



Oskari Koskela, Heli Tissari ja Kai Tuuri

Käsittemetaforan näkökulma pelimusiikin henkilökohtaiseen merkityksellisyyteen

FM Oskari Koskela (oskari.j.koskela@student.jyu.fi) on musiikkiteestä valmistunut jatko-opiskelija Jyväskylän yliopistossa. Hän työskentelee ”Pelimusiikkiin kiinnittyneet maailmat” (GAMEM) -hankkeessa ja valmistele tähän kytkeytyvää väitöskirjaansa enaktiivisesta näkökulmasta pelimusiikin esteettiseen kokemukseen.

FT Heli Tissari (heli.tissari@umu.se) toimii englannin kielen yliopistonlehtorina Uumajan yliopistossa. Hänen erikoistumisalojaan ovat alkusanakieli, englannin kielen historia, kognitiivinen kielitiede, korpuslingvistiikka ja semantiikka. Hän on tutkinut ennen kaikkea englannin ja suomen kielen tunnesanojen merkityksiä ja englannin kielen tunteita kuvaavia käsittemetajoria.

FT Kai Tuuri (kai.tuuri@jyu.fi) on Jyväskylän yliopistossa toimiva tutkija, jonka on tehnyt musiikintutkimusta etenkin kuuntelukokemuksen ja ihminen-teknologia vuorovaikutussuhteen aiheista. Hän työskentelee ”Pelimusiikkiin kiinnittyneet maailmat” (GAMEM) -hankkeen vastuullisena johtajana. Näkökulmina hän on hyödyntänyt muun muassa ekologista havaintopsykologiaa, enaktiivisen kognition teoriaa ja fenomenologiaa.

*The perspective of conceptual metaphor on
personal meaningfulness of game music*

The use of metaphors is prevalent when talking about music in everyday life as well as in more professional contexts. As such, the role of metaphors in describing and understanding music has been a topic for philosophical discussions and more recently also for empirical research. While most of the focus has traditionally been on the meaning of music, in this article we consider metaphors as related to the personal meaningfulness of music. More specifically, we investigate metaphoric expressions in personal narratives of fond game music memories, aiming to understand what the metaphors tell about the relationship between music and the listener. Following the theory of conceptual metaphor, we treat metaphors not as merely rhetorical figures of speech but as a pervasive feature of human meaning-making, that is, as related to the way we understand abstract things by conceptually mapping our understanding of concrete things.

Our data is a set of 183 Finnish stories about personally meaningful memories with game music. We analysed the data in several steps, starting with the identification of metaphoric expressions and their source domains, followed by reducing them to their image schematic structures. Finally, we used the image schematic structures to organise the metaphors into 8 wider categories: Agency, Force, Spatial relations, Transfer, Mediator, Linkage, Tangible thing/object and Sensation. Besides presenting these categories as outlining different aspects of how the listeners' conceptualise the personal meaningfulness of game music, we discuss the theory of conceptual metaphor as a viable approach for understanding musical experiences more generally.

Käsittemetaforan näkökulma pelimusiikin henkilökohtaiseen merkityksellisyyteen

Oskari Koskela, Heli Tissari ja Kai Tuuri
.....

Johdanto

Musiikki on tunnetusti hyvin moniulotteinen ja -puolinen ja siten yksiselitteisiä määritelmiä kaihtava ilmiö. Vaikka tarkastelussa pysyteltäisiinkin vain länsimaisen kulttuurin ja sen musiikkinäkemyksen puitteissa, on musiikkityylien, musiikillisten käytänteiden ja musiikista pitämisen tapojen kirjo niin valtava, että musiikin käsitteen alta löytyy todennäköisesti enemmän eroavaisuutta kuin yhtenäisyyttä. Tyylijajista tai käyttötavasta riippumatta musiikki kuitenkin koetaan tyypillisesti merkityksellisenä. Tässä tutkimuksessa musiikin merkityksellisyys ymmärretään kuuntelijan musiikille antamana henkilökohtaisena merkityksenä, jota voidaan kutsua myös suhteeksi musiikkiin. Pohjana on laaja musiikin merkitystä kuuntelijan kannalta tarkasteleva tutkimusperinne, jonka puitteissa on selvitetty esimerkiksi musiikkimaun ja preferenssin taustalla vaikuttavia tekijöitä (ks. Rentfrow ja Gosling 2003; North ja Hargreaves 2008), musiikin kytkeytymistä sosiaalsiin piireihin ja identiteettiin (ks. Atkinson 2011) sekä musiikin psykologisia funktioita (ks. Schäfer et al. 2013). Tässä tutkimuksessa nojaututaan laajasti ymmärtäen vastaavaan tarkastelutapaan asettamalla keskiöön kuuntelijan henkilökohtaisen merkityksellisen suhteen musiikkiin.

Tämän tutkimuksen aineistona ovat kirjoituskutsulla kerätyt vapaa-muotoiset tarinat henkilökohtaisesti merkityksellisistä pelimusiikkimuis-toista. Tavoitteena on tarkastella kuuntelijan henkilökohtaista suhdetta pelimusiikkiin analysoimalla näissä tarinoissa esiintyneitä pelimusiikkikokemukseen liittyviä metaforisia ilmaisuja. Metaforiset ilmaisut ovat sikäli luonteva lähtökohta musiikin koetun merkityksellisyyden tarkasteluun, että niin musiikin ammattilaisten kuin musiikillisesti harjaantumat-
tomien on todettu käyttävän metaforista kieltä musiikin kuvaamiseen (Guck 1981; Bicknell 2002; Zbikowski 2008). Niin ikään subjektiivisia ko-

kemuksia, kuten tunteita, on usein helpompaa ja kokemuksellisesti kuvaavaa lähestyä metaforisen kuvauksen kautta (musiikin yhteydessä ks. Peltola ja Saresma 2014). Yleisesti ottaen metaforien tarkastelua voidaan pitää yhtenä tapana pyrkiä tavoittamaan usein vaikeasti eksaktiin kieleen taipuvaa subjektiivista kokemusta (Holmes ja Holmes 2013). Hieman vahvempana, käsittemetaforan teoriaa (Lakoff ja Johnson 1980; Lakoff 1987) seuraavana väitteenä voidaan sanoa, että metaforat itse asiassa kuvaavat musiikkia sellaisena kuin se kokemuksellisessa todellisuudessa on (ks. myös Scruton 1997; Johnson ja Larson 2003).

Tutkimuksen yleisempänä lähtökohtana on niin sanotun arkielämän musiikinkuuntelun viitekehys. Tämän Tia DeNoran (2000) työssä jäsenyksensä saaneen tulokulman voi karkeasti ottaen esittää painottavan erityisesti kahta laajaa ajatusta. Nimensä mukaisesti näkökulma kiinnittää huomion moninaiisiin inhimillisessä arjessa läsnä oleviin musiikin lajeihin ja käyttötapoihin. Samaan eetokseen toki tukeutuvat myös muun muassa etnomusikologiset ja populaari- ja kansanmusiikin tutkimuksen suuntaukset, mutta erityisenä piirteenä voidaan pitää herkkyyttä myös sellaisia arkisia musiikin kohtaamisen muotoja kohtaan, joissa musiikilla ei välttämättä ole mitenkään määrittävää tai aina edes tietoisesti huomattavaa roolia. Toisena keskeisenä seikkana arkielämän musiikinkuuntelun viitekehyksessä on huomioida musiikin kanssa vuorovaikuttaminen musiikkiin ”itseensä” keskittyvää strukturaalista kuuntelemista laajempaan ilmiönä. Tulokulmana on nähdä musiikki tiiviisti arkeen ja elämään kietoutuneena ja sen puitteissa merkityksensä saavana. Tällöin musiikin kuuntelun sijaan on osuvampaa puhua laajemmin – ja kuuntelijan oman merkitystä luovan aktiivisen toiminnan huomioiden – musiikin *käytöstä*. DeNoran painottamaa ”musiikin voiman” ajatusta soveltaen musiikkia voidaan ajatella eräänlaisena voimavarana ja tarkastella sen roolia arjessa vaikuttavana identiteettiä, sosiaalisuutta ja yleisemmin elämää organisoiavana tekijänä.

Arkielämän musiikinkuuntelun näkökulmaa myötäillen tässä tutkimuksessa hahmotetaan musiikin merkityksellisyyttä musiikin ja ihmisen välisen vuorovaikutuksen kautta puhumalla musiikin ja ihmisen välisestä suhteesta. Tällä lähtökohdalla pyritään tavoittamaan sitä, miten musiikki – tai tarkalleen tietty musiikki tai tietynlainen musiikkikokemus – on asettunut osaksi ihmisen elämää ja käsitystä niin itsestä kuin maailmasta. Nykyfilosofi Alva Noë'n (2015) muotoilua lainaten kyse on siitä, miten musiikki organisoitui tai uudelleenorganisoi kuuntelijaa.

Suhteita, myös merkityksellisiä suhteita, on luonnollisesti monenlaisia.¹ Tässä tutkimuksessa käsitellään erityisesti positiivisesti latautunutta musiikkisuhdetta, jolloin musiikista voidaan puhua tärkeänä, läheisenä tai jopa rakkaana. Tämän nojalla tutkimuksen lähestymistapana on merkityksellisen musiikkisuhteen tarkastelu muistojen kautta: kysymme, mitä tarinat mieleen jääneistä pelimusiikin kokemuksista kertovat henkilön merkityksellisestä suhteesta musiikkiin. Tarkastelemalla omakohtaisia muistoja musiikista tutkimus kiinnittyy arkielämän musiikinkuuntelua, pelimusiikkia ja musiikin metaforista kuvaamista koskevan tutkimuksen ohella myös musiikin subjektiivista kokemista koskevaan tutkimukseen, erityisesti Alf Gabrielssonin (2011) aineistoltaan rinnasteiseen työhön voimakkaiden musiikkikokemusten parissa.

Artikkeli etenee ensin taustoittamalla käsittelyä musiikin metaforien tutkimuksen ja käsitelmetaforan teorian esittelyn kautta ja siirtyy sitten analyysimenetelmän avaamiseen sekä tulosten esittämiseen. Teoreettisen taustoituksen tarkoituksena on paitsi esitellä käsitelmetaforan teoria analyttisenä työkaluna myös selvittää tutkimuksen subjektiivista kokemusta metaforien kautta tavoittelevaa lähestymistapaa. Varsinainen analyysi taas on laadittu tunnistamalla aineistossa esiintyneet metaforiset ilmaukset ja kategorisoimalla nämä laajempiin ryhmiin käsitelmetaforan teorian yhteydessä esiteltävään mielikuvaskaeman ajatukseen tukeutuen. Tulosten esittely jäsentyy tämän kategorisoinnin mukaisesti.

Käsitelmetafora näkökulmana musiikkikokemukseen

Musiikin metaforien tutkimus ja pelimusiikkimuistot aineistona

Tämän tutkimuksen aineistona ovat vapaamuotoiset muistitarinat merkityksellisistä pelimusiikkikokemuksista. Lähtökohtaisesti voidaan siis olettaa tarinoiden edustavan paitsi henkilökohtaista kokemusta musiikista – siis sitä, mitä musiikki merkitsee kuuntelijalle enemmän kuin mitä se ”itsessään” on – myös muistitiedon myötä ”kiteytynyttä” suhdetta pelimusiikkiin. Enaktiivisen teorian mukaista ajattelua seuraten (episodisissa) muistoissa ei ole kyse niinkään ”mieleen tallennetun sisällön” palauttamisesta vaan luovasta kokemuksen uudelleenläpielämisen prosessista (Turner 2016; Hutto ja Peeters 2018). Tämän tutkimuksen aineistonkeruun kohdalla vastaajalle tavalla tai toisella tärkeä pelimusiikki

1 Välinpitämätön suhde on myös suhde musiikkiin, kuten kenties identiteetin kannalta keskeinenkin tietyn musiikin halveksunta.

voidaan mieltää kiinnekohdaksi, jonka muisteleminen tarjoaa muistelijalle mahdollisuuden palata menneisyyden merkityksellisiin tapahtumiin ja uudelleenaktoida oman monipuolisen ensimmäisen persoonan kokemuksensa (Turner 2016, 105). Muisto sisältää toisin sanoen holistisesti omaelämäkerrallisia ja pelikokemukseen liittyviä aineksia siten, kuin ne ovat merkityksellisesti kietoutuneet – tai Alva Noën (2015) käyttämää termiä lainaten *organisoituneet* – osaksi omaa olemista. Henkilökohtaisista muistoista koostuvan aineiston myötä tutkimuksessa tarkastellaan myös metaforisia ilmauksia nimenomaan subjektiivisen kokemuksen ja musiikkisuhteen kuvauksina.

Metaforien kytkeytyminen musiikkiin on huomioitu melko laajalti ja jo melko varhain paitsi yleisemmin (ks. esim. Goodman 1968; Howard 1978; Guck 1981) myös spesifisti käsittemetaforan näkökulmasta (ks. esim. Saslaw 1996; Johnson 1997; Larson 2012). Suurilta osin käsittelyn keskiössä on ollut kysymys musiikin merkityksestä, kyvystä ilmaista jotain käyttämättä propositionaalista kieltä, ja lähestymistavoissa on painottunut filosofinen pohdinta musiikin suhteesta kieleen ja musiikin rakenteellisiin piirteisiin kiinnittyvä teoreettinen analyysi (ks. Zbikowski 2008). Tämän musiikin merkitykseen puuttuvan semanttisesti tai semioottisesti orientoituneen tutkimuksen puitteissa metaforien empiirinen tarkastelu on ollut verrattain vähäisempää. Riitta Raution (2007) tutkimus on yksi esimerkki työstä, jossa käsittemetaforan teoreettista käsittelyä on tuettu empiiriseen aineistoon perustuvan kuuntelukokeen analyysillä, jossa hahmoteltiin vastaavuuksia lyhyen musiikkikatkelman verbaalisten kuvausten ja katkelman itsensä rakenteellisten(/musiikillisten) piirteiden välille. Kokonaisuudessaan musiikin metaforatutkimuksen voi katsoa seuranneen yleisemmin musiikin merkitystä koskevan tutkimuksen lähestymistapaa eli niin sanottua ”analyyttistä reduktionismia” (Huovinen ja Kaila 2015), kun se on selvittänyt yhteyksiä musiikillisten parametrien ja metaforisten kuvausten välillä.

Semantiikan lähtökohdista ponnistavan tutkimuksen rinnalla toisenlainen empiirisen tutkimuksen lähtökohta on musiikin merkityksen kuvailun sijaan ollut kokijan subjektiivisen kokemuksen metaforinen käsitteellistäminen. Peltola ja Saresma (2014) esimerkiksi tarkastelivat kyselyn avulla kerätyissä musiikin herättämiä tunteita käsittelevissä kuvauksissa ilmeneviä metaforia, kuten tunteen kuvaamista nestemäisesti ”pinnan alla kuplivana” tai säiliömäisenä tilana. Forbes ja Cantrell (2021) puolestaan käyttivät fenomenologista haastattelua lähestymistapana jazz-laulajan kokemukseen improvisaatiosta havainnoimalla hänen nojaavan metaforaan improvisaatiosta seikkailuna merkityksellistäessään omaa kokemustaan

itselleen. Näissä tutkimuksissa metaforista kuvausta ei luonnollisestikaan ole mielekästä liittää musiikin itsensä piirteisiin, vaan tarkoituksena on tarkastella kuuntelijan tapaa käsitteellistää omaa subjektiivista kokemustaan musiikista. Analogiana voidaan käyttää musiikkipsykologisen emootiotutkimuksen erottelua *havaittuun* ja *koettuun* tunteeseen. Musiikista *havaittujen* tunteiden kohdalla voidaan ainakin periaatteessa päästä kohtalaiseen yksimielisyyteen tietyn kohdan assosioituvan tiettyyn tunteeseen ja hahmottaa tähän vaikuttavia musiikillisiä elementtejä (ks. esim. Sloboda ja Juslin 2010), kun taas *koettujen* tunteiden taustalla voivat olla hyvinkin henkilökohtaisesti painottuneet mekanismit, kuten musiikkiin liittyvät omaelämäkerralliset muistot tai omiin mieltymyksiin linkittyvät esteettiset arvostelmat (ks. Juslin 2013). Jälkimmäisessä tapauksessa yksimielisyys koskee siis kokemuksen itsensä luonnetta ja rakennetta. Toisin sanoen musiikkiin liittyvät surulliset tai nostalgiset tunteet ovat monille tuttuja, vaikkei henkilö niitä kokisikaan samojen kappaleiden kohdalla kuin toiset kokevat tai edes saman kappaleen kohdalla kuin itse on aiemmin kokenut. Metaforien tapauksessa voidaan ajatella, että metaforisesti kuvattavan kokemuksen rakenne on yleisemmin jaettu tai tunnistettava. Huomionarvoista on myös se, että toisin kuin perinteisissä kuuntelukokeiden asetelmissa, joissa on usein tarkoituksenakin poissulkea henkilökohtaisten tekijöiden vaikutus kontrolloimalla ärsykeiksi valittujen musiikinäytteiden tuttuutta, molemmissa tutkimuksissa osallistujat puhuivat musiikista, joka oletettavasti on hyvinkin tuttua sekä läheistä ja siten myös mahdollisesti voimakkaammin subjektiivisen kokemuksen ja musiikkisuhteen läpäisemää.

Analogia havaittuihin ja koettuihin emootioihin pätee myös siinä, ettei metaforienkaan kohdalla ole aina yksiselitteistä, milloin kyse on musiikin kuvailusta ja milloin subjektiivisesta kokemuksesta (musiikillisten emootioiden tapauksessa ks. Gabrielsson 2001). Erityisesti käsitelmetaforan kokemuksellisen ontologian viitekehyksessä, jossa mieli ei objektiivisesti heijasta ulkopuolisessa maailmassa vallitsevia tosiasioita vaan rakentaa kokemusta väistämättömällä subjektiivisella värityksellä, näiden erotteleminen uhkaa muuttua saivarteluksi. Tästä näkökulmasta musiikin kuvaaminen on samalla musiikin kokemisen käsitteellistämistä, jolloin voidaan yhtä hyvin puhua niin sävelkulkuihin liittyvistä musiikillisista voimista, kuten epävakaa sävelen ”magneettisesta” taipumuksesta purkautua vakaaseen säveleen, kuin musiikin subjektiivisesti koetusta voimasta kuljet-

taa kuuntelija tunnetilasta toiseen (ks. Johnson ja Larson 2003, 74–75).² Tällainen kaksitahoisuus on mukana myös Simon Schaerlaekenin et al. (2019) toteuttamassa, toistaiseksi ehkä kunnianhimoisimmassa musiikin metaforien empiirisessä tutkimuksessa, jossa seurattiin *Geneva Emotional Music Scale* (GEMS) -emootiomallin (Zentner, Grandjean ja Scherer 2008) mukaista tutkimusmenettelyä pyrkien vastaavaan *Geneva Musical Metaphor Scale* (GEMMES) -skaalaan. Käytännössä työ koostui kolmesta toisiaan seuraavasta osatutkimuksesta, joissa koottiin ensin kattava lista musiikkia kuvaavista metaforista, jäsennettiin nämä faktorimuotoon kuuntelukokeen avulla ja lopulta varmennettiin faktorirakenne laajemmalla vastaajamäärällä. Lopullinen malli koostuu viidestä metaforien faktorista (*Flow, Movement, Force, Interior* ja *Wandering*) joista kuhunkin kuuluu liuta metaforia (kuten ”leijua”, ”liukua” tai ”laajat tilat” ja ”vaella ympäriinsä”). Vastaajia pyydettiin arvioimaan numeerisesti eri metaforisten ilmaisujen relevanssia kunkin musiikinäytteen kohdalla, eli tässä mielessä tutkimus käsitteli pääosin musiikin kuvailemista, musiikin ”itsensä” metaforista merkitystä. Toisaalta monien metaforien kohdalla, kuten puhuttaessa musiikin sisäistämisestä tai sen mukanaan vievästä voimasta, kuvaus voisi vähintään yhtä hyvin painottaa kuuntelijan henkilökohtaista kokemusta musiikista, ja kirjoittajat viittaavatkin käsittelyssään Peltolan ja Saresman (2014) eksplisiittisesti subjektiivista kokemusta käsittelevään työhön.

Käsittemetaforan teoria

Henkilökohtaisen kokemuksen kannalta metaforat voidaan ymmärtää käsitteellistämisen ”tukirakenteiksi”, joihin tukeutuessaan kokija jäsentää kokemusta itselleen ymmärrettäväksi, antaa kokemukselle merkityksen ”jonkinlaisena”. Tämän ajattelun mukaisesti tutkimuksessa oletetaan pelimusiikkimuistoissa esiintyvien metaforisten kuvausten tarjoavan näkökulman pelimusiikin henkilökohtaiseen merkityksellisyyteen eli siihen, minkälaiseksi vastaajalle tärkeä pelimusiikki on ajan myötä jäsentynyt. Tällaisen näkökulman perustana on käsittemetaforan teorian (Lakoff ja Johnson 1980) edustama näkemys metaforasta käsitteellisen järjestelmämme ja ymmärryksemme kannalta perustavanlaatuisena ilmiönä, mikä eroaa perinteisemmästä näkemyksestä metaforasta retorisenä kielikuvana.

² Periaatteessa voidaan ajatella, että taustalla on ajatus ideaalisesta musiikkia niin sanotusti ”syväkuuntelevasta” (ks. esim. Krueger 2009) kuuntelijasta, jonka kokemuksen keskiössä on ”musiikki itsessään” sen sijaan, että huomio olisi omissa assosiativisissa mielikuvissa, muistoissa tai tunnetiloissa.

Metafora tarkoittaa lyhyesti kahden toisiinsa liittymättömän asian yhdistämistä yleensä niin, että toinen asia kuvataan toisen asian piirteiden kautta, kuten metaforassa ”aika on rahaa”. Klassisen aristoteelisen näkemyksen mukaan metafora on retorinen keino, jolla pyritään esimerkiksi tehostamaan sanomaa, ylevöittämään puhetta tai tekemään asioista ymmärrettävämpiä (ks. Saeed 2016, 360–371). Tässä mielessä metafora on yhtäältä tyylillinen keino, jolla voidaan esimerkiksi korostaa ilmiön tiettyjä piirteitä (kuten ajan arvokkuutta ja huolta sen kulumisesta), ja toisaalta kuvata jotain vaikeasti sanallistettavaa tai ymmärrettävää asiaa rinnastamalla se tutumpaan asiaan.

Jälkimmäinen tapa, vaikeasti sanallistettavan asian metaforinen kuvaaminen, on hyvin yleinen musiikkia ja musiikkikokemuksia sanallistettaessa. Kokemusta musiikista voidaan perusluonteeltaan pitää vaikeasti suoraan sellaisenaan ilmaistavana tai toisille välitettävänä, jolloin on usein luonteva tukeutua erilaisiin metaforiin, kuten rinnastaa musiikin kuuntelu ”matkaan” tai musiikki ”tilaan”. Yleisesti ottaen voitaisiinkin sanoa, ettei metaforinen kielenkäyttö ole musiikin yhteydessä erityistapaus vaan pikemmin kuvastaa arjesta tuttua tapaa puhua musiikista. Tässä mielessä metaforat ”piileskelevät näkösilällä” enemmän tai vähemmän vakiintuneissa musiikkia koskevissa ilmaisuihin ja käsitteellistämisen tavoissa.

Retorisen metaforan ajatuksesta poiketen käsitelmetaforan teoria (Lakoff ja Johnson 1980) esittää, että metaforissa ei ole kyse ilmaisua värittävästä tyylillisestä keinosta tai edes vaikeasti jäsenyviin asioiden tekemisestä ymmärrettäväksi vaan tavasta, jolla inhimillinen mieli toimii. Lyhyesti ilmaistuna ajattelu ja ymmärtäminen on perusluonteeltaan metaforista: me emme niinkään kuvaa asioita metaforisesti vaan koko ymmärryksemme asioista on lähtökohtaisesti rakentunut metaforisesti. Aiempaan esimerkkiin palaten ”aika on rahaa” on paitsi arkisessa puheessa esiintyvä retorinen tai kielellinen metafora myös ymmärrystämme ajasta jäsentävä käsitelmetafora AIKA ON RAHAA, joka ei välttämättä ilmene kielenkäytössä sellaisenaan vaan kuvastaa tapaamme ymmärtää aika rahan kaltaisena arvokkaana, ”kulutettavana” tai ”säästettävänä” hyödykkeenä. Metaforiset ilmaisut kuten ”onko se aikasi arvoista” tai ”menetin aikaa ollessani sairaana” perustuvat siis samaan aikaan rahana käsitteellistävään käsitelmetaforaan (ks. Lakoff ja Johnson 1980, 7–9).³ Käsitelmetaforan teorian mukaisesti ”aikaa” ei ole meille kokemuksellisesti olemassa kuin metaforisesti, emmekä voi ymmärtää ”aikaa sinänsä” vaan ainoastaan jonkun

3 Vakiintuneen merkintätavan mukaan käsitelmetaforat ja edellä käsiteltävät mielikuvaskeemat kirjoitetaan pienillä kapiteeleilla erotuksena kielellisistä metaforista.

toisen, konkreettisen asian kautta. Tässä pohjalla on hyvin perustavalla tavalla perinteisestä filosofisesta näkemyksestä poikkeava ajatus inhimillisen ymmärryksen ja merkityksen luonteesta. Käsitmetaforan teorian edustaman kehollistuneen kognition näkemyksen mukaan kieli ja mieli eivät ole abstrakteja objektiivisen todellisuuden kuvastajia vaan perustuvat keholliselle eliön ja ympäristön vuorovaikutukselle, jolloin maailma ilmenee meille kehojemme ja kehollisten toiminnan kykyjemme mukaisena (Johnson 1990; Johnson 2008). Tästä juontuen me emme niinkään koosta representaatiota maailmasta siitä saamamme aistitiedon perusteella, vaan luomme maailmaa merkitykselliseksi toimimalla siinä ja sen kanssa (Varela, Thompson ja Rosch 1993).

Käsitmetaforan teorian puitteissa voidaan todeta, ettei vain puhe musiikin kokemisesta vaan puhe musiikista itsestään on luonteeltaan syvästi metaforista. Yksinkertaisena esimerkkinä on vakiintunut – ja osin kulttuurisidonnainen – tapa käyttää vertikaalisuuden skeemaa sävelten jäsentämiseen eli puhua korkeista tai matalista sävelistä ja nousevista tai laskevista sävelkuluista, vaikka fysikaalisesti kyse on äänen taajuuden vaihtelemisesta, jota kuvaisi tarkemmin esimerkiksi tiheys ja väljyys tai hitaus ja nopeus. Niin ikään musiikin ymmärtämistä jäsentävät usein erilaiset liikkeen metaforat, kuten LIKKUVA MUSIIKKI, MUSIIKILLINEN MAISEMA ja LIKKUVA VOIMA (Johnson ja Larson 2003). Kokonaisuudessaan musiikin metaforisuus avaa suurta kysymystä musiikin ontologiasta, minkä kautta voidaan puolestaan havainnollistaa käsitmetaforan taustalla olevaa laajempaa ”kokemuksellista epistemologiaa”. ”Musiikin itsensä” esittäminen esimerkiksi nuottikuvan kautta näyttäytyy käsitmetaforan teorian valossa yhdenlaisena visuaalisena metaforana ilmiölle, joka ei ytimellisesti ole niinkään edes ääntä kuin ihmisen aktiivista ja merkitystä luovaa kokemuksellista vuorovaikutusta äänen kanssa.

Metaforat, merkitys ja merkityksellinen musiikkisuhde

Käsitmetaforan perusajatuksen mukaan suuri osa inhimillisestä ajattelusta ja ymmärtämisestä perustuu metaforiin. Vielä tarkemmin ajattelu on luonteeltaan metaforista siten, että siirrämme ymmärryksemme konkreettiselta lähdealueelta abstraktille kohdealueelle, eli ymmärrämme abstrakteja asioita metaforisesti konkreettisten asioiden kautta (Lakoff ja Johnson 1980). Oleellista tässä metaforisessa siirtymässä on Lakoffin (1990) invarianssihypoteesiksi kutsuttu piirre, jonka mukaan metaforin siirtymä säilyttää ainakin osin lähdealueen kognitiivisen topologian. Tällöin kohdealueen abstraktin ilmiön ajatellaan noudattavan samanlais-

ta logiikkaa konkreettisen lähdealueen ilmiön kanssa.⁴ Tämä näkyy kielessä esimerkiksi siten, että abstraktiin ilmiöön liitetään samanlaisia piirteitä tai sen yhteydessä käytetään samanlaisia verbejä kuin lähdealueena olevan konkreettisen ilmiön kohdalla. Edellä mainitun AIKA ON RAHAA käsitelmetaforan mukaisesti voimme puhua esimerkiksi ajan ”säästämisestä” tai ”tuhlaamisesta”.

Käsitelmetaforaan liittyy läheisesti erityisesti Mark Johnsonin (1990) kehittämä ajatus mielikuvaskaemoista. Näillä tarkoitetaan pohjimmiltaan hyvin perustavanlaatuisia, toistuvia ja kehollisia maailman kanssa vuorovaikuttamisen muotoja, jotka ovat muodostuneet kokemuksen ja ymmärtämisen organisointia ohjaaviksi rakenteiksi (Johnson 1990, 29). Käytännössä kyse on siitä, että maailma kohdataan tietyllä tavalla, koska ihmisillä on tietynlaiset kehot ja keholliset toiminnan mahdollisuudet. Meillä on esimerkiksi primäärit kokemukset vertikaalisuudesta ja tasapainosta, jotka eivät rajaudu mihinkään tiettyyn vuorovaikutustilanteeseen tai aisti-modaliteettiin vaan organisoivat kokemustamme perustavanlaatuisemmalla esikäsitteellisellä tasolla (ts. hahmotamme maailmaa esimerkiksi ylös–alas-orientaation ohjaamina). Metaforiin rinnastaen mielikuvaskaemojen voidaan ajatella edustavan kaikkein konkreettisinta lähdealuetta ja toimivan siten ikään kuin käsitelmetaforien elementaarina rakennuspalikoina: esimerkiksi AIKA ON RAHAA -käsitelmetaforassa konkreettinen lähdealue ”raha” voitaisiin edelleen palauttaa OBJEKTI-mielikuvaskaemaan. Tiivistetysti voidaan sanoa, että jos metaforia muuten onkin mahdollista ajatella abstrakteina kielenkäytön ilmiöinä niin viimeistään mielikuvaskaemojen myötä ne juurtuvat kehoon ja konkreettiseen toimintaan.

Käsitelmetaforissa ja mielikuvaskaemoissa on pohjimmiltaan kyse merkityksestä. Jos ajattelu mielletään lähtökohdiltaan metaforisesti ja mielikuvaskaemoille rakentuvaksi niin samalla haastetaan myös objektiivis-propositionaalinen näkemys merkityksestä ulkoisen todellisuuden kuvastajana. Sen sijaan, kuten Johnson (2008, 273) on esittänyt, merkitys on perusolemukseltaan kehollista ja luonteeltaan esteettistä, siis pohjimmiltaan ei-kielellisille vuorovaikutuksen laaduille perustuvaa. Johnson kuvaakin, että taide, ei-propositionaalisenä ja silti vahvasti merkityksellisenä koettuna, on erinomainen esimerkki merkityksen esteettisyydestä. Tässä mielessä onkin luontevaa, että käsitelmetaforan teorian on katsottu olevan erityisen hedelmällinen ei-representationaalisista taiteista ei-rep-

4 Metaforien tapaan myös mielikuvaskaemoissa on oleellista invarianssihypoteesin mukainen lähdealueen logiikan siirtyminen kohdealueelle, eli kun kokemus ”ajasta” organisoituu OBJEKTI-skeeman kautta, aika voi ”kulua” tai se voi ”hukkua” kuin fyysinen esine (vrt. Cienki 1997).

resentationaalisimmaksi toisinaan väitetyn musiikin merkityksen tarkasteluun (ks. Johnson 1997).

Tässä tutkimuksessa keskiössä on ymmärtää kuuntelijan kokemusta musiikista käsitetaforan teorian kautta. Tällöin ei olla niinkään kiinnostuneita siitä, mitä musiikki merkitsee tai miten se merkitsee, vaan minkälainen on kokijan musiikille antama merkitys osana elämää. Toisin sanoen voisi puhua kuuntelijan merkityksellisestä suhteesta musiikkiin. Tavoitteena on hahmottaa, millaisina erilaisina kokemuksellina ilmiöinä musiikki näyttäytyy ja millä tavoin se ymmärretään rakkaana, tärkeänä tai merkityksellisenä.

Analyttisinä työkaluina käsitetaforan ja mielikuvaskaemojen käyttöä säätelee pohjalla olevan teorian mukainen pyrkimys konkreettisen lähdealueen hahmottamiseen. Käytännössä siis metaforisista ilmaisuista pyritään löytämään niiden rakenteena oleva perustavanlaatuinen kehollisen vuorovaikutuksen muoto. Yhdenlaisen lähtökohdan tällaiselle tarjoavat jo esitetyt listaukset joistain mahdollisista mielikuvaskaemoista (ks. esim. Johnson 1990, 126) mutta käytännössä kyse on paljolti tapauskohtaisesta tulkinnallisesta työstä. Tämän tutkimuksen tapauksessa analyysissä turvaututtiin paljolti aiemmissa tutkimuksissa, erityisesti Johnsonin (ibid.) urauurtavassa työssä, kuvattuihin mielikuvaskaemoihin mutta pidettiin perustavanlaatuisimpaan konkreettisen vuorovaikutuksen muotoon pyrkimistä valmiita listoja keskeisempänä periaatteena. Tämän myötä analyysin ehdottamat mielikuvaskaemat ovat avoimia jatkuvalla keskustelulle siitä, mitä merkityksen organisoinnin rakenteita voidaan pitää mielikuvaskaemoina ja onko näiden kesken syytä erotella esimerkiksi erityyppisiä skemoja (ks. esim. Mandler ja Pagán Cánovas 2014).

Käsitetafora ja mielikuvaskaemat peittävät ja paljastavat. Kokemuksellisten ilmiöiden, kuten musiikkisuhteen, kohdalla mahdollisesti värikäskin ilmaisu pelkistetään abstraktimmaksi käsitetaforiseksi lähde- ja kohdealueen rakenteeksi ja siitä edelleen yleisempää kehollisen vuorovaikutuksen muotoa kuvaavaksi mielikuvaskaemaksi. Tämä pelkistys mahdollistaa erilaisten kokemuksestausten jaettujen rakenteellisten piirteiden tarkastelun ja siten niiden jäsentämisen systemaattisella tavalla, jonka pohjana on yhteinen kehollinen olemus ja sen sallimat ympäristön kanssa vuorovaikutuksen tavat. Samalla analyysi kuitenkin tuo esille ilmaisun takana olevan esikäsitteellisen merkitysrakenteen, joka voi avata kokemuksen luonnetta laajemmin kuin mitä sanallisesti suoraan kuvattaisiin.

Aineiston kerääminen ja analyysi

Tässä artikkelissa tehtävä suomalaisten pelimusiikkisuhdetta kuvaileva metafora-analyysi perustuu muistitietoaineistoon, joka kerättiin yhteistyössä Yhteiskuntatieteellisen tietoarkiston kanssa. Aineisto koostuu 183 vapaamuotoisesta kuvauksesta kirjoittajille henkilökohtaisesti merkityksellisistä pelimusiikkimuistoista. Keruulomakkeen pääkysymys oli: ”Tuleeko mieleesi pelimusiikkiin liittyviä muistoja, jotka koet itsellesi tärkeiksi – tai jopa rakkaiksi? Haluamme kuulla tarinasi juuri tällaisesta musiikkimuistosta ja mieleesi jääneistä pelimusiikin kokemuksista.” Kirjoitusohjeessa korostettiin muistojen laadullista monimuotoisuutta eikä ”pelimusiikille” myöskään haluttu antaa liian täsmällistä määritelmää. Kutsun tarkoituksena oli saada ihmisiltä spontaaneja ja vapaasti muotoiltuja henkilökohtaisia kertomuksia annetusta aiheesta. Tekstien kirjoittajilta kerättiin taustatietoina sukupuoli, ikä, pelaamisen aktiivisuus sekä pelaamiseen ja pelimusiikkiin päivittäin käytettävä aika.⁵

Metaforien tunnistaminen ja nimeäminen tapahtui neljässä eri vaiheessa, jotka voidaan nimetä seuraavasti: 1) metaforisten ilmausujen poiminta, 2) analyysin rajaus, 3) metaforatyyppeiden nimeäminen ja alustava jäsenitys, sekä 4) metaforatyyppeiden pelkistäminen. Ensimmäisessä vaiheessa yksi artikkelin kirjoittajista kävi ensin aineiston läpi etsien metaforisia ilmauksia ja koodaten ne Atlas.ti-ohjelmaa käyttäen. Yhteensä 917 metaforista ilmausta poimittiin analyysin toista vaihetta varten. Tässä vaiheessa huomattiin, etteivät kaikki metaforiset ilmaukset kuvanneet pelimusiikkia, vaan ne oli mahdollista jakaa useampaan eri kategoriaan sen mukaan, mitä asioita ne kuvasivat. Näitä asioita olivat pelimusiikin (581 ilmausta) lisäksi muun muassa pelaajat ja pelaaminen (22 ilmausta), muistot (49 ilmausta), tunteet (15 ilmausta) ja videopelit (94 ilmausta). Analyysissa päätettiin keskittyä pelimusiikkia kuvaaviin metaforisiin ilmauksiin, jotka eristettiin muista ilmauksista ja joille ne kerännyt tutkija antoi alustavat käsittemetaforiset nimet eli identifioi niiden lähdealueet. Vastaavaa nimeämisprosessia kuvaa Stefanowitsch (2006) artikkelissaan, jossa hän antaa prosessille nimen *metaphorical pattern analysis* eli vapaasti käännettynä metaforatyypianalyysi.

Analyysin kolmannessa vaiheessa arvioimme koko työryhmän kanssa yhdessä keskustellen kaikki jo kerran nimetyt pelimusiikkiin liittyvät käsittemetaforat ja sovimme niille annettavista nimistä. Tässä vaiheessa pieni osa alun perin metaforisiksi merkityistä ilmauksista jätettiin analyysista

5 Aineiston keräysprosessia on kuvattu tarkemmin tämän *Musiikki*-lehden numeron artikkelissa ”Pelimusiikin käyttötavat ja funktiot suomalaisten arjessa”.

pois. Keskustelun seurauksena metaforien kategorisointi sekä tarkentui että muuttui monipuolisemmaksi. Esimerkiksi seuraavan lauseen analyysi muuttui: ”kappaleet vievät minut takaisin johonkin 11-vuotiaan huolettomaan elämään” (o73). Tässä lauseessa ensimmäisen analyysin tekijä oli nähnyt käsittemetaforan PELIMUSIIKKI ON KULKUNEUVO (vievät minut takaisin), pohtinut, mikä kulkuneuvo voisi olla kyseessä ja miettinyt, voisiko kyseessä olla myös personifikaatio. Yhdessä sovittiin, että kyseessä oli kaksi mahdollista käsittemetaforaa, PELIMUSIIKKI ON KULKUNEUVO ja PELIMUSIIKKI ON POLKU. Yhdessä huomasimme tässä myös kolmannen metaforan, kappaleet, joka viittaa siihen, että PELIMUSIIKKI ON OBJEKTI.

Analyyysin viimeisessä vaiheessa tämän artikkelin ensimmäinen kirjoittaja sai vastuulleen jäsentää ja ryhmitellä 570 pelimusiikkia kuvaavaa metaforista ilmausta pelkistettyyn muotoon tätä artikkelia varten. Edellisessä vaiheessa metaforia oli nimetty käyttäen rikkaasti erilaisia ja keskenään vielä epäyhdenmukaisia kuvaustapoja. Pelkistämisessä tarkoitus oli löytää metaforista samankaltaisuuksia ja eroja tarkastelemalla niiden mielikuvaskemaattisia rakenteita. Lopullista jäsennystäkin arvioimme koko työryhmän kanssa yhdessä miettien ryhmien nimiä ja ryhmien välisiä sukulaisuuksia. Näin esimerkiksi ”pelimusiikin materiaalisuuteen ja konkreettisuuteen liittyvät metaforat” saivat nimekseen ”objekti”. Tämän vaiheen päämääränä oli metaforatyyppeiden pelkistäminen koherentiksi malliksi.

Analyyssissä luimme aineistoa pyrkien fenomenologistyyppiseen ymmärrykseen tarinoiden sisällöstä ja edeten systemaattisesti metaforien tunnistamisesta niiden pelkistämiseen ensin käsittemetaforiksi ja edelleen mielikuvaskemaattisiksi rakenteiksi, arvioiden ratkaisuja yhdessä läpi prosessin. Vaikka emme tässä analyyssissä seuranneet tunnetuimpia aikaisemmin määriteltyjä prosesseja kuten Pragglez (2007) ja Steen et al. (2010), voi analyysiä pitää luotettavana, koska olemme käyneet aineistoa ja analyysiä yhdessä perinpohjaisesti läpi useassa vaiheessa keskustellen ja erityisesti keskittyen lähdealueiden nimeämiseen. Olemme siis paitsi analysoineet aineiston metaforatyypit (vrt. Stefanowitsch 2006) myös noudattaneet kahta Schmittin (2005, 380) suositusta, dokumentoineet prosessin ja keskustelleet metafora-analyysistä ryhmässä. On myös hyvä huomata, että puhumme kaikki äidinkielenämme suomea eli kieltä, jolla aineisto on kirjoitettu.

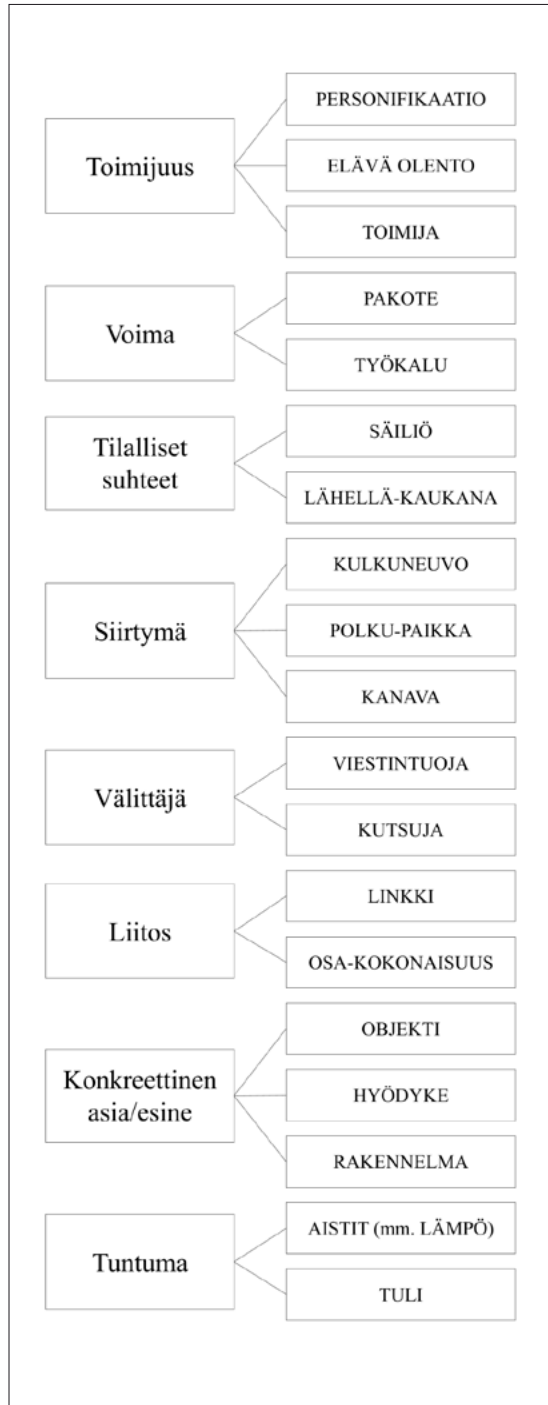
Metaforat ja mielikuvaskaemat aineistossa

Kuva 1 esittää pelkistetyin mallin aineistosta tunnistetuista metaforista: vasemmalla puolella ovat kahdeksan laajempaa mielikuvaskaemojen kategoriaa ja oikealla keskeisimmät niihin sisältyvät mielikuvaskaemat. Esittelemme seuraavaksi tarkemmin jokaisen kategorian. Aineistolainaukset on merkitty lyhenteellä ”o” (osallistuja) sekä tarina-aineiston mukaisella järjestysnumerolla, ja kulloinkin analysoitava metaforinen ilmaisu on korostettu tekstin lihavoinnilla.

Kuva 1. Aineistosta analysoidut kahdeksan mielikuvaskaemojen kategoriaa ja niiden keskeisimmät mielikuvaskaemat.

Toimijuus

Yksi selkeimpiä arkisia esimerkkejä musiikin metaforisesta ymmärtämisestä on musiikin mieltäminen toimijana tai henkilönkaltaisena. On jokseenkin yleistä puhua musiikin tekijän asioita, olevan liikkuvaista tai elävistä, tai edustavan jollain tavoin toista ihmistä. Viimeiseksi mainittuun viitaten aineistossa oli esimerkkejä pelimusiikin kokemisesta auttavana, ymmärtävänä ja lohduttavana ystävänä:



Yksi elementti pelissä, joka **lohdutti ja auttoi**, jota ei tarvinnut opetella, jonka ymmärsin aina, oli pelin musiikki. (o36)

[...] musiikki **tuntui ymmärtävän minua, ikään kuin se olisi ystäväni, joka lohdutti ja kannusti jaksamaan** stressaavaa aikaa. (o183)

Tällaisten mainintojen tulkittiin viittaavan pelimusiikin kokemisen jäsentämiseen PERSONIFIKAATIO-skeemaan nojaten, siis ymmärtäen musiikin tavalla tai toisella inhimillisenä tai henkilönkaltaisena. Molemmissa esimerkeissä pelimusiikki toimii tavalla, joka viittaa pohjimmiltaan henkilöiden väliseen vuorovaikutukseen (ymmärtää, lohduttaa, auttaa, kannustaa). Vastaavia ilmaisuja aineistossa olivat muun muassa maininnat pelimusiikin antamista lupauksista ("Throne of Bhaalin tunnusmusiikki, joka **lupaa ja antaa** jotain eppistä" [o76]) tai miten pelimusiikki "**pelasti**" esimerkiksi pianonsoittoharrastuksen (o4). Tällaisten vuorovaikutuksellisen toimijuuden kuvaamisen lisäksi aineistossa viitattiin myös muunlaisiin personifikoiviin piirteisiin, kuten pelimusiikin persoonallisuuteen ja luonteikkuuteen tai siihen, miten pelimusiikkiin kohdistuu rakkautta. Niin ikään aineistossa kuvattiin pelimusiikkia eräänlaisena kilpailijana muiden musiikkien kanssa, kuten mainittaessa tietyn pelin musiikkien "**painivan** omassa luokassaan" (o139). KANSSAKULKIJAKSI nimetty mielikuvaskaema kuvasi vielä erityisesti sitä, miten musiikilla on ollut pitkäkestoinen rooli elämässä kuin vanhalla ystävällä: "Tämä peli ja sen soundtrack ovat **kulkeneet mukana** tähän päivään asti" (o31).

PERSONIFIKAATIO-skeema tulkittiin analyysissä osaksi laajempaa musiikin toimijuuteen liittyvien metaforisten ilmaisujen ryhmää. Tiivistetysti tämä viittaa tapaan jäsentää ymmärrystä musiikista entiteettinä, jolla on kokijasta riippumaton toimijuus, intentionaalisuus ja kyky vuorovaikuttaa itsen kanssa. Edellä kuvatun PERSONIFIKAATION ohella ryhmään sisältyy siis myös ilmaisuja, joissa pelimusiikilla on toimijuus (TOIMIJA) tai elävälle olennoille kuuluvia ominaisuuksia (ELÄVÄ OLENTO) mutta ei ainakaan korostuneesti henkilönkaltaisia piirteitä. Esimerkkejä tällaisista ei-personifikoituista toimijuuksista olivat maininnat, joissa musiikki tekee asioita yleisluontoisemmin, kuten "herättää", vailla selvästi henkilöön tai henkilökohtaiseen vuorovaikutukseen viittaavaa sävyä:

Joskus jonkin pelin musiikki **voi muistuttaa** onnellisesta ja hyvästä elämänjaksosta, toisaalta jonkin pelin soundtrack **herättää surua ja pohti-**
maan hyvin vakaviakin teemoja myös videopelin ulkopuolelta. (o73)

Monet pelin kappaleista **herättävät lämpimiä muistoja** niin lukioajoilta kuin siitä eteenpäin, sillä samat kappaleet ovat kulkeneet pelin uusissa versioissa kutakuinkin muuttumattomina. (o82)

Yleisluontoisemmilla toimijuuden kuvauksille oli tavanomaista, että ilmaisussa oli mukana myös yhtä tai useampaa toista mielikuvaskemaattista rakennetta. Edellisissä esimerkeissä ”herättäminen” viittaa myös musiikin kykyyn saada aikaan asioita, mikä analysoitiin edellä käsiteltävien Voima-skeemojen mukaan rakentuvaksi kokemukseksi. Toinen melko yleinen toimijuuden ajatuksen sisältävä ilmaisu oli puhe musiikin soimisesta mielessä tai sydämessä, jossa SÄILIÖ-mielikuvaskaema (musiikki on jonkun, pään tai mielen, sisällä) liittyi ajatus musiikin itsenäisestä ja omasta tahdosta riippumattomasta toimimisesta:

[...] vanhoihin biiseihin, jotka **soivat vielä vuosien jälkeen** päässä. (o127)

Muistan, että se **jäi myös usein** soimaan päähäni. (o143)

Yleisemmän toimijuuden ohella joissain kommenteissa musiikkiin liitettiin korostuneemmin elävän olennon kaltaisia piirteitä. Tällöin viitattiin usein suoraan musiikkiin elävänä tai henkivänä, miten ”tuttu kaunis teema **nousee eloon** hetkeä koristamaan” (o46) tai miten musiikit ovat ”alkaneet **elää** omaa elämänsä” (o127) kuin tekijöistä tai kuuntelijoista riippumatta. Ylipäänsä näissä ilmauksissa musiikki hahmotettiin tavalla tai toisella orgaanisesti esimerkiksi musiikkikulttuurissa elävien, ja josain vaiheessa mahdollisesti kuolevien, teosten kautta:

Kyseiset sävelmät **pyörivät edelleenkin päässä** ja ne tuskin unohtuvat koska ne ovat vaikuttaneet todella suureen osaan videopelien harrastajista ja **elävät edelleen** nykyisinkin remixeissä ja vielä nykyisinkin jatkuvissa pelisarjoissa. (o114)

Ajateltuna vasten mielikuvaskaemojen teoriaa, toimijuuden kategoria on kahtalainen. Yhtäältä kyse ei ole sellaisesta elementaarisesta kokemuksen jäsentämisen tavasta, jotka liittyisivät esimerkiksi Johnsonin (1990) painottamiin perustavanlaatuisiin spatiaalisuuden, voiman ja tasapainon kokemuksiin. Toisaalta taas on luonteva ajatella inhimilliseen kokemusmaailmaan muodostuvan jo varhain ymmärrys siitä, että jotkut ympäristön objekteista eivät ole vain objekteja vaan niillä on itsenäinen intenti-onaalinen olemus. Perusteiltaan voidaan ajatella esimerkiksi varhaisiin vuorovaikutustilanteisiin liittyvää vastavuoroisuutta (miten elävät asiat

reagoivat omaan toimintaan ja havaitsevat itsen), havaintoa joidenkin asioiden itsenäisestä liikkumisesta ja toiminnasta, jossa vaikuttaa olevan jokin itsestä riippumaton tarkoitus, sekä ylipäänsä erontekoa elävien ja tuntevien sekä ei-elävien asioiden välille.

Voima

Samaan tapaan edellisen kategorian kanssa myös Voima-kategorian ilmaisut koskevat musiikin koettua luonnetta. Tarkalleen tämän kategoriaan kuuluvissa kommentteissa on kyse musiikin kyvystä vaikuttaa ja aikaansaada asioita. Kuten Johnson (1990, 45–48) kuvaa, erilaiset voimaan liittyvät mielikuvaskemaattiset rakenteet ovat hyvin perustavanlaatuisia kokemuksemme ja sen myötä keskeisiä ymmärryksellemme: konkreettiset kokemuksemme voimien vaikutuksen alaisuudessa olemisesta (miten meitä työnnetään, liikutetaan tai miten liikkumistamme estetään ja toisaalta vapautetaan) ovat läsnä hyvin varhaisista kehitysvaiheista alkaen ja muodostuvat siten yleisluontoiseksi tavaksi organisoida erilaisia kokemisen ja ymmärtämisen tapoja. Johnson (1990, 48–52) myös korostaa mielikuvaskemaattisten voimarakenteiden roolia päättelyssä esittämällä nämä mahdollisuuksia, välttämättömyyksiä ja niin edelleen kuvaavien modaalisten verbien perustana. Musiikin yhteydessä on ylipäänsä hyvin tavanomaista puhua sen voimasta: miten musiikki liikuttaa, vie mukanaan⁶ tai herättää tunteita, muistoja ja ajatuksia kuin itsenäinen toimija.

Suoraviivaisimmat aineistossa esiintyneet ilmaisut musiikin voimasta kuvaavat musiikin abstraktina voimana vaille varsinaista toimijuutta tai motiivia, enemmän luonnonvoiman kaltaisena kuin selvästi suuntautuneena. Arkisesta musiikkipuheesta tuttu esimerkki on puhe siitä, miten musiikki ”iskee”, mutta tämän ohella kuvattiin myös muita, eräänlaiseen musiikin armoilla olemiseen liittyviä kokemuksia (pelimusiikki ”nostattaa” tai ”järjestyttää”). Yhtenä spesifinä ilmauksena olivat erilaiset räjähtämiseen tai voiman äkilliseen purkautumiseen liittyvät ilmaisut. Näiden lisäksi monissa tarinoissa tukeuduttiin Voima-skeeman mukaiseen logiikkaan, jolloin musiikin miellettiin käyttäytyvän jopa fysikaalistryypisesti voiman tavoin. Esimerkkeinä tästä olivat ilmaisut, joissa ikään kuin lainattiin ajatusta potentiaalienergiasta ja viitattiin musiikin voivan ”virittää” tai ”ladata” tunnetiloja:

6 Liikkumiseen liittyvät metaforat jäsennettiin tässä analyysissä omaksi Siirtymän kategoriakseen.

[...] muistan positiivisen ja innostuneen tunnetilan, jonka Skate or Die:n **alkumusiikki viritti**. (o183)

Jotenkin kentän alkumusiikki **latasi positiivisen energian päälle, rakensi toivoa**, että on mahdollisuuksia selvitä kentissä eteenpäin. (o70)

Oman ryhmänsä musiikin voimaan liittyen muodostavat ilmaiset, joissa kuvataan musiikin aikaansaavan jotain tai toimivan auttajan tai työkalun tapaan jonkin asian aikaansaamisessa. Näihin liittyivät esimerkiksi ilmaiset siitä, miten musiikki toimii ”generaattorin” kaltaisena asioiden, tunnelman tai yhteenkuuluvuuden tunteen kehittäjänä, tai esimerkiksi pelimaailmaa luovana voimana:

[...] **musiikki luo** suuren osan pelimaailmasta ja kertoo tarinat jopa paremmin kuin teksti. (o183)

Vastaavanlaiseen aikaansaamiseen liittyen joissain tarinoissa taas korostettiin musiikin käyttämistä TYÖKALUN tavoin. Tämän yhteydessä voitiin viitata siihen, miten musiikkia on pelissä käytetty erilaisten asioiden tekemiseen tai miten peli käyttää musiikkia vaikuttaakseen pelaajaan:

Peli säätelee sen toivomaan/haluamaa tunnetta **käyttämällä musiikkia työkalunaan**. (o26)

Toisissa tarinoissa taas kuvattiin omaa reflektiivistä musiikin käyttöä samaan tapaan kuin mitä musiikillisen tunnesäätelyn tutkimuksissa (ks. esim. Baltazar ja Saarikallio 2016) tai DeNoran (2000) ajatuksissa musiikista ”minuuden tekniikkana” on esitetty. Näissä yhteyksissä saatettiin mainita musiikin olevan keino esimerkiksi ”surun tunteen **purkamiseen**” (o167) tai kuvata, miten tietty pelimusiikki on asettunut osaksi elämää itsesäätelyn kannalta funktionaalisella tavalla:

Ennen valmistumistani yliopistosta **saatoin usein käyttää** kyseistä soundtrackia taustalla etsiessäni puhtia opiskella ja keskittyä, soipa soundtrack taustalla monta kertaa graduakin tehdessä. (o73)

Tilalliset suhteet

Kaksi ensimmäisenä kuvattua mielikuvaskaemojen ryhmää, toimijuuksiin ja voimiin liittyvät, kuvaavat musiikkia ensi sijassa sen kautta, minkälaista musiikki on. Tätä vasten toisenlainen tapa kuvata musiikkia oli lähes-

tyä sitä relaatioiden tai tilallisten suhteiden kautta. Näissä ilmauksissa pelimusiikin ymmärtämistä jäsentää sen sijoittuminen suhteessa tilaan ja toisiin asioihin: pelimusiikki on jossain sisällä tai ulkona, ylhäällä tai alhaalla, lähellä tai kaukana, alla tai päällä. Tilallisten suhteiden osalta keskeinen mielikuvaskemaattinen rakenne oli SÄILIÖ. Perusteiltaan SÄILIÖ viittaa siihen, että jokin asia ymmärretään säiliön kaltaisessa tilassa olevaksi tai säiliöksi jollekin, jossa oleellista on säiliön rajojen mukainen sisään–ulos- tai sisällä–ulkona-orientaatio (ks. Johnson 1990, 30–39). Musiikin yhteydessä on yhtä lailla tavanomaista puhua, miten musiikki ”on täynnä” esimerkiksi tunnetta tai ”sisältää” kauniita melodioita, ja vastavasti miten itse kokee olevansa ”sisällä” musiikissa. Aineiston kuvauksissa kuitenkin määrittävin tapa käyttää SÄILIÖN mielikuvaskemaa oli sijoittaa musiikki ennemmin itseen kuin säiliöön. Tyypillisin esimerkki tästä on arkisena ilmauksena tuttu ajatus musiikin jäämisestä mieleen tai mielessä olemisesta:

Nämä lapsuudesta mieleen jääneet biisit **olivat kirkkaina mielessä.** (o177)

Samaa ajatusta pelimusiikista itseen jääneenä kuvattiin varsin kirjavin kielikuvin puhumalla pelimusiikin paikasta niin mielessä, muistissa tai tajunnassa kuin päässä, aivoissa tai muualla kehon topografiassa:

Tämä SMB:n teema kun on niin **piirtynyt mielen syövereihin** tarkkana ja trackerin soittamana. (o82)

Tämän pelin koko musiikkiaaniraita on varmasti **iskostunut jonnekin aivojeni varimmista arkistoista.** (o165)

Sen musiikki on **iskostunut sisimpääni** tarkemmin kuin ehkä mikään muu yksittäinen lapsuusmuisto. (o11)

Doomin teleportterin, moottorisahan ja konepistoolien **äännet ovat aivan selkärangassa.** (o111)

Voimien ja toimijuuksien tapaan myös tilallisia suhteita, erityisesti SÄILIÖN mukaista sisällä–ulkona-orientaatiota, voidaan pitää niin perustavana ymmärryksen rakentumisen tapana, että sen yhteydessä esiintyy usein muita metaforisia ja mielikuvaskemaattisia rakenteita (kuten yllä mainittu mielessä soivan musiikin itsestä riippumaton toimijuus). Niin ikään SÄILIÖ-skeeman kohdalla eroteltiin myös joitain rakenteita, jotka lähinnä tarkentavat sisään-ulos-orientaation luonnetta. Esimerkiksi silloin kun musiikin kuvattiin pelkän mielessä olemisen sijasta nimenomaan ”painu-

neen” itsen säiliöön (”Nämä kappaleet ovat piirtyneet syvästi muistoihin” [o161], ”musiikit ovat syöpyneet päähäni” [o58], ”Mieleen ja sydämeen painuneita kappaleita” [o82]) analysoitiin ilmaisussa tukeuduttavan SÄILIÖ-skeeman rinnalla myös TALLENNUS-skeemaan.

Kokonaisuudessaan SÄILIÖ-skeeman voi ajatella viittaavan koettuun läheisyyteen musiikin kanssa. Samanlainen ajatus on myös myöhemmin käsiteltävässä OSA-KOKONAISUUS-skeemassa, jossa kokemusta musiikista jäsentää sen rooli osana elämää tai elämään kytkeytyneenä. Näistä poiketen SÄILIÖ-skeeman tapauksessa musiikin läheisyys viittaisi DeNoran (2000) esittämään inkorporaation ajatukseen: musiikki on tullut ”sisäistetyksi” ei niinkään osana itsen kokonaisuutta kuin itseän ”tallennettuna”. Joissain tarinoissa tämä musiikin asettuminen lähtemättömästi omaan mieleen kuvattiin hyvinkin suorasanaisesti, kuten mainitsemalla miten musiikki ”**syöpyi** jo junnuna alitajuntaan eikä koskaan poistunut sieltä” (o90).

SÄILIÖ-skeeman lisäksi musiikin läheisyyttä kuvattiin myös toisenlaisin tilaan sijoittumiseen liittyvin metaforisin ilmauksin. Esimerkiksi LÄHELLÄ-KAUKANA-skeemalla hahmoteltiin nimenomaisesti musiikin läheisyyttä viitaten myös PERSONIFIKAATIO-skeeman mukaiseen henkilönkaltaiseen läsnäoloon (”musiikit ovat aina **läsnä**” [o38]; ”musiikki on silti vahvasti **läsnä** muistoissani” [o182]). Toinen vastaava jäsenyyden tapa oli KESKIÖ-PERIFERIA-skeema, johon tukeutuen aineistossa puhuttiin esimerkiksi musiikin nostamisesta ”kokemuksen keskiöön” vasten esimerkiksi muun pelin ”taustaa”. Läheisen musiikkisuhteen lisäksi tilalliseen asettumiseen liittyvin metaforin luonnehdittiin myös musiikin suhdetta muihin asioihin. Erityisesti pelimusiikkiin liittyviä olivat kuvaukset, joissa ilmaistiin musiikin olevan peliin nähden taustalla tai etualalla (mikä rinnastuu arkiseen puheeseen ”taustamusiikista”) tai esitettiin peli säiliöksi musiikille.

Siirtymä

Musiikin ”liike” on mahdollisesti yksi keskeisimpiä tapoja jäsentää kokemusta musiikista ja sellaisenaan sen metaforinen luonne on tullut aiemmassa tutkimuksessa erityisesti tarkastelluksi (ks. Johnson ja Larson 2003). Perusajatuksena voidaan pitää musiikin hahmottamista ”matkana” tai ”paikkana” eli jonkinlaisena ajallisena etenemisenä tilassa, kuten puhuessa tiettyjen musiikillisten osien ”tulemisesta”, ”taakse jäämisestä” tai kertosaakeeseen ”palaamisesta”. Oleellinen erottelu tämän suhteen on Johnsonin ja Larsonin (2003, 72) huomauttama jaottelu osallistujan ja tarkkailijan perspektiiviin. Tähän nojaten musiikin ajallis-tilallinen hahmotus voi jäsentyä joko niin, että kuuntelija hahmottaa itsensä osallistujana musiikki-

kin liikkeeseen (sijaitsee kuuntelijana musiikin luomassa paikassa) tai niin, että musiikki on etäältä tarkkailtava maisema, paikka tai polku. Tämän analyysin tapauksessa painottuu nimenomaan ensimmäinen, osallistujan perspektiivi, eli kuuntelijan kokemus musiikillisessa liikkeessä ja paikassa olemisesta. Vielä korostuneemmin Siirtymä-kategoriaan analysoitujen metaforien keskiössä on musiikin kyky liikuttaa kuuntelijaa yhdestä paikasta toiseen, jolloin ei niinkään pyritä määrittämään tai kuvaamaan musiikkia itseään vaan enemmänkin kertomaan, mitä se tekee.

Perusteiltaan liikkeeseen ja siirtymiin liittyvissä ilmauksissa pelimusiikki on jotain, mikä siirtää itseä tai asioita paikasta toiseen. Pohjana on yleisemminkin kokemuksen organisoinnille keskeinen POLKU-skeema, joka Johnsonin (1990, 113) erittelyn mukaan koostuu lähtöpaikasta (tai alusta), määränpäästä (tai lopusta) sekä näitä yhdistävästä jatkuvasta paikkojen sarjasta. KULKUNEUVO-skeeman tapauksessa tähän perusajatuksen liittyy ajatus musiikista kuljettajana paikkojen välillä. Hyvin selkeä esimerkki on se, miten musiikki vie takaisin lapsuuden muistoihin:

Kun palaatan mieleeni pelin musiikin, **palaan ajatuksissani** välittömästi lapsuudenkotiini omaan huoneeseeni, jossa pelin hankittuani joskus vuosien 1996–1998 välillä vietin sen parissa yksin ja kavereiden kanssa useita tunteja, joiden aikana musiikki tuli erittäin tutuksi. (o165)

En niinkään mene muistoissani tiettyyn hetkeen kuullessani esim. vanhoja 8-bittisiä klassikoita, vaan tunne on yleisempi, **paluu tuttuun ja turvalliseen lapsuuteen**, yksinkertaisempaan aikaan, vailla huolia. (o65)

Vastaavasti aineistossa kuvattiin musiikin vievän ”edelleenkin mukanaan 1990-luvun puoleenväliin” (o168), ”takaisin johonkin 11-vuotiaan huolettomaan elämään” (o73) tai palauttavan ”hyvällä tavalla lapsuuteen ja lapsuuskodin takkahuoneeseen Amigan ääreen” (o83). Muistojen ohella pelimusiikki kuljettaa kuitenkin myös pois ”arkisesta harmaudesta” ja johdattelee eskapistiseen tapaan uppoutumaan videopelin maailmaan:

Pieni pätkä **saa siirtymään pelin maailmaan ja jättämään arjen** harmauden. (o12)

[...] muutaman minuutin harras hetki pelin tunnusmusiikin parissa **ennen pelimaailmaan siirtymistä** on sykähdyttävä kokemus. Siinä rauhoittuu, laskeutuu arjen keskeltä uuteen tunnelmaan ja toiseen maailmaan. (o99)

Yhdistelmänä yhtäältä omiin elämäkerrallisiin muistoihin palaamisesta ja toisaalta pelimaailmaan asettumisesta olivat maininnat musiikista viemässä takaisin pelin tapahtumiin, kuten ”siihen tilanteeseen, mitä pelikentässä kyseisen musiikin / äänen aikana tapahtuu” (o7) tai yleisemmin pelin tunnelmiin. Joissain ilmauksissa taas musiikin kuvataan vain yleisesti vievän mukanaan vailla sen tarkempaa määritelmää mistä tai minne. Toisissa taas liike itsessään jää implisiittiseksi, korostettaessa enemmän pelimusiikin luonnetta omanlaisenaan arkimaailman paikoista eroavana paikkana.

KULKUNEUVON, PAIKAN ja POLUN ohella omaksi metaforaryhmäkseen erotettiin myös KANAVA. Tässä tapauksessa musiikki mieltyy yksiselitteisen kulkuneuvon sijaan pikemmin väylänä, jonka kautta kuljetaan jonnekin tai jonka kautta kulkee jotain kuuntelijan luokse. Tämän kategorian puitteissa oli mainintoja esimerkiksi siitä, miten ”musiikin kautta voi myöhemminkin **palata** näihin [pelin aikana koettuihin] voimakkaisiin tunteisiin” (o47) ja miten ”[peliin liittyvät] kokemukset **tulevat myöhemmin mieleen** vahvasti juuri musiikin kautta” (o16).

Välittäjä

Pelimusiikkia KANAVA-skeeman kautta kuvaavat ilmaisut vihjaavat myös toisenlaiseen musiikin ja kuljettamisen metaforiseen yhteyteen, nimittäin musiikin kykyyn ”tuoda” asioita kuuntelijalle. Tähän ajatukseen nojaavissa ilmaisuissa musiikki ei niinkään kuljeta kuuntelijaa mukanaan kuin toimii välittävässä roolissa, kuten puhuttaessa musiikin ”palauttavan muistoja mieleen” tai ”tuovan tunteita ja mielikuvia”. Aineistossa tällaiset kommentit erotettiin omaksi Välittäjä-kategoriakseen, josta erotettiin tarkemmin kaksi erilaista skeematyyppiä. Yhteistä molemmille oli se, että musiikki tavalla tai toisella toimi tunteita, muistoja, mielikuvia tai ylipäänsä asioita luokse tuovassa roolissa mutta ensimmäisessä, VIESTINTUOJAKSI nimetyssä mielikuvaskemassa, korostui musiikin toimijankaltainen aktiivinen olemus. Tällöin viitattiin siihen, miten musiikki tuo tai toi esimerkiksi tunteita tai mielikuvia ja muistoja tapahtumiin ja ihmisiin liittyen:

Päälimmäiset tunteet jota kyseinen levy **tuo mieleen** on jännitys [...] (o16)

[...] ne **heijastavat mieleen kuvia** perheestä, jouluista, ystäväistä [...] (o168)

Joissain VIESTINTUOJA-skeeman kommenteissa pelimusiikin tuomat tunteet ja muistot olivat, pelimusiikille luonteenomaisesti, nimenomaan peliin ja pelikokemukseen liittyviä:

Se **toi mukanaan** pelin koko seikkailun ja tunnekirjon, niin vapauden ja seikkailun tunteen kuin ahdistuksen ja surullisuuden. (o36)

Kolmena mainittakoon ”Greenpath”, päävalikon ”Hollow Knight” ja Nightmare King Grimm bossin ”Nightmare King” **nostattavat pintaan** mitä lämpimimpiä muistoja pelihetkistä. (o139)

Toisessa, KUTSUJAKSI nimetyssä, mielikuvaskeemassa taas musiikilla ei ollut vastaavaa aktiivista roolia vaan muistot, tunteet ja mielikuvat nousivat ikään kuin itsekseen musiikin soidessa:

Kaikki **muistot palaavat heti mieleen**, kun mikä tahansa pelin biiseistä pärähtää soimaan. (o115)

Vielä nykyäänkin jonkin biisin alkaessa **tulee ko. pelistä selkeästi mieleen** tunnelmia ja kohtauksia. (o153)

Ero näiden kahden mielikuvaskeeman välillä ei pelkän kielellisen ilmaisun kannalta katsoen ole suuri mutta hahmottuu selkeämpänä, jos kumpaankin liittyviä mielikuvia seurataan pidemmälle. VIESTINTUOJA-skeeman voidaan ajatella nivoutuvan personifikaatioon viittaaviin ajatuksiin, joissa musiikki mieltyy kuin luokse tulevana asioita mukanaan tuovana henkilönä. KUTSUJA-skeeman tapauksessa taas musiikki itsessään asettuu taka-alalle ja pääpaino on sen luokse kutsumissa tunteissa ja tunnelmissa, mikä on personifikaation sijaan lähempänä esimerkiksi tilallista ajatusta musiikin luomasta tunteiden ja muistojen ympäristöstä.

Joissain musiikin välittävään rooliin liittyvissä ilmaisuisissa oli mukana myös PINTA–POHJA-skeemaa. Tämä viittaa kokemuksen jäsentymiseen tavallaan syvyysuuntaisesti, pelimusiikkimuistojen tapauksessa erityisesti jonkin asian nouseminen pohjalta pinnalle. Tyypillisenä esimerkkinä mainittiin, miten pelimusiikit ”**nostattavat** pintaan mitä lämpimimpiä muistoja pelihetkistä” (o139) tai ”musiikki **nostatti** hienon sankarillisuuden ja jännityksen tunteen” (o46).

Liitos

Kahden edellisen kategorian voi ajatella lähestyvän tarinoiden kirjoittajien ymmärrystä musiikista siitä tulokulmasta, mitä musiikki tekee tai

miten se toimii. Liitosten kohdalla taas kyse on asettumiseen viittaavien metaforien tapaan musiikista relationaalisena ilmiönä, jossa musiikin ymmärtämistä ja käsitteellistämistä jäsentää sen liittyminen johonkin toiseen asiaan. Tiivistetysti ilmaisten liitoksiin liittyvät metaforat ilmaisevat, miten musiikki on kytketty johonkin, joltain on kytketty musiikkiin tai miten musiikki on kytkös joidenkin asioiden välillä. Eräänlainen perusmuoto tästä on LINKKI-skeemaan perustuva ajatus siitä, miten musiikkiin liittyy tai siihen on kytkettyneenä tunteita, muistoja tai pelin tapahtumia:

The Last of Usin **musiikkiin liittyy monia tunteita**, kuitenkin vahvimman tunteen, haikeuden ja tavallaan surullisen tunteen itsessäni luo pelin viimeinen musiikki [...] (o26)

Samanlaisen LINKKI-skeeman kautta voidaan puhua yhtä lailla omasta ”siteestä” musiikkiin, musiikista ihmisiä yhdistävänä tekijänä tai muista hyvin monimuotoisista liitoksista. Pelimusiikin kannalta erityisen oleellisia ovat pelin ja musiikin väliset liitokset, ja toistuva ajatus aineistossa onkin musiikin ja pelin kiinteä yhteys. Tämä oli ilmaistu esimerkiksi mainitsemalla tarinan ja pelin musiikin olleen ”**sidottu** yhteen” (o70) tai miten ”synkät aiheet **yhdistettynä** herkkään kappaleeseen” (o95) olivat vaikuttava kokemus. Samaan laajempaan liitosten kategoriaan sisällytettiin myös niin sanotut käänteiset linkit eli maininnat esimerkiksi pelin ja musiikin irrallisuudesta tai oman musiikillisen sidoksen puuttumisesta tietyn pelin yhteydessä. Näissä pohjana on implisiittinen ajatus siitä, että musiikin kuuluisi olla jollain kiinteällä tavalla liitoksissa muihin asioihin.

LINKKIEN ohella toinen keskeinen liitoksiin lukeutuva mielikuvaskaema oli OSA-KOKONAISUUS. Perusajatukseltaan kyse on tässäkin musiikin liitoksista muihin asioihin mutta toisin kuin LINKIN kohdalla mukana on ajatus jonkinlaisesta kokonaisuudesta, johon musiikki liittyy osana tai jonka se jopa täydellistää. SÄILIÖ-mielikuvaskaeman yhteydessä mainittiin DeNoran (2000) esittämästä inkorporaation ajatuksesta ja samalla tavalla myös OSA-KOKONAISUUS-skeeman voi ajatella kuvaavan eksplisiittisesti suhdetta musiikkiin nimenomaan kiinteänä osana identiteettiä tai omaa elämää:

Kyseinen kappale (sekä peli) **on jäänyt osaksi minua** [...] (o91)

[...] näiden pelien musiikki **on ollut osa elämäni**. (o78)

Oman elämän ja identiteetin ohella toinen keskeinen kokonaisuus, johon pelimusiikki suhteutuu osana, on peli itsessään. Tämän osalta saatiin ilmaista musiikin olevan henkilökohtaisesti ”todella olennainen

osa pelejä” (o45) tai ”iso **osa** pelikokemusta” (o163), tai runollisemmin muotoiltuna: ”Musiikki on osa pelien sielua!” (o156). Vastaavasti pelin ja musiikin irrallisuus, niiden sopimattomuus toisiinsa, oli tyypillisesti negatiivissävytteinen ilmaus, jossa jälleen implisiittisesti oletettiin, että musiikin tulisi asettua saumattomaksi osaksi peliä. Kaiken kaikkiaan pelin ja musiikin suhteen jäsentäminen OSA–KOKONAISUUS-skeeman mukaisesti viestittää siitä, miten näissä tapauksissa musiikkia ei koeta vähäpätöiseksi tai marginaaliseksi osaksi pelikokemusta, eikä myöskään siitä irralleen asetettavaksi. Selkeimmin tämä on ilmaistu puhuttaessa siitä, miten peli tuntuu jäävän vaillinaiseksi ilman sopivaa musiikkia: ”peli ilman kunnan musiikkia kyllä **jää puolikkaaksi** kokemukseksi” (o169).

Kokonaisuudessaan, kuten Johnson (1990, 117–119) kuvaa, erilaiset linkitykset ovat hyvin keskeisiä inhimilliselle elämälle. Hänen mukaansa linkit ovat läsnä jo ennen syntymää yhteen liittävän napanuoran muodossa, ja tästä perustavasta linkityksestä siirrytään pian monimuotoisten ei-fyysisten linkkien eli ihmisten ja yhteisöjen suhteiden maailmaan. Käytännössä liitosten voidaan katsoa olevan keskeinen tekijä minkä tahansa asian, ihmisen tai musiikin, identiteetin kannalta.

Konkreettinen asia/esine

Kahdessa viimeiseksi käsiteltävässä mielikuvuskeemojen kategoriassa korostuu musiikin kokeminen materiaalisuuden kautta. Selkeähkö esimerkiksi tästä on musiikin mieltäminen objektina, siis fyysisenä ja konkreettisenä esineenä tai asiana. OBJEKTIA voidaan pitää perustavanlaatuisena kokemuksesta organisoivana rakenteena paitsi musiikin – kuten puhuttaessa musiikista kappaleina osineen ja rakenteineen – myös yleisemmin ajattelun kannalta.⁷ Objektit ovat läsnä jo melko varhaisissa kokemuksissa, ympäristön ollessa täynnä erilaisia muista asioista erillisiä asioita, joita voidaan tyypillisesti käsitellä erilaisin konkreettisin tavoin. Tällainen yksittäisenä ja käsiteltävänä asiana hahmottaminen muodostuu siten hyvin perustavaksi tavaksi jäsentää maailmaa: Lakoff ja Johnson (1980) antavat esimerkkinä sen, miten perusluonteeltaan hyvinkin abstraktit ajatukset tapaavat mieltä esineiden tai asioiden kaltaisina, jolloin puheessamme voimme ”antaa ja saada”, ”jakaa” tai ”piilotella” ajatuksiamme.

Edellisen ajatuksien esineellisyyttä koskevan esimerkin tapaan myös musiikin mieltäminen OBJEKTI-skeeman mukaisesti ilmenee useimmin

⁷ Szwedekin (2008) mukaan abstraktien asioiden käsittäminen objekteina on abstraktin ajattelumme perusta.

konkreettisen objektin käsittelemisen logiikkaa noudattavissa sanallistamisen tavoissa. Aineistossa puhuttiin muun muassa pelimusiikin ”loke-roimisesta”, ”etsimisestä” ja ”poimimisesta” sekä kuvattiin pelimusiikin voivan ”kulua” kuuntelemisesta tai ”olla hiottu” pelin teemoihin sopivaksi fyysisen esineen tavoin. Varsin yleinen ilmaisu oli myös musiikin ”nostaminen esiin” piilossa olevan objektin näkyville asettamisen tavoin:

Blackin kappaleet ovat kaikki minulle tärkeitä ja nostalgisia, koska tahkosin nuorena peliä satoja tunteja (kun oli vielä aikaa pelata niin paljon), mutta haluan **nostaa muutamia niistä esille** [...] (o129)

Toisenlainen tapa hahmottaa pelimusiikin luonnetta esineenä taas oli viitata musiikkiin artefaktina, eli tehtynä asiana, mainitsemalla musiikin olevan esimerkiksi ”hyvin rakennettu”. Hieman samanlaiseen ajatukseen pelimusiikista rakennelmana viittaavat myös maininnat sen roolista esimerkiksi pelin juonta tai tunnelmaa ”tukevana”:

[...] se **on sävelletty tukemaan** näitä eri tunteita ja hahmojen tarinaa. (o8)

Laajemmasta OBJEKTI-skeemasta erotettiin erilleen vielä metaforat, joissa esineluonteen lisäksi musiikki miellettiin arvokkaana, eli HYÖDYKKEENÄ. Näissä tapauksissa pelimusiikki rinnastettiin usein suoraan arvokkaaseen objektiin, esimerkiksi puhumalla ”Ocean loader” -latausjärjestelmän musiikeista ”kovana **valuuttana**” (o176) tai pelistä kokonaisuudessaan ”musiikillisena **runsauden sarvena**” (o82). Niin ikään pelimusiikkia suoraan arvokkaana objektina kuvaava ilmaisu oli maininta musiikkikappaleista ”helminä”:

Aivan helmiä introja jätettiin televisioon jopa soimaan, niin hyviltä musiikit kuulostivat. (o77)

Musiikin mieltäminen esineenä hahmotettiin myös yleisemmin arvolutautuneiden ilmausten yhtenä osatekijänä. Arvolutautuneisuutta yleensä käsiteltiin Johnsonin (1990) kuvaaman VAAKA (tai SKAALA, engl. SCALE) -mielikuvaskaeman kautta, joka perusteiltaan viittaa kokemuksiimme yhtäältä asioiden ryhmittelystä ja suuremmasta tai pienemmästä määrästä, ja toisaalta niiden vertailtavasta ”intensiteetistä”, eli jokin asia on esimerkiksi painavampi tai valoisampi kuin jokin toinen. Tyypillisesti VAAKOIHIN liittyy myös normatiivinen ja arvottava ulottuvuus, eli ilmaistaessa jonkun olevan ”enemmän” tai ”painavampaa” ilmaistaan usein samalla sen olevan

myös parempaa tai huonompaa asiayhteydestä riippuen. (Johnson 1990, 122–123.) Aineistossa tällaista kuvasti esimerkiksi ”tasoista” puhuminen musiikin yhteydessä, jolloin yhtäältä musiikki mieltyy kuin eri korkeuksille nostettavana objektina ja toisaalta tämän korkeuden myötä eräänlaisen arvottavan ”punnitsemisen” kohteena:

Aikuisena pelatuissa peleissä musiikit **ovat aivan eri tasolla** kuin lapsuuden peleissä. (o97)

Kuten edellä mainittiin, OBJEKTI on jäsentämisen tapana hyvinkin perustavanlaatuinen ja vahvasti edustettu ajattelussa ylipäänsä. Tähän liittyen OBJEKTI-skeema liittyikin luontevasti muihin metaforisiin ilmaisuihin: esimerkiksi SÄILIÖ- ja TYÖKALU-skeemojen yhteydessä pelimusiikki on implisiittisesti säiliössä oleva tai jokin konkreettinen esine, jolla voidaan tehdä asioita.

Tuntuma

Musiikin esineluonteen ohella toinen materiaalisuuden mukaisesti kokemusta jäsentävä kategoria olivat erilaiset tuntumiin tai aistikanavia yhdistäviin sensorisiin tuntemuksiin liittyvät metaforat. Näissä metaforissa musiikin kuvattiin esimerkiksi näyttävän joltain, maistuvan joltain tai tuntuvan taktillisesti jonkinlaiselle, kuten ”rouhealle”:

C-64:n SID-piirin **rouhea** soundimaailma kuulosti vain niin mahtavalta (o81)

Erilaiset ilmaukset, joissa yhteen aistiin liittyviä mielikuvia käytetään toisen yhteydessä ovat kulttuurisesti hyvinkin yleisiä. Esimerkkinä voi ajatella lukuisia tapoja, joilla näköön liittyvää sanastoa käytetään kuvaamaan hyvinkin erilaisia asioita kuten ymmärtämistä, monipuolisuutta (”värikyttä” ja ”kirjavuutta”) tai yleisemmin asioiden ”näyttäytymistä” jonkinlaisena. Musiikin yhteydessä taas tavanomaista on puhua ”tummista” tai ”kirkkaista” sävyistä, ja ”sointiväri” itsessään on näköaistiin viittaava vaikiintunut metaforinen kuvaus. Näköaistin osalta aineistossa esiintyi myös metaforisia ilmauksia, jotka eivät kuvanneet niinkään musiikkia itseään kuin sen kykyä ”värittää” niin pelejä, mielikuvitusta kuin arkista elämää:

[...] palaan tasaisesti pelien ääniraitoihin ja ne **värittävät** arkeani jatkuvasti milloin työn taustamusiikkina ja milloin lenkillä [...] (o54)

Värien ja muiden näköaistiin liittyvien ilmausten ohella aineistossa kuvattiin musiikkia esimerkiksi kosketeltavan tai tarkasteltavan pinnan kautta viittaamalla sen ”tekstuuriin” ja ”nyansseihin”. Omana tuntumanaan tarinoissa esiintyi myös musiikkikokemuksen kuvaamista makuaistin kautta, kuten mainittaessa tunnepitoisiin pelimusiikkikappaleisiin palaamisesta kuuntelemalla niitä ”**maistellen** kotiteatterilla alusta loppuun” (o95). Yksi hieman erityisesti korostunut tuntumaan kuuluva mielikuvaskaema oli musiikkikokemuksen yhdistäminen lämpöön. LÄMPÖ-skeemaan tukeutuen saatettiin mainita niin yleisemmin musiikin ”lämmittävän” tai tuovan ”lämpimän” olon kuin kuvata runollisemmin musiikin ”sulattavaa” vaikutusta:

Oceanin latausmusiikista tulee aina hyvin **lämmin olo** kun alakouluikäisenä odottelee juuri saadun pelin latautumista ja lempipelin latailua. (o153)

Jeremy Soulen orkestraalinen kädenjälki **sulattaa** sydämen napajäätiköt niin, että sulamisvedet hieman tirahtavat silmäkulmista. (o85)

LÄMPÖ-skeemalle rinnasteisia olivat erilaisin tavoin tuleen viittaavat metaforiset ilmaukset. Näissä musiikin kuvattiin ”sytyttävän” yhtäältä välittömään kokemukseen liittyen (”**sytytyn** sekä riisutuista ja rouheista kappaleista” [o73]) kuin toisaalta pidempijänteiseen musiikkisuhteen luomiseen innostaen (”Final Fantasy X:n saatua **sytytettyä** innostuksen pelimusiikkiin” [o171]). Vaikka synesteettistyyppiset tuntumien kuvaukset sinänsä ovat yleinen tapa kuvata musiikin ilmaisullisia ja rakenteellisia piirteitä (ks. esim. Bragança, Fonseca ja Caramelli 2015) erityisesti aineiston lämpöön ja tuleen liittyvät metaforat kertovat pikemmin kuuntelijan henkilökohtaisesta sidoksesta musiikkiin. Lämpöön ja tuleen pohjaavat metaforat ovat tavanomaisia niin vihan, himon kuin rakkauden kaltaisia voimakkaita tunteita ilmaistaessa (ks. Lakoff 1987) ja tässä mielessä ne kuvaavat aineistossa ilmenevää vastaajien läheistä ja tunnepitoista suhdetta musiikkiin.

Yhteenveto

Tutkimuksessa tarkasteltiin merkityksellisistä pelimusiikkimuistoista kertovissa tarinoissa esiintyneitä metaforisia ilmaisuja. Tarkoituksena oli selvittää, mitä nämä metaforiset ilmaukset kertovat vastaajan pelimusiikkikokemuksesta ja hänen suhteestaan kyseiseen pelimusiikkiin:

minkälaisena pelimusiikki metaforien läpi tarkasteltuna hahmottuu. Teoreettisena lähtökohtana olevan käsittemetaforan teoriaa seuraten metaforien ajateltiin edustavan eräänlaisia kokemuksen käsitteellistämisen ”tukirakenteita”, eli konkreettisen kehollisen vuorovaikutuksen myötä rakentuneita esikäsitteellisiä merkitysrakenteita, joiden mukaisesti kokemus(ta) tehdään itselle ymmärrettäväksi. Tällaisiin tukirakenteisiin pääsemiseksi aineiston metaforiset ilmaisut pelkistettiin asteittain ensin lähde- ja kohdealueen mukaisiksi käsittemetaforiksi, sitten näiden pohjana oleviksi mielikuvaskaemoiksi ja lopulta kahdeksaksi laajemmaksi mielikuvaskaemojen kategoriaksi.

Ehkä helpoiten ymmärrettävä merkityksellistä musiikkisuhdetta jäsentävä mielikuvaskemaattisten rakenteiden joukko ovat erilaiset toimitukset, joiden myötä musiikki jäsentyy jollain tavalla intentionaalisenä, ilmeisimmin ihmisenkaltaisena tai suoranaisesti vanhana ja luotettavana ystävänä. Voima-kategorian skeemat taas korostavat musiikin potentiaalia saada aikaan asioita, jolloin musiikki voi esimerkiksi olla tärkeä arjessa käytettävä työkalu, eräänlainen minuuden tekniikka (DeNora 2000), tai mahdollisesti jokin, mikä toistuvasti aikaansaa voimakkaita tunteita ja kokemuksia. Välittäjä- ja Siirtymä-kategorioiden voidaan myös ajatella kuvaavan varsin selkeästi musiikin merkityksellisyyttä, tarjoten melko suoran vastauksen kysymykseen ”miksi musiikki on henkilökohtaisesti tärkeää”. Välittäjä-tyyppisten mielikuvaskaemojen kohdalla musiikki tuo kuuntelijalle jotain, tämän aineiston tapauksessa selkeimmin muistoja esimerkiksi menneisyyden tapahtumista ja läheisistä ihmisistä. Siirtymänä mielletynä musiikki taas vie kuuntelijan jonnekin, jälleen muistojen kohdalla korostuneesti omaan lapsuuteen ja sen ympäristöihin ja tunnelmiin, mutta myös yleisemmin pois tästä hetkestä esimerkiksi videopelin maailmaan tai omiin mielikuviin.

Loput neljä mielikuvaskaemojen kategoriaa eivät ehkä niin suoraan selitä pelimusiikin koettua tärkeyttä vaan kuvaavat enemmän tapaa, jolla se on merkityksellinen. Erilaisin liitoksin esimerkiksi korostetaan musiikin kiinnittymistä muihin asioihin, kuten pelin tapahtumiin tai omaelämäkerrallisesti merkittäviin muistoihin ja tunteisiin. Liitos-skeemoihin nojautuen voidaan myös kuvata pelimusiikin merkityksellisyyttä ilmaisemalla sen olevan tavalla tai toisella ”kiinni” itsessä, mikä ajatuksena lähentyy Tilalliset suhteet -kategorian kuvauksia musiikista itseen, usein omaan mieleen tai sydämeen, säilöttynä. Vastaavanlainen yhteys näiden kahden kategorian välillä on myös puhuttaessa musiikista säiliönä muistoille tai tunteille. Konkreettinen asia/esine-kategorian mielikuvaskaemat taas tukeutuvat varsin yleiseen puhetapaan musiikista objektina, joka

voidaan esimerkiksi ”löytää” tai ”nostaa näkyville” ja josta voidaan puhua rakennettuna esimerkiksi arvottavassa (”hyvin tehty”) tai funktionaalises- sa (”musiikki tukee peliä”) mielessä. Merkityksellisten pelimusiikkimuis- tojen kohdalla ehkä huomattava on HYÖDYKE-skeema, joka korostaa mu- siikin mieltämistä nimenomaan arvokkaana esineenä rinnastamalla sen esimerkiksi rahaan tai helmiin. Viimeiseksi, Tuntuma-kategorian mieliku- vaskeemat ovat sinänsä enemmän musiikin kokemista moniaistisesti kuvaa- via kuin suoranaisesti sen merkityksellisyyttä avaavia mutta näidenkin koh- dalla maininnat musiikin ”lämmöstä” tai kuuntelemisesta nautinnollisesti ”maistellen” välittävät ajatuksen läheisestä suhteesta musiikkiin.

Ajatellen musiikin ja metaforan tutkimusta laajempaan projektina voidaan tämän tutkimuksen tuloksia verrata toisiin musiikin metaforista käsitteellistämistä tarkasteleviin tutkimuksiin. Kaksi läheisintä vertailu- kohtaa ovat Schaerlaekenin et al. (2019) tutkimus, joka jäsentää tuloksen- sa mielikuvaskaema-tyyppisistä termeistä koostuviksi kategorioiksi, ja Pel- tolan ja Saresman (2014) tutkimus, jossa aineistona ovat vapaat kuvaukset musiikin subjektiivisista kokemuksista. Keskeisenä erona molempiin näh- den tässä tutkimuksessa käsitellään metaforia ensi sijassa henkilökohtai- sen musiikkisuhteen ilmentäjinä.

Aloittaen Schaerlaekenin et al. (2019) viidestä kategoriasta, voidaan kolmen näistä todeta vastaavan myös tämän tutkimuksen tuloksia: musiik- kin voimaan ja kykyyn liittyvä *Force*-kategoria on perusajatukseltaan pal- jolti samanlainen kuin tämän tutkimuksen musiikin potentiaalia kuvaava Voima, *Interior* taas vastaa melko tarkasti Säiliöiden ajatusta ja *Wandering* voidaan luontevasti mieltää Siirtymä-kategorian mukaiseksi siirtymiseksi ja siihen liittyviksi paikoiksi.⁸ Kahdelle kategorialle, erilaisia liikelaatuja (”harmonious”, ”to float”, ”to glide” jne.) sisältävälle *Flow*-kategorialle ja liikettä yleisemmin (”to move”, ”movement”, ”rhythm” jne.) yhdistävälle *Movement*-kategorialle taas ei löydy suoraa vastinetta tämän tutkimuksen aineistosta. Tämä liittyy mahdollisesti siihen, että näiden kategorioiden kuvaukset ovat ehkä painokkaammin musiikin kuin musiikillisen koke- muksen kuvauksia. Toiseen suuntaan verraten taas hieman yllättävästikin tämän tutkimuksen mukaisille Toimijuuden, Konkreettisen esineen ja asian ja Tuntuman kategorioille ei löydy vastineita Schaerlaekenin et al. jäsennyksestä. Nämä kolme kuvaavat kuitenkin varsin yleistä tapaa miel- tää musiikille niin intentioita (musiikki mm. ”pyrkii johonkin” jo jännit- teestä purkautuvien melodiakulkujen kohdalla), esineenomaisia määrit-

8 Schaerlaeken et al. tosin liittävät Johnson ja Larson (2003) -tutkimuksen mukaisen ajatuksen musiikista kuuntelijaa liikuttavana voimana osaksi *Force*-kategoriaa.

teitä (esimerkiksi musiikin mieltäminen arkkitehtonisesti ”rakenteena”) ja aistikanavia sekoittavia piirteitä (kuten näköaistiin liittyviä värejä ja valoisuuksia). Liitos- ja välittäjämetaforien puuttuminen Schaerlaekenin et al. esityksestä taas on luonteva selittää tutkimusten erilaisten aineistojen kautta: liitosten mukaiset musiikin linkitykset niin muistoihin, tunteisiin kuin itseän (sekä toki peleihin) ja musiikin rooli tunteita tai muistoja tuovana ovat ehkä asioita, jotka korostuvat, kun kyse on kuuntelukokeiden soittolistojen sijaan vastaajalle henkilökohtaisesti tärkeästä musiikista.

Peltolan ja Saresman (2014) tutkimuksen vapaasanainen kertomusaineisto on lähempänä tämän tutkimuksen tarinoita, mutta metaforia ei puolestaan ole jäsennetty mielikuvaskaemojen mukaisia kategorioita ajatellen. Tästä huolimatta heidän listaamistaan metaforista MUSIC/EMOTION IS A PHYSICAL FORCE ja EMOTION/BODY IS A CONTAINER käyvät yksiin niin tämän tutkimuksen voimien ja tilallisten suhteiden kategorioiden kuin Schaerlaekenin et al. (2019) tutkimuksen *Force* ja *Interior* kategorioiden kanssa. Näiden lisäksi surullisen musiikin kuuntelukokemusta verbalisoivien metaforien joukossa on tämän tutkimuksen Välittäjä-kategoriaa vastaava MUSIC IS A MESSENGER -metafora, johon Peltola ja Saresma (2014) liittävät myös ajatuksen musiikin personifikoinnista. Sen sijaan FEELING/MUSIC IS A LIQUID -metafora ei pelimusiikkimuistojen analyysissä hahmotunut omana kategorianaan, vaikka vastaavia ilmaisuja aineistossa olikin. Sama pätee Peltolan ja Saresman (2014) esittämään kahteen viimeiseen metaforaan SAD IS DOWN ja EMOTION RISES UP, eli molemmista olisi mahdollista löytää vastineita myös pelimusiikkimuistojen aineistosta mutta tässä tutkimuksessa niitä ei huomioitu omina kategorioinaan.

Eroja näiden eri tutkimusten tuloksissa voidaan selittää luonnollisesti erilaisilla motivaatioilla ja aineistoilla, niiden voi toisin sanoen ajatella käsittelevän eri asioiden (musiikin tunnekokemuksen, musiikkisuhteen ja musiikin itsensä) metaforista ilmaisemista. Kussakin tutkimuksessa vastaajat myös kuvaavat kokemusta erilaisten musiikkityylien parissa, minä voi yhtäältä ajatella näkyvän myös metaforissa mutta toisaalta myös häivyttävän korkeammalle mielikuvaskaemojen ja niiden kategorioiden

abstraktiotasolle siirryttäessä.⁹ Yhtä lailla selittävänä tekijänä voidaan pitää myös metaforatutkimukseen väistämättä liittyvää tulkinnanvaraisuutta (esim. Tissari 2003, 353–387), joka alkaa oikeastaan jo siitä, mitä tarkalleen ottaen pidetään metaforana tai mielikuvaskeemana. Tulosten yhteneväisyydet ovat kuitenkin myös mielenkiintoisia ja houkuttavat rinnastamaan metaforatutkimuksen musiikin emotiotutkimukseen. Voidaan ajatella, että samalla tavalla kuin rikkaat ja monipuoliset musiikin tunnekuvaukset voidaan pelkistää rajattuun ytimelliseksi miellettyjen tunnesanojen joukkoon (jossa esimerkiksi ”surulla” voidaan tarkoittaa laajaa ”kaihon”, ”haikeuden”, ”melankolian” jne. kirjoja), voidaan myös värikkäätkin metaforiset kuvaukset tyypistää rajatumpaan määrään niiden perustana olevia mielikuvaskeemoja tai mielikuvaskeemojen joukkoja. Tulosten vertailu antaisikin viitettä siitä, että musiikin yhteydessä olisi tiettyjä mielikuvaskemaattisia rakenteita, kuten voimat, liikkumiset ja sisäisyydet, jotka ovat ehkä erityisen luontevia musiikin kokemuksen käsitteellistämiseen. Tässä mielessä myös tämän tutkimuksen voidaan osaltaan nähdä tekevän pohjatyötä musiikin yhteydessä käytetyn metaforisen kentän hahmottamiseksi.

Loppupäätelmät

Käsittemetaforan teorian peruslähtökohdan mukaisesti voidaan todeta kielenkäyttömme olevan suurilta osin metaforista. Ottamatta kantaa siihen, edustaako musiikki erityisen metaforarikasta käsitteellistäminen aluetta, musiikista puhuminen ei ainakaan edusta poikkeusta tästä ajatuksesta: lukuisat musiikin peruselementeiksi mielletävät piirteet, kuten sävelten ”korkeus”, äänen ”väri” tai ylipäänsä musiikin ”liike”, voidaan mieltää perusteiltaan metaforisiksi ja vastaavasti metaforien voidaan musiikkia ja sen kokemusta kuvaillessa ajatella varsin tarkastikin tavoitettavan sen, miten musiikki kuulijalle ilmenee. Käsittemetaforan näkökulman keskeisin anti on siinä, että se tematisoi tällaisen jo totunnaisiksi

9 Pelimusiikkia ei musiikillisena kategoriana varsinaisesti määritä muu kuin sen kytkeytyminen videopeliin (Diaz-Gasca 2013) ja aineiston tarinoissa puhutaankin yhtä lailla elokuvamusiikin tyyliin sävelletyistä ”sinfonisista” teoksista, chiptunen kaltaisista varhaisen teknologian omaleimaisista äänimaailmoista kuin populaarimusiikin artistien lisensoiduista kappaleista. Sikäli mahdollisia ja todennäköisiäkin eroja metaforisen käsitteellistämisen suhteen voi etsiä niin pelimusiikin sisältä kuin verraten sitä muunlaisiin musiikin lajeihin. Joka tapauksessa tämän tutkimuksen kategorisoinnissa on syytä pitää samanlainen musiikkityyliin liittyvä varaus kuin Schaerlaekenin et al. (2019) tutkimuksessa, eli kyse on pelimusiikkikokemusten pohjalta laaditusta jäsenyyksestä.

ja siten ehkä triviaaliksikin muuttuneen metaforisen verbalisoinnin, ja tarjoaa mahdollisuuden jäsentää monipuolisia ja mielivaltaisilta tuntuvia ilmaisuja niiden perustana olevan konkreettisen kehollisen vuorovaikutuksen kautta. Näin tarkasteltuna metaforat eivät tule tyhjältä, vaan ovat osa merkityksen luomisen prosessia, jolloin keskenään hyvinkin erilaisten metaforisten ilmaisujen voidaan nähdä palautuvan tiettyihin perustavampiin käsitteellistämisen rakenteisiin, joista puolestaan voidaan havainnoida säännönmukaisuutta niin musiikin piirteiden ymmärtämisen kuin kokemuksen käsitteellistämisen tapojen suhteen.

Tässä tutkimuksessa tarkasteltiin metaforien ilmenemistä merkityksellisten pelimusiikkikokemusten muistoissa, joita voidaan pitää esimerkkinä musiikin arkikokemuksesta. Lopputulemaksi esitetyt kahdeksan mielikuvaskemaattista kategoriaa kertovat musiikin kokemuksen ja musiikkisuhteen jäsenyvän varsin monipuolisin tavoin, joilla kuitenkin on perustansa arkisissa kokemuksissa maailman kanssa vuorovaikuttamisesta. Tällaisenaan jäsenitys pyrkii ennen kaikkea tuomaan ilmi joitain mahdollisia musiikkikokemuksen ja -suhteen merkityksellistämisen tapoja ja näin ollen osaltaan avartamaan musiikin käsitteellistämisen metaforista kenttää. Sikäli kyse on lähtökohdasta tarkemmille käsittelyille. Analyysi antaisi esimerkiksi viitettä siitä, että musiikista ja musiikkikokemuksista puhuttaessa voitaisiin mahdollisesti erotella eri asteisia metaforisia rakenteita, alkaen hyvin perustavalla tavalla musiikin olemusta määrittävistä metaforista (kuten musiikki ”objektina”) ja jatkuen jokseenkin yleisesti käytettyjen ilmaisujen (kuten musiikin kokemisen kuvaaminen matkana tai paikkana) kautta aina hyvinkin spesifeihin ja henkilökohtaisiin metaforisiin kuvauksiin, joissa pyritään metaforien keinoin tavoittamaan juuri tietyn kokemuksen erityislaatuiset piirteet. Niin ikään metaforisten ilmaisujen itsensä ohella tarinoista voisi invarianssihypoteesin (Lakoff 1990) mukaisesti tarkastella myös mielikuvaskeman mukaisen logiikan soveltamista, eli kuvataanko musiikkikokemusta systemaattisesti kuin se olisi esimerkiksi matka, vai vaihtuuko metafora kuvauksen edetessä mahdollisesti toiseen. Lopulta jo luodun kategorisoinnin kriittisen arvioinnin kannalta hedelmällistä olisi kielten ja (musiikki)kulttuurien välinen vertailu, eli olisiko muunkielisestä tai erilaisen musiikkityylin yhteydessä kerätystä aineistosta hahmotettavissa samat kahdeksan kategoriaa vai antaisiko se peräti syytä uudelleenarvioida tehtyä analyysia.

Tutkimuksen kohteena olivat pelimusiikin henkilökohtaista merkityksellisyyttä, siis kuuntelijan suhdetta pelimusiikkiin, kuvaavat metaforiset ilmaukset. Sellaisenaan toivomme tutkimuksen tarjoavan paitsi näkökulman siihen, millä tavoin, tai minkälaisena, pelimusiikki voi olla kuun-

telijalleen merkityksellistä, myös yhden lähestymistavan monipuolisten musiikkisuhteiden analyttiseen jäsentämiseen. Huolimatta tutkimuksen rajautumisesta pelimusiikkiin, edellä kuvattu vertailu sallisi alustavasti olettaa ainakin osan hahmotetuista mielikuvaskaemojen kategorioista olevan sopivia kuvaamaan myös muunlaisten musiikin lajien merkityksellisyyttä.¹⁰ Vastaavasti tutkimus liittyy aiempien joukkoon ehdottaessaan käsitelmetaforan ja mielikuvaskaemojen kautta toteutettua analyysia hedelmälliseksi tavaksi lähestyä musiikin kokemista. Mikään analyysitapa tuskin tyhjentää usein sanoja ja staattiseksi jähmettämistä kaihtavaa kokemusta mutta yksi mielikuvaskaemojen tarkastelun etu on niiden kautta avautuva näkymä kielen läpi kokemusta jäsentäviin esikäsitteellisiin merkitysrakenteisiin, joiden kokemukselliset piirteet saattavat jäädä eksplisiittisesti ilmaisematta. Näiden rakenteiden tarkastelu mahdollistaa yhteneväisyyden havaitsemisen itsessään hyvinkin erilaisissa kokemuksissa. Samalla, mielikuvaskaemojen edustaessa lopulta vain tukirakennetta ainutkertaisen kokemuksen luomiselle, lähestymistapa sallii avoimuutta kokemuksille kenties välttämättömän rikkauden ja määrittämättömyyden suhteen.

10 Ylipäänsä kysymykset niin pelimusiikin mahdollisesta erityislaatuisuudesta kuin kokemuksellisista eroista erilaisten pelien musiikkien välillä jäävät tämän käsittelyn ulkopuolelle jatkotutkimusten aiheiksi.

Tutkimusaineiston saatavuus

Suomalaisten pelimusiikkimuistot -kirjoitusaineisto 2020. 183 vastaajaa. Aineistonkeruun laatijat Kai Tuuri, Oskari Koskela, Heli Tissari ja Jukka Vahlo. Aineisto tutkimushankkeen hallussa. Suppeampi versio (177 vastaajaa) saatavissa sähköisenä tietoaaineistona: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto [jakaja] (<http://urn.fi/urn:nbn:fi:fsd:T-FSD3473>).

Tutkimuseettinen lausunto

Kaikki tutkittavat ovat antaneet tietoon perustuvan suostumuksen tutkimukseen osallistumisesta. Tutkimuseettisen neuvottelukunnan (TENK) kriteerien mukaisesti tutkimus ei ole edellyttänyt eettisen ennakoarvioinnin tekemistä.

Lähteet

Atkinson, Will. 2011. "The context and genesis of musical tastes: Omnivorousness debunked, Bourdieu buttressed". *Poetics* 39 (3): 169–186. <https://doi.org/10.1016/j.poetic.2011.03.002>

Baltazar, Margarida ja Suvi Saarikallio. 2016. "Toward a better understanding and conceptualization of affect self-regulation through music: A critical, integrative literature review". *Psychology of Music* 44 (6): 1500–1521. <https://doi.org/10.1177/0305735616663313>

Bicknell, Jeanette. 2002. "Can music convey semantic content? A Kantian approach". *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 60 (3): 253–261.

Bragança, Guilherme Francisco F., João Gabriel Marques Fonseca ja Paulo Caramelli. 2015. "Synesthesia and music perception". *Dementia & neuropsychologia* 9 (1): 16–23. <https://doi.org/10.1590/S1980-57642015DN91000004>

Cienki, Alan J. 1997. "Some properties and groupings of image schemas". Teoksessa *Lexical and syntactical constructions and the construction of meaning*, toim. Marjolijn Verspoor, Kee Dong Lee ja Eve Sweetser, 3–15. Amsterdam: John Benjamins.

DeNora, Tia. 2000. *Music in Everyday Life*. Cambridge: Cambridge University Press.

Diaz-Gasca, Sebastian. 2013. *Music beyond gameplay: motivators in the consumption of videogame soundtracks*. Väitöskirja. Griffith University.

Forbes, Melissa ja Kate Cantrell. 2021. "Choose your own adventure: Vocal jazz improvisation, conceptual metaphor, and cognitive embodiment". *Musicae Scientiae*, <https://doi.org/10.1177/10298649211062730>.

Gabriellson, Alf. 2001. "Emotion perceived and emotion felt: Same or different?" *Musicae Scientiae* 5(1_suppl), 123–147. <https://doi.org/10.1177/10298649020050S105>

Gabriellson, Alf. 2011. *Strong experiences with music: Music is much more than just music*. New York: Oxford University Press.

- Goodman, Nelson. 1968. *Languages of art: An approach to a theory of symbols*. Indianapolis: The Bobbs-Merrill Company Inc.
- Guck, Marion Alice. 1981. *Metaphors in musical discourse: The contribution of imagery to analysis*. Väitöskirja. University of Michigan.
- Holmes, Patricia ja Christopher Holmes. 2013. "The performer's experience: A case for using qualitative (phenomenological) methodologies in music performance research". *Musicae Scientiae* 17 (1): 72–85. <https://doi.org/10.1177/1029864912467633>
- Howard, V. A. 1978. "Music and constant comment". *Erkenntnis* 12 (1): 73–82.
- Huovinen, Erkki ja Anna-Kaisa Kaila. 2015. "The semantics of musical topoi: An empirical approach". *Music Perception: An Interdisciplinary Journal* 33 (2): 217–243. <https://doi.org/10.1525/mp.2015.33.2.217>
- Hutto, Daniel D ja Anco Peeters. 2018. "The roots of remembering: Radically enactive recollecting". Teoksessa *New directions in the philosophy of memory*, toim. Kourken Michaelian, Dorothea Debus ja Denis Perrin, 97–118. New York: Routledge.
- Johnson, Mark. 1990 [1987]. *The body in the mind: The bodily basis of meaning, imagination, and reason*. Chicago: University of Chicago Press.
- Johnson, Mark L. 1997. *Embodied musical meaning. Theory and Practice* 22/23: 95–102.
- Johnson, Mark. 2008. *The meaning of the body: Aesthetics of human understanding*. Chicago: University of Chicago Press.
- Johnson, Mark L. ja Steve Larson. 2003. "'Something in the way she moves': metaphors of musical motion". *Metaphor and symbol* 18 (2): 63–84. https://doi.org/10.1207/S15327868MS1802_1
- Juslin, Patrik N. 2013. "From everyday emotions to aesthetic emotions: Towards a unified theory of musical emotions". *Physics of life reviews* 10 (3): 235–266. <https://doi.org/10.1016/j.plrev.2013.05.008>
- Krueger, Joel. 2009. "Enacting musical experience". *Journal of Consciousness Studies* 16 (2-3): 98–123.
- Lakoff, George. 1987. *Women, Fire, and Dangerous Things: What Categories Reveal about the Mind*. Chicago: University of Chicago Press.
- Lakoff, George. 1990. "The Invariance Hypothesis: Is Abstract Reason Based on Image-Schemas?". *Cognitive Linguistics* 1 (1): 39–74.
- Lakoff, George ja Mark Johnson. 1980. *Metaphors we live by*. Chicago: University of Chicago Press.
- Larson, Steve. 2012. *Musical forces: Motion, metaphor, and meaning in music*. Indianapolis: Indiana University Press.
- Mandler, Jean M. ja Cristóbal Pagán Cánovas. 2014. "On defining image schemas". *Language and Cognition* 6 (4): 510–532. <https://doi.org/10.1017/langcog.2014.14>
- Noë, Alva. 2015. *Strange tools: Art and human nature*. Hill and Wang.

North, Adrian ja David Hargreaves. 2008. *The social and applied psychology of music*. Oxford: Oxford University Press.

Peltola, Henna-Riikka ja Tuija Saesma. 2014. "Spatial and bodily metaphors in narrating the experience of listening to sad music". *Musicae Scientiae* 18 (3): 292–306. <https://doi.org/10.1177/1029864914536199>

Pragglejaz-ryhmä. 2007. "MIP: A method for identifying metaphorically used words in discourse". *Metaphor and Symbol* 22 (1): 1–39. <https://doi.org/10.1080/10926480709336752>

Rautio, Riikka. 2007. "Musiikin merkitys ja sen verbalisointi: kognitiivisen semantiikan näkökulma musiikkia koskevien metaforisten luonnehdintojen tulkintaan". *Musiikki* 37 (2): 3–22.

Rentfrow, Peter J ja Samuel D. Gosling. 2003. "The do re mi's of everyday life: The structure and personality correlates of music preferences". *Journal of Personality and Social Psychology* 84 (6): 1236–1256. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.84.6.1236>

Saeed, John I. 2016. *Semantics*. 4. painos. Chichester, Englanti: Wiley Blackwell

Saslaw, Janna. 1996. "Forces, containers, and paths: The role of body-derived image schemas in the conceptualization of music". *Journal of music theory* 40 (2): 217–243. <https://doi.org/10.2307/843889>

Schaerlaeken, Simon, Donald Glowinski, Marc-André Rappaz ja Didier Grandjean. 2019. "'Hearing music as...': Metaphors evoked by the sound of classical music". *Psychomusicology: Music, Mind, and Brain* 29 (2-3): 100–116. <https://doi.org/10.1037/pmu0000233>

Schäfer, Thomas, Peter Sedlmeier, Christine Städtler ja David Huron. 2013. "The psychological functions of music listening". *Frontiers in psychology*, 4, 511. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00511>

Schmitt, Rudolf. 2005. "Systematic metaphor analysis as a method of qualitative research". *The Qualitative Report* 10 (2): 358–394. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2005.1854>

Scruton, Roger 1997. *The Aesthetics of Music*. New York, NY: The Clarendon Press

Sloboda, John A. ja Patrik N. Juslin. 2010. "At the interface between the inner and outer world". Teoksessa *Handbook of music and emotion: Theory, Research, Applications*, toim. Patrik N. Juslin ja John A. Sloboda, 73–97. Oxford: Oxford University Press.

Steen, Gerard J., Aletta G. Dorst, J. Berenike Herrmann, Anna A. Kaal, Tina Krennmayr ja Trintje Pasma. 2010. *A Method for Linguistic Metaphor Identification: From MIP to MIPVU*. Amsterdam: John Benjamins.

Stefanowitsch, Anatol. (2006). "Words and their metaphors: A corpus-based approach". Teoksessa *Corpus-Based Approaches to Metaphor and Metonymy*, toim. Anatol Stefanowitsch ja Stefan Th. Gries, 63–105. Berlin & New York: Mouton de Gruyter.

Szwedek, Aleksander. 2008. "Objectification: A new theory of metaphor". Teoksessa *English now: Selected papers from the 20th IAUPE conference in Lund, 2007*, toim. Marianne Thormählen, 308–317. Lund Studies in English 112. Lund: Lund University, Centre for Languages and Literature, English Studies.

Tissari, Heli. 2003. *LOVEscapes: Changes in Prototypical Senses and Cognitive Metaphors Since 1500*. (Mémoires de la Société Néophilologique de Helsinki LXII.) Helsinki: Société Néophilologique.

Turner, Phil. 2016. *HCI redux: The promise of post-cognitive interaction*. Cham: Springer.

Varela, Francis J., Evan Thompson ja Eleanor Rosch. 1993. *The embodied mind: Cognitive science and human experience*. Cambridge: MIT press.

Zbikowski, Lawrence M. 2008. "Metaphor and music". Teoksessa *The Cambridge Handbook of Metaphor and Thought*, toim. Raymond W. Gibbs, 502–523. New York: Cambridge University Press.

Zentner, Marcel, Didier Grandjean ja Klaus R. Scherer. 2008. "Emotions evoked by the sound of music: characterization, classification, and measurement". *Emotion* 8 (4): 494–521. <https://doi.org/10.1037/1528-3542.8.4.494>

Rahoitus

Tutkimus kuuluu hankkeeseen *Pelimusiikkiin kiinnittyneet maailmat*, jonka on rahoittanut Koneen Säätiö (apurahanumero: 201908388).