa, sillä tapauksen mukaan niiden käyttö ilman lupaa voi olla kiellet-tyä.</p>
<p>Chiptune-tyyllisen pelimusiikin luominen.</p>	<p>Pelkän chiptune-tyyllisen musiikin luominen tai chiptune-elementtien käyttäminen musiikissa esim. Famitracker-ohjelman tai syntetisaattorei-den avulla voi lisätä pelimusiikkiin nostalgisia ele-menttejä.</p>

<p>Leitmotifien tai tietynlaisen instrumentaation käyttäminen pelimusiikissa.</p>	<p>Tietynlaisen instrumentaation tai leitmotifien käyttäminen musiikissa voi myös olla hyvä työkalu nostalgian käyttöön. Nobuo Uematsun keino käyttää nokkahuilutrioa <i>Final Fantasy IX:n</i> tunnuskappaleessa ja tunnuskappaleen käyttö leitmotifina pelin merkityksellisissä tilanteissa on erittäin hyvä esimerkki tästä. (Donnelly ym. 2014, 187–189.)</p>
<p>Tuttuuden tunteen hakeminen sävellykseen tai sen herättäminen kuulijassa.</p>	<p>Tuttuuden tunnetta sävellyksiin on mahdollista hakea esimerkiksi seuraavilla tavoilla. Jos musiikkia sävelletään johonkin tiettyyn pelisarjaan, voidaan saman sarjan aiempien pelien osien soundtrackin tunnelmaa, saundimaailmaa tai motiiveja käyttää uuden pelin musiikkikappaleissa. Tämä koskee myös saman genren pelejä. Tasoloikkapeleihin ja roolipeleihin voi hakea inspiraatiota kuuntelemalla vanhojen tasoloikka- tai roolipelien soundtrackeja.</p>

6 Pohdinta

Tutkimuksen tuloksia voidaan todella pienen otannan takia pitää mitättöminä. Vain kuuden pelisäveltäjän vastauksista on todella vaikeaa tai miltei mahdotonta vetää mitään suoria johtopäätöksiä, mutta siitä huolimatta tutkimuksen yhteenvetoon päätyneet viisi kohtaa ovat mielestäni täysin valideja työkaluja sävellykseen, jopa itsestäänselvyyksiä.

Näen instrumenttiopettajana erittäin hyödylliseksi sen, jos oppilas toisi tunnille hänelle tutun tai nostalgisen pelimusiikkikappaleen, jota voisi analysoida ja harjoitella. Sisäisen motivaation kautta oppiminen on todella tehokasta. Teoriatunneilla analysoidaan klassisen musiikin teoksia ja

mielestäni mikään ei estäisi pelimusiikkikappaleiden analysoimista tunneilla. Olen itse opetellut moodeja mm. vanhojen Ian Taylorin *RuneScape* -pelin kappaleita analysoimalla. Itselle tutuista ja tärkeistä kappaleista oli helppo tunnistaa moodien saundeja, kun tiesi heti, mistä oli kyse.

Mielestäni oli kiinnostavaa, että kaikki kyselyyn vastanneet olivat kiinnostuneita nostalgian käytöstä työkaluna. Opinnäytetyötä aloittaessa hypoteesini oli se, että ainakin tunnetummat pelisäveltäjät (erityisesti indie-peleihin säveltäneet) olisivat käyttäneet nostalgiaa jollain tavalla työssään. Williamsin ja muiden (2014) teoksesta löytynyt kappale Nobuo Uematsusta ja hänen työstään *Final Fantasy* -pelisarjan - erityisesti *Final Fantasy IX:n* – parissa, vahvisti hypoteesiani jo kirjoitusvaiheessa. Uematsu kertoi suoraan käyttäneensä nostalgiaa inspiraation lähteenä säveltäessään pelin soundtrackia.

Alkuperäinen tarkoitukseni oli myös saada kyselyyn vastauksia tunnetummilta indie-pelisäveltäjiltä (kuten esimerkiksi Jake Kaufman ja Lena Raine), mutta harmillisesti yhteydenottoihini ei vastattu kertaakaan. Jos tätä opinnäytetyötä pitäisi kehittää pidemmälle, yksi uusista tavoitteista olisi ainakin saada haastatteluja tunnetummilta säveltäjiltä. Toinen tavoite olisi laatia kysely paremmin, jotta myös parempia vastauksia olisi mahdollista saada.

Kolmas idea mahdollista jatkoa tai kehitystä ajatellen olisi pohtia, miten nostalgiaa voisi kanavoida musiikkiin esimerkiksi sointujen, sointukiertojen ja/tai melodian kautta.

Opinnäytetyötä kirjoittaessani käsitykseni pelimusiikista on muuttunut paljon. Vaikka olen harrastanut pelimusiikin kuuntelemista aktiivisesti lapsuudesta asti, olen huomannut, että ymmärrykseni aiheesta on ollut vain jäävuoren huippu.

Jälkeenpäin mietittynä kyselyni olisi voinut olla huomattavasti laadukkaampi ja tarkemmin harkittu. Säveltäjien taustoja koskevia kysymyksiä olisi voinut olla ehkä vähemmän ja nostalgiaa koskevia tarkentavia kysymyksiä ainakin muutama enemmän. Jotkin kysymyksistä olisi voinut myös muotoilla hieman paremmin, sillä sain kahdelta vastaajalta palautetta mm. toisen kysymyksen epäselvyydestä. En ihmettelisi, jos epäselvät kysymykset olisivat vaikuttaneet vastausprosenttiin kielteisesti. Kysymysten perään olisi myös voinut laittaa lyhyen mallivastauksen tai tarkennuksen siitä, mitä kysymyksellä haetaan.

Työtäni kirjoittaessani jumituin muutaman kerran kuuntelemaan pelimusiikkia *Pokémon Rubyn* soundtrackilta. Olen pidempään ollut tietoinen siitä, kuinka paljon pelimusiikki (erityisesti *Rubyn* sisältämä pelimusiikki) on vaikuttanut omaan musiikkimakuuni, mutta löysin vielä lisää elementtejä ja leitmotifeja, joista muistan pitäneeni todella paljon lapsena. Samalla tajusin, että täysin samoja elementtejä ja motiiveja on käytetty viimeisimmän Pokémon-pelin soundtrackilla hahmojen teemakappaleissa ja taisteluteemoissa, joista pidän erityisesti.

Olen hieman pettynyt kyselyni kerryttämään vähäiseen osallistujamäärään. Reddit-sivuston statistiikat näyttivät, että päivitystäni oli luettu useita tuhansia kertoja, mutta vastauksia tuli silti vain muutama kappale. Uskon, että moni välttelee sivustojen linkkien klikkailua vältelläkseen huijauksia ja tietojenkalastelua niiden ollessa todella yleisiä.

Opinnäytetyötä tehdessäni minulla heräsi huoli siitä, kuinka huonosti vanhoja pelien fanisivuja, tietokantoja ja erityisesti keskustelufoorumeita on arkistoitu. Näiden kadotessa häviää valtava määrä peleihin liittyvää kulttuuriperintöä, historiaa ja tietoa.

Mielestäni on erinomaista, kuinka videopelejä ja pelimusiikkia on vihdoinkin alettu pitämään suuremmassa arvossa, myös valtavirtakulttuurissa. Videopelit ovat varteenotettava taiteen muoto, jossa ilmaisukeinojen rajana on vain pelimoottorien tekniset rajoitukset ja kehittäjien mielikuvitus. Pelimusiikin avulla on mahdollista luoda vielä uskomattomampia kokemuksia. Hienoa tässä on vielä se, että pelien komponentteja (kuva, ääni, idea, tekninen toteutus jne.) voidaan tarkastella kontekstista irrotettuna ja ne pitävät silti taiteelliset arvonsa. Jos pelimusiikkikappale kuulostaa hyvältä pelissä, kuulostaa se hyvältä myös lenkipolulla.

Lähteet

Alasuutari, P. 2011. Laadullinen Tutkimus 2.0. 4. p. Tampere: Osuuskunta Vastapaino.

Andrews, N. 2011. NWR Interview: Jake Kaufman. NintendoWorldReport-verkkosivusto 16.10.2011. Viitattu 23.4.2023. <http://www.nintendoworldreport.com/interview/28011/nwr-interview-jake-kaufman>

Ashcraft, B. 2021. The Nintendo GameCube Turns Twenty Today. Peliuutissivusto Kotaku 14.9.2021. Viitattu 12.5.2023. <https://kotaku.com/the-nintendo-gamecube-is-now-twenty-years-old-1847670755>

Bea, R. 2022. 16 YEARS AGO, THE BIGFOOT OF VIDEO GAMES CHANGED FANDOM FOREVER. Inverse verkkosivusto 21.4.2022. Viitattu 27.3.2023. <https://www.inverse.com/gaming/mother-3-16th-anniversary>

Betts, W. 2021. Steve Ouimette on his forensic remakes of classic tracks for Guitar Hero. Artikkelit Musitech-sivustolla 5.2.2021. Viitattu 27.4.2023. <https://musictech.com/features/interviews/steve-ouimette-forensic-classic-track-remakes-guitar-hero/>

Bonthuys, D. 2022. How Memes And An Immortal Soundtrack Have Revived Metal gear Rising. Artikkelit Gamespot verkkosivustolla 10.6.2022. Viitattu 15.5.2023. <https://www.gamespot.com/articles/how-memes-and-an-immortal-soundtrack-have-revived-metal-gear-rising/1100-6504409/>

Carroll, D. 2022. How video game music is bringing orchestral scores to new ears. Artikkelit Gameshubin verkkosivuilla 1.11.2022. Viitattu 14.5.2023. <https://www.gameshub.com/news/features/how-video-game-music-is-bringing-orchestral-scores-to-new-ears-32722/>

Colbert, I. 2022. Kirby Is Officially the Only Nintendo Character to Win a Grammy Award. Peliuutissivusto Kotaku 4.4.2022. Viitattu 15.3.2023. <https://kotaku.com/kirby-grammy-award-8-bit-big-band-meta-knights-revenge-1848745709>

Collins, K. 2008b. From Pac-Man to Pop Music. Englanti: Ashgate.

Collins K, 2008a. Game Sound. An Introduction to the History, Theory and Practise of Video Game Music and Sound Design. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology.

Custodio, A. 2020. Who Are You? Nintendo's Game Boy Advance Platform. MIT Press. Viitattu 14.5.2023. Googlen kirjapalvelu. books.google.fi

Devore, J. 2006. Sony announces downloadable PS1 games for the PS3 online network and pricing! Peliuutissivusto Destructoid 14.11.16. Viitattu 5.5.23. <https://www.destructoid.com/sony-announces-downloadable-ps1-games-for-the-ps3-online-network-and-pricing/>

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

Dremel, Juckes. 2016. Exploring nostalgia; sad, bad, mad and sweet. United Kingdom: Oxford. Viitattu 24.3.2023 <https://janet.finna.fi/>, ProQuest Ebook Central

Eskola, J., Suoranta, J. 2014. Johdatus laadulliseen tutkimukseen. 10. p. Tampere: Vastapaino

Fox, T/Nimimerkki fwugradiation. N.d. Video Games Soundtracks I Like. Päivitys tumblr-palvelussa 30.3. Viitattu 8.5.2023. <https://fwugradiation.tumblr.com/post/159002328951/video-games-soundtracks-i-like>

Gramenz, J. 2020. Crash Bandicoot 4: It's About Time brings nostalgia to PS4, Xbox One. Uutisartikkeli news.co.au-uutissivustolla 1.10.2020. Viitattu 9.5.2023 <https://www.news.com.au/technology/home-entertainment/gaming/crash-bandicoot-4-its-about-time-brings-nostalgia-to-ps4-xbox-one/news-story/d0f090e854b790e6a8b181d4885bc7f1>

Grundhauser, E. 2016. The History of the Philips CD-i, Failed Playstation Ancestor. Atlas Obscura 25.3.2016. Viitattu 2.5.2023. <https://www.atlasobscura.com/articles/the-history-of-the-philips-cdi-failed-playstation-ancestor>

Hart, C. 2017. The Evolution and Social Impact of Video Game Economics. Lexington Books. Viitattu 14.5.2023. Googlen kirjapalvelu. books.google.fi.

Hartikainen, R-M. 2022. Different strokes for different folks – The many types of let’s plays. Playlab! 3.1.2022. Viitattu 2.5.2023. <https://www.tuni.fi/playlab/different-strokes-for-different-folks-the-many-types-of-lets-plays/>

Homestuck. 2009. Verkkosarjakuva/webcomic. Homestuckin kotisivut. Viitattu 14.5.2023. <https://www.homestuck.com/>

Hopkins, C. 2022. Video Game Audio – A History, 1972–2020. Mc Farland, Incorporated, Publishers. Viitattu 14.5.2023. Googlen kirjapalvelu. books.google.fi

Jokelin, J. 2022. Ti-dii! Pelimusiikin muisteleminen nostaa mieleen lapsuuden kultamaan, hoitaa masennusta ja pelastaa jopa henkiä. Koneen Säätio 22.3.2022. Viitattu 27.3.2023. <https://koneensaatio.fi/tarinat-ja-julkaisut/ti-dii-pelimusiikin-muisteleminen-nostaa-mieleen-lapsuuden-kultamaan-hoitaa-masennusta-ja-pelastaa-jopa-henkia/>

Kauppinen, J. 2013. Loppuunmyyty pelimusiikkikonsertti uusitaan toukokuussa. Muropaketti-verkkosivusto 18.4.2013. Viitattu 18.5.2023. <https://muropaketti.com/pelit/peliuutiset/loppuunmyyty-pelimusiikkikonsertti-uusitaan-toukokuussa/>

Kauppinen, J. 2014. Final Symphony -pelimusiikkikonsertti myi Tampere talon kattoa myöten loppuun. Muropaketti-verkkosivusto 8.9.2014. Viitattu 18.5.2023. <https://muropaketti.com/pelit/peliuutiset/final-symphony-pelimusiikkikonsertti-myi-tampere-talon-kattoa-myoten-loppuun/>

Kenneth, S. 2008. The Emulation User’s Guide. Lulu.com. Viitattu 14.5.2023. Googlen kirjapalvelu. books.google.fi

Kiviset ja Soraset. 1960. Televisiosarja. Ohjaus Hanna Barbera.

Leadbetter, R. 2020. Inside PlayStation 5: the specs and the tech that deliver Sony’s next-gen vision. Artikkele Eurogamer-sivustolla. 29.3.2020. Viitattu 14.5.2023. <https://www.eurogamer.net/digitalfoundry-2020-playstation-5-specs-and-tech-that-deliver-sonys-next-gen-vision>

Martinez, J. 2023. An Ethnography of Jungle and DnB in 90s/00s Video Games. Klang Magazinen verkkosivusto. 30.1.2023. Viitattu 9.5.2023 <https://klangmag.co/an-ethnography-of-jungle-and-dnb-in-90s-00s-video-games/>

Neely, A. 2023. The Nintendo-fication of Jazz. YouTube-videopalvelu 14.2.2023. Viitattu 20.3.2023. <https://www.youtube.com/watch?v=oKWgLe-jQjc>

Newcombe, L. 2022. Alternate Universes, Alternate Authorities: Canon, Fanon, Legitimacy and Capital in the Undertale Fandom on Tumblr. Lopputyö McMaster Universityssä 2022. Viitattu 14.5.2023. https://macsphere.mcmaster.ca/bitstream/11375/28310/1/Newcombe%2C%20Laura_MRP%20Final.pdf

Nimimerkki Goose2k. 2022. NESDev 2022 Competition is Live! NESDev pelifoorumi 25.2.2022. Viitattu 2.5.2023. <https://forums.nesdev.org/viewtopic.php?t=23831>

Nimimerkki Guren. 2022. the Origins of James Rolfe, Angry Video Game Nerd. Medium-verkkosivusto 21.6.2022. Viitattu 2.5.2023. https://medium.com/@guren_/the-origins-of-james-rolfe-angry-video-game-nerd-bb43c682aaf4

Nimimerkki hannah. 2019. History of Audio and Music in Video Games. Abbey Road Instituten Blogi 8.1.2019. Viitattu 7.4.2023. <https://abbeyroadinstitute.com.au/blog/history-audio-music-video-games/>

Nintendo Switch online classic games-kotisivut. N.d. Nintendon verkkosivut. Viitattu 15.5.2023. <https://www.nintendo.com/switch/online/nintendo-switch-online/classic-games/>

Nintendo to launch new game console in 2006. 2005. Uutinen Cnet-verkkosivustolla 10.6.2005. Viitattu 15.5.2023.

Nutt, C. 2014. Stalled engine: The TurboGrafx-16 turns 25. Game Developer 12.9.2014. Viitattu 9.5.2023. <https://www.gamedeveloper.com/business/stalled-engine-the-turbografx-16-turns-25>

Paananen, S. Vaporwave on digitaalisen aikakauden punk. Verkkoartikkeli Voima.fi -verkkosivulla 15.5.2019. Viitattu 14.5.2023 <https://voima.fi/artikkeli/2019/vaporwave-on-digitaalisen-aikakauden-punk/>

Pelimusiikin määritelmä. N.d. Finto verkkosanasto. Viitattu 12.3.2023. <https://finto.fi/ykl/fi/page/78.356>

Platform Totals. N.d. Taulukko pelikonsolien myyntimääristä. VGChartz-verkkosivusto. Viitattu 23.3.2023. https://www.vgchartz.com/charts/platform_totals/Hardware.php/

Reid, A., Green, D., Wildschut, T., Sedekides, C., 2014. Scent-evoked nostalgia. Artikkelit re-searchgate -verkkosivustolta 23.1.2023. Viitattu 19.5.2023. https://www.researchgate.net/publication/259880761_Scent-evoked_nostalgia

Routledge, C. 2016. Nostalgia A Psychological Resource. New York. Viitattu 8.5.2023, Googlen kirjapalvelu. books.google.fi

Saaranen-Kauppinen, A., Puusniekka, A. 2006. Verkkójulkaisu KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto. Viitattu 16.5.2023. <https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/>

Sans and Papyrus Song – an Undertale Rap Song by JT Music "To The Bone" [SFM] Musiikkivideo. 2016. YouTube-videopalvelu 30.3.2016. Viitattu 11.5.2023. <https://www.youtube.com/watch?v=6cx1WaoWQ34&list=PLbyau-vd26KFPg9tYYpOurJNmT0kTICFX>

Sedekides, C., Leunissen, J., Wildchut, T. 2021. The Psychological benefits of music-evoked nostalgia. Sage Journals 29.12.2021. Viitattu 12.5.2023. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/03057356211064641>

Shoji Meguro Profile. N.d. Shoji Meguron artistiprofiili. Vgmonline-verkkosivusto. Viitattu 18.5.2023. <http://www.vgmonline.net/shojimeguro/>

SilvaGunner YouTube-kanava. N.d. Videopalvelu YouTube. Viitattu 14.5.2023. <https://www.youtube.com/@SilvaGunner>

Spice, A. 2013. "The Mortal Kombat soundtrack almost sounds like Chick Corea"; Thundercat picks 5 influential records. Haastattelu Thevinylfactory-verkkosivulla 9.7.2013. Viitattu 15.5.2023. <https://thevinylfactory.com/features/thundercat-picks-5-influential-records/>

Stephen, B. 2019. Skrillex says composing Kingdom Hearts III's theme 'was like a dream'. Artikkelit The Verge-sivustolla 29.1.2019. Viitattu 7.4.2023. <https://www.theverge.com/2019/1/29/18202157/kingdom-hearts-iii-3-skrillex-theme-song>

Swiezen, Z. 2023. Not Even *Starfield* Will get People To Trade Their PS5's For Series X/S, Says Xbox Boss. Peliuutissivusto Kotaku 4.5.2023. Viitattu 9.5.2023. <https://kotaku.com/xbox-phil-spencer-interview-starfield-ps5-console-war-1850404446>

The Games Machines a Complete History. N.d. Viitattu 8.5.2023. Googlen kirjapalvelu. books.google.fi

The History of the Nintendo DS Console. N.d. Verkkosivusto NDS-GEAR. Viitattu 15.5.2023. <http://www.nds-gear.com/history-nintendo-ds-console/>

ThorHighHeels YouTube-kanava. N.d. YouTube-videopalvelu. Viitattu 21.4.2023. <https://www.youtube.com/@thorhighheels>

Tikkala, H. 2023a. Jyväskyläläinen pelisäveltäjä. Jyväskylä. Discord-viesti 10.5.2023.

Tikkala, H. 2023b. Jyväskyläläinen pelisäveltäjä. Jyväskylä. Haastattelu 8.5.2023

Tukeva, A. 2011. Musiikin funktioita videopeleissä. Pelitutkimuksen vuosikerta 2011. 37-45. Viitattu 27.3.2023. <https://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-04.pdf>

Tuomi, J., Sarajärvi A. 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Helsinki: Tammi.

Tuuri, K., Koskela, O, Tissari, H, Vahlo, J. Muistomatka pelimusiikkiin. Tietoarkisto 26.8.2020. Viitattu 5.5.2023. <https://www.fsd.tuni.fi/fi/ajankohtaista/artikkelit/muistomatka-pelimusiikkiin>

Van Allen, E. 2022. Undertale creator Toby Fox is contributing music to Pokemon Scarlet and Violet. Peliuutissivu Destructoid 1.6.2022. Viitattu 15.5.2023. <https://www.destructoid.com/toby-fox-undertale-creator-contributing-to-pokemon-scarlet-violet-soundtrack-music/>

Wang, C., Clarke M.J. 2020. Indie Games in the Digital Age. Bloomsbury Publishing. Viitattu 14.5.2023. Googlen kirjapalvelu. books.google.fi

Wardyga, B. 2023. The Video Games Textbook: History, Business, Technology. CRC Press. Viitattu 14.5.2023. Googlen kirjapalvelu. books.google.fi

Welch, C. 2019. The PlayStation was Blu-ray's ultimate Trojan Horse. Artikkelit The Verge -verkkosivustolla 4.12.2019. Viitattu 18.5.2023. www.theverge.com/2019/12/4/20992215/playstation-3-ps3-blu-ray

Wilder, R. 2020. PSP Modding – A Handheld History of PlayStation Piracy (Bonus 1 of 2). Tech Stomper-verkkosivusto 20.12.2020. Viitattu 9.5.2023. <https://techstomper.com/psp-modding-a-handheld-history-of-playstation-piracy-bonus-1-of-2/>

Xbox Series X/S verkkosivut N.d. Viitattu 14.5.2023 <https://www.xbox.com/en-US/consoles/xbox-series-x>

Yasunori Mitsuda - 2003 Composer Interview. 2003. Haastattelu Shmuplationsin verkkosivuilla N.d. Viitattu 9.4.2023. <https://shmuplations.com/yasunorimitsuda/>

Mainitut musiikkialbumit mainitsemisjärjestyksessä:

Video Game Music. 1984. Haruomi Hosono. Julkaisija Alfa records inc.

Thousand Knives. 1978 Ryuichi Sakamoto. Julkaisija Nippon Columbia

Mainitut musiikkikappaleet ja teokset mainitsemisjärjestyksessä:

Face my Fears. 2019. Musiikkikappale. Säv. U.Hikaru, Skrillex.

One-Winged Angel. 1997. Pelimusiikkikappale. Säv. N.Uematsu.

Overworld. 1985. Pelimusiikkikappale. Säv. K.Kondo.

Dancing Mad. 1994. Pelimusiikkikappale. N.Uematsu.

Kimalaisen lento. 1900. Sävellys. Sävellys N. Rimski-Korsakov.

Main Theme of Final Fantasy VII. 1997. Pelimusiikkikappale. Säv. N.Uematsu.

Overworld. 1990. Pelimusiikkikappale. Säv K.Kondo

Meet the Flintstones. 1961. TV-sarjan tunnusmusiikki. Säv. H.Curtin, J.Barbera, W.Hanna

A Place to Call Home/The Place I'll Return to Someday. 2000.Pelimusiikkikappale. Säv. N.Uematsu.

Chocobos! 1990. Pelimusiikkikappale. Säv. N.Uematsu.

Moogles' Theme. 1992. Pelimusiikkikappale. Säv. N.Uematsu.

Prelude. 1987. Pelimusiikkikappale. Säv. N.Uematsu.

Court Begins. 2001. Pelimusiikkikappale. säv. M.Sugimori

I Wish. 1976. Musiikkikappale. Säv. Sov. S. Wonder

Mainitut videopelit ja pelisarjat mainitsemisjärjestyksessä:

Pokémon Crystal Version. 2001. Videopeli. Julkaisija Nintendo.

Sonic Heroes. 2003 Videopeli. Julkaisija Sega.

Klonoa 2: Lunatea's Veil. 2001. Videopeli. Julkaisija Namco.

Kirby. Videopelisarja. Julkaisija Nintendo.

Kingdom Hearts 3. 2019. Videopeli. Julkaisija Square-Enix.

Rock Band. 2007. Videopeli. Julkaisija Harmonix.

Guitar Hero. 2005. Videopeli. Julkaisija Harmonix.

Guitar Hero. Videopelisarja. Julkaisija RedOctane, Activision.

Asheron's Call II: The Fallen Kings. 2002. Nettiroolipeli. Julkaisija Microsoft Game Studios.

Final Fantasy VII. 1997. Videopeli. Julkaisija Square.

Super Mario Bros. 1985. Videopeli. Julkaisija Nintendo.

NieR: Automata. 2017. Videopeli. Julkaisija Square-Enix.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild. 2017. Videopeli. Julkaisija Nintendo.

Final Fantasy VI. 1994. Videopeli. Julkaisija Square.

Nioh 2. 2021. Videopeli. Julkaisija Koei Tecmo & Sony.

Tennis for Two. 1958. Videopeli. Julkaisematon. Tekijä Higinbotham.

Spacewar! 1962. Videopeli. Julkaisematon. Tekijä Higinbotham.

Pong. 1972. Videopeli. Julkaisija Atari.

Space Invaders. 1978. Videopeli. Julkaisija Taito.

Rally X. 1980. Viideopeli. Julkaisija Namco.

Punch Out! 1987. Videopeli. Julkaisija Nintendo.

Sonic the Hedgehog. Videopelisarja. Julkaisija Sega.

Chrono Trigger. 1995. Videopeli. Julkaisija Square.

Tales of Phantasia. 1995. Videopeli. Julkaisija Namco.

Streer Fighter. Videopelisarja. Julkaisija Capcom.

Mortal Kombat. Videopelisarja. Julkaisija Midway Games.

Pocket Monsters Red Version & Pocket Monsters Green Version. 1996. Videopeli. Julkaisija Game Freak, Nintendo.

Spyro the Dragon. Videopelisarja. Julkaisija Insomniac.

Tomb Raider. Videopelisarja. Julkaisija Eidos Interactive.

Crash Bandicoot. Videopelisarja. Julkaisija Naughty Dog.

Castlevania: Symphony of the Night. 1997. Videopeli. Julkaisija Konami.

Final Fantasy. Pelisarja. Julkaisija Square, Square-Enix.

Star Ocean. 1996. Videopeli. Julkaisija Enix.

Banjo Kazooie. 1997. Videopeli. Julkaisija Nintendo.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time. 1998. Videopeli. Julkaisija Nintendo.

The Legend of Zelda: Majora's Mask. 2000 Videopeli. Julkaisija Nintendo.

Mother 3, 2006. Videopeli. Julkaisija Nintendo.

Undertale. 2015. Videopeli. Julkaisija Toby Fox.

Earthbound. 1995. Videopeli. Julkaisija Nintendo.

Mother. Videopelisarja. Julkaisija Nintendo.

Super Mario All-Stars. 1993 & 2010. Videopeli. Julkaisija Nintendo.

Crash Bandicoot 4: It's About Time. 2020. Julkaisija Activision.

Final Fantasy IX. 2000. Videopeli. Julkaisija Square.

Dragon Quest. Videopelisarja. Julkaisija Enix, Square-Enix.

Touhou Project. Videopelisarja. Julkaisija ZUN.

Katamari. Videopelisarja. Julkaisija Namco.

Kingdom Hearts Videopelisarja. Julkaisija Square, Square-Enix.

Super Mario. Videopelisarja. Julkaisija Nintendo.

Mega Man. Videopelisarja. Julkaisija Capcom.

Ace Attorney. Videopelisarja. Julkaisija Capcom.

Phoenix Wright: Ace Attorney. 2001. Videopeli. Julkaisija Capcom.

Shantae. Videopelisarja. Julkaisija Way Forward.

Shovel Knight. 2014. Videopeli. Julkaisija Yacht Club Games.

Duck Tales: Remastered. 2014. Videopeli. Julkaisija Capcom, Way Forward.

Shantae and the Pirates Curse. 2014. Videopeli. Julkaisija Way Forward.

Castlevania. Videopelisarja. Julkaisija Konami.

Mario Kart. Videopelisarja. Julkaisija Nintendo.

Super Smash Bros. Ultimate. 2018. Videopeli. Julkaisija Nintendo.

Pokémon Scarlet & Pokémon Violet. 2022. Videopeli. Julkaisija Nintendo.

Super Mario World. 1990. Videopeli. Julkaisija Nintendo.

RuneScape. 2001. Nettiroolipeli. Julkaisija Jagex

Liitteet

Liite 1. Saatekirje

Hei, olen musiikkipedagogiopiskelija Joonas Laakso ja teen opinnäytetyötäni Jyväskylän ammattikorkeakoulussa. Teen tutkimusta nostalgian käytöstä työkaluna ja inspiraation lähteenä pelimusiikkisävellyksessä. Et sin kaiken tasoisia pelisäveltäjiä osallistumaan tutkimukseeni.

Tutkimukseni tavoitteena on selvittää, kuinka pelisäveltäjät ovat mahdollisesti käyttäneet nostalgian tunteuksia tai nostalgisia muistoja työkaluna tai inspiraation lähteenä säveltäessään pelimusiikkia. Tutkimuksen tuloksia voitaisiin käyttää apuna pelimusiikin sävellyksessä sekä opetustyökaluna.

Kyselyyn ja tutkimukseen osallistuminen on täysin vapaaehtoista ja se tapahtuu täysin anonymisti. Vastauksista ei voi päätellä henkilöllisyyttäsi ja vastaukset käsitellään luottamuksellisesti. Tutkimusta varten kerätty aineisto kerätään ainoastaan tätä opinnäytetyötä varten ja aineisto hävitetään tutkimuksen valmistuttua.

Tarvitsen vastauksia suhteellisen pian, mielellään ennen 5.5.

Vastaaminen kestää n. 10–15 minuuttia.

Tutkimus valmistuu toukokuussa 2023 ja on luettavissa Theseus-julkaisuarkistossa.

Vastaan mielelläni kysymyksiin. Sähköpostia minulle voi laittaa osoitteeseen xxx

Kiitos osallistumisesta!

Terveisin Joonas Laakso

Linkki kyselyyn:

Greetings, my name is Joonas Laakso and I am a music pedagogy student at JAMK University of Applied Sciences in Finland. I am writing my thesis about the use of nostalgia as a source of inspiration and a tool in video game music composing. I am looking for video game music composers of all levels to participate in my survey.

My goal is to find out how nostalgia is being used as a source of inspiration or as a tool in VGM composing. The results could be used as a tool in composing of VGM and as a tool for teaching music composition.

Taking part in the survey is completely voluntary and is completely anonymous. The results will be handled responsibly and are meant solely for the purpose of this project. All results are deleted after my thesis is done.

I need results relatively quickly. Preferably before 5.5.

Taking part in the survey takes 10–15 minutes.

The thesis is finished in the may of 2023 and it will be readable in Theseus archives.

I am happy to answer any questions. My email is xxx

Thank you for taking part!

Kind regards, Joonas Laakso.

Link to the syrvey:

Liite 2. Kysely

Kyselyn kysymykset ovat:

1. For how long have you been composing video game music? Kuinka kauan olet säveltänyt pelimusiikkia?
2. What kind of video game music works in your opinion? Millainen pelimusiikki mielestäsi on toimivaa?
3. What kind of music do you compose for video games? Millaista musiikkia sävellät pelihin?
4. What are some of your sources of inspiration and why? Mitkä tekijät ovat inspiraation lähteinäsi?
5. What does nostalgia mean to you? Mitä nostalgia merkitsee sinulle?
6. Do you or have you used nostalgia, nostalgic memories and/or feelings as your source of inspiration? Käytätkö tai oletko käyttänyt nostalgiaa, nostalgisia tunteita ja/tai kokemuksia inspiraation lähteenä?
7. If you use nostalgia, what are your methods for using it? Jos käytät nostalgiaa, mitkä ovat menetelmäsi käyttämiseen?
8. If you haven't used nostalgia as a tool for composing, would you be interested in using it now? Jos et ole käyttänyt nostalgiaa työkaluna sävellyksessä, olisitko nyt kiinnostunut käyttämään sitä?
9. Do you have anything else to share regarding this topic? Onko sinulla muuta lisättävää aiheesta?