



*Lasse Lehtonen*

***Pelimusiikin tutkimus Japanissa  
ja muualla:  
Eroja ja yhtäläisyyksiä, kuiluja ja siltoja***

*FT Lasse Lehtonen (lasse.a.lehtonen@helsinki.fi) on Helsingin yliopistosta väitellyt tutkija, joka on erikoistunut musiikkiin Japanissa. Hän on toiminut tutkijana myös Tokion yliopistossa, Tokion taideyliopistossa ja Aichin prefektuurin taideyliopistossa. Lehtosen erityinen kiinnostuksenkohde on musiikki Japanin kulttuurissa ja kulttuurina, ja tutkimuksessaan hän on lähestynyt aihetta niin länsimaalaistyyllisen taidemusiikin, populaarimusiikin kuin videopelimusiikinkin kautta. Yhdistämällä musiikkitieteen ja Japanin-tutkimuksen näkökulmia Lehtonen on erityisesti keskittynyt havainnoimaan musiikkia osana Japanin modernia kulttuuria. Analyttisinä näkökulmina hän hyödyntänyt niin kulttuurihistorian tutkimusta, sosiologiaa kuin musiikkianalyysiäkin.*

DOI: 10.51816/musiikki.125647

*Game music scholarship in Japan and elsewhere:  
Differences and similarities, gaps and bridges*

Japan is a notable producer of video games and game music on an international scale. Considering the global prominence of Japanese game music, however, remarkably little academic research on the topic has taken place within Japan itself – especially when compared with recent, abundantly growing Anglophone academic interest in game music. For example, there are no Japanese conferences or scholarly journals devoted to the research field, and the number of Japanese scholarly articles addressing game music remains just under 30 at time of writing. What explains this difference from Anglophone scholarship, and what are the leading paradigms of game music research in Japan today?

This article seeks to answer these questions by observing the research field in Japan. After introducing and classifying the main paradigms of existing scholarly research, the essay goes on to argue that, due to certain conventions of Japanese academia, addressing only scholarly publications is insufficient to cover all relevant expert discussions on game music in the country. By next addressing non-academic discourse on the topic, the essay shows that non-scholarly literature occupies a significant role in determining the paradigms of game music research in Japan. As a concrete example, the article addresses the possibilities and limitations of a dominant paradigm that focuses on the history of game music from a technology-centric viewpoint. Finally, the essay discusses how academic and non-academic – as well as Japanese and Western – discourses could benefit each other.

# *Pelimusiikin tutkimus Japanissa ja muualla: Eroja ja yhtäläisyyksiä, kuiluja ja siltoja*

Lasse Lehtonen

.....

Japania voi pitää monessa suhteessa videopelimusiikin ja pelimusiikkikulttuurin edelläkävijänä. Esimerkiksi historiallisissa katsauksissa usein ensimmäisinä musiikkia sisältäneinä videopeleinä pidetyt *Western Gun* (1975) ja *Space Invaders* (1978) ovat Japanista. Maailman ensimmäinen pelimusiikkialbumi ilmestyi Japanissa 1984, ja ensimmäinen pelimusiikin livekonsertti sinfoniaorkesterilla järjestettiin Tokiossa jo 1987. Kun ensimmäisiä konsertteja alettiin järjestää länsimassa 2000-luvun alussa, Japaniin oli myös perustettu ensimmäiset pelimusiikin esittämiseen keskittyneet orkesterit, kuten LittleJack Orchestra. Eurooppaan ensimmäinen ammattimainen pelimusiikkiorkesteri – suomalainen Game Music Collective – taas perustettiin 2016. Japanissa kehitetty teknologia on määrittellyt merkittäväällä tavalla esimerkiksi kotikonsolipelien musiikin ilmaisumahdollisuuksien suuntaviivoja, ja kansainvälisen chiptune-musiikin ilmaisussakin hyödynnetään usein juuri japanilaisen Famicomin (Japanin ulkopuolella Nintendo Entertainment System) ääniraitavalikoimaa. Pelimusiikkia voikin tässä mielessä pitää yhtenä esimerkkinä 1980-luvun siirtymästä niin sanotulle ”Aasian vuosisadalle” (Spakowski 2018, 223).

Tätä taustaa vasten Japanin voisi kuvitella olevan edelläkävijä myös pelimusiikin tutkimuksessa. Vertailu muun maailman kanssa osoittaa, että näin ei kuitenkaan ole. Määrällistä eroa tutkimuksessa voidaan havain-

noida vertailemalla englannin- ja japaninkielistä tutkimusta ja tutkimusyhteisöjä (taulukko 1).<sup>1</sup>

|                             | Englanninkielinen tutkimus | Japaninkielinen tutkimus |
|-----------------------------|----------------------------|--------------------------|
| Monografiat ja antologiat   | Noin 20                    | 0                        |
| Artikkelit ja kirjaluvut    | Satoja                     | Alle 30                  |
| Tieteelliset kausijulkaisut | 1                          | 0                        |
| Säännölliset konferenssit   | 2                          | 0                        |
| Tieteelliset seurat         | 3                          | 0                        |

*Taulukko 1. Määrällisiä eroja englannin- ja japaninkielisessä pelimusiikin akateemisessa tutkimuksessa.*

Vertailukohtana englanninkielisyys on toki huomattavan laaja konteksti eikä siksi täysin rinnastettavissa yksittäisen maan tutkimuskenttään, mutta esimerkiksi pelkästään Yhdysvalloissa tai Iso-Britanniassa tapahtuvaan tutkimukseen verrattunakin japanilaiset julkaisut ovat määrällisesti huomattavasti vähäisempiä. Tutkimusalalle ei myöskään ole Japanissa yhtään omaa konferenssia tai tieteellistä julkaisua, eikä musiikki ole erityisen merkittävässä asemassa japanilaisen pelitutkimuksen piirissä (esim. Nakazawa ja Nakagawa 2019).<sup>2</sup> Tilanne poikkeaa tässäkin englanninkielisistä maista, joissa järjestetään vuosittain useita pelimusiikin tutkimuksen

1 Tiedot julkaisuista on kerätty kahdesta tietokannasta: Society for the Study of Sound and Musicin Gamesin kirjallisuusluettelosta, johon sisältyy niin monografioita, antologioita, artikkeleja kuin opinnäytetöitäkin (SSSMG 2022), sekä Japanissa tehdyn tieteellisen tutkimuksen CiNii-tietokannasta, joka listaa japanilaisyliopistojen piirissä tuotetut julkaisut ja tutkimusprojektit. Kumpikaan kanava ei välttämättä tavoita aivan kaikkea tehtyä tutkimusta, mutta kummatkin todennäköisesti kattavat valtaosan. Tätä kirjoitettaessa marraskuussa 2022 SSSMG:n luettelossa on 690 julkaisua, joista valtaosa on englanninkielisiä. Mukana on myös saksan- ja ranskankielisiä julkaisuja. Kaikki listatut julkaisut eivät ole tieteellisiä tutkimuksia ja jotkin julkaisut on listattu kahdesti, mutta yhteensä englanninkielisiä tieteellisiä julkaisuja on joka tapauksessa satoja. CiNii-tietokantaa ja hakumetodiaani esittelen tarkemmin jäljessä.

2 Esimerkiksi Japanin Digital Games Research Associationin (DiGRA) vuodesta 2007 ilmestyneessä kausijulkaisussa *Dejitaru gēmugaku kenkyū* (Digitaalisten pelien tutkimus) on julkaistu ainoastaan yksi pelimusiikkia käsittelevä artikkeli (Kajiura ja Nakayama 2010).

konferensseja sekä julkaistaan runsaasti tieteellisiä teoksia ja artikkeleja.<sup>3</sup> Alalle perustettiin vuonna 2020 jopa oma englanninkielinen kausijulkaisu, *Journal for the Study of Sound and Music in Games*. Eroja on myös tutkimuksen maantieteellisessä fokuksinnissa. Siinä missä englanninkielisessä pelimusiikin tutkimuksessa on käsitelty runsaasti myös japanilaista musiikkia, Japanissa on keskitytty lähes yksinomaan kotimaiseen tuotantoon.<sup>4</sup>

Mikä selittää eroja englanninkielisen tutkimuksen kanssa, ja millaista tutkimusta Japanissa ylipäänsä tehdään? Tässä artikkelissa esittelen japanilaista pelimusiikin tutkimusta ja sen julkaisukenttää. Artikkelini on muodoltaan katsaus, mutta se ei pyri olemaan varsinainen systemaattinen kirjallisuuskatsaus tai katsaustutkimus. Sen sijaan artikkelin tavoitteena on ensinnäkin esitellä japanilaistutkimusten aihepiirejä ja tutkimusympäristöjä sekä toiseksi käsitellä sitä, miten alan tieteellinen ja yleistajuinen mutta tutkimukseen rinnastettavissa oleva tietokirjallisuus risteytyvät. Tässä yhteydessä käyttämäni jako ”akateemiseen” ja ”ei-akateemiseen” kirjallisuuden välillä ei pyri tekemään arvottavaa jakolinjaa, vaan havainnoi yksinkertaisesti eroa julkaisuyhteyksissä: ”akateeminen” tarkoittaa tieteellisissä lehdissä julkaistua ja tieteellistä viittauskäytäntöä hyödyntävää tutkimusta, ”ei-akateeminen” puolestaan tieteellisen kontekstin ulkopuolella julkaistua tietokirjallisuutta. Esitän, että osin Japanin julkaisukentän piirteistä johtuen ei-akateeminen asiantuntijakeskustelu asettuu luontevasti myös tutkimukselliseen kontekstiin ja tulisi siksi huomioida osana pelimusiikkiin liittyvää asiantuntijakeskustelua. Havainto on perusteltavissa myös laajemmin tieteellisen kirjoittamisen käytäntöjen muutoksilla, sillä akateemisen ja ei-akateemisen kirjoittamisen käytännöt risteytyvät usein monimuotoisuudessaan ja mahdollisessa subjektiivisuudessaan niin Japanissa kuin muuallakin (vrt. Ryytänen & Rannikko 2021).

3 Englanninkielisessä tutkimuksessa mainitut konferenssit ovat Ludomusicology ja North American Conference on Video Game Music, ja tieteelliset seurat Society for the Study of Sound and Music in Games, AMS Ludomusicology Study Group sekä Ludomusicology Society of Australia. Konferenssien osalta olen listannut ainoastaan pelimusiikin akateemiseen tutkimukseen keskittyneet tapahtumat. Jos mukaan luettaisiin myös pelimusiikin tekijä- ja markkinointipuolen konferenssit kuten Game Music and Sound Design Conference, määrä kasvaisi jonkin verran. Japanissa järjestettiin maaliskuussa 2022 musiikkipelien tutkimuksen konferenssi, mutta en ole listannut sitä vuosittaisiin konferensseihin, koska konferenssi on tätä kirjoittaessani järjestetty vasta kerran.

4 Suuntaus heijastaa laajemmin pelikulttuuria eikä siis ole rajoittunut vain pelimusiikkiin. Japanissa kotimaiset pelit ovat nimittäin huomattavasti suosittumia kuin ulkomaiset, vaikka ero onkin kuroutunut jossain määrin kiinni viime vuosien aikana oletettavasti kansainvälisistä pelien online-alustoista johtuen (Kadokawa Ascii Research Laboratories 2021).

Hahmotan aluksi yleiskuvaa japanilaisesta akateemisen pelimusiikki-tutkimuksen kentästä käymällä läpi alan akateemista kirjallisuutta ja tutkimusartikkeleita. Osuus ei ota syvällisesti kantaa tutkimuksen sisältöihin vaan pyrkii ennemmin havainnoimaan tutkimusaiheiden kategorioita ja tutkimusalaa kokonaisuutena. Vertailen tämän jälkeen keskenään alan tutkimus- ja tietokirjallisuutta ja keskityn erityisesti pelimusiikin historian muodostamiseen teknologisen kehityksen perusteella, jota käsitelen omalla osuutenaan. Lopuksi tuon esille, miten Japanissa ja muualla maailmassa tehtävä tutkimus voisivat katsauksen perusteella hyödyntää toisiaan.

### *Pelimusiikin akateemisen tutkimuksen kenttä Japanissa*

Japanilaista pelimusiikin akateemisen tutkimuksen kenttää hahmotettaessa ensimmäinen kysymys on, millainen tutkimus ylipäänsä määritellään ”pelimusiikin tutkimukseksi”. Rajataanko tutkimus esimerkiksi yksinomaan pelien musiikkiin vai sisältääkö se myös peliaudion, joka kattaa musiikin lisäksi muun muassa ääniefektit ja ääninäyttelyn? Onko peliaudion ohjelmointia käsittelevä tutkimus pelimusiikin tutkimusta? Entä selvitys, jossa analysoidaan pedagogisen pelin antamien musiikillisten signaalien vaikutusta oppimistuloksiin käyttäytymistieteellisessä metodologisessa kehyksessä?

Kysymyksiin voi hakea vastausta japanilaistutkimuksen määrittelyistä. Viime vuosina useat japanilaiset tutkimukset ovat esittäneet puheenvuoroja, joiden mukaan peliaudio – tässä tapauksessa pelien koko äänimaailman kuten ääniefektien huomioiminen – on tutkimuksellisesti pelimusiikkia perustellumpi analyttinen kategoria (esim. Tanaka 2019a; Obana 2020; Yamakami 2022). Näkemyksen mukaan peliaudio on erottamaton osa pelikokemusta ja määrittelee siksi pelejä auditiivisena mediana. Näin ollen peliaudion tutkimus huomioi äänimaailman erityispiirteet osana pelikokemusta ”pelkän” musiikin tutkimusta laajemmin. Tämänkaltaiset näkemykset peilaavat viime vuosien länsimaisia tutkimusparadigmoja. Esimerkiksi Melanie Fritsch ja Tim Summers määrittelevät peliaudion tutkimuksen oleelliseksi osaksi pelimusiikin tutkimuksen kenttää, koska toisinaan rajanveto audion ja musiikin välillä on haastavaa eikä välttämättä erityisen tarkoituksenmukaista varsinkaan pelikokemuksen näkökulmasta (Summers 2016; Fritsch ja Summers 2021). Japanilaisia ja englanninkielisiä esityksiä yhdistää myös se, etteivät ne tyypillisesti pyri määrittelemään, mitä ”pelimusiikin tutkimus” oikeastaan on. Määrittele-

mättömyys on todennäköisesti harkittua, jotta tutkimuskentän voisi käsitellä mahdollisimman laajasti ilman tiukkoja rajanvetoja.

Tässä artikkelissa ymmärränkin Japanissa tapahtuvan pelimusiikin akateemisen tutkimuksen laajasti siten, että se sisältää myös peliaudion, kuten ääniefektien tutkimuksen. Lisäksi sisällytän selvitykseen audion tekemiseen (kuten ohjelmointiin) liittyvän tutkimuksen, josta suuri osa on luonteeltaan tietojenkäsittelytieteellistä. Asetan katsauksen tämän osuuden puitteissa kuitenkin kaksi rajausta. Ensinnäkin rajaan pois sellaisen pelimusiikkia sivuavan tutkimuksen, jonka metodologinen kehys ja tavoitteet nojaavat oman alansa tutkimuskysymyksiin eivätkä keskity sinänsä peliaudion tai sen käyttötapojen käsittelyyn. Tällaista tutkimusta on ilmestynyt esimerkiksi kauppatieteiden, käyttäytymistieteiden, tietojenkäsittelytieteiden ja liikuntatieteiden piirissä. Toiseksi käsittelyä rajaa julkaisukonteksti, sillä keskityn tässä osuudessa ainoastaan tieteellisiin julkaisuihin.

Aineistoni olen koonnut Japanin kansallisen informatiikan tutkimusinstituutin (Kokuritsu jōhōgaku kenkyūsho) ylläpitämästä CiNii-tietokannasta (<https://cir.nii.ac.jp/>), joka kerää tietoa Japanissa tehdystä tutkimuksesta, kuten tutkimusprojekteista, julkaisuista ja väitöskirjoista. Tietokanta kattaa periaatteessa kaiken Japanissa viime vuosikymmeninä tehdyn tutkimuksen. Julkaisuja olen hakenut käyttämällä hakusanoja *gēmu* (peli[t]), *ongaku* (musiikki), *myūjikkū* (musiikki), *ōdio* (audio), *saundo* (ääni, soundi) ja *oto* (ääni) yhdessä ja erikseen. On syytä tuoda esille, että valitsemani materiaalin keräystapa ei välttämättä tavoita aivan kaikkea tutkimusta. Ensinnäkin on mahdollista, ettei käytettyjä hakusanoja ole syystä tai toisesta mainittu julkaisun otsikossa tai avainsanoissa, missä tapauksessa haku ei ole löytänyt kyseistä tutkimusta. Tähän saattaisi lukeutua esimerkiksi yksittäisiin peleihin tai pelimusiikin tekijöihin keskittyvä tutkimus, joskin olen yrittänyt paikata tätä katvealuetta täsmähakusanoilla, kuten pelien ja pelisarjojen nimillä.<sup>5</sup> Toiseksi kaikkea Japanissa tehtyä tutkimusta ei välttämättä ole julkaistu vaan ainoastaan esitetty konferenssisitelmänä tai opetussisältöinä. Näissä tapauksissa *tieteellistä tutkimusta* on siis faktisesti ja todistettavastikin olemassa, mutta se jää tyypillisesti julkaisuihin ja projektiesittelyihin keskittyneiden tietokantojen tavoittamattomiin. Kolmanneksi japanilaiset yliopistot eivät tyypillisesti listaa julkisesti kandidaatin- ja maisterintutkielmiaan, joten opinnäytetyötasolla mahdollisesti tapahtuva tutkimus rajautuu tarkastelun ulkopuolelle. Näis-

5 Tämä lähestymistapa ei tosin kasvattanut hakutulosten määrää. Haetut pelisarjat olivat aakkojärjestyksessä (sarjojen kansainvälisten nimien mukaisesti) *Animal Crossing*, *Castlevania*, *Dark Souls*, *Donkey Kong*, *Dragon Quest*, *Final Fantasy*, *Mega Man*, *NieR*, *Pacman*, *Persona*, *Pokémon*, *Super Mario* ja *Zelda*.

tä rajoitteista huolimatta keskityn julkaistuun tutkimukseen siksi, että julkaisut ovat nähdäkseni tarkimmin objektiivisesti havainnoitava ja verifioitava tutkimustulosten esittämisen konteksti. Lisäksi käytännössä kaikkien tutkimusalojen laajin tieteellinen keskustelu pohjautuu julkaisuille.

Edellä esitetyn rajauksen mukaista pelimusiikin tutkimusta on ilmestynyt Japanissa 28 tutkimusartikkelin verran.<sup>6</sup> Mikäli mukaan laskettaisiin myös pelimusiikkia sivuva kauppatieteellinen ja käyttäytymistieteellinen tutkimus, määrä nousisi jonkin verran, mutta pysyisi silti varsin vähäisenä englanninkieliseen julkaisemiseen verrattuna. Alalla ei ole yhtään omaa monografiaa tai antologiaa, joskin Takashi Obanan (2016) teos musiikista audiovisuaalisen kerronnan osana käsittelee elokuvien lisäksi pelejä. Artikkelien tutkimusaiheet voi jakaa pääpiirteittäin neljään kategoriaan. Seuraavaksi esitetty jako on kuitenkin karkea, sillä yksittäiset artikkelit saattavat risteytyä usean kategorian kanssa. Olen tällöin valinnut kategorian sen perusteella, mitä kontekstia artikkeli nähdäkseni etupäässä edustaa.

1. Peliaudion luonnetta ja peliaudiotutkimuksen teorianmuodostusta tai perusteita käsittelevä tutkimus (yhteensä 5 artikkelia). Aihepiirit: musiikin funktioiden erot musiikkipeleissä ja muissa peleissä (Kitaoka 2012); pelimusiikin erityispiirteet musiikin ajallisuuden näkökulmasta (Obana ja Uemura 2013); pelimusiikin historianmuodostus (Obana ja Uemura 2016); pelimusiikin ja pelaajan suhde (Tanaka 2019a); videopelien määrittely auditiiviseksi mediaksi (Obana 2020).
2. Edelliseen kategoriaan kytkeytyvä mutta yksittäisiin peleihin tapauseimerkkeinä keskittyvä tutkimus (yhteensä 3 artikkelia). Aihepiirit: *Donkey Kong* -pelin musiikki (Obana 2009a); *Space Invaders* -pelin musiikki (Obana 2009b); *Super Mario Bros.* -pelin musiikki (Obana ja Uemura 2011).
3. Pelaajan pääasiassa emotionaalisia reaktioita peliaudioon käsittelevä, empiirisiin mittaustapoihin perustuva tutkimus (yhteensä 8 artikkelia).<sup>7</sup> Aihepiirit: musiikin vaikutus autopelin pelaajaan (Komori ym. 2001); musiikillisen sisällön vaikutus palikkapelin pelaajaan (Kajiura ja Nakayama 2010); pelaajan reaktiot *Biohazard*-pelisarjan musiikkiin (Yamada 2011); pelaajan reaktiot erilaisten musiikkien yhdistämiseen samaa visuaalista sisältöä vasten (Yoneda ym. 2014); länsimaalaisten ja

6 Luku perustuu tilanteeseen marraskuun alussa 2022.

7 Useat tämän kategorian artikkeleista on julkaistu myös englanniksi. Olen viitannut kuitenkin tässä ainoastaan japaninkielisiin julkaisuihin, koska Japanin sisäisen pelimusiikin tutkimuksen keskustelussa niillä on oletettavasti suurempi merkitys. Englanninkielisissä artikkeleissa – jotka on tyypillisesti julkaistu japaninkielisten jälkeen – on myös joitain eroja japaninkielisiin. Nämä havainnot koskevat erityisesti Masashi Yamadan tutkimuslaboratorion työtä.



japanilaisten kauhupelien musiikilliset erot pelaajan emotionaalisten reaktioiden kautta hahmotettuna (Iijima ym. 2015); peliaudion vaikutus pelaajan toimijuuden tunteeseen (Yawata ym. 2017); pelaajan emotionaaliset reaktiot musiikkiin, joka vaihtuu saumattomasti kohtausten välillä (Taniguchi ym. 2020); ääniefektien vaikutus FPS-pelien pelaajaan (Baba ja Itō 2022).

4. Peliaudion ohjelmointia ja teknologisia ratkaisuja käsittelevä, pääasiassa tietojenkäsittelytieteellinen tutkimus, josta melko suuri osa vertautuu tuotekehitykselliseen tutkimukseen (yhteensä 12 artikkelia). Aihepiirit: matkapuhelinten ja peliaudion teknologisen kehityksen vertailu (Yamada 2012); peliaudion spesifien ilmaisukeinojen tutkimus (Sakurai ym. 2021; Nakanishi 2021); peliaudion ohjelmointiin liittyvä tutkimus (Kapukon sofutowea gijutsu-bu 2001; Kishi ym. 2012; Kishi 2013; Tsuchida 2013; Kagawa ym. 2015; Watanabe ym. 2016; Fukunaga ja Obuchi 2018; Yoneyama ym. 2018 ja 2019).

Japanin pelimusiikkitutkimuksen kentän hahmottamisen näkökulmasta erittely nostaa esille kolme kiinnostavaa huomiota. Ensinnäkin valtaosa tutkimuksesta on tuotettu 2010-luvulla, kun taas sitä edeltävä tutkimus on erittäin vähäistä. Pelimusiikin tutkimus on siis Japanissa verrattain nuori ja – tämän katsauksen perusteella – kasvava tutkimusalue. Samankaltainen havainto pätee englanninkieliseenkin tutkimukseen (vrt. SSSMG 2022).

Toiseksi aineistossa korostuu tietojenkäsittelytieteelliselle ja empiiriselle metodologialle perustuva tutkimus (kategoriat 3 ja 4), kun taas englanninkielinen pelimusiikin tutkimus on tyypillisemmin keskittynyt ihmistieteellisempiin näkökulmiin (kategoriat 1 ja 2; vrt. Fritsch ja Summers 2021; SSSMG 2022). Kategorian 4 tutkimuksesta tosin suuri osa on laskettavissa tuotekehitykselliseen tutkimukseen; osan ovat myös tuottaneet alalla kaupallisesti toimivat tekijät (Kapukon sofutowea gijutsu-bu 2001; Tsuchida 2013). On mahdollista, että englanninkielisessä maailmassa tämäntyyppiset sisällöt eivät lähtökohtaisesti päädy tieteellisiin julkaisuihin vaan pysyvät pääasiassa peliyhtiöiden sisällä. Mikäli kategoria 4 rajattaisiin kokonaan pois, tässäkin tapauksessa kategoriaan 3 sisältyvän tutkimuksen empiirinen painotus olisi joka tapauksessa yhtä suuri kuin ihmistieteellisemmän tutkimuksen.

Kolmanneksi suuri osa tutkimuksesta on keskittynyt varsin pienelle määrälle tutkijoita ja tutkijaryhmiä. Esimerkiksi aiheiltaan ja metodologioiltaan lähimpänä englanninkielisen pelimusiikin tutkimuksen paradigmoja olevien (vrt. Fritsch & Summers 2021) kategorioiden 1 ja 2 tutkimuksessa Takashi Obanan nimi toistuu useasti, kun taas kategoriassa 3 korostuu Masashi Yamadan tutkimus (ks. lähdeluettelo). Tämän perusteel-

la pelimusiikin akateeminen tutkimus on Japanissa sen verran hajanaista ja keskittyy yksittäistapauksiin, ettei sen yleisistä paradigmoista tai tutkimussuuntauksista pysty tällä hetkellä tekemään mielekkäitä yleistyksiä.

Eroja englanninkieliseen tutkimukseen heijastavat myös tutkimus- ja julkaisu ympäristöt, sillä Japanissa alan tutkimus on keskittynyt lähes täysin musiikkitieteellisen tutkimuksen ulkopuolelle. Peliäudion aiheuttamiin tunnereaktioihin liittyvää tutkimusta (kategoria 3) tehdään erityisesti teknillisissä yliopistoissa (erit. Kanazawan teknillinen yliopisto) ja pelimusiikin ilmaisukeinojen tutkimusta (kategoriat 1 ja 2) peli- ja mediatutkimuksen yhteydessä (erit. Kioton Ritsumeikan-yliopisto), mutta yhtään tutkimusta ei ole toteutettu musiikintutkimuksellisessa tutkimusympäristössä. Ero on tässäkin huomattava verrattuna länsimaihin, joissa musiikkitieteellisiin metodologioihin perustuva pelimusiikin tutkimus on erittäin tyypillistä (ks. esim. Fritsch ja Summers 2021). Myös tutkimuksen julkaisukanavat heijastavat ilmiötä: yhtäkään tässä katsauksessa mainittua tutkimusta ei ole julkaistu musiikintutkimuksellisissa julkaisuissa, vaan artikkelit keskittyvät mediatutkimuksen, akustiikkatutkimuksen ja tietojenkäsittelytieteen julkaisuihin, jotka harvoin viittaavat toisiinsa yli alarajojen. Tutkimuksen sisältöjen, tekijöiden julkaisukontekstien hajanaisuuden vuoksi ei olekaan liioiteltua sanoa, että Japanin akateemisessa maailmassa ei ole varsinaista yhtenäistä ”pelimusiikin tutkimuksen” kenttää.

Tutkimuksen suhteellista vähäisyyttä selittää osaltaan Japanin akateemisen maailman käytännöt: läheskään kaikki yliopistot eivät Japanissa ole tutkimusyliopistoja, vaan erityisesti yksityisten yliopistojen pääasiallinen tarkoitus on valmistaa opiskelijat työllistymään elinkeinoelämän palvelukseen. Näin ollen toiminta painottuu tutkimusta vahvemmin opetukseen, jolla saattaa olla myös kiinteät suhteet alan kaupallisiin toimintoihin. Hajanaisuuden osalta pelimusiikin tutkimus rinnastuu osin myös pelitutkimuksen asemaan Japanissa. Vaikka pelitutkimus onkin Japanissa huomattavasti laajempi ala kuin pelimusiikin tutkimus, japanilaisen pelialan globaaliin kulttuuriseen ja taloudelliseen merkitykseen suhteutettuna pelien akateeminen tutkimus on tästä huolimatta Japanissa melko vähäistä. Esimerkiksi Kioton Ritsumeikan-yliopiston vuonna 2011 perustettu pelitutkimuksen keskus on edelleen maan ainoa pelitutkimukseen keskittyvä akateeminen yksikkö. Pelimusiikin tutkimuksen tavoin pelitut-

kimus onkin keskittynyt useimmiten yksittäisille tutkijoille laajempien tutkimusyksiköiden tai -ryhmien sijaan.<sup>8</sup>

Pelimusiikin tutkimus näyttäytyy kuitenkin tätä katsausta huomattavasti laajempana ja jossain määrin yhtenäisempänä alana, mikäli tarkastelua ei rajata tiukasti akateemisiin julkaisuihin, vaan ulotetaan myös laajemmalle yleisölle suunnattuun tietokirjallisuuteen. Siirryn seuraavaksi käsittelemään pelimusiikin ei-akateemista tutkimusta ja sen merkitystä pelimusiikin tutkimukselle laajemmin.

### *Ei-akateeminen pelimusiikin tutkimus Japanissa*

Japanissa eniten pelimusiikista julkaisseihin tutkijoihin kuuluva Takashi Obana (2020, 56) on jakanut peliaudion tutkimuksen seuraavaan kolmeen kategoriaan (kursiivit allekirjoittaneen):

1. Tietotekniikan edistykseen kytkeytyvä peliaudion *kehityksen* tutkimus (käytännössä pelimusiikin teknologiapohjainen historiatutkimus, jota käsittelem tarkemmin alla)
2. Peliaudion *toiminta* osana visuaalista kerrontaa
3. Peliaudion *luomiseen* liittyvä tutkimus

Obana (2020, 57) katsoo toisen kategorian liittyvän ennen kaikkea itse äänen ja sen toiminnan tarkasteluun, kun taas ensimmäinen ja kolmas kategoria liittyvät tietojenkäsittelytieteelliseen tutkimukseen. Sinänsä Obanan kategorisointi on osin sovittavissa yhteen edellä esitetyn listauksen kohtien 1, 2 ja 4 kanssa, vaikka kategoriat poikkeavatkin toisistaan. Näiden välillä on kuitenkin huomattava ero, joka liittyy hyödynnettyyn lähdekirjallisuuteen: siinä missä edellä on esitelty ainoastaan tieteellisiä julkaisuja, Obanan jaottelussa ainoastaan toinen kategoria sisältää akateemista tutkimuskirjallisuutta, kun taas ensimmäinen ja kolmas ovat keskittyneet yksinomaan akateemisen maailman ulkopuolella tuotettuihin julkaisuihin.

Japanissa onkin tyypillistä, että tutkimusalojen keskustelua määrittelee myös ei-akateeminen mutta tutkimuksellisesti orientoitunut tietokirjallisuus. Tämänkaltainen tutkimuspohjainen kirjallisuus on Japanissa alasta riippumatta yleistä, ja sen kirjoittajat saattavat olla (mutta eivät vält-

<sup>8</sup> Tämän voi havaita esimerkiksi Tōhoku gakuin -yliopiston ja DiGRA Japanin jäsenen Nobushige Kobayashin listauksessa pelitutkijoista ja pelitutkimuksen yksiköistä Japanissa (Kobayashi 2022). Useassa Kobayashin listaamassa yliopistossa on ainoastaan yksi opettaja tai tutkija, jolta on mahdollista saada ohjausta pelitutkimuksessa.

tämättä ole) myös alan akateemisia asiantuntijoita. Yksi syy tällaisen kirjallisuuden yleisyyteen on se, että japanilaistutkijoita kannustetaan usein julkaisemaan nimenomaan kotimaiselle laajalle yleisölle. Muun muassa kielialueen huomattavasta koosta johtuen laajalle kotimaiselle yleisölle suunnattua kirjallisuutta arvostetaan usein myös akateemisena meriittinä enemmän kuin vaikkapa kansainväliselle tiedeyhteisölle englanniksi suunnattuja tutkimusartikkeleita (Oguma 2018, 25). Tämä julkaisukentän piirre selittää osittain myös japanilaisen pelimusiikkitutkimuksen heikokkoa edustusta kansainvälisellä julkaisukentällä. Samalla se tarkoittaa, että ei-akateemisessa kirjallisuudessa saattaa olla kyse hyvinkin monipuoliseen analyysiin perustuvista julkaisuista, vaikka se rajautuisikin tiukasti määritellyn akateemisen kontekstin ulkopuolelle. Ei-akateemiset julkaisut kuitenkin eroavat tieteellisistä tutkimuksista esimerkiksi siten, ettei niissä eksplikoida teoreettista katsantokantaa, jonka läpi aineistoa tarkastellaan. Kirjoitustyylillä on myös tavallisesti yleistajuisempi, eikä lähteitä ole tyypillisesti annettu akateemisen tekstin edellyttämällä tarkkuudella.

Ilmiö ei sinänsä ole Japanille ainutlaatuinen. Todennäköisesti missä tahansa julkaisu ympäristössä esiintyy analyyttisesti ansiokasta, akateemisten yhteyksien ulkopuolelle rajautuvaa kirjoittamista, joka saattaa vaikuttaa akateemisen diskurssin paradigmoihin tai käsittelytapoihin. Esimerkiksi englanninkielisessä maailmassa varhaisen populaarimusiikin tutkimuksen paradigmat perustuivat pitkään journalistisessa sisällössä rakennetuille diskursseille (esim. Dale 2018). Ilmiöön on kuitenkin erityistä syytä kiinnittää huomiota Japanissa, jossa sen rooli on korostunut laajemminkin edellä mainituista yliopistomaailman ja julkaisu ympäristön käytännöistä johtuen. Tämä korostuu selvästi myös musiikintutkimuksessa. Ei-akateemisen kirjoitusperinteen merkitys on painottunut esimerkiksi populaarimusiikin (ja muun populaarikulttuurin) tutkimuksessa, jossa alalla vakiintuneisiin asiantuntijoihin ei viitata ”tutkijoina” vaan kirjaimellisesti ”kriitikoina” (*hyōronka*). Termistä huolimatta näiden kirjoittajien ja kommentaattorien asiantuntemus ja työnkuva ulottuvat arvottavaa journalistista sisältöä tuottavia kriitikoita laajemmalle, ja heitä pidetään yleisesti esimerkiksi musiikin historian, käytäntöjen, tekijöiden, ilmiöiden ja yleisöjen merkittävimpinä asiantuntijoina. Merkittävä osa myös akateemisen diskurssin paradigmoista on lähtöisin – tai vähintään on ottanut vaikutteita – *hyōronka*-tietokirjallisuudesta. Huomattava esimerkki tästä on Hiromichi Ugayan J-pop-musiikkia käsittelevä teos *J-Pop to wa nani ka* (Mitä J-pop on?), joka esimerkiksi vakiinnutti sittemmin myös tutkimuksessa nousseen käsitteen J-popista ”fantasiana Japanin kansainvälisyydestä” (Ugaya 2005).

Populaarimusiikkiin, taidemusiikkiin tai elokuvamusiikkiin erikoistuneet *hyōronka*-kirjoittajat eivät ole toistaiseksi ottaneet kantaa pelimusiikkiin. Asiaa on harmitellut esimerkiksi pelimusiikin asiantuntijana tunnettu Hirokazu ”Hally” Tanaka:

[Pelimusiikin] arvosta on ehkä melko vaikeaa kirjoittaa tavalla, joka olisi kenen tahansa ymmärrettävissä. Ainakin on fakta, että musiikkimedia ja musiikkialan *hyōronka*-kirjoittajat ovat vuosien ajan pysytelleet etäällä pelimusiikista. Tämän myötä syntynyt *asiantuntijakeskustelun puute* on huomattava ero elokuvamusiikkiin, johon pelimusiikkia muuten usein verraataan. Alun perin syy tälle puutteelle oli äänipiirien köyhydessä, mutta pelimusiikin on vaikeaa nousta osaksi asiantuntijakeskustelua jopa nykyään, kun tuon rajoituksen yli on jo päästy. (Tanaka 2009b, 4–5.)

Haluaisin kuitenkin väittää, että *hyōronka*-tyyppisen kirjoittamisen vaikutus on havaittavissa myös japanilaisen pelimusiikkitutkimuksen piirissä, vaikka pelimusiikista kirjoittavien asiantuntijoihin ei (ainakaan vielä) kyseisellä termillä viitattaisikaan. Esimerkiksi Obana ja Uemura (2016) käsittelevät enimmäkseen nimenomaan ei-akateemisen pelimusiikkikirjallisuuden ja -kirjoittelun paradigmoja pohtiessaan alan historiankirjoitusta ja sen käytäntöjä. Pelimusiikin tutkimuksessa on myös esimerkkejä pelialalla vähitellen vakiintuneiden *hyōronka*-tyyppisten kirjoittajien hyödyntämisestä akateemisissa julkaisuissa. Esimerkiksi pelitutkimuksen johdanto-osan *Gēmugaku no shinjidai* (Pelitutkimuksen uusi aikakausi; Nakazawa ja Nakagawa 2019) sisältää yhden musiikkia käsittelevän luvun, jonka on kirjoittanut itseensä ”pelimusiikin historian tutkijana” (*gēmu ongakushi kenkyūka*) viittaava, edellä lainattu Hirokazu Tanaka. Hän ei kuitenkaan ole akateemisesti koulutettu tutkija vaan aktiivisesti pelimusiikista kirjoittava pelimusiikin tekijä, joka on erikoistunut erityisesti chiptune-musiikkiin ja varhaisen videopelimusiikin ilmaisukeinoihin (vrt. Tanaka 2017).

Japanin tutkimuskentän huomioiden myös ei-akateemisen, laajemmin musiikkia käsitteleviä *hyōronka*-kirjoituksia muistuttavan kirjoitusperinteen tarkastelu on siis oleellista pelimusiikkitutkimuksen ja asiantuntijakeskustelun kenttää kartoitettaessa. Kyseisen kirjoitusperinteen tutkimuksellista merkittävyyttä havainnoidessa joutuu kuitenkin samojen määrittelykysymysten eteen kuin akateemistenkin kirjoitusten kohdalla. Läheskään aina ei ole yksiselitteisesti määriteltävissä, millainen sisältö on luettavissa mukaan ”tutkimuskirjallisuuteen”, joka vastaisi *hyōronka*-kirjoittamisen asiantuntevuutta. Tätä heijastaa myös ei-akateemisen pelimusiikkikirjallisuuden laajuus genrenä, sillä se muodostuu seuraavanlaisista, käyttötarkoituksiltaan erilaisista julkaisuista:

1. Sävellys- ja ohjelmointioppaat
2. Nuottijulkaisut
3. Levy- ja peliantologiat
4. Historiat
5. Yksittäisiin peliyhtiöihin tai -säveltäjiin keskittyvät julkaisut
6. Yleisesti pelimusiikkia käsittelevät (tyypillisesti eri osuuksissaan useampia kategorioita yhdistävät) teokset

Tässäkin kategorisoinnissa on rajoitteensa, sillä eri kategoriat risteytyvät jatkuvasti keskenään. Esimerkiksi levyantologiat sisältävät usein katsauksia pelimusiikin historiaan tai yksittäisiin tekijöihin ja osallistuvat vähintään implisiittisesti pelimusiikin kaanoneiden rakentamiseen (esim. YMCK+FAMICOMANIA 2017; Tanaka 2019b ja 2020; vrt. Obana & Uemura 2016, 13). Vastaavasti yksittäisiin peliyhtiöihin tai -säveltäjiin keskittyvät julkaisut saattavat sisältää historiankirjoitusta tai nuotteja. Yleisesti pelimusiikkia käsittelevät teokset taas sisältävät elementtejä lähes kaikista kategorioista, kuten historiasta, yksittäisistä tekijöistä ja antologioista (esim. Totsuka 1999; G-trance/Mikado 2002). Tämänkaltainen rajankäynti kertoo omalta osaltaan pelimusiikkia käsittelevien julkaisujen monipuolisuudesta, mutta samalla on selvää, että kaikissa tyypeissä *hyōronka*-tyyppisen kirjoittamisen tutkimusperustaisuus ei ole erityisen oleellisessa roolissa.

Määrittelen tässä tutkimusperustaisen tietokirjallisuuden siten, että se pyrkii hahmottamaan ja luomaan käsittelemänsä aineiston perusteella laajaa kokonaiskuvaa ilmiöstä ilman yksittäisen tekijän tai tekijöiden (kuten peliyhtiön tai säveltäjän) merkityksen korostamiseen perustuvaa, mahdollisesti kaupallista agenda. Näin määriteltynä tutkimuspohjaisuus ei ole kaiken pelimusiikkikirjallisuuden joukossa laajuudeltaan populaarimusiikin *hyōronka*-kirjoituksiin verrattavissa oleva ala, mutta se kattaa erityisesti yhden tutkimusorientoituneen alueen: *teknologiapohjaisen historiankirjoituksen*. Teknologiapohjaisella historiankirjoituksella tarkoitan historiankirjoituksen muodostamista paradigmatteja, jossa pelimusiikin kehitystä ja historiallisia muutoksia määrittävät ennen kaikkea pelikonsolien ja niiden äänipiirien teknologian ilmaisumahdollisuudet ja rajoitukset (vrt. Obana 2020, 56). Koska kyseessä on laaja ilmiö, joka risteyy myös akateemisten julkaisujen kanssa (esim. Obana & Uemura 2016, 13–14), käsittelen sitä seuraavaksi omana osuutenaan.

*Teknologiapohjainen historiankirjoitus, kanonisaation prosessit ja ”pelimusiikin” määritelmät*

Teknologiapohjaiselle historiankirjoitukselle perustuvat esitykset ovat – keskinäisistä eroistaan huolimatta – Japanissa niin yleisiä, että niiden kohdalla voidaan puhua laajemmasta paradigmasta. Käytännössä tällainen historiankirjoitus perustuu hieman erilaisin painotuksin kehitys-narratiiviin, jossa pelimusiikin historia käynnistyy pelihalleista mutta alkaa täysipainoisesti Nintendon Famicom-konsolilta. Tämän jälkeen pelikonsolit ja äänipiirit kehittyvät 8-bittisistä 16-bittisiksi, 32-bittisiksi ja 64-bittisiksi ja niin edelleen. Lopulta päädytään tilanteeseen, jossa teknologia ei enää aseta rajoituksia pelimusiikin luomiselle, vaan useat pelit esimerkiksi hyödyntävät elävien muusikoiden soittamaa, äänitettyä musiikkia. Tyypillisesti tarkastelun pääpaino on kuitenkin 1980–90-lukujen musiikissa ja sen ilmaisukeinoissa, joille teknologia asetti huomattavia rajoituksia. (Matsubara 1991; Funano ja Matsukawa 1993; Totsuka 1999; G-trance/Mikado 2002; Iwasaki 2014; YMCK+FAMICOMANIA 2017; Tanaka 2017, 2019b ja 2020; vrt. Obana & Uemura 2016, 9–14.)

Näkökulma ei ole sinänsä ainutlaatuinen Japanille. Myös englanninkielisessä tutkimuskirjallisuudessa on toisinaan pyritty rakentamaan johdonmukaista narratiivia pelimusiikin historiasta teknologisen kehityksen kautta, joskin tyypillisesti myös teknologian laajempia ilmaisullisia sovelluksia käsitellen (Collins 2008; Fritsch 2013; McAlpine 2018). Pelimusiikin tapauksessa tapa kuvata historiaa teknologisen kehityksen kautta rinnastuukin samalla luonnollisesti pelien historiaan. Kuten Karen Collins (2008, 5) huomauttaa, näkökulma on yleisemminkin musiikinhistoriallisesti hyvin luonteva eikä rajoitu vain pelimusiikkiin, vaikka pelimusiikin tapauksissa kytkös teknologiaan onkin hyvin eksplisiittinen. Ovathan esimerkiksi äänilevylle mahtuvan sisällön rajoitteet määritelleet musiikin luomista ja käytäntöjä modernina aikana niin populaari- kuin taidemusiikissakin (vrt. Katz 2004, 3–5).

Laajin yksittäinen kuvaus pelimusiikin ja teknologian kytkeytymisen historiasta on Yūnosuke Iwasakin vuonna 2014 ilmestynyt teos *Gēmu on-gakushi* (Pelimusiikin historia). Teoksen jäsenitys korostaa nojautumista teknologisen kehityksen vaiheisiin, sillä sen pääluvut jakautuvat konsoliteknologian, äänipiirien ja aikakausien mukaisesti. Ensimmäinen luku siis käsittelee 8-bittisiä konsoleita, toinen 16-bittisiä konsoleita, kolmas 32-bittisiä ja niin edelleen – joskin yksittäisten lukujen sisällä käsitellään rinnakkain myös samoihin aikoihin ilmestyneitä, eri ”sukupolvia” edustavia konsoleita. Iwasakin käsittelyssä pelimusiikin historia hahmottuu voimakkaasti ääniteknologian kehityksen historiana, joka samalla määrittelee mu-



*siikin* historian vaihe- ja käsittelykehyyksen. Tämän laajemman kehyyksen sisällä käsittely pohjautuu esimerkkien käyttöön enimmäkseen kaupallisesti menestyneistä peleistä ja konsoleista; esimerkiksi jokainen päälukukin on nimetty aikakauden ”edustavimman” (käytännössä kunakin aikana kaupallisesti menestyneimmän) konsolin mukaisesti siten, että ensimmäinen luku käsittelee Famicomia, toinen Super Famicomia, kolmas PlayStationia ja niin edelleen. Teoksen laajempaa analyttistä otetta eli eräänlaista tutkimuspohjaisuutta vahvistaa pyrkimys hahmottaa pelimusiikin kehitystä yksittäisten teknologisten ja sisällöllisten innovaatioiden kautta. Iwasaki esimerkiksi nostaa esille *Dragon Quest*- ja *Mega Man*-pelisarjojen tapaa hyödyntää Famicomin äänipiiriä laajasti sen rajoitteista huolimatta (Iwasaki 2014, 22–26). Teos päättyy usean pelimusiikin tekijän haastatteluun, jotka osittain laajentavat käsittelyn näkökulmaa sisältöanalyysistä pelimusiikkikulttuurin hahmottamiseen tekijälähtöisessä kehyyksessä.

Vastaavia selvityksiä on toteutettu runsaasti myös pienimuotoisempina. Niitä kaikkia yhdistää implisiittisesti jaettu ymmärrys siitä, että pelimusiikin historia on erottamattomasti sidottu konsolien kehitykseen ja että pelimusiikin tarkastelu osana tätä kehitystä on mielekkäin historiankirjoituksen menetelmä (vrt. Obana & Uemura 2016, 9–11). Iwasakin teoksen tavoin näissä esityksissä tyypillisesti tarjotaan laajempaa taustatietoa aikakauden teknologiasta ja sen rajoitteista, ja siirrytään tämän jälkeen antamaan esimerkkejä yksittäisistä peleistä. Näin tarkastelun kehys suuntaa jo lähtökohtaisesti merkittävällä tavalla sitä, millaiset pelit soveltuvat käsiteltäväksi osana laajempaa teknologisen kehityksen narratiivia. (Esim. Totsuka 1999; YMCK+FAMICOMANIA 2017.)

Tämän historiankirjoituksen tavan sisällä jossain määrin poikkeukselliseen ratkaisuun on sen sijaan päätynt Hirokazu Tanaka, joka käsittelee äänipiirien historiaa ja huomioi – japanilaisille kirjoittajille poikkeuksellisesti – myös ulkomaalaisen teknologian (Hally [VORC] 2002). Historiankirjoitus on tässä tapauksessa sidottu puhtaasti teknologiaan eikä niinkään itse peleihin tai niiden menestykseen, sillä Tanaka ei juurikaan käsittele erikseen yksittäisiä pelejä esimerkkeinä. Tässä mielessä Iwasakin käsittelytapaan verrattuna Tanakan historiankirjoitus mahdollistaa ”tasa-arvoisemman” teknologiahistorian tutkimuksen, joka ei aseta yksittäisiä pelejä muita tärkeämpään asemaan kaupallisen menestyksen perusteella. Samanlaista, tyypillisemmän historiankirjoituksen kaavaa rikkovaa lähtökohtaa hän on jatkanut levyantologioissaan, jotka sisältävät kyllä kaupallisesti menestyneitä pelejä ja musiikkialbumeita, mutta myös marginaalisempia julkaisuja (Tanaka 2019b; 2020). Erityisen kiinnostavia ovat kuitenkin esiteltävien levyjen ja pelien valintaperusteet. Tanaka



on nimittäin valinnut kaiken pelimusiikin ”mestariteosten” (*meiban*) joukosta esiteltäväksi ”mestariteoksia *musiikillisesta* näkökulmasta” (Tanaka 2019b, 4). Lähtökohta on siis tässäkin suhteessa ”tasa-arvoisempi” kuin kaupalliseen menestykseen perustuvassa historiankirjoituksessa, mutta kummassakaan tapauksessa Tanaka ei huomioi sitä, miten teknologiat ja musiikin ilmaisukeinot toimivat osana itse peliä ja pelikokemusta. Tätä näkökulmaa hän tosin on paikannut tieteellisessä kontekstissa julkaistussa artikkelissaan, jossa hän käy läpi pelien äänimaailman vaikutusta pelikokemukseen aiempien, pääasiassa englanninkielisiin tieteellisiin julkaisuihin perustuen (Tanaka 2019a).

Teknologiapohjaisen historiankirjoituksen voisikin ajatella ideaalitapauksessa sisältävän sekä itse teknologian että sen käyttötapojen ja vastaanoton havainnointia. Tässä paradigma myös risteytyisi luontevasti laajemman teknologiaturkimuksen perinteen kanssa. Kuten Mikko Ojanen huomauttaa musiikkiteknologiatutkimukseen liittyen:

Teknologiaturkimuksessa tarvitsemme pulttien ja mutterien sekä elektroniikan piirissä yksittäisten komponenttien tasolle meneviä käsittelyjä. Näiden ohien tarvitsemme kuitenkin myös laveampien näkökulmien tarkasteluja. Parhaimmillaan musiikkiteknologiatutkimuksessa internalistinen näkökulma yhdistyykin kontekstualisoivaan otteeseen. (Ojanen 2018, 3–4.)<sup>9</sup>

Kuitenkin juuri pelien kaupalliseen menestykseen pohjautuva teknologiapohjaisen historiankirjoituksen paradigma on Japanissa huomattavan vahva, eikä sitä ole juurikaan Japanissa kyseenalaistettu pelimusiikin historian kirjoittamisen lähtökohtana (vrt. Obana ja Uemura 2016). Laajemman pelimusiikin tutkimuksen kannalta tämäntyyppisessä historianmuodostuksessa on rajoitteita, jotka liittyvät etenkin paradigman kehystykseen. Teknologiapohjainen historiankirjoitus perustuu tyyppillisesti implisiittiselle pelimusiikin kanonisaatiolle, joka käytännössä pohjautuu pelien myyntilukujen perusteella määriteltyyn suosioon. Esimerkiksi Giichi Totsuka katsoo toimittamassaan antologiassa tämänkaltaisen kanonisaation olevan lähes itsestään selvä peruste käsittelytavalle: ”On ehkä jossain määrin holtitonta käsitellä yhdessä kaikenlaista pelimusiikkia (käytetty äänipiiri, kappaleen tunnelma jne.) aikakausittain, mutta tämä

<sup>9</sup> Jako *internalistiseen*, *eksternalistiseen* ja *kontekstualisoivaan* tutkimukseen on peräisin John M. Staudenmaierilta. Internalistinen viittaa tässä teknologisten objektien itsensä tarkasteluun, kun taas eksternalistinen tutkii niiden sosiaalista roolia, kuten esimerkiksi reseptiota ja käyttöä. *Kontekstualisoiva* tutkimus puolestaan tarkastelee teknologiaa ja sen kehitystä osana laajempaa sosiokulttuurista ja historiallista kontekstia. (Staudenmaier 1985.)

lähtökohta saavuttanee suurin piirtein kunkin aikakauden pääsuunnat” (Totsuka 1999, 2). Tässä tapauksessa ”pääsuunnat” määrittelee käytännössä pelien kaupallinen menestys, eli käsittelyä määrittelevät oikeastaan vahvemmin pelit kuin niiden musiikki.

Pelimusiikin historia on luonnollisesti sidottu pelien historiaan, joten näiden käsittely yhdessä voi olla hyvinkin perusteltua. Kanonisoivassa näkökulmassa on kuitenkin rajoitteensa, mikäli pelimusiikin ja pelin kaupallinen suosio ja tätä kautta oletettu ”laatu” ja ”historiallinen merkitys” assosioidaan suoraviivaisesti toisiinsa. Tämä näkökulma jättää esimerkiksi huomioimatta (implikoimansa) ”vähemmän merkittävien” pelien musiikin mahdollisen vaikutuksen laajempiin pelimusiikin historioihin. Syytä myös näiden pelien huomioimiselle kuitenkin olisi esimerkiksi yksittäisten tekijöiden merkityksen kautta; ovathan monet suositut pelisäveltäjät kirjoittaneet uransa aikana musiikkia myös huomattavasti vähemmän tunnettuihin ja kaupallisesti heikosti menestyneisiin peleihin, jotka ovat kuitenkin saattaneet merkittävästi vaikuttaa heidän paremmin tunnettuihin töihinsä. Teknologiapohjaiselle historiankirjoitukselle perustuvat esitykset eivät myöskään tyypillisesti ota kantaa pelimusiikin käyttöön osana pelejä tai erityispiirteisiin musiikkina (esimerkiksi pelimusiikin vaikutus immersion kokemukseen, epälineaarisuus, toistuvuus, pelaajan ”tekijyys”; vrt. Collins 2008; Summers 2016; Obana 2016). Tätä kautta pelimusiikki näyttäytyykin historiallisissa esityksissä – ironista kyllä – eräänlaisena ”absoluuttisena musiikkina”, joka on irrotettu alkuperäisestä kontekstistaan. Taustalla saattaa vaikuttaa ajatus siitä, että todennäköisin lukijakunta eli pelaajat tuntevat pelimusiikin käytäntöjä intuitiivisella tasolla, eikä niitä siksi ole tarvetta tuoda esiin. Obana ja Uemura (2016, 14–16) kuitenkin esittävät, että tulevaisuudessa juuri näiden muista musiikinlajeista poikkeavien käytäntöjen tulisi toimia perustana pelimusiikin historiankirjoitukselle. Tällainen historiankirjoitus voisi esimerkiksi huomioida musiikin käyttötapojen historiallista kehitystä pelkän teknologisen kehityksen sijaan.

Yksi konkreettinen esimerkki teknologiapohjaisen historiankirjoituksen kaupalliseen menestykseen pohjaavan paradigman rajoitteista on se, miten se tyypillisesti hahmottaa ”pelimusiikin” ainoastaan pelihallija konsolipelien musiikin historiana ja jättää huomiotta tietokonepelien musiikin (vrt. Obana & Uemura 2016, 10).<sup>10</sup> Laajempi tietokonepelien huomioitta jättäminen on tyypillistä myös japanilaisille pelihistorioille,

10 Poikkeukset tähän ovat sellaiset levyantologiat, jotka sisältävät myös tietokonepelien musiikkia (Totsuka 1999; Tanaka 2019b; 2020), sekä Tanakan (Hally [VORC] 2002) historiallinen selvitys, joka tosin ei käsittele pelien musiikkia vaan pelimusiikin tuotamiseen käytettyjä äänipiirejä.

mihin syynä lienee konsoli- ja tietokonepelien erilainen asema: siinä missä konsolipelit ovat valtavirran kulttuuria, tietokonepelit ovat pysytelleet rajatumman harrastajakunnan suosiossa (esim. Kadokawa Ascii Research Laboratories 2021). Jos tarkoitus on kuitenkin käsitellä ”pelimusiikin historiaa” Japanissa, tietokonepelien pois rajaaminen ei ole perusteltua joutuessa tietokone- ja konsolipelien musiikin lukuisista risteymistä. Esimerkiksi huomattavat peliyhtiöt kuten Enix, Falcom ja Square ovat tuottaneet runsaasti sekä tietokone- että konsolipelejä, joihin ovat tehneet samat henkilöt – mukaan lukien Japanin pelimusiikkikentällä arvostetuimpiin kuuluvat säveltäjät, kuten Kōichi Sugiyama (1931–2021), Nobuo Uematsu (s. 1959) ja Yūzō Koshiro (s. 1967). Erityisesti Falcom myös käänsi pelejään alustalta toiselle, jolloin sama peli saattaa olla osa sekä tietokone- että konsolipelien historiaa (Falcom 2013). Jos historiaa tarkastellaan musiikin ja sen tekijöiden eikä teknologioiden pohjalta, tietokone- ja konsolipelien musiikin välillä voidaan siis havaita myös monentyppistä rajakäyntiä.

Lisäksi kirjoittelu, joka pyrkii tulkintakehyksestään tarkastellen loogisesti etenevän narratiivin rakentamiseen, sisältää väistämättä aukkoja. Erityisesti syy-seuraussuhteiden osoittaminen pelkkään musiikilliseen sisältöön ja pelin kaupalliseen menestykseen perustuen on erittäin tulkinnanvaraista. Esimerkiksi Hirokazu Tanaka on käsitellyt Iwasakin historia-teosta kriittisesti juuri tästä syystä (hally [VORC] 2014). Tanakan esittämä kritiikki keskittyy pääasiassa yksittäisten faktatietojen oikeellisuuteen, mutta se nostaa samalla esiin tärkeitä kysymyksiä siitä, missä määrin yksittäisten pelien tai tekijöiden vaikutusta laajemmin pelimusiikkiin voidaan ylipäänsä määrittää ja ovatko kaikki Iwasakin uusina innovaatioina esittämät ilmaisukeinot todella ensimmäisiä laatuaan. Pyrkimys rakentaa pelimusiikin historiaa pelien kanonisaation ja teknologian näkökulmasta onkin erityisesti akateemisen historiankirjoituksen näkökulmasta ongelmallinen, sillä se ei tunnista tai perustele kanonisaatioon pohjautuvia premissejään (vrt. Citron 1993; Gibbons 2020). Lisäksi kanonisaatiosta musiikin historian kirjoittamisen muotona on pyritty jo pidempään eroon; sen sijaan historiantutkimuksessa on keskitytty enemmän pluralistisempaan *historioiden* hahmottamiseen (vrt. Kurkela & Väkevä 2009; Strohm 2018).

Samalla on luonnollisesti syytä tiedostaa, ettei ei-akateemisen kirjoitusterinteen voi olettaakaan ottavan kantaa akateemisessa kontekstissa määriteltyihin historianmuodostuksen paradigmoihin. Lisäksi teknologiapohjainen historiankirjoitus sisältää kiinnostavia lähtökohtia pelimusiikin akateemiselle tutkimukselle. Tässä mielessä ei myöskään ole yllättävää, että ei-akateeminen kirjallisuus on Japanissa huomioitu usein osana akateemista tutkimusta.

Ensinnäkin ei-akateemisen historiankirjoituksen implikoima kanonisaatio tarjoaa myös akateemiselle tutkimukselle mahdollisuuden havainnoida, määritellä ja kyseenalaistaa kanonisaation mekanismeja pelimusiikin kohdalla. Johtuen musiikin alkuperäisestä käyttöyhteydestä osana pelejä pelimusiikin kanonisaatio poikkeaa osittain luonteeltaan esimerkiksi taide- ja populaarimusiikin kanonisoinnista. Tästä syystä juuri pelimusiikin tutkimus voi tarjota uusia näkökulmia myös musiikin- ja taiteentutkimuksen kannalta oleelliseen kanonisaation mekanismien tutkimukseen. Toiseksi Tanakan (Hally [VORC] 2002) edustama teknologiapohjaisuus, joka ei ota kantaa yksittäisiin peleihin osana suurta kaanonina vaan pikemminkin käyttää yksittäisiä teknologioita analyysin raameina, tarjoaa yhden mielekkään tavan havainnoida pelimusiikin ilmaisu. Tämänkaltaisen tarkastelu voisi vertautua esimerkiksi yksittäisen aikakauden musiikin ilmaisun tai yksittäisen soittimen käyttötapojen tutkimukseen joissain muissa musiikkigenreissä (vrt. McAlpine 2018).

Kolmanneksi teknologiapohjainen historiankirjoitus koskettaa omalta osaltaan kysymystä siitä, *mitä* pelimusiikki on ja mitkä ovat sen erityispiirteitä genrenä. Kuten Obana (2020, 57) huomauttaa, suuri osa teknologiapohjaisesta historiankirjoituksesta keskittyy ajalta noin 1970-luvulta 1990-luvulle. Useat pelimusiikkioppaat esimerkiksi keskittyvät avaamaan Famicomin äänipiiriteknologiaa ja katsovat, että *pelimusiikin* omin ilmaisu kumpuaa näistä rajoitteista (G-trance/Mikado 2002; YMCK+FAMICOMANIA 2017; Tanaka 2017). Giichi Totsuka (1999, 52) on jopa määritellyt 1980-luvun lopun tästä syystä pelimusiikin ”kultakaudeksi”. Samankaltaisen näkemyksen jakavat myös useat pelimusiikin tekijät. Kuten esimerkiksi Nobuo Uematsu toteaa Yūnosuke Iwasakin haastattelussa:

Ihmiset eivät uskoakseni toivo itselleen rajattomia mahdollisuuksia. Mielestäni tuon ajan pelimusiikki loistaa nykypäivänäkin juuri siksi, että äänien ja sävyjen määrä oli rajallinen ja jokainen pelisäveltäjä kehitti omat tekniikkansa sitä varten. (Iwasaki 2014, 143.)

Tämän näkemyksen mukaan ”pelimusiikin” omin ilmaisu ja määrittely kumpuavat siis nimenomaan teknologisista rajoitteista, jolloin esimerkiksi 2020-luvun elokuvamaista kerrontaa hyödyntävien pelien musiikki rajautuu määritelmän ulkopuolelle. Esimerkiksi Hirokazu Tanaka määrittelee pelimusiikin omimman olemuksen käytännössä chiptune-ilmaisun kautta ja on kuvannut ”väärinkäsitykseksi” ajatusta, jonka mukaan monipuolisemmat ilmaisumahdollisuudet ja esimerkiksi elävien muusikoiden hyödyntäminen pelimusiikissa merkitsisi musiikin ”edistystä” (hally

[VORC] 2014). Tanaka päinvastoin katsoo, että esimerkiksi chiptune-ilmaisun arvostus nykypäivänä kertoo pitkästä ja näin ollen merkittävästä kehityksestä, jonka myötä alun perin yksinkertaisena piipityksenä pidetyistä ilmaisukeinoista on muodostunut kansainvälisesti kiinnostusta herättänyttä musiikkia (Tanaka 2017, 5; 2019a, 185–186). Näkemys on toki subjektiivinen, mutta se korreloi osaltaan kansainvälisesti pelimusiikki-tutkimuksen piirissä esitetystä ajatuksesta, jonka mukaan pelimusiikin analyysi edellyttää omanlaisten esteettisten kategorioiden ja ilmaisukeinojen hahmottamista (esim. Collins 2008; Summers 2016; Obana 2016; Fritsch & Summers 2021). Teknologiseen kehitykseen sidottu määritelmä saattaaakin tarjota työkaluja sen arvioimiseen, mikä esimerkiksi elokuva- maisia kerrontakeinoja noudattavien pelien musiikissa on määritelmällisesti ”pelimusiikkia”.

*Lopuksi: siltoja Japanin ja muun maailman välillä*

Tämän katsauksen oleellimmän sisällön voi tiivistää seuraavaan kolmeen havaintoon. Ensinnäkin pelimusiikin akateeminen tutkimus on Japanissa siinä määrin vähäistä ja hajanaista, että varsinaisesta pelimusiikin tutkimuksen kenttää maan akateemisessa keskustelussa ei varsinaisesti ole. Alan olemassa oleva tutkimus Japanissa on myös painottunut huomattavan eri tavoin kuin englanninkielinen tutkimus ja keskittyy erityisesti luonnontieteellisiä tutkimusmetodeja hyödyntävään tutkimukseen. Osittain nämä piirteet selittyvät Japanin akateemisen maailman käytännöllä. Toiseksi akateemisen tutkimuksen kenttää kuitenkin laajentaa japanilaiselle asiantuntijadiskurssille tyypillinen ei-akateeminen kirjoitusperinne, joka vertautuu osittain vakiintuneempaan *hyōronka*-kirjoittamiseen esimerkiksi populaarimusiikin piirissä. Kolmanneksi ei-akateeminen kirjoitusperinne on määritellyt pelimusiikin historiankirjoituksen paradigmoja ja tarjoaa potentiaalisesti kiinnostavia näkemyksiä myös akateemiselle tarkastelulle.

Japanilainen ja muualla maailmassa tehtävä tutkimus ovat pysytelleet toisilleen lähes täysin erillisinä saarekkeina (Yamakami 2022). Poikkeuksen tähän muodostavat kaksi tutkijaa: Takashi Obana, joka on usein viitannut työssään länsimaiseen pelimusiikin tutkimuskirjallisuuteen, sekä Masashi Yamada, joka on julkaissut tutkimusryhmiensä kanssa peliaudioon liittyen myös englanniksi – tosin pelimusiikkitutkimuksen tutkimuskirjallisuuteen viittaamatta. Myös Hirokazu Tanaka hyödyntää akateemisessa artikkelissaan länsimaisen pelimusiikkitutkimuksen ha-

vainoja. Länsimaisessa tutkimuskirjallisuudessa taas ei tyypillisesti ole viitattu japaninkieliseen kirjallisuuteen – akateemiseen tai ei-akateemiseen – oletettavasti tutkimuksen kielimuurista johtuen, vaikka tutkimus käsittelisikin japanilaista musiikkia. Tähänkin on luonnollisesti joitain poikkeuksia.

Tämän katsauksen perusteella japanilainen ja englanninkielinen tutkimus hyötyisivät toistensa näkökulmien laajemmasta käytöstä. Ensimmäkin laajempi pelimusiikin kansainvälisen tutkimuskentän hyödyntäminen akateemisessa tutkimuksessa laajentaisi sen näkökulmia ja voisi mahdollisesti myötävaikuttaa vankemman pelimusiikin tutkimusperinteen muodostumiseen myös Japanissa. Toiseksi japanilainen kirjallisuus on niin voimakkaasti keskittynyt japanilaisiin peleihin, että varsinkin historianmuodostuksessa se hyötyisi laajemman kansainvälisen näkökulman huomioimisesta. Esimerkiksi Iwasaki viittaa historiateoksessaan useisiin pelimusiikin käyttötapoihin ja ilmaisukeinoihin japanilaisina innovaatioina, vaikka vastaavia ilmaisukeinoja olisi käytetty jo aiemmin muualla maailmassa.<sup>11</sup> On totta, että japanilaisten pelien ja samalla niiden musiikin käsittely kansallisessa kontekstissa on sinänsä perusteltua, sillä kotimaiset pelit ovat Japanissa yleisesti ottaen huomattavasti suosituimpia kuin länsimaiset (Kadokawa Ascii Research Laboratories 2021). Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, ettei japanilainen pelimusiikki olisi voinut ottaa vaikutteita muualta maailmasta.<sup>12</sup> Toistaiseksi ainoa poikkeus japanilaisen kirjoituksen kotimaiseen painotukseen ovat Hirokazu Tanakan toimittamat levyantologiat, jotka sisältävät myös joitain ulkomaalaisia pelejä (Tanaka 2019b; Tanaka 2020). Myös Iwasaki mainitsee kaksi esimerkkiä Japanissa

11 Yksi Iwasakin mainitsema esimerkki on se, miten *Dragon Questissa* (1986) musiikki vaihtuu tunnelmaltaan, sävellajiltaan, tempoltaan ja rytmiltään siirryttäessä pelialueelta toiselle (Iwasaki 2014, 8). Kyseisiä käytäntöjä on kuitenkin esiintynyt aiemmin ainakin yhdysvaltalaisissa peleissä, kuten *Ultima III:ssa* (1983), joka ilmestyi myös Japanissa 1985 eli on näin ollen voinut potentiaalisesti vaikuttaa myös japanilaispeleihin. Famicomille ilmestyneeseen japanilaisversion musiikin sävelsi populaarimusiikin tekijänä maineikas muusikko ja musiikkituottaja Tsugutoshi Gotō (s. 1952). Näin ollen japanilaisjulkaisun musiikki oikeastaan sisältyy *japanilaisen* pelimusiikin historiaan. Gotōn soundtrack – joko tekijän omasta aloitteesta tai alkuperäispelin esimerkkinä seuraten – myös sisältää erilaisia tunnelmia, sävellajeja ja tempoja, joiden hyödyntämistä Iwasaki esittää vasta myöhemmäksi innovaatioksi Japanissa.

12 Esimerkiksi vuonna 1986 käynnistynyt *Dragon Quest*-pelisarja – joka on yksi Japanin kaikkien aikojen menestyneimmistä pelisarjoista ja jonka musiikki tyypillisesti mainitaan yhtenä japanilaisen pelimusiikkihistorian merkittävimmistä (Iwasaki 2014) – otti tunnetusti vaikutteita *Wizardry*- ja *Ultima*-peleistä (Square Enix 2016). Vaikka japanilainen historiankirjoitus keskittyisi jatkossakin vain japanilaisiin peleihin, myös niiden yhteydessä olisi hyödyllistä huomioida transnationaalisia näkökulmia.

suosittujen ulkomaalaispelien musiikeista, mutta nämä jäävät kokonaiskäsittelyssä jokseenkin cursoriselle tasolle (Iwasaki 2014, 57–58; 119).

Vastaavasti Japanin ulkopuolella tehty tutkimus hyötyisi Japanissa tuotetusta tutkimustiedosta. Tällaista tutkimustietoa on tietysti konkreettinen historiankirjoitus, mutta samalla erityisesti ei-akateeminen tutkimusperinne ja sen teknologisen kehityksen painotus voivat tuoda kiinnostavia näkökulmia ”pelimusiikin” käsitteen ja ominaispiirteiden määrittelyyn. Erilaisia ilmaisutapoja analysoineet tekstit voisivat myös hyötyä toisistaan. Esimerkiksi englantilainen pelisäveltäjä Neil Baldwin on esittänyt, että japanilaiset ja länsimaiset säveltäjät hyödynsivät Famicomin ilmaisukeinoja toisistaan poikkeavilla tavoilla (ks. McAlpine 2018, 120–121). Näiden erojen tarkastelu japanilaista kirjallisuutta hyödyntäen saattaisi syventää näkökulmaa aihepiiriin; onhan japanilaisessa pelimusiikkikirjallisuudessa käsitelty laajasti yksittäisten pelien ilmaisua.

Vielä oleellisempaa japanilaisten näkökulmien hyödyntäminen olisi tutkimuksissa, jotka käsittelevät pelimusiikkikulttuuriin liittyviä kysymyksiä. Esimerkiksi Lemon ja Rietveld (2021) esittävät tutkimuksessaan, etteivät Capcom-pelilyhtiön naissäveltäjät ole saaneet riittävää tunnustusta työstään muun muassa varhaisten pelien tekijätietojen epäselvyydestä johtuen. Lemon ja Rietveld arvelevat syyn johtuvan ennen kaikkea säveltäjien sukupuolesta. Heidän havaintonsa naisten asemasta videopelituotannossa ovat osuvia ja tarpeellisia, minkä lisäksi naistekijöiden tunnustuksen puutetta on syytäkin korostaa Japanin musiikkimaailmassa yleisesti. Väitteet juuri Capcomin pelisäveltäjänäisten saamasta vähäisemmästä huomiosta eivät kuitenkaan Japanin sisällä pidä niin yksiselitteisesti paikkaansa kuin artikkeli antaa ymmärtää. Ensinnäkään vaikeus tunnistaa varhaisten pelien tekijöitä ei rajoitu vain naiseen, sillä sukupuolineutraaleja pseudonyymejä käytettiin kaikista tekijöistä (minkä Lemon ja Rietveld tosin myös tunnistavat). Toiseksi – ja tärkeämpänä havaintona – juuri pelimaailma on ollut Japanin kaiken musiikkituotannon joukossa alusta asti poikkeuksellisen vastaanottavainen naistekijöille, ja japanilaiset pelimusiikkihistoriat tyypillisesti tunnistavatkin naistekijöiden arvon useissa varhaisissa pelimusiikin innovaatioissa. Esimerkiksi Miki Higashinon (s. 1965), Emiko Ishikawan (s. 1964), Yōko Kannon (s. 1963), Yuriko Keinon (s. 1956), Manami Matsumaen, Junko Ozawan, Yōko Shimomuran (s. 1967) ja Kinuyo Yamashitan kaltaisten varhaisten pioneerien työ on nostettu esiin japanilaisessa pelimusiikkikirjallisuudessa (Totsuka 1999; G-trance/Mikado 2002; Falcom 2013, 242–247; Iwasaki 2014; hally (VORC) 2014; YMCK+FAMICOMANIA 2017; Tanaka 2017, 2019b ja 2020). Japanin sisältä katsottuna väitettyä tunnustuksen puutetta oleellisempi kysymys onkin, miksi



naistekijät ovat saaneet poikkeuksellisia toimintamahdollisuuksia luovina musiikintekijöinä nimenomaan alalla, jossa tekijä ei ole julkisesti näkyvä hahmo (vrt. Lehtonen 2021; 2022, 65–76). Tämä olisi kokonaan oman analyysinsa aihe.

On kuitenkin todennäköistä, että tämänkaltaisten kuilujen ylle rakentuu tulevaisuudessa myös siltoja. Paitsi että näin on aiemminkin tapahtunut Japanista ja Japaniin (esim. Oguma 2018), länsimaisen pelimusiikin tutkimuksen piirissä on jatkuvaa ja kasvavaa kiinnostusta japanilaisia näkökulmia kohtaan. Tämä on havaittavissa esimerkiksi tutkimuskirjallisuuden ja konferenssiesitelmien aiheissa, mutta ilmiö toimii myös toiseen suuntaan. Esimerkiksi Yōhei Yamakamin tätä kirjoittaessani vasta alkanut peliaudion tutkimusta havainnoiva projekti pyrkii hahmottamaan tutkimusalaa paitsi Japanin sisällä myös kansainvälisessä kontekstissa. Yamakami nostaa erityisesti esille tarpeen rakentaa alalle koherenssia ja liittää se osaksi kansainvälistä keskustelua (Yamakami 2022). Omalta osaltaan pyrkimys heijastuu myös viime vuosien akateemisessa pelimusiikin tutkimuksessa, joka on hyödyntänyt laajasti alan englanninkielistä lähdekirjallisuutta (esim. Tanaka 2019a; Obana 2020).

Samalla on kuitenkin syytä huomauttaa, että japanilaisella tutkimusmaailmalla on – alasta riippumatta – omat käytäntönsä ja paradigmat. Näistä moni poikkeaa englanninkielisestä maailmasta ja tieteenon niin sanotusti ”kansainvälisestä” kentästä, jota määrittelevät pitkälti anglo-amerikkalaiset paradigmat (vrt. Lehtonen ym. 2022). Tässä artikkelissakin on tarkoituksella vältetty ilmaisuja, joiden perusteella japanilainen tutkimus seuraisi väistämättä englanninkielisen tutkimuksen kehitystä ja olisi siitä tällä hetkellä näin ollen ”jäljessä”. On täysin mahdollista, ettei Japaniin kehity laajaa, vakiintunutta pelimusiikin tutkimusperinnettä – tai että mahdollisesti tulevaisuudessa vakiintuva perinne on paradigmoiltaan huomattavan erilainen kuin englanninkielisessä tutkimusmaailmassa. Tavallaanhan tämänkaltaisesta kehityksestä on havaittavissa viitteitä myös tässä katsauksessa; niin suuri osa akateemisesta tutkimuksesta Japanissa on keskittynyt luonnontieteellisiä metodeja hyödyntäviin tutkimuksiin. Samat havainnot tietysti koskevat myös muilla kielillä tehtyä tutkimusta. Japanilainen tutkimus voi siksi tarjota myös vaihtoehtoisia tapoja ymmärtää sitä, mitä pidetään pelimusiikin tutkimuksena, mitkä ovat sen määrittäviä paradigmoja ja mitä kaikkea se kattaa. Nämä taas ovat alan tutkimuskentän kannalta oleellisia kysymyksiä missä tahansa kieli- ja kulttuuriympäristössä.



## Lähteet

### *Katsauksessa tarkasteltu japaninkielinen akateeminen tutkimuskirjallisuus*

Baba, Manami ja Akinori Itō. 2022. "FPS gēmu ni okeru jūseion no inshōsai ga purei-pafōmansu ni ataeru eikyō: 'VALORANT' o jirei to shite". *Eizō jōhō media gakkai gijutsu hōkoku = ITE technical report* 46 (10): 337–340.

Fukunaga, Daiki ja Yasunari Obuchi. 2018. "Rizumu akushon gēmu ni okeru kii-on no jidō suitei". *Gazō denshi gakkai kenkyūkai kōen yokō* 17.04 (0): 172–175. [https://doi.org/10.11371/wieej.17.04.0\\_172](https://doi.org/10.11371/wieej.17.04.0_172)

Iijima Yūdo, Yūichi Tokoro ja Masashi Yamada. 2015. "Gēmu ongaku ni miru wafū horā to yōfū horā no chigai". *Ongakuonkyō kenkyūkai shiryō* 34 (5): 1–5.

Kagawa, Toshimune, Hiroshi Tezuka ja Mari Inaba. 2015. "Ongaku no jūyōna kōsei yōso no chūshutsu no teian: Ongaku gēmuyō fumen jidō seisei no tame ni". *Entateinmento konpyūtingu shinpojiumu 2015 ronbunshū*: 326–333.

Kajiura, Hisae ja Shin'ichi Nakayama. 2010. "Ongaku to kōkaon ga burokkū kuzushi gēmu no furō taiken ni ataeru eikyō". *Dejitaru gēmugaku kenkyū* 4 (1): 13–18.

Kapukon sofutowea gijutsu. 2001. "Gēmu saundo ni okeru onkyō gijutsu ni tsuite". *Nihon onkyō gakkai shi* 57 (11): 733–736.

Kishi, Tomoya. 2013. "Gēmu ōdio no fuka kachi kōjō". *Sōon seigyō = The journal of the INCE of Japan* 37 (5): 280–285.

Kishi, Tomoya, Kenji Kojima, Masataka Nakahara, Toshiki Hanyū ja Kazuma Hoshi. 2012. "Terebi gēmu ni okeru saundo efekuto: Intarakutibu ribābu no Kaihatsu". *Nihon onkyōgakkai shi* 68 (7): 362–368. [https://doi.org/10.20697/jasj.68.7\\_362](https://doi.org/10.20697/jasj.68.7_362)

Kitaoka, Ichidō. 2012. "Gēmu ongaku to ongaku gēmu: Chōkaku gēmu no ongakusei jirei". *Jin'ai joshi tankidaigaku kenkyū kiyō* 44: 79–85.

Komori, Shigenobu, Shinji Yamada ja Fujisawa Nozomi. 2001. "The effect of music on the performance and impression in a video racing game". *Journal of music perception and cognition* 7 (2): 65–76.

Nakanishi, Tetsuichi. "Gēmu ni okeru okugai kūkan o taishō to shita saundo sekkei". 2021. *Nihon onkyō gakkai shi* 77 (10): 658–663. [https://doi.org/10.20697/jasj.77.10\\_658](https://doi.org/10.20697/jasj.77.10_658)

Nakazawa Shin'ichi ja Daichi Nakagawa. 2019. *Gēmugaku no shinjidai: Yūgi no genri AI no yasei kakuchō suru riariti*. Tokio: NTT shuppan.

Obana, Takashi. 2009a. "Kateiyō bideogēmu ni okeru 'ongaku' no tanjō: Famirikon-pyūta to 'Donkī kongu' o chūshin ni". *Core Ethics* 5: 35–45.

Obana, Takashi. 2009b. "Bideogēmu reimeiki ni okeru gēmusaundo no shosō: 'Supēsu inbēdā' (1978) no kōsatsu o tsūjite". *Art research* 9: 105–114.

Obana, Takashi. 2016. *Eiga ongaku kara gēmu ōdio e: Eizō onkyō kenkyū no chihei*. Kioto: Kōyō shobō.

Obana, Takashi. 2020. "Gēmu ōdio kenkyū no tenbō: Intarakutibu myūjikkū ga motarasu onkyō media no kakuchō ni mukete". *Ritsumeikan eizōgaku* 13–14: 55–67. <https://doi.org/10.34382/00014337>

Obana, Takashi ja Masayuki Uemura. 2011. "'Sūpā Mario' no ongakuron: Gēmusaundo sutadīzu no tame no shiron toshite". *Ritsumeikan eizōgaku / Ritsumeikandaigaku eizō gakkai-hen* 4: 7–18.

Obana, Takashi ja Masayuki Uemura. 2013. "Gēmu ōdio e no 'jikanron' teki apurōchi". *Ritsumeikan eizōgaku / Ritsumeikandaigaku eizō gakkai-hen* 6: 7–17.

Obana, Takashi ja Masayuki Uemura. 2016. "'Gēmu ongakushi' no saikōsei ni mukete". *Ritsumeikan eizōgaku / Ritsumeikandaigaku eizō gakkai-hen* 9: 7–18.

Sakurai, Risa, Akinori Itō, ja Ken'ichirō Itō. 2021. "Entateimento bun'ya ni okeru intarakutibu saundo dezain shuhō no ruikei bunseki". *Eizō jōhō media gakkai gijutsu hōkoku* 41.12 (0): 269–270. [https://doi.org/10.11485/itetr.41.12.0\\_269](https://doi.org/10.11485/itetr.41.12.0_269)

Tanaka, Hirokazu. 2019a. "Bideogēmu saundo wa, ika ni shite kikareru ka: Chikakute tōi, pureiyā to saundo no kankei". Teoksessa *Gēmugaku no shinjūdai: Yūgi no genri AI no yasei kakuchō suru riariti*, toim. Shin'ichi Nakazawa ja Daichi Nakagawa, 74–88. Tokio: NTT shuppan.

Taniguchi, Akinori, Hirade Yūta, Yamada Shinji. 2020. "Shīmuresu ni sen'i suru gēmu ongaku no tokuchō". *Ongakuonkyō kenkyūkai shiryō* 39 (5): 1–6.

Tsuchida, Yoshinori. 2013. "Gēmu gyōkai de no ongaku jōhōshori no ima". *Jōhō shori gakkai kenkyū hōkoku [Ongaku jōhō kagaku]* 42.

Watanabe, Nonoka, Akinori Itō ja Ken'ichirō Itō. 2016. "Gēmu no keizokuteki shikaku hyōgen ni okeru saundo torigā ni kan suru dezainpatān no kentō to jissō". *Gazō denshi gakkai kenkyūkai kōen yokō* 15.04 (0): 140–141. [https://doi.org/10.11371/wiieej.15.04.0\\_140](https://doi.org/10.11371/wiieej.15.04.0_140)

Yamada, Masashi. 2011. "Baiohazādo shirīzu no ongaku no inshō hyōtei". *Nihon onkyōgakkai kōen ronbunshū* 2011: 921–922.

Yamada, Masashi. 2012. "Gēmu/kētai no ongaku". *Shisutemu seigyō jōhō gakkaiishi shisutemu/seigyō/jōhō* 56 (5): 226–231. [https://doi.org/10.11509/isciesci.56.5\\_226](https://doi.org/10.11509/isciesci.56.5_226)

Yawata, Daiki, Akinori Itō ja Ken'ichirō Itō. 2017. Gēmusaundo ni okeru karada hojikan to undō shutaikan no bunseki to moderuka. *Dai 79-kai zenkoku taikai kōenronbunshū* 2017 (1): 977–978.

Yoneda, Ryō, Masanari Tsukamoto ja Masashi Yamada. 2014. "Gēmu eizō to gēmu ongaku no chōwakan ni kan suru kenkyū". *Nihon onkyōgakkai kenkyū happyōkai kōenronbunshū Nihon onkyō gakkai hen*: 901–904.

Yoneyama, Akihiro, Akinori Itō ja Kōji Mikami. 2018. "AR kādogēmu no saundo dezain shuhō ni kan suru kiso kentō". *Gazō denshi gakkai kenkyūkai kōen yokō* 17.04 (0): 141–142. [https://doi.org/10.11371/wiieej.17.04.0\\_141](https://doi.org/10.11371/wiieej.17.04.0_141)

Yoneyama, Akihiro, Akinori Itō ja Kōji Mikami. 2019. "AR gēmu o sōtei shita saundo dezain tsūru kaihatsu". *Eizō jōhō media gakkai gijutsu hōkoku = ITE technical report* 43 (9): 337–340.

*Katsauksessa tarkasteltu japaninkielinen ei-akateeminen kirjallisuus*

Falcom. 2013. *Nihon Farukomu ongaku taizen: Farukomu rēberu 25shūnen kōshiki kinen hon.* Tokio: Kyara ani.

Funano, Haruki ja Jun'ichirō Matsukawa. 1993. *Gēmu myūjikkū daijiten.* Tokio: JICC shuppankyoku.

G-Trance/Mikado. 2002. *Sō da, gēmu myūjikkū o kikō!* Tokio: Micro Magazine.

Hally (VORC). 2002. "Bideogēmu ongen chippu no rekishi". Teoksessa *Sō da, gēmu myūjikkū o kikō!*, toim. G-Trance/Mikado, 8–19. Tokio: Micro Magazine.

Iwasaki, Yūnosuke. 2014. *Gēmu ongaku shi: Sūpā Mario to Dorakue o shiten to suru gēmu myūjikkū no rekishi.* Tokio: Rittor Music, 2014.

Matsubara, Keigo. 1991. *Gēmu myūjikkū nenkan 1978–1989.* Tokio: 16shots Books.

Square Enix (toim.). (2016). *Koichi Sugiyama Works: Yūsha Sugi-yan LV85.* Tokio: Square Enix

Tanaka, Hirokazu (hally). 2017. *Chippuchūun no subete: Gēmuki kara umareru atarashii ongaku.* Tokio: Seibundō shinkōsha.

Tanaka, Hirokazu "hally". 2019b (toim.). *Gēmu ongaku disuku gaido: Diggin' in The Discs.* Tokio: Nippan ai pii esu.

Tanaka, Hirokazu "hally". 2020 (toim.). *Gēmu ongaku disuku gaido 2: Diggin' Beyond The Discs.* Tokio: Nippan ai pii esu.

Totsuka, Giichi (toim.). 1999. *Gēmu ongaku.* Tokio: Exceed Press.

YMCK+FAMICOMANIA (toim.). 2017. *Gēmu ongaku taizen Revolution.* Tokio: Takarajimasha.

*Muu lähdekirjallisuus*

Citron, Marcia J. 1993. *Gender and the Musical Canon.* Cambridge: Cambridge University Press.

Collins, Karen. 2008. *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design.* Cambridge: MIT Press.

Dale, Jon. 2018. "What We Did Was Secret: (One Version of) the Writing of Popular Music's Histories". Teoksessa *The Routledge Companion to Popular Music History and Heritage*, toim. Sarah Baker, Catherine Strong, Lauren Istvandy ja Zelmarie Cantillon, 76–87. Lontoo ja New York: Routledge.

Fritsch, Melanie. 2012. "History of Video Game Music". Teoksessa *Music and Game: Perspectives on a Popular Alliance*, toim. Peter Moormann, 11–40. Wiesbaden: Springer VS.

Fritsch, Melanie ja Tim Summers (toim.). 2021. *The Cambridge Companion to Video Game Music.* Cambridge: Cambridge University Press

Gibbons, William. 2020. "Rewritable Memory: Concerts, Canons, and Game Music History". *Journal of Sound and Music in Games* 1 (1): 75–81.

hally (VORC). 2014. "[Shohyō] gēmu ongakushi / Iwasaki Yūnosuke". Tark. 12.11.2022. <https://hally.hatenadiary.com/entry/20140727/p1>

Kadokawa Ascii Research Laboratories. 2021. *Famitsu geemu hakusho 2021*. Tokio: Kadokawa Ascii Research Laboratories.

Katz, Mark. 2004. *Capturing Sound: How Technology Has Changed Music*. California: University of California Press.

Kobayashi, Nobushige. 2022. "Nihon de gēmu kenkyū o senkō dekiru daigakuin daigaku risuto". Tark. 12.11.2022. [https://chimarisan.wordpress.com/university\\_list](https://chimarisan.wordpress.com/university_list)

Kurkela, Vesa ja Lauri Väkevä (toim.). 2009. *De-canonizing Music History*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.

Lehtonen, Lasse. 2021. "Japanese Women Singer-Songwriters of the 1970s: Female Agency, Musical Impact and Social Change". *Popular Music* 41 (1): 114–138. <https://doi.org/10.1017/S0261143021000088>

Lehtonen, Lasse. 2022. *Yuming's The 14th Moon*. 33 1/3 Japan Series. New York: Bloomsbury Academic.

Lehtonen, Lasse, Tuire Ranta-Meyer ja Meri Kytö. 2022. "Musiikintutkimuksen kansallisuus, kansainvälisyys ja ikuinen kielikysymys". *Musiikki* 52 (1) (2022): 3–8. <https://doi.org/10.51816/musiikki.115709>

McAlpine, Kenneth B. 2018. *Bits and Pieces: A History of Chiptunes*. Oxford: Oxford University Press.

Oguma, Eiji. 2018. "Studying Japan as 'the other': A short history of Japanese Studies and its future". Teoksessa: *Rethinking Japanese Studies: Eurocentrism and the Asia-Pacific region*, toim. Kaori Okano ja Yoshio Sugimoto. Abingdon: Routledge, 19–30.

Ojanen, Mikko. 2018. "Musiikki- ja äänitetuotanto sekä muuttuvat tuotantoteknologiat ja toimintaympäristöt". *Tekniikan Waiheita* 36 (4): 3–5. <https://doi.org/10.33355/tw.79420>

Ryynänen, Sanna ja Anna Rannikko. 2021. "Johdanto". Teoksessa *Tutkiva mielikuvitus: Luovat, osallistavat ja toiminnalliset tutkimusmenetelmät yhteiskuntatieteissä*, toim. Sanna Ryynänen ja Anni Rannikko, 11–30. Helsinki: Gaudeamus.

SSSMG. 2022. "Bibliography". Tark. 12.11.2022. <https://www.sssmg.org/wp/bibliography>

Spakowski, Nicola. 2018. "East Asia in a global historical perspective – approaches and challenges". Teoksessa *Studies on a Global History of Music*, toim. Reinhard Strohm, 220–238. Lontoo: Routledge.

Staudenmaier, John M. 1985. *Technology's Storytellers: Reweaving the Human Fabric*. Cambridge: MIT Press.

Strohm, Reinhard (toim.). 2018. *Studies on a Global History of Music*. Lontoo: Routledge.

Summers, Tim. 2016. *Understanding Video Game Music*. Cambridge: Cambridge University Press.

Ugaya, Hiromichi. 2005. *J poppu to wa nani ka: Kyodaika suru ongaku sangyō*. Tokio: Iwanami shoten.

Yamakami, Yōhei. 2022. Tutkimusprojektin esittely: "Gēmu ōdio kenkyū no mappingu: Shuyō ronten no seiri to kokunai gakujuutsu gensetsu no ichizuke". Tark. 12.11.2022. <https://kaken.nii.ac.jp/ja/grant/KAKENHI-PROJECT-22K00139>