



Musiikin lisensointi ja synkronointi tietokone- sekä konsolipeleihin  
promootiotyökalu vai tulevaisuuden ansaintalogiikka?

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Viestinnän koulutusohjelman tutkintotyö  
Mediatuottamisen  
suuntautumisvaihtoehto  
Marraskuu 2009  
Juha Aalto

## OPINNÄYTTEEN TIIVISTELMÄ

Juha Aalto

### ***Musiikin lisensointi ja synkronointi tietokone- sekä konsolipeleihin - promootiotyökalu vai tulevaisuuden ansaintalogiikka?***

Lokakuu 2009

20 sivua

Tampereen ammattikorkeakoulu

Viestinnän koulutusohjelma

Mediatuottaminen 05

Lopputyön muoto: Kirjallinen

Lopputyön ohjaaja: Sohvi Sirkesalo

Avainsanat: Musiikki, markkinointi, ansaintalogiikka

On todennäköisempää, että Suomessa tehdään lähivuosina maailmanlaajuisen hitin kriteerit täyttävä peli kuin kansainvälinen menestyselokuva. Suomalainen musiikkiteollisuuden kannattaa lyöttäytyä jo hyvissä ajoin yhteistyöhön kunnianhimoisen ja kansainvälisesti alusta asti toimivan peliteollisuuden kanssa. Lopputyöni tarkoitus on herättää ajatuksia erilaisista yhteistyön keinoista.

Peliteollisuus on kasvanut kovaa vauhtia viime vuosina kun pelit ovat alkaneet tavoittaa yhä laajemman yleisön – teini-ikäiset pojat ja koulutetut nuoret miehet eivät enää ole ainoat peleistä kiinnostuneet kohderyhmät. Pelit ovat nyt osa valtavirtakulttuuria ja vetoavat samaan yleisöön kuin elokuvat ja populaarimusiikki

Musiikin lisensointi elokuvaan ja mainoksiin on ollut tehokas promootio- ja brändäystyökalu jo pitkään ja pelit tulevat varmasti olemaan osa tätä jatkumoa. Kotimaisena esimerkkinä toimii Max Payne 2, joka käynnisti Poets of the Fallin uran. Musiikkiteollisuus tarvitsee kipeästi uutta tulonlähdettä laskevan fyysisten tallenteiden myynnin tilalle. Digitaalisen musiikin myynti kasvaa mutta aina on tilausta uusille keinoille myydä musiikki tiedostoina kuluttajalle. Musiikkipelit kuten Guitar Hero -sarja ja Rock Band ovat valtavan suosittuja ja tuovat rahaa myös musiikkiteollisuudelle – lisäksi ne vahvistavat musiikin ja pelien sidettä kuluttajan mielessä.

## THESIS SUMMARY

**Juha Aalto**

***Licensing and synchronizing music to computer- and video games – promotional tool or a revenue-generating concept of the future?***

October 2009

20 pages

TAMK University of Applied Sciences

Media Programme

Area of specialisation: Media Production

Type of Final Project: Written

Thesis supervisor: Sohvi Sirkesalo

Keywords: Music, promotion, marketing, computer- and video games

### **Abstract:**

Finland has far greater chances to produce a global hit game than a blockbuster movie in the near future. Finnish music industry could benefit massively from allying with the ambitious game industry that has striven for the global market from day one. My essay is meant to provoke thought on various ways to co-operate.

The computer- and video game industry has grown rapidly over the recent years as the games start to attract new audiences – it's not only the teenage boys and educated young men that buy games anymore. Games are now a part of the mainstream popular culture and basically share the same audience with movies and music.

Licensing music to movies and advertisements has been a powerful promotional and brand building tool for ages and games are bound to excel in that area also – in Finland we remember Max Payne 2 setting of Poets of the Fall's career. Music industry has been struggling to find new sources of income as the sales figures of cd:s are irreversibly descending. The sales of digital music is growing yet there is always need for ingenious ways of selling the files to the customer. Music games such as the Guitar Hero series and Rock Band are incredibly popular and can generate revenue for the music industry. They also strengthen the tie between music and games as perceived by the consumers.

# Sisällys

<b>1 Johdanto.....</b>	<b>5</b>
<b>2 Keskeiset käsitteet.....</b>	<b>6</b>
2.1 Musiikkiteollisuus.....	6
2.2 Peliteollisuus.....	7
2.3 Musiikin kustannusoikeudet.....	8
<b>3 Tutkimus- ja analyysimenetelmät.....</b>	<b>10</b>
<b>4 Eri pelityyppien esittelyä ja erityispiirteitä musiikin synkronoinnin kannalta.....</b>	<b>11</b>
<b>5 Erilaisia toteutuneita yhteistyömalleja musiikki- ja peliteollisuuden välillä case-esimerkkien kautta.....</b>	<b>14</b>
5.1.1 Max Payne 2 ja Poets of the Fall.....	14
5.1.2 Apocalyptica ja MAG (Massive Action Game).....	14
5.1.3 Electronic Arts - Brütal Legend ja Rock Band.....	15
5.1.4 Fall Out -sarja.....	16
5.1.5 Microsoft ja Warner/Chapell Music.....	17
5.1.6 EA Games ja Cherry Lane Music.....	17
<b>6 Mitä seuraavaksi?.....</b>	<b>19</b>
6.1 Rock Band ja Guitar Hero -sarjojen tulevaisuus?.....	19
6.2 Interaktiivinen kaupallinen musiikki.....	20
<b>7 Yhteenvetoa ja oman työn arviointia.....</b>	<b>22</b>
7.1 Yhteenveto.....	22
7.2 Oman työn arviointi.....	22
<b>8 Lähteet.....</b>	<b>24</b>

# 1 Johdanto

Toimittuani musiikin promotointitehtävissä olen oppinut tuntemaan yleisimmät artistien ja uusien julkaisuiden promoimiseen ja myynnin edistämiseen käytettävät välineet ja kanavat (tv, radio, printtimedia ja internet). Kuitenkin esimerkkinä: Suuri osa musiikin kuluttajistakin on kuullut Poets Of The Fallin uran lähteneen nousukiitton Max Payne – pelissa soineen kappaleen ansiosta. Kuitenkin Suomessa yhteistyötä tietokone- ja videopelien kehittäjien ja musiikintekijöiden kesken pidetään vasta marginaalisena mahdollisuutena. Suomessa kukoistaa kasvava peliteollisuus, joka kykenee synnyttämään maailmanlaajuisia hittituotteita. Suomen musiikkiteollisuus puolestaan voisi hyödyntää menestyspelien valtavaa näkyvyyttä ja parhaimmillaan tarjota arvokasta sisältöä ja brändiarvoa peleille – lisäksi uudet strategiset innovaatiot voivat luoda kokonaan uudenlaisia levityskeinoja musiikille. Opinnäytetyössäni pohdin mahdollisia keinoja. Opinnäytetyöni tarkoitus on:

- Kartoittaa tapauksia, joissa musiikin lisensointi ja synkronointi peliin on tuottanut molempia osapuolia hyödyttäviä tuloksia.
- Vertailla erilaisten pelien vaatimuksia ja mahdollisuuksia musiikin esilletuontikanavina (Varsinaiset myytävät tietokone- ja konsolipelit, ilmaisapelit, Java-pelit, mobiilipelit, yhteisölliset nettiroolipelit, casual-pelit).
- Kartoittaa ongelmia peli- ja musiikkiteollisuuden yhteistyössä ja pohtia mahdollisia ratkaisuja
- Pohtia uusia yhteistyön mahdollisuuksia peli- ja musiikkiteollisuuden välille.

Tarkoitukseni on tehdä opinnäytetyöni musiikkiteollisuuden näkökulmasta siten, että musiikki ja artistit ovat tuote, jonka myyntiä/näkyvyyttä/brändiä halutaan edistää yhteistyöllä peliteollisuuden kanssa. Peliteollisuus on jo nyt valtava bisnes ja kasvaa edelleen. Musiikkiteollisuus voisi hyötyä yhteistyöstä merkittävästi, varsinkin nyt kun uusia ansaintalogiikoita kaivataan perinteisen äänitemyynnin rinnalle. Koen, että opinnäytetyöni voi hyvinkin tuoda jotain uutta mediateollisuuden kentälle ja kehittää alaa.

## 2 Keskeiset käsitteet

### 2.1 Musiikkiteollisuus

Musiikkiteollisuuden konventiot ovat tulleet minulle tutuiksi sekä koulun, työn että harrastuksen kautta. Olen kiinnostuneena seurannut alan kehitystä koko TAMK:iissa opiskeluni ajan ja pyrkinyt keskittymään projektiopinnoissani musiikkialalla toimimiseen. Olen osallistunut vuosittaiseen Musiikki&Media -seminaaritapahtumaan vuosina 2006, 2007 sekä 2008 – sekä työtehtävissä että yleisönä. Työharjoittelujaksoni suoritin toimimalla viisi kuukautta musiikin jakeluyritys Playground Music Scandinavian Suomen toimipisteessä. Työni oli avustaa musiikin tukkumyynnissä, markkinoinnissa ja promootiossa.

Alaa viime vuosina seuranneena ei ole voinut välttyä huomaamasta, että musiikkiteollisuus elää suurta murroskautta musiikin digitalisoitumisen ja jakelukanavien nopean muutoksen vuoksi. Valtaosa viime vuosien Musiikki&Media -ammattitapahtuman seminaareista on käsitellyt uusien ansaintalogiikoiden etsimistä pelastamaan perinteiseen äänitemyyntiin nojaavan teollisuudenhaaran. Jakeluyhtiössä sain olla hyvällä paikalla seuraamassa äänitemyyntibisnestä ja kokemassa suoraan markkinoinnin ja promootion vaikutukset myyntiin.

Musiikin lisensointi vaikkapa elokuvaan ja mainoksiin on synnyttänyt useissa tapauksissa erittäin suuresti molempia mediateoksia hyödyttävää synergiaa (Bond-elokuvat ja -tunnusmusiikit, Levi's mainokset ja niihin valitut kappaleet). Suomesta löytyy alalla selvää huippuosaamista, joka kykenee synnyttämään maailmanlaajuisia hittejä kuten esimerkiksi Max Payne (tekijä peliyritys Remedy). Ainoastaan yhden kappaleen soiminen pelin lopputekstien aikana riitti antamaan tuntemattomalle Poets of the Fall -yhtyeelle riittävän näkyvyyden nopeaan nousuun suosion huipulle Suomessa ja merkittävään suosioon ulkomailla. Tämä yhtälö sai minut kiinnostumaan musiikki- ja peliteollisuuden mielestäni suppeasti hyödynnettyä yhteistyöpotentiaalia kohtaan. Sibeliuksen Akatemian ja Music Export Finlandin yhteistyönä laatimassa Suomen musiikkitoimialan tilannetta kartoittavassa selvityksessä *Musiikkiala 2009* sanotaan peleistä seuraavaa:

*Videopeliliiketoiminta on jatkanut vahvaa kasvuaan taantumasta huolimatta. Pelien kansainvälisen markkinan arvo oli vuonna 2008 n. 45 miljardia dollaria, Suomessa pelejä myytiin noin 100 miljoonalla eurolla – pelimyynti on siis kasvanut äänitemyyntiä suuremmaksi. Pelialan kaupan järjestö FIGMAN TOP 10 –listalla on kevään 2009 aikana ollut useina viikkoina jopa viisi musiikkipeliä. Musiikkipelien osuudeksi Suomen pelimyyntistä arvioimme 10 miljoonaa euroa.*

*Suuri osa Suomen peliliikevaihdosta muodostuu tuontipeleistä, joiden musiikkisopimukset tavallisesti tehdään jo pelin alkuperämaassa. Toisaalta Suomessa toimii useita kansainvälisesti operoivia pelikehittäjiä, jotka lisensoivat musiikkia peleihinsä.*

*Musiikin ja soittamisen ympärille rakentuvat pelit, kuten Guitar Hero, Rock Band ja Singstar ovat olleet suuria kansainvälisiä menestyksiä. Musiikkiaiheiset pelit ovat nopeimmin kasvavia peligenrejä.*

*Pelilyhtiöiden tapa lisensoida musiikkikappaleet näihin ns. play-along-peleihin taustamusiikin tariffilla on aiheuttanut närää musiikkiteollisuuden piirissä. Toisaalta soittopelejä voidaan pitää merkittävänä jakelu- ja promootiotienä ainakin tunnetuille artisteille. Musiikkikappaleiden lisensointi peleihin alkaa olla jo merkittävää liiketoimintaa ainakin kansainvälisesti tunnetuille artisteille. (2009, s.15)*

## **2.2 Peliteollisuus**

Pelit ovat noin kolmikymmenvuotisen historiansa aikana nousseet tietoteknisestä kuriositeetista miljoonien ja miljoonien dollareiden, jenien ja eurojen budjeteilla toimivien tuotantokoneistojen hiomiksi viihdebrändeiksi. Elokuvien ja pelien tuotantoprosessit ovat lähentyneet toisiaan niin toteuksensa puolesta kuin myös laajuudeltaan. Koska pelien tekninen kehitys ja sisällöntuotannon käytännöllisten rajoitusten poistuminen on suoraan sidottu tietotekniikan alati kiihtyvään kehitykseen, on turvallista sanoa, ettei alan kehityksen lakipistettä tulla näkemään aivan lähivuosina. Pelit lähestyvät kerronnaltaan ja visuaaliselta näyttävyydeltään elokuvia ja elokuvat puolestaan toteutetaan yhä kiihtyvällä tahdilla samalla animaatiotekniikalla (niin kokonaan animoidut kuin vahvasti efektoidutkin) kuin pelit. On mielenkiintoista nähdä kuinka nämä mediat kietoutuvat vuosien saatossa yhteen.

Peliteollisuuden olen saanut kosketusta opiskeluni kautta muun muassa konseptisuunnittelun ja pelikäsikirjoittamisen kursseilla sekä ammattikirjallisuudessa muodossa. Tutustuttuani alan käytäntöihin ja kirjallisuuteen huomasin että pelimusiikin suunnittelu ja tuotanto vaikuttaa näyttelevän suuren mittakaavan pelituotannossakin vain pientä osaa. Kärjistettynä – säveltäjä/muusikko toteuttaa itsenäisesti pelin soundtrackin, kun suurin osa tuotannon resursseista keskitetään pelimekaniikan ja grafiikan suunnitteluun sekä koodaamiseen. Erittäin tarkasti kunnianhimoisen pelin tuotantoprosessia tarkasteleva Andrew Rollinsin ja Dave Morrisin *Game Architecture and Design* (2003, s. 142) paneutuu pelimusiikkiin seuraavasti:

*"The excellent thing about sound in games is that most of the time you hardly notice it, which means it can work on your subconscious and draw you into the game world without you even being aware of it. Think of the wistful guitar in Diablo, the stirring call-to-arms of Warcraft, the almost ethnic rhythms of Age of Empires and Populous: The Beginning. While you're engrossed in the gameplay, the music adds much to the sense of atmosphere."*

Mainitut pelit edustavat perinteistä suuren mittakaavan peliä: suurieleinen ja elokuvallisuuden pyrkivä pelityyppi on suunnattu niin sanotulle hardcore -pelaajalle ("hardcore-gamer" Wikipedia 2009) jolle pelaaminen on lähes elämäntapa. Elokuvamainen lähestymistapa pelimusiikkiin dynaamisen ja suurelta osin taustamusiikin omaisen soundtrackin muodossa on perusteltua tämän tyypin pelissä. Kiinnostavamman maaperän kaupallisen musiikin esilletuontiin muodostavatkin uudet, muitakin kohderyhmiä kuin hard core -pelaajia kiinnostavat pelit: joukkue- ja autourheilupelit, yksinkertaiset toimintapelit, sekä uudet ja räjähdysmäisen suosion osakseen saaneet musiikkipelit (Guitar Hero, Rock Band, Singstar jne.).

### **2.3 Musiikin kustannusoikeudet**

Kun musiikkiteos liitetään peliin (tai elokuvaan, mainokseen ym.), tapahtuu se kustannusoikeuksien haltijan luvalla ja ehdoilla. Oikeuksia hallinnoi joko itse tekijä tai teoksen kustantaja. Pekka Sipilä avaa kustannuskäytäntöä Suomen Musiikinkustantajat ry:n tietoisuudessa Kustantaminen on yhteispeliä – Tietoa musiikinkustantajan työstä ja tehtävistä:



*Kustantaja voi tekijän valtuuttamana huolehtia synkronointiluvista. Synkronoinnilla tarkoitetaan sävellyksen liittämistä elokuvaan tai muuhun audiovisuaaliseen tuotteeseen. Musiikista tulee kiinteä osa toisen taidelajin teosta, ja tästä liittämisestä tekijän kuuluu saada korvaus. Sen suuruuteen vaikuttavat monet tekijät, kuten elokuvalevityksen laajuus (Suomi, Pohjoismaat, Eurooppa, koko maailma), käyttöluvan kesto, musiikin käyttötapa (live-esityksenä, taustalla, alku- tai lopputekstien yhteydessä, tunnusmusiikkina, trailerissa) jne. Hintaan vaikuttaa luonnollisesti myös se, onko kyseessä kaikkien tuntema hitti vai teos, jonka filmikäytöllä uusi tekijä halutaan tuoda esiin, tai mahdollisesti jo hieman unohduksiin painunut sävellys, jolle elokuvalevitys voi mahdollistaa uuden elämän. (Kustantaminen on yhteispeliä, s. 9)*

Käytännössä pelifirman on helppo tehdä yhteistyötä suuren monikansallisen levy-yhtiön kanssa koska nämä omistavat kustannusoikeudet erittäin laajaan musiikkikatalogiin. Esimerkkejä yhteistyöstä, joissa suuren levy-yhtiön kustannustoiminnasta vastaava elin ja pelitalo ovat solmineet yhteistyösopimuksen, on alkanut viime vuosina ilmestyä – näistä enemmän luvussa 4. Tällaisessa mallissa levy-yhtiön edustamat artistit saavat näkyvyyttä ja pelinkehittäjät puolestaan suuren määrän valinnanvaraa synkronoitavan musiikin suhteen.



*1: Rock Band Beatles -musiikkiveli*

### 3 Tutkimus- ja analyysimenetelmät

Peliala on erittäin nopeasti muuttuva teollisuuden ala ja täysin ajan tasalla olevaa pelialan kirjallisuutta on vaikea saada käsiinsä; lähdeokseni tuntuivat 6-4 vuoden ikäisinä olevan hieman kehityksestä jäljessä lukuun ottamatta Ville “Burger” Vuorelan 2009 julkaistua *Elämäpeli – pelintekijän maailmat* -kirjaa. Kuitenkin suuressa mittakaavassa pelin tuotantoprosessi on olennaisimmilta osiltaan samanlainen nykyäänkin kuin se on käyttämässäni lähdekirjallisuudessa esitetty.

Pyrin aloittamaan pelimusiikin käytäntöjen tutkimisen analysoimalla, mitä toimialan ammattikirjallisuudessa on aiemmin sanottu ilmiön tiimoilta. Ammattikirjallisuus pelialalla on usein Best Practice –tyylistä kirjallisuutta, jossa pyritään valottamaan onnistuneimpia käytäntöjä ja prosesseja, jotka toimialalla vallitsevat.

Ammattikirjallisuuden analyysi toimii hyvänä pohjustuksena käytäntöjen tutkimiseen. Se antaa osviittaa siihen, mihin asioihin pelinstudioiden tulisi kiinnittää huomiota kehittäessään tuotteitaan. Keskitin etsintäni ammattikirjallisuuteen, joka liittyi pelien suunnitteluun tai tuottamiseen. Koodaukseen ja muihin pelien teknisiin aspekteihin liittyvän kirjallisuuden sivuutin etsinnöissäni, sillä ne eivät kuulu olennaisesti työni aihepiiriin ja en uskonut löytäväni niistä relevanttia tietoa opinnäytetyötäni varten.

Taustatyötä olen tehnyt osallistumalla molempien alojen ammattitapahtumiin ja keskustelemalla alan edustajien kanssa aiheesta.

Koska työni koskee jatkuvasti kehittyvää aihepiiriä, on luonnollista että parhaiten lähdemateriaalia tuoreimmista tapauksista löytyy internetistä. Suuri osa lähdemateriaalistani on Wikipediasta sekä peli- ja musiikkifirmojen lehdistötiedotteista. Litteroin myös YouTube-sivustolta löytyneen, aiheeseen hyvin sopivan haastattelun ja haastattelin itse pelimusiikkiprojektia läpivievää artistia sekä musiikin kustannusalan ammattilaista. Opinnäytetyöni tarkoitus on kerätä yhteen erilaisia innovatiivisia caseja herättämään lukijan inspiraation innovoida itse uusia yhteistyömalleja.

## 4 Eri pelityyppien esittelyä ja erityispiirteitä musiikin synkronoinnin kannalta

**Elokuvallisuuteen pyrkivä toiminta/seikkailu/roolipeli.** Tätä pelityyppiä edustavat Suomalaisen Remedy Entertainmentin Max Payne, Max Payne 2 sekä Alan Wake (julkaistaan näillä näkymin marraskuussa 2010), Recoil Gamesin kehitteillä oleva Earth No More. Kunnianhimoisimmat suomalaiset pelijulkaisut tulevat lähiaikoina edustamaan tätä lajityyppiä, jonka tunnusmerkkinä on pitkä ja miljoonia maksava tuotantoprosessi sekä julkaisijan mittava markkinointikoneiston liikkeellepano. Peliteollisuudessa tämän mittakaavan pelejä kutsutaan AAA-peleiksi ja yleisimmin AAA-pelit sattuvat putoamaan juuri tähän elokuvallisen toiminta/seikkailun genreen. Kohderyhmänä peleissä on yleisesti 20-35 vuotiaat koulutetut miehet. (Vuorela s. 53) Max Payne -pelisarjan saama menestys lienee aiheuttanut sen, että suurta hittiä haetaan nyt tästä genrestä. Musiikille tällaiset pelit tarjoavat tässä vaiheessa samantyyppisen synkronointimedian kuin elokuvat: lisensoitu musiikki soi pelin maailmassa/lopputeksteissä, trailerissa ja markkinointimateriaalissa. Varsinaisella soundtrackilla käytetään usein varta vasten sävellettyä taustamusiikkia joka mukautuu pelin tapahtumiin saumattoman tuntuisesti. Musiikkiteollisuuden kannalta tällaisen AAA-pelin tuotantokaari on toivottoman pitkä (vuosia) jotta yhteistä markkinointistrategiaa olisi helppo rakentaa (esim. Ajoittaa pelin ja vaikkapa levyn julkaisu samaan ajankohtaan).



2: Max Payne 2

**Urheilu- ja kilpa-ajopelejä** ovat mm. suomalaisen Bug Bearin FlatOut-pelisarja ja kehitteillä oleva ajopeli (lähde: Bug Bearin kotisivu), EA Sports NHL-sarja josta on tehty lokalisoituja versioita Suomeen. Tämän tyyppin peleissä on totuttu kuulemaan lähes poikkeuksetta lisensoitua musiikkia, kappaleet soivat pelin tapahtumien taustalla sellaisenaan. Urheilu- ja ajopeleihin lisensoidaan paljon musiikkia ja suomalaisia kappaleita on jo päätyntä kansainvälisiin hittipeleihin (esim. Disco Ensemble ja Bloodpit NHL -sarjassa).

**Musiikkipelit.** Esimerkkejä musiikkipeleistä ovat Rock Band, Rock Band 2, Guitar Hero 1-3, Guitar Hero World Tour, DJ Hero, Singstar jne. Viime vuosina suurta menestystä nauttineet musiikkipelit ovat tavoittaneet poikkeuksellisen laajan kohderyhmän ja avanneet keskustelua peliteollisuuden potentiaalista musiikin esilletuontikanavana. Lisäksi pelit lisäävät kiinnostusta myös vanhempiin julkaisuihin ja vauhdittavat backkatalogien myyntiä – varsinkin kokonaan tietyn yhtyeen musiikkiin keskittyvät teemapelit joista uusin ja näkyvin on Rock Band Beatles, joka tietänee aikamoista rojalitisaalista Michael Jacksonin perikunnalle. Musiikkipelit ovat onnistuneet luomaan mielekiintoisen strategisen innovaation jossa itse pelin ostaneelle asiakkaalle tarjotaan lisäsisältöä uusien pelattavien kappaleiden muodossa ja tämä tarkoittaa jatkuvaa tuloa musiikin oikeuksien omistajalle rojalitien muodossa.



3. Rock Band Beatles -peliohaimet

**Mobiilipeleistä** mainittakoon Suomalaisen Secret Exit -studion Zen Bound iPhone-peli, Zen Bound vieraili jo iTunes App Storen Yhdysvaltain myyntilistojen top 10:ssä ja parhaillaan se on pelitilastojen 8. sijalla. Suomessa Zen Bound on ykkösenä. Suomalaiset mobiilipelit ovat olleet viime kuukausina muutenkin vahvoilla. Mr. Goodlivingin Tiki Towers oli äskettäin viiden maan listaykkönen ja Pinball Dreaming: Pinball Dreams on käynyt sekin monen maan listaykkösenä ([plaza.fi/edome](http://plaza.fi/edome)). Suomessa kehitetään paljon mobiilipelejä ja pelien saaman suosion sekä verrattain nopean tuotantoprosessin takia musiikin lisensointi näihin peleihin on tulevaisuudessa kannattavaa. Suurin osa ihmisistä kuuntelee musiikkia nimen omaan mobiililaitteen kautta jolloin kaupallisen musiikin yhdistäminen mobiilipeleihin on loogista. Laitteiden kehittymisen myötä suurempikokoisten musiikkitiedostojen liittäminen peliin onnistuu aiempaa paremmin.

## 5 Erilaisia toteutuneita yhteistyömalleja musiikki- ja peliteollisuuden välillä case-esimerkkien kautta

### 5.1.1 *Max Payne 2 ja Poets of the Fall*

Suomalaisen Poets Of The Fall -yhtyeen kappale Late Goodbye päätyi niinikään Suomalaisen Remedy-pelitalon maailmanlaajuisesti hitiksi yltäneeseen Max Payne 2 -peliin (2004). Pelin julkaisun jälkeen kappaleen saama julkisuus riitti antamaan bändille riittävän näkyvyyden Suomen mittakaavassa suureen menestykseen (Wikipedia). Mielestäni kyseessä on malliesimerkki menestyksekkäästä yhteistyöprojektista pelinkehittäjien ja yhtyeen välillä: kappale on luovasti sulautettu osaksi peliä ja todennäköisesti mm. tästä syystä on tehnyt moniin pelaajiin vahavan vaikutuksen. Kappale kuullaan kokonaan vasta pelin lopputekstien aikana mutta kappale on integroitu peliin seuraavin tavoin ennen pelin päätöstä:

- Kappale kuullaan pelissä päähenkilön huonetta siivoavan siivoajan kuulokkeista diegeettisenä musiikkina (diegeettinen = pelimaailmassa soivana vrt. Soundtrack jonka vain katsoja kuulee (Wikipedia)). Siivooja myös hyräilee kappaleen melodiaa ja sanoja.
- Pelihahmo soittaa 24 sekunnin katkelman pianolla eräässä kohtaksessa.
- Pelin viholliset viheltävät kappaletta usein paikallaan ollessaa.
- Päähenkilön saa soittamaan eri versioita kappaleesta pianolla eräässä tehtävässä.
- Pelihahmo Mona Sax laulaa kappaletta suihkussa eräässä pelin kohtauksessa.

### 5.1.2 *Apocalyptica ja MAG (Massive Action Game)*

Sain mielenkiintoisen mahdollisuuden haastatella Apocalyptica-yhtyeen rumpalia Mikko Siréniä tämän ollessa nauhoittamassa musiikkia MAG (Massive Action Game) -peliin, joka julkaistaan Playstation 3 -alustalle ensi vuonna. Sain Mikolta kiinnostavaa tietoa siitä, millaista tilausmusiikin tekeminen peliin on artistin näkökulmasta. Seuraavassa selvitys siitä mitä sain selville.

Mag on Zipper Interactiven Playstation 3:lle tekemä verkkoräiskintäpeli, jonka erikoisuutena tulee olemaan jopa 256 pelaajan yhtäaikaiset taistelut samalla kentällä. Peliä kehittävä studio oli ottanut Apocalypticaan yhteyttä ja pyytänyt tätä toteuttamaan peliin tunnuskappaleen, joka soi trailereissa ja pelin aloitusmenussa sekä soundtrackin yhdelle kolmesta valittavasta armeijasta (SVER). Pelin kehittäjät mainitsivat jo alkuvaiheessa referenssikappaleita Apocalyptican tuotannosta ja toimittivat bändille kuvastoa pelistä. Studion musiikkituottaja myös lensi viikoksi Suomeen äänitysprosessin aikana.

Suondtrackia varten bändin tuli tehdä 36 erilaista musiikillista katkelmaa tai tunnelmaa, "moodia". Bändille annettiin ns. cue list tarvittavista moodeista, esimerkiksi seuraavasti: "Glorious, victorious but not too over the top. 20sec high intensity - 20sec low intensity". Koska pelissä ei ole käsikirjoitettuja tapahtumia, tietyt tapahtumat pelissä määräävät teemojen vaihdokset. Kysyin, oliko bändin pidettävä mielessä musiikkia säveltäessään, että melkeinpä mistä tahansa teemasta saatettiin hypätä toiseen teemaan. Kuulemma näin ei menetelty, mutta studiolla toimitettiin kaikista soundtrack-teemoista kymmenen raidan master-versiot, joita käyttämällä studio saattoi muokata musiikkia dynaamisesti reagoimaan pelitilanteisiin. Olin kiinnostunut siitä, mitä rajoituksia kappaleiden muokkaukselle asetettiin ja vastaus oli, että yksittäisiin soundeihin ja soitinten balanssiin ei saanut tehdä, ainoastaan osien keston.

Apocalyptican panos korvattiin flat fee -tyyppisellä kertakorvauksella, vaikka esim. EA:n NHL 09 -pelistä Apocalyptica saa kuulemma pienen rojalтин. Sopimusteknisissä asioissa yhtyeen manageri oli suoraan yhteydessä pelin julkaisijaan.

(Lähde: Haastattelu Mikko Sirén, haastattelija Juha Aalto)

### **5.1.3 Electronic Arts - Brutal Legend ja Rock Band**

Yksi vuoden 2009 merkittävimmistä pelijulkaisuista, Double Fine Productionsin tuottama ja Electronic Artin jakelema Brutal Legend on aiheeni kannalta mielenkiintoinen: Peli on selkeästi suurieleinen seikkailu/toiminta peli joka kelpaa myös hardcore-pelaajille ja tämänytyylisissä peleissä suositaan hyvin usein peliä varten sävellettyä soundtrack-musiikkia eikä lisensoitua musiikkia. Brutal Legendissä lisensoitu heavy metal -musiikki on kuitenkin lähes pääosassa. Pelin pääkehittäjä Tim

Schafer on valikoinut peliin yli sadan kappaleen listan genren musiikkia, sekä uutta että vanhaa.



Näppäriä synergiaa julkaisija Electronic Arts sai aikaan julkaisemalla Brütal Legendin julkaisupäivänä menestyneeseen Rock Band -musiikkipelisarjaansa erikseen myytävän lisäkappalepakettin, josta löytyvät pelin sisältämät kappaleet "We Are The Road Crew" yhtyeeltä Motorhead, "The Metal" yhtyeeltä Tenacious D, ja "More Than Meets The Eye" yhtyeeltä Testament. Rock Band sekä Guitar Hero -pelisarja (alun perin sama kehitystiimi) ovat onnistuneet luomaan uuden kuluttajille suunnatun musiikkituotteen: pelattavat versiot tunnettujen artistien kappaleista. Kappaleiden myynti kehittää suoraan tuloa, antaa näkyvyyttä artistille sekä lisää alkuperäisen äänitteen kysyntää – peli- ja musiikkiteollisuuden yhteispeliä parhaimmillaan siis!

#### **5.1.4 Fall Out -sarja**

Vuonna 2008 julkaistu seikkailu/roolipeli Fall Out 3 (kuten mutkin sarjan pelit) käyttää lisensoituna musiikkinaan vain ja ainoastaan amerikkalaista big band -musiikkia 1940-luvulta. Valinta on perusteltu pelin juonen takia: ydinsodan jälkeiseen maailmaan sijoittuvassa pelissä kuullaan ainoita ydintuhosta selvinneitä äänitteitä, muutamaaan 40-luvulta peräisin olevaa savikiekko-pitkäsoittoa. Perustelu on näppärä ja musiikki antaa pelille mielenkiintoisen tunnelman.



wqUskon, että yhtenä syynä valintaan on myös ollut kehityksen alkuvaiheessa se, että ääniteiden 50 vuoden mittainen suoja-aika on umpeutunut ja musiikkia saa vapaasti käyttää. Pelin tuoma huomio vanhoja levytyksiä kohtaan lisännee kyseisten äänitteiden myyntiä.

#### **5.1.5 Microsoft ja Warner/Chapell Music**

Verkkosivusto [www.music4games.net](http://www.music4games.net) julkaisi 28.2.2008 seuraavan uutisen: Warner/Chappell Music -jättiyhtiö on ostanut kustannusoikeudet Microsoftin omistamien pelien kuten Halo: Combat Evolved, Halo 2, Age Of Empires sisältämiin sävellyksiin. Warner/Chappell hallinnoi musiikin maailmanlaajuisia tekijänoikeuksia ja pyrkii löytämään musiikille uusia esitys- ja lisensointitilaisuuksia

Warner/Chappellin hallinnoimaan Microsoft-katalogiin kuuluu useita tuhansia sävellyksiä. Katalogiin kuuluvat kaikki Microsoftin Xbox ja Xbox 360 -konsoleille julkaisemissa peleissä kuullut kappaleet ja myös sopimuksentekohetkellä vielä julkaisemattomien pelien kuten esimerkiksi Halo 3:n soundtrack.

Tiedotteessa Warnell/Chappellia edustava Ed Pierson, tittelinään Executive Vice President, Legal and Business Affairs, totesi: "*Warner/Chappell is proud to partner with a technology leader like Microsoft and delighted to be the worldwide publisher for the company's video game music catalog. We're confident we can develop and identify some exiting and unique new licensing opportunities for these well-known game compositions.* (www.music4games.net)

#### **5.1.6 EA Games ja Cherry Lane Music**

Electronic Arts ja Cherry Lane Music julkistivat 15.4.2004 yhteistyösopimuksen, jossa kustannusyhtiö ja pelitalo käyttävät toistensa resursseja molempia hyödyttävästi: EA antaa peleissään näkyvyyttä Cherry Lanen kustantamalle musiikille ja Cherry lane puolestaan pyrkii lisensoimaan EA:n omistamaa pelimusiikkia uusiin medioihin kuten mainoksiin, elokuvaan ja elokuvatrailereihin, soittoääniksi jne. Syntynyt yritys sai nimen Next Level Music LLC.

Tällaisen yhteistyön aloittaminen oli tuolloin ensimmäinen hanke kokoluokassaan ja tarkoituksena olikin pyrkiä samanlaiseen synergiaan kuin suurilla elokuvayhtiöillä ja musiikkikustantaamoilla on ollut läpi 1900-luvun. Varsinkin EA:n suosittu

urheilupelisarjat kuten EA Sports NHL, FIFA jne. ovat otollisia alustoja lisensoidulle musiikille.

## 6 Mitä seuraavaksi?

### 6.1 Rock Band ja Guitar Hero -sarjojen tulevaisuus?

Vaikka Guitar Hero -sarja on ollut valtaisa rahallinen menestys tekijöilleen ja tarjonnut paljon hyvää näkyvyyttä niin uudelle kuin vanhallekin musiikille on vähintään yhtä hyvänä ja kenties innoavatiivisempanakin pelinä pidetty Rock Band tehnyt tähän mennessä tekijöilleen pelkkää tappiota. Näin kertoo pelisivusto The Kartelin tuore uutinen (päiväty 23.10.2009). Asian tola johtuu suurista alkuinvestoinneista, kehityskustannuksista, pelin soitinjärjestelmän huonosta voittomarginaalista sekä muista rasitteista kuten levy-yhtiöiden rojaltilien lisäksi vaatimista ennakoista.



Analyttikko Credit Suisse kuitenkin ennustaa The Kartel -nettisivostolla olevan uutisen mukaan, että Rock Bandin tuotto muuttuu positiiviseksi jo vuonna 2010. Voikin olla että pelin kehittäjän satsaukset kantavat ruhtinaallisesti hedelmää hetken päästä vaikka soittopelien myynti on laskenut aavistuksen edellisvuodesta. Mikäli soittopelit pitävät pintansa, on kyseessä selkeä tulevaisuuden ansaintamalli sillä pelit mahdollistavat uusien pelattavien kappaleiden myynnin josta peliteollisuus saa tuloa rojaltilien ja ennakoiden muodossa. Tässä tapauksessa toteutuu lähes optimaalisesti se, että molemmat osapuolet, pelibrändi ja artistibrändi vaikuttavat suoraan toistensa suosion kasvuun.

Aiheen herättämiä kysymyksiä:

- Tuleeko jossain vaiheessa jommasta kummasta pelistä Suomeen lokalisoitu versio suomalaisine kappaleineen ja pelihahmoineen? Kyseessä olisi loistava mediatempaus ja piristysruiske suomalaisen musiikin ostamiselle ja lataamiselle kotimaassa. Lisäksi kappaleet olisi helppo siirtää myös kansainvälisiin versioihin. Tekniikka on valmis mutta suostuuko pelin kehittäjä vielä?
- Julkaiseeko joku tulevaisuudessa uutta musiikkia ENSIN pelattavana versiona jolloin pelaaja joutuu ensin näkemään vaivaa kuullakseen lopputuloksen? Uusi tapa tutustua musiikkiin voisi vähintään kirvoittaa otsikoita. Sama pätee muihinkin kuin soittopelisiin, olisiko hyvä julkaista uusi pitkäsoitto ensin peliin synkronoituna?

## 6.2 Interaktiivinen kaupallinen musiikki

Vaikuttavaan mediateokseen synkronoitu musiikki vahvistaa koettua elämystä ja saa parhaassa tapauksessa kuulijan yhdistämään vaikuttavan kokemuksen musiikkiin myös muualla kuultuna. Kiihkeätunnelmaisiin urheilu- ja ajopelisiin (kuten suomalainen menestyspelisarja FlatOut) on jo pitkään yhdistetty menevää kaupallista musiikkia joka on saanut kuuluvuutta ympäri maailmaa.

Jotkut pelityypit kuitenkin vaativat pelin tapahtumiin reagoivaa musiikkia joka toimii kuin pitkän elokuvan kohtaukseen sävelletty musiikki. Tästä syystä elokuvalliseen kokemukseen pyrkivissä peleissä turvaudutaan erittäin usein peliä varten räätälöityyn ja erityisillä työkaluilla työstettyyn, dynaamisesti pelin tapahtumiin mukautuvaan musiikkiin. Moniraitainen musiikki voidaan ohjelmoida käyttäytymään pelin tapahtumien mukaan luoden vaikutelman siitä, että musiikki olisi varta vasten sävelletty pelin kohtausta varten – vaikka pelaajasta riippu kuinka toiminta etenee.

([http://en.wikipedia.org/wiki/Interactive\\_music](http://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_music))

Karkeana esimerkkinä pelitilanne, jossa pelaajan hahmo taistelee vihollista vastaan ja sitä mukaa kun pelaajan elinvoima hupenee, muuttuu musiikki intensiivisemmäksi eri elementtien lisäyksillä (pahaenteinen viulustemma tulee mukaan kun jäljellä on 75% elinvoimasta ym. mittarista) tai miksausteknisillä muutoksilla (rummut kuuluvat 10% kovempaa jokaista menetettyä 10%:a elinvoimasta kohden).

Ei liene yllätys, että tällainen lähetyntapa on ongelmallinen valmiiksi teokseksi nauhoitetun musiikin synkronoimisessa elokuvallista kerrontaa hyödyntäviin peleihin. Ratkaisuina on käytetty edellisessä kappaleessa Max Payne 2 -peliin liittyen esiteltyjä keinoja tehdä musiikista pelin sisäistä, jolloin on perusteltua, että kappale soi alkuperäisenä sovituksena: kappale soi esimerkiksi pelimaailmaan sijoitetussa radiossa tai äänittellä.

Tähän elokuvallisuuden haasteeseen liittyy myös yksi suurimmista ongelmista onnistuneen lisensoinnin kannalta: aikataulut. Peliprojektin tuotannon kaari on useita vuosia ja saman mittakaavan musiikkijulkaisujen (yleensä) huomattavasti lyhyempi. Yhteisprojektin suunnittelu on aloitettava hyvissä ajoin ja Suomessa ei tällä hetkellä julkaista maailmanlaajuiseen menestykseen tähtääviä saati yltyviä pelejä tarpeeksi usein jotta niitä riittäisi vetoavuksi kovin usealle artistille ja näiden musiikille. Uskon kuitenkin että lähivuosina suomalaisessa menestyspelissä kuullaan suomalaisen artistin varta vasten peliin tekemää musiikkia laajassa mittakaavassa (vrt. Paul Oakenfold ja The Bourne Conspiracy).

Hypoteettinen tulevaisuuden malli valmiiksi nauhoitetun ja julkaistun musiikin hyödyntämiseksi peleissä tehokkaammin:

- Mikäli on sopimusteknisesti mahdollista, voi osaava taho tehdä master-nauhoituksista dynaamista pelimusiikkia ja antaa uuden kokonaan uuden elämän jo nauhoitetulle ja julkastulle musiikille. Näen menettelyn muistuttavan enemmän dj-kulttuurissa tärkeää osaa näyttelevää remix-kulttuuria kuin kappaleille tehtävää sabotaasia. Kuullaanhan soitinpeleissä (Rock Band, Guitar Hero, Singstar) taiteellisesti arvokkaista kappaleista pelaajien tasosta riippuen joko alkuperäiselle uskollisia versioita tai täysin puutteellisia räpellyksiä.

## 7 Yhteenvetoa ja oman työn arviointia

### 7.1 Yhteenveto

Suomalaisen peliteollisuuden ja musiikkiteollisuuden vientipotentiaalien synergian lisäämisen keinojen pohdinta on motiivina läpi koko opinnäytetyöni. Esimerkiksi musiikkipelien kuten Singstar ja tulevaisuudessa kenties Guitar Hero ja Rock Band lokalisointi lisäävät varmasti pelien ja peleissä käytetyn musiikin myyntiä Suomessa hetkellisesti mutta mahdollisuus saada kansainvälistä menestystä on kuitenkin suurempi voitto pitkällä tähtäimellä.

Suomalaisen peliteollisuuden maailmanvalloitus on lähtenyt käyntiin huomattavasti nopeammin kuin suomalaisen musiikkiviennin – ainakin rahallisesti mitattuna.

Tietenkin nopea kasvu liittyy alan tekniikan nopeaan kehitykseen mutta yhtä kaikki, musiikki ja pelit sopivat ja kuuluvat yhteen ja alojen yhteistyössä on verraton potentiaali.

Kun hieno sävellys tukee vaikuttavaa pelikokemusta, syntyy parhaassa tapauksessa musiikin genererajat ylittävä pelaajista faneiksi muuttunut joukko joka haluaa tietää, mistä musiikista on kyse ja mistä kappaleen voi ostaa. Tämän tiedon vaivaton tarjoaminen tulee olemaan todennäköisesti hyvin tärkeässä roolissa.

Yhä enemmän verkossa tapahtuvan pelaamisen ja pelilaitteiden verkottumisen vuoksi digitaalisesti jaeltu musiikki on todella lähellä pelaajaa, on vain keksittävä hienostuneita tapoja helpottaa pelaajan musiikinostopäätöstä integroimalla digitaalinen musiikkikauppa – jos ei aivan peliin – ainakin vaivattoman etäisyyden päähän käyttöliittymän puolesta. Tämä on yksi esimerkki, jossa pelit voivat tarjota musiikille näkyvyyden lisäksi myös tulevaisuuden ansaintamallin.

### 7.2 Oman työn arviointi

Valitsemani aihe on haastava koska aihepiiri on verrattain uusi ja jatkuvan kehityksen kourissa. Lähteet ovat suureksi osaksi internetistä, jolloin perinteinen lähdekritiikki on hankalaa: kiinnostavimmat uutiset ovat niin tuoreita että ne on julkaistu edellisessä päivänä kun kirjoitan tätä lausetta. Tieto on niin tuoretta että on pakko uskoa yhtä ainoaa lähdettä.

Työssäni näyttelee suurta osaa myös oma pohdintani, jonka oikeellisuutta minun on vaikea varmistaa. Hypoteesini kohdistuvat tulevaisuuteen mutta ainoa keino tarkistaa, onko joku jo testannut ideoitani on etsiä tietoa Googlella. Ideani eivät siis välttämättä ole uusia muille kuin minulle. Jotta tutkimukseni olisi kattavampi olisi tärkeää päästä testaamaan käytännössä esimerkiksi julkaistun musiikin synkronoimista peliin interaktiiviseksi musiikiksi tai suomalaisen artistin promotoimista käyttäen suomalaista peliä välineenä. Tällaisenaan opinnäytetyöni tärkein mahdollinen meriitti lienee uusien ideoiden synnyttäminen asiasta kiinnostuneiden ihmisten mielissä.

## 8 Lähteet

**Vuorela, Ville.** 2009. Elämäpeli – pelintekijän maailmat. 1. painos, Helsinki: BTJ Kustannus

**Irish, Dan.** 2005. The Game Producer's Handbook. *1. Painos.* Course Technology.

**Rollins, Andrew & Dave Morris.** 2003. Game Architecture And Design: A New Edition. 2. Painos. Lontoo: New Riders

**Sheff, David.** 1993. Game Over – How Nintendo Conquered the World. 1. painos. New York: Random House.

**Sibelius Akatemia, Musex.** Musiikkiala 2009. 2009

**Suomen Musiikkikustantajat ry, Säveltäjät ja Sanoittajat ELVIS ry, Suomen Säveltäjät ry.** Musiikin kustantamisen hyvä käytäntö. 2008

**Wikipedia.** Hardcore gamer. [[http://en.wikipedia.org/wiki/Hardcore\\_gamer](http://en.wikipedia.org/wiki/Hardcore_gamer)] (luettu 14.10.2009)

**Wikipedia.** Casual Game. [[http://en.wikipedia.org/wiki/Casual\\_game](http://en.wikipedia.org/wiki/Casual_game)] (luettu 14.10.2009)

**Wikipedia.** Interactive Music [[http://en.wikipedia.org/wiki/Interactive\\_music](http://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_music)] (luettu 14.10.2009)

**Music 4 Games.** [[http://www.music4games.net/Features\\_Display.aspx?id=272](http://www.music4games.net/Features_Display.aspx?id=272)] (luettu 14.10.2009)

**YouTube.** [<http://www.youtube.com/watch?v=YcK2UzifkeE>] (luettu 14.10.2009)

**Plaza / Edome.** *Suomalainen iPhone-peli Zen Bound nousi Yhdysvaltain top-10 -listoille* [<http://plaza.fi/edome/uutiset/suomalainen-iphone-peli-zen-bound-nousi-yhdysvaltain-top-10-listoille>] (luettu 14.10.2009)



## **The Kartel**

[[http://www.thekartel.com/johnmasterlee/blog/2009/10/23/rock\\_band\\_series\\_remains\\_unprofitable\\_to\\_date](http://www.thekartel.com/johnmasterlee/blog/2009/10/23/rock_band_series_remains_unprofitable_to_date)]

**Henkilöhaastattelu** Mikko Sirén 30.10.2009