



Pelin äänimaailman funktio ja psykologia

Alexi Mäenpää

Opinnäytetyö, AMK

08.2021

Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma

Tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelma

Alexi Mäenpää

Pelin äänimaailman funktio ja psykologia.

Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu. **Elokuu, 2021** 48 sivua, joista liitteitä 7 sivua.

Liiketalouden ala, Tietojenkäsittelyn tutkinto-ohjelma. Opinnäytetyö AMK.

Julkaisun kieli: suomi

Verkkojulkaisulupa myönnetty: kyllä

Tiivistelmä

Pelien tekeminen on yleistynyt räjähdysmäisesti viime vuosikymmenen aikana, mikä on johtanut pelien määrän kasvuun ja helppoon saavutettavuuteen. Koska pelejä valmistuu nykyään massiivinen määrä, niin pienempien yksityiskohtien, kuten tarinan ja äänimaailman merkitys on kasvanut pelin valinnassa kuluttajan näkökulmasta.

Tutkimuksen tavoitteena on selvittää, mikä on peliäänien funktio pelikehityksessä, millainen psykologinen ajatus peliäänien suunnittelun taustalla on ja miten pelaajat kokevat peliäänien vaikutuksen osana omaa pelikokemustaan. Itse äänien tekninen toteutus ja sen rajoitteet eivät ole osana tutkimusta.

Tutkimusmenetelminä käytettiin laadullista tutkimusta, haastatteluja ja verkkokyselyä. Tutkimuksen aineiston pohjana toimii kvantitatiivinen verkkokysely, vaikka tutkimus on itsessään kvalitatiivinen. Kvalitatiivista aineistonkeräystä menetelmää käytettiin, koska se oli paras tapa kerätä laajasti aineistoa COVID-19 viruksen aiheuttaman karanteenin aikana.

Käyn tutkimuksen ensimmäisessä osassa läpi tutkimusmenetelmiä, maailmassa vallitsevaa poikkeustilannetta ja sen vaikutusta tutkimuksen menetelmiin. Toisessa osassa tutkin, miten pelien äänimaailma on kehittynyt, mikä äänimaailman funktio on osana pelikokemusta, miten äänisuunnittelijat käyttävät psykologiaa hyväkseen äänimaailman suunnittelussa ja toteutuksessa. Lopuksi käyn läpi tutkimuksen tuloksia.

Tutkimuksen tuloksista käy ilmi äänimaailman tärkeys osana pelikokemusta, sekä kuluttajan että alan ammattilaisten näkökulmasta. Tuloksista tulee myös selväksi äänien konkreettinen funktio osana kokonaiskokemusta. Tuloksia voidaan hyödyntää paremman ymmärryksen saamiseksi pelien äänimaailman takana olevasta psykologiasta.

Avainsanat (asiasanat)

pelit, pelaaminen, ääni, tunne, psykologia

Muut tiedot (salassa pidettävät liitteet)

Ei salassa pidettäviä liitteitä

Mäenpää Aleks

The function and psychology of sound in games

Jyväskylä: JAMK University of Applied Sciences, August 2021, 48 pages, 7 attachment pages

Bachelor's Degree Program in Business Information Technology

Permission for web publication: Yes

Language of publication: Finnish

Abstract

Making games has become more way common over the last decade, leading to an increase in the number of games and easy accessibility. As a massive number of games are completed today, the importance of smaller details such as story and sound design has increased as a part of decision to buy the game from a consumer perspective.

The objective of the study was to find out what are the functions of game sounds in game development, what kind of psychological idea is behind the design of game sounds and how players experience the effect of game sounds as part of their own game experience. The technical implementation of the sounds themselves and their limitations are not part of the research.

The research methods used in the study are qualitative research, interviews, and an online survey. The base material of the study is the online survey, even though the study itself is qualitative. A qualitative data collecting method was used as a base, because it was the best way to collect extensive data during COVID-19 virus quarantine.

In the first part of the research, I'll go through research methods, the exceptional situation in the world while doing this research and its impact on used research methods. In the second part, I research how the sound world of games has evolved, what are the functions of the sound world as part of the game experience, and how sound designers use psychology to design and implement the sound world. Finally, I will go through the results of the study.

The results of the study show the importance of the world of sound as part of the gaming experience, from the perspective of both consumer and professionals in the field. The results also make clear the concrete functions of the sounds as part of the overall picture. Results can be used to gain a better understanding of the psychology behind the world of sound in games.

Qualitative research, interviews and an online survey were used as research methods for this study.

Keywords/tags (subjects)

games, gaming, sound, emotion, psychology

Miscellaneous (Confidential information)

This thesis does not contain confidential information

Sisältö

Sanasto	2
1 Johdanto	3
2 Tutkimuksen tavoite ja menetelmät	5
2.1 COVID – 2019	6
3 Äänen rooli peleissä	8
3.1 Pelien äänimaailman kehittyminen	8
3.2 Äänimaailman psykologiaa.....	10
3.3 Ääninäytteleminen osana äänimaailmaa.....	14
4 Tutkimus	19
4.1 Kysely.....	19
4.2 Haastattelut.....	23
4.3 Tutkimuksen luotettavuus	29
5 Tutkimustulokset	30
6 Pohdintaa ja loppusanat	34
Lähteet	36
Liitteet	39
Liite 1. Haastattelukysymykset Can Uzer	39
Liite 2. Haastattelukysymykset Markus Niemi	40
Liite 3. Kysely.....	41

Sanasto

Immersio	Pelaajan uppoutuminen pelin maailmaan siten, että hänen keskittymisensä on kokonaan pelissä eikä hän huomioi ulkopuolista maailmaa. Usein positiivisessa mielessä käytetty termi.
Diegeettinen ääni	Ns. Todellinen ääni, eli ääni, joka kuuluu jostain realistisesta äänilähteestä pelin sisällä eli lähteestä, jonka pelin hahmo kuulee. Esimerkiksi radiosta kuuluva musiikki.
Ei Diegeettinen ääni	Ns. kommentointi ääni, eli ääni, jota pelin hahmo ei kuule. Esimerkiksi taustamusiikki tai kertojan ääni
Dubbaus	Dubbaus eli jälkiäänitys tarkoittaa äänien äänittämistä elokuvan teon jälkeen. Suomessa suurin osa ääninäyttelemistyöstä on dubbausta joltain muulta kieleltä suomeksi.
Fade	Fade eli haalistuminen äänitekniikassa on äänen tason asteittaista laskua tai nousua.
Mobiililaite	Mobiililaite on pienikokoinen tietokoneen kaltainen langaton laite, jossa on oma käyttöjärjestelmä, mahdollisuus suorittaa sovelluksia ja olla yhteydessä Internetiin. Tässä tutkimuksessa tällä tarkoitetaan yleensä puhelimia ja tabletteja.
Loop	Äänitekniikassa tämä tarkoittaa ääntä, joka jatkuvasti toistaa itseään.
Repliikki	Näyttelijän vuorosana.
Indie-peli	Melko pienen itsenäisen firman kehittämä peli jonka teossa ei ole ollut mukana suuria tunnettuja julkaisijoita.

1 Johdanto

Kun ensimmäistä kertaa laitoin Final Fantasy 9 pelikasetin Playstationin sisään ja aloin pelaamaan, huomasin miten jo aloitusvalikossa olin täysin uppoutunut pelin tunnelmaan. Tätä ei saanut aikaan grafiikka tai toiminnallisuudet vaan pelille suunniteltu ja sävelletty tunnusmusiikki. Aihe valikoitui minulle suuresti kiinnostuksen kohteideni kautta, sillä olen aina innokkaasti seurannut pelien kehittämisen prosessia, sekä tietenkin pelannut ja testannut lopullisia tuotoksia. Musiikkia olen harrastanut noin viisitoista vuotta ja mielestäni äänimaailma ei saa ansaitsemaansa arvostusta osana pelaajan immersiota. Pelikehityksessä äänimaailma on jo pitkään jäänyt graafisen ulkoasun ja tarinan jalkoihin, sillä sen merkitys on ollut monelle pelaajalle vähemmän tärkeä osa immersiota. Kuitenkin n. 15 vuotta sitten alettiin huomaamaan, että äänimaailma pelikehityksessä on vuosi vuodelta vain merkittävämmässä roolissa pelin ostopäätöstä tehdessä. (Collins 2008, 128). Pelaajat hakevat pelikokemuksiltaan vahvasti immersioillisia kokemuksia, sillä immersio saa pelaajan olemaan vähemmän tietoinen oikeasta maailmasta ja uppoutumaan ja kokemaan pelin vahvemmin (Huiberts, 2010. 36–27)

Pelien kehittäminen on viime vuosikymmenen aikana yleistynyt merkittävästi, ja tämän ohella myös saavutettavuus on parantunut. Tämä yleistyminen on kuitenkin tuonut markkinoille niin laajan skaalan pelejä, että pelikehittämisen yksityiskohtien tärkeys on kasvanut pelin hankintaa ajatellen. Nykyään pelien äänimaailma kuitenkin tuntuu olevan lähes pakollinen osa pelaajan immersiota, sillä peleissä käytettyjä ääniä ja musiikkia kuulee nykyään arjessa muuallakin kuin osana peliä itseään. Nuorilla on esimerkiksi Super Marion hyppyääniä puhelimen viestiääninä ja pelisarjojen äänimaailmaa soittaviin tapahtumiin myydään lippuja valtavia määriä samalla tavalla kuin vaikkapa konsertteihin, joissa soitetaan elokuvista tuttua musiikkia (Tukeva 2011).

Äänimaailmaa pelien näkökulmasta on alettu tutkia viimeisen vuosikymmenen aikana enemmän, mutta tutkimuksia on silti verrattain vähän. Ensimmäisiä suurempia yrityksiä tarkastella pelien äänimaailmaa tutkijan näkökulmasta oli Matthew Belinkien tutkielma Video game music: not just kid stuff joka julkaistiin joulukuussa 1999 (Belinkie 1999). Tutkimuksia on verrattain vähän ehkä siksi että tutkijoita, joilta löytyy tietoa ja taitoa sekä pelin että musiikin ja äänien saralta on verrattain vähän. Pelikehityksen tutkijat eivät välttämättä koe, että heillä on tarpeeksi kokemusta tai taitoa analysoida musiikkia ja ääniä. Toisaalta taas musiikin tutkijat ovat keskittyneet tutkimuksissaan todelta vähän peleihin. (Tukeva 2011).

Ensimmäinen aalto peliääniä käsitteleviä tutkimuksia sijoittuu 2000 luvun alkupuolelle, jolloin teoksia ovat kirjoittaneet muun muassa Aaron Marks, Alexander Brandon ja Karen Collins. Karen Collinsin teos *Game Sound*, jota käytetään myös tämän tutkimuksen lähdemateriaalina, oli yksi ensimmäisiä kattavampia julkaisuja, joita pelikehityksen äänimaailmasta oli julkaistu akateemisesta näkökulmasta (Tukeva 2011).

Tämän tutkimuksen aikana pyritään saamaan selkeä käsitys siitä, mikä on peliaudion funktio pelikehityksessä, millainen psykologinen ajatus peliaudion suunnittelun taustalla on ja miten pelaajat kokevat peliäänien vaikutuksen osana omaa pelikokemustaan. Tutkimukseen ei sisälly äänimaailman varsinainen tekninen toteutus ja prosessi sen takana, vaan varsinainen syy miksi äänimaailman rakentaminen on tärkeää. Tutkimuksessa on käytetty laadullisen tutkimuksen menetelmiä ja aineistoa on kerätty muun muassa haastatteluilla, verkkokyselyllä sekä tietenkin olemassa olevaan tutkimusaineistoon tutustumalla.

Tarkastelen työssä aluksi käyttämäni menetelmät sekä haastatteluille ja kyselyllä keräämäni aineiston. Seuraavaksi tarkastelen äänen roolia osana pelikokemusta, äänen psykologiaa osana pelikehitystä, sekä ääninäyttelemisen roolia osana äänimaailmaa. Lopuksi käsittelen luonnollisesti vielä tutkimuksen tuloksia, pohdinnan aiheesta sekä tutkimuksen luotettavuuden. Olen pyrkinyt kirjoittamaan koko tutkimuksen siten, että työn ymmärtämiseen aikaisempaa tietämystä ja osaamista aiheesta ei vaadita.

2 Tutkimuksen tavoite ja menetelmät

Halusin tehdä tämän tutkimuksen mahdollisimman ihmisläheisesti, sillä halusin saada aitoja reaktioita ja mielipiteitä tutkittavasta aiheesta. Tämä alkuperäinen suunnitelma ei kuitenkaan voinut onnistua maailmassa vallitsevien olosuhteiden johdosta. Tästä syystä kerron luvussa myös hieman taustatietoa tutkimuksen aikana riehuneesta maailmanlaajuisesta pandemiasta ja siitä miten kyseiset rajoitteet vaikuttivat tutkimuksen toteuttamiseen.

Tutkimuksen tavoitteena on saada perustavanlaatuinen käsitys pelien äänisuunnittelun takana olevasta psykologiasta ja äänien roolista osana pelikokemusta. Kuinka ääni ja musiikki vaikuttaa ihmiseen ja miten äänisuunnittelijat rakentavat tuotoksensa tämän vaikutuksen ympärille. Tutkimus antaa toivottavasti jatkoa ajatellen lukijalle ymmärryksen siitä, että kaikki pelin äänet ovat tarkkaan suunniteltuja ja niiden taustalla on aina ollut ajatus tunteesta ja reaktiosta joka äänen tulisi pelaajalle tuottaa. Varsinainen äänimaailman tekninen toteutus ja sen ymmärtäminen ei ole osa tämän tutkimuksen tavoitetta, vaikka sen teorioita sivutaankin hieman suunnittelun läpikäynnin ohessa.

Osana tutkimusta on myös ääninäyttelemine ja sen rooli ja tarpeellisuus osana äänimaailmaa. Ääninäyttelemine on osana tutkimusta vahvasti oman mielenkiintoni takia, sillä aioin alun perin tehdä aiheesta kokonaan erillisen tutkimuksen. Kuitenkin lähdeaineiston vähäisen määrän takia päätin sisällyttää sen osaksi tätä tutkimusta. Ääninäyttelemine on kuitenkin nykyään melko vakiintunut osa pelien äänimaailmaa.

Käytin tutkimuksen aineiston pohjana kvantitatiivista verkkokyselyä, mutta tutkimuksen painopiste on vahvasti kvalitatiivisen tutkimuksen raameissa. Kyselyn käyttäminen aineiston pohjana oli hieman pakotettu muutos pandemiarajoitteiden takia, sillä en pystynyt järjestämään havainnointipisteitä julkisiin tiloihin niin kuin olin alun perin ajatellut. Julkiset tilat olivat suurimmaksi osaksi kokonaan suljettuina ja julkiset kokoontumiset, joissa paikalla oli yli 10 ihmistä, olivat kiellettyjä. Tuin aineiston pohjana käytettyä kyselyä muutamalla asiantuntija haastattelulla ja kirjallisella aineistolla. Myös haastatteluiden järjestäminen etänä tuntui monelle olevan haaste. Olisin halunnut muutaman haastattelun lisää, mutta aikataulujen sopiminen osoittautui yllättävän hankalaksi.

2.1 COVID – 2019

Kuten jo hieman luvun kuvauksessa mainitsin, tämän tutkimuksen aikana maailmalla on riehunut COVID – 2019 niminen yleisvaarallinen tartuntatauti. Tauti levisi nopeasti pandemiaksi ja siihen on tähän mennessä kuollut yli 4,1 miljoonaa ihmistä ympäri maailman, ja Suomessa n. 950 ihmistä (Terveystieteiden ja hyvinvoinnin laitos 2021). Tauti alkoi 2019 joulukuussa Wuhan nimisessä kaupungissa Kiinassa ja se julistettiin maailmalaajuiseksi pandemiaksi jo maaliskuussa 2020. Tätä tautia kutsua maailmalla nimellä Coronavirus. Kyseinen tauti aiheuttaa vakavan hengitystieinfektion, joka on ollut erityisen vaarallinen vanhuksille, astmaatikkoille ja diabeetikoille. Tautiin on kuitenkin kuollut myös nuoria ja täysin perusterveitä ihmisiä.

Syy siihen miksi käyn tätä pandemiaa hieman läpi osana tutkimukseni alustusta, on se, että kyseisen pandemian mukanaan tuomat rajoitukset muuttivat radikaalisti alustavia suunnitelmiani. Pandemian nopean pysäyttämisen tai edes hidastamisen toivossa koko maailmassa tehtiin rankkoja sulkutoimia. Nämä sulkutoimet koskivat suurinta osaa julkisista tiloista, kuten kouluja, ravintoloita ja mitä tahansa joukkokokoonntumisia, joissa on paikalla yli 10 ihmistä. Kuitenkin moni maa teki myös täysin piittaamattomasti päätöksiä valtion talouden takia, joka johti taudin nopeaan leviämiseen ja miljoonien ihmisten menehtymiseen. Vuoden 2021 puolella aktiiviset pakotteet ovat olleet edelleen voimassa vielä elokuuhun asti, jonka vuoksi julkisilla paikoilla ei lain mukaan saisi olla yli 10 ihmisen ryppäitä ja kasvomaskeittaminen on pakollista käyttää taudin leviämisen hidastamiseksi.

Tutkimukseeni tämä vaikutti ratkaisevasti, sillä olin vuoden lopulla tehnyt toimintasuunnitelman vahvasti sen mukaan, että pandemian rajoituksia purettaisiin pikkuhiljaa ja muun muassa kouluja voitaisiin aukaista. Halusin tehdä tutkimukseni ihmisläheisesti ja saada aiheeseeni mahdollisimman aitoja reaktioita, tunteita, mielipiteitä ja kokemuksia. Olin jo sopinut muutaman tilan kanssa mahdollisista pop-up pisteistä, joissa voisin antaa paikalla olevien kokeilla tiettyjä pelikohtauksia ensin ilman ääniä ja sitten äänien kanssa. Ajatuksenani oli kerätä aineistoa muun muassa kauhupeleistä, seikkailupeleistä ja peleistä, joissa musiikki liittyy mekaniikkoihin. Tällä metodilla olisin saanut todella hyvää ja aitoa aineistoa kohdeyleisöltä, jonka mielipiteitä ja tunteita haluan tutkia käsitellessäni tutkimuksen aihetta.

Toinen ratkaiseva muutos liittyy pandemian takia tullessiin matkustuskieltoihin. Tietyillä alueilla, kuten Suomen tapauksessa Helsingissä on ollut huomattavasti suurempi määrä tartuntoja kuin muualla. Näille alueille matkustamista on rajoitettu huomattavasti. Helsingin osuus koko Suomen tartunnoista on kokonaiset 28,3 %. Osana tutkimustani halusin tehdä muutaman haastattelun alan ammattilaisten kanssa, ja käydä tekemässä paikan päällä teemahaastattelun, jonka kautta saisin mahdollisesti laajemmin materiaalia. Rajoitusten takia haastatteluiden tekeminen ja varsinkin aikatauluttaminen koettiin sekä minun että haastateltavien puolesta vaikeaksi.

Alkuperäisten suunnitelmieni pohjalta päädyin vallitsevan tilanteen takia verkkokyselyyn, jolla saisin tarvitsemani datan kerättyä. Kuitenkin tällä menetelmällä en saanut niin paljon aitoja kokemuksia ja mielipiteitä kuin olisin halunnut saada mahdollisilla pop-up pisteillä. Vaikka en saanut haluamaani ihmisläheistä keskustelua niin paljon kuin olisin halunnut, niin sain aitoja reaktioita ja tunteita kyselyn vastausten kautta tutkimukseni tueksi.

3 Äänen rooli peleissä

Tässä osiossa tarkastelen äänen roolia osana pelikokemusta, äänimaailman psykologiaa sekä lyhyesti ääninäyttelemisen roolia osana pelin äänimaailmaa. Varsinainen tekninen toteutus ja sen vaatimukset eivät ole varsinaisesti osa tätä tutkimusta, sillä tutkimus keskittyy ihmisten kokemuksiin ja tuntemuksiin aiheesta, mutta niitä tarkastellaan lyhyesti äänimaailman psykologian osuudessa.

3.1 Pelien äänimaailman kehittyminen

Varhaisimmat videopelit tuotettiin ilman ääntä, vaikka elokuvissa oli päästy käyttämään ääniä jo n. 50 vuotta. Vuonna 1972 kun Pong julkaistiin, saatiin kokea ensimmäistä kertaa aito äänitehoste pelissä. Tulevina vuosina äänen käyttöä jatkettiin ja jalostettiin myös ensimmäisessä pelihalli pelissä Gun Fight 1975, Atari 2600 laitteelle tehdyssä pelissä Combat 1977 ja tietenkin Space Invaders pelissä 1978. Pongissa ääntä käytettiin vain todella lyhyesti piippauksena antamaan pelaajalle informaatiota osumasta ja pallon pääsystä toisen päätyyn. Toisaalta jo 3 vuoden päästä tehdyssä Gun Fight pelissä luodin osuessa pelaajaan kuullaan jo parin sekunnin pituinen lyhyillä piippauksilla tehty musiikkipätkä Chopinin Funeral March sävellyksestä.

Space Invaders pelissä pari vuotta tästä eteenpäin hypättiin taas askeleita eteenpäin, tosi tässä tapauksessa hieman vahingossa. Space Invaders pelin taustalla olevana äänenä toimi hyvin yksinkertainen neljän nuotin loop. Mitä enemmän pelaaja ampui avaruusolioita alas, sitä nopeammaksi taustalla kuuluva ääni muuttui luoden pelaajalle samalla tunteen kiireestä (WIRED, 2017). Tämä ei alun perin ollut tarkoitus, vaan kyseessä oli ohjelmointi bugi. Kun pelaaja tuhosi aluksia, laitteiston kuormitus pieneni, jonka vuoksi peli pystyi toimimaan nopeammin. Näinkin aikaisessa vaiheessa siis jo oli luotu ääni, joka sopeutui vaikeusasteen mukaan ja joka oli interaktiivinen vaikkakin hieman vahingossa (Mosley & Dreyband 2020; Rowley, 2020)

1980 ja 1981 – luvulla tulleet Pacman, Frogger, Donkey Kong ja Galaga omasivat jo koko ajan pelin taustalla loopilla pyörivän taustamusiikin, interaktiivisia ääniä joihin pelaaja pystyi vaikuttamaan ja välianimaatioita, jolloin pelaaja ei voinut liikkua vaan ainoastaan katsoa ja kuunnella pelin etenemistä. Tähän aikaan loopilla oleva taustamusiikki oli niin uusi ilmiö, että se oli todella suuri osa pelaajan immersion rakentumista. Nykyään jos hyperrealistisen grafiikan omaavissa peleissä pyörii jatkuva taustamusiikki, niin se voi jopa vähentää pelaajan immersiota (Morton, 2005). 1983 Konamin

Gyruss pelissä 1983 käytettiin viittä erillistä äänisirua ja ylimääräistä prosessoria, jonka kanssa saatiin jälleen edistyneempi äänikokemus (Mosley & Dreyband 2020). 1980 – luvulla pelejä alettiin saamaan kotitalouksiin ja erillisiä konsoleita alkoi syntyään yksitellen. Ensimmäisiä kotitalouksien tietokoneita, Commodore 64 1982, Nintendo Entertainment System 1983 ja Commodore Amiga 1985.

Peliäänien kehittymisestä ei voi puhua ilman Nintendo Entertainment System (NES) konsolin mainitsemista, sillä tätä konsolia on myyty lähes 62 miljoonaa kappaletta ja se aloitti kulttuurisen ilmiön, joka sai pelialan kasvamaan seuraavina vuosina räjähdysmäisesti. NES konsoleissa oleva 5 kanavainen äänisiru laajensi äänimaailman tekijöiden mahdollisuuksia luoda uutta, joten konsoli oli myös edelläkävijä peliäänien historiassa. Konsolille tehdyt ikoniset äänimaailmat ovat vielä tänä päivänäkin monille äänisuunnittelijoille esimerkki siitä, miten pelaajan immersioon voidaan vaikuttaa äänillä ja miten hyvä äänimaailma luodaan (Uzer, 2021). Peliäänien kehityksen kulta-ajaksi voidaankin määrittää 1970 ja 1980 luvut, sillä näiden vuosikymmenten aikana saatiin nopeita ja todella suuria harppauksia tekniikassa ja toteutuksessa.

Lähempänä 1990 – lukua CD teknologia oli seuraava suuri kehitysaskel peliäänien historiassa. Omasta mielestäni tässä kohtaa pelien äänimaailma ajoi vahvasti grafiikan yli ainakin CD:n alkuaikoina, sillä äänimaailmoista saatiin pehmeä ja upean kuuloisia, vaikka grafiikka oli edelleen melko samanlainen kuin edellisissäkin peleissä. CD teknologian avulla peleihin saatiin dynaaminen ja interaktiivinen äänimaailma, jossa äänien ja musiikkiraitojen vaihdos kesken pelin tuntui paljon luonnollisemmalta kuin ennen (Mosley & Dreyband 2020).

LucasArts julkaisi monia pelejä, joissa pelaaja pystyi vaikuttamaan monella tavoin äänimaailman muutoksiin omalla toiminnallaan. Näissä 1990 luvun alun peleissä pelaajan immersioon saatiin jo niin suuri vaikutus pelikokonaisuudella, ettei äänimaailman muutosta välttämättä edes huomannut. Hyviä esimerkkejä näistä peleistä on Monkey Island pelisarja, sekä ensimmäiset peliadaptatit Indiana Jones peleistä. Vain noin viidessätoista vuodessa siirryttiin yksittäisistä piippauksista kokonaiisiin äänimaailmihin joihin pelaaja voi uppoutua. 1990 – luvun lopulla tulleissa Playstation ja N64 konsoleissa oli jo päästy tekemään 3D ympäristöjä ja kokonaisia äänimaailmoja, joissa pelaaja pystyi kuulemaan stereona äänen suunnan ja voimakkuuden riippuen siitä, kuinka kaukana ääni oli.

Pelin äänimaailman juuret tulevat vahvasti vanhemmasta viihteen muodosta, eli elokuvien äänimaailmasta. Tämä näkyy monina yhtäläisyyksinä äänen ja musiikin toteutuksessa, sillä pelin äänimaailma säilyttää tyypillisesti kaikki elokuvan äänimaailman piirteet (Collins 2008, 5–6) ja (Cohen 1999, 1–2). Molempien toteutuksien äänimaailmassa on tapauksia, joihin katsoja tai pelaaja ei voi vaikuttaa, vaan ne on luotu juuri kyseistä kohtaa varten luomaan tunnelmaa tai auttamaan tilanteen ymmärtämisessä. Elokuvassa äänimaailma on tiukasti lukittuna kuvattuun kohtaukseen ja sen editointiin. Tästä johtuen äänimaailma luodaan usein editoidun kohtauksen ympärille tai päinvastoin.

Peleissä kuitenkin jatkuva epävarmuus siitä, mitä pelaaja päättää tehdä seuraavaksi tekee sen, että äänimaailman on reagoitava reaaliajassa kaikkeen siihen mitä voi tapahtua (Uzer 2021; Collins 2008). Peleissä pelaajan on siis mahdollista päättää, minkälainen ääni kuuluu seuraavaksi riippuen siitä mitä hän päättää tehdä. Tätä elementtiä ei yleisesti ole elokuvissa, vaikka viime vuosina muun muassa Netflix on alkanutkin tehdä niin sanottuja interaktiivisia elokuvia.

3.2 Äänimaailman psykologiaa

Tässä osiossa tarkastelen tarkemmin pelin äänimaailman vaikutusta pelaajan kokemukseen kokonaisuutena sekä äänimaailman psykologiaa. Äänimaailman ja peliäänien psykologialla tarkoitetaan tässä tapauksessa, miten ja miksi audio voi vaikuttaa pelaajaan ja miten tätä informaatiota käytetään hyväksi ääniä luodessa. Tutustumme myös todella lyhyesti äänimaailman tekniseen puoleen äänimaailman rakentamisessa käytettyjen tekniikoiden kautta.

Peliäänit ovat olennainen osa pelejä siksi, että ne antavat ohjeita ja palautetta pelaajalle, auttavat tätä uppoutumaan pelin maailmaan ja tarjoavat viihdyttävämmän pelikokemuksen kokonaisuutena (Isaza 2010). Ääni vaikuttaa ihmisen mielialaan ja luo tunteita monien tiedostamattomien faktojen pohjalta (Louhivuori & Saarikallio, 2010. 259). Tunteet eivät ole sama asia kuin mieliala, sillä meillä on aina jokin mieliala, mutta emme aina tunne tunteita. Tunteet ovat ihmiselle biologisesti kehittynyt reagoititapa, joka on elintärkeä ihmisen selviytymiselle (Case & Day, 2017). Tästä syystä kaikki äänisuunnittelu perustuu pelaajan aisteihin ja niistä tuleviin reaktioihin (Ng & Nesbitt. 2013).

Verrattuna grafiikkaan ääniin reagointi on primitiivisempää ja vaistonvaraisempaa. Näkevä ihminen kasvaa koko elämänsä vahvasti visuaalisessa maailmassa, jossa visuaalisiin ärsykkeisiin opitaan reagoimaan osana kasvua. Mitä tahansa teetkin saat sadoista eri lähteistä visuaalista informaatiota.

Saat myös ääni ärsykkeistä sadoista lähteistä, mutta nämä lähteet ovat usein epämiellyttäviä. Pelkästään matkalla töihin voit kuulla poliisiauton sireenin, työmaakoneiden huudon jne. Tällaisiin ärsykkeisiin ihmisen korva niin sanotusti turtuu ja meistä tulee hyvin tiedostamattomia kyseisten äänien kanssa. Tämä johtuu osittain siitä, että toisin kuin näköä kuuloa ei voi kääntää fyysisesti ”pois päältä”. Voit laittaa silmät kiinni poistaaksesi visuaalisten ärsykkeiden ähkyn, mutta ilman apuvälineitä et voi estää äänien kuulemista. Ihminen kuulee kaiken koko ajan (Leeder, 2019).

Ääneen reagointi tulee yleisesti ihmisellä melko tiedostamattomasti. Kun kuulet takanasi vaikkapa lautasen rikkoutuvan kovaäänisesti maahan, niin kroppasi reagoi tiedostamattomasti ääneen kääntymällä ääntä kohti. Tiedostamattomat reaktiot vaikuttavat käyttäytymiseen, mielialaan, tunteisiin ja jopa fyysisesti kehomme toimintaan. Jos kuulet henkilön äänen, jota rakastat syvästi, elimistösi alkaa reagoi hormonaalisesti (Leeder, 2019). Jos taas kuulet äänen, joka sinua pelottaa, tunnet olosi stressaantuneeksi, joka taas vastavuoroisesti vaikuttaa immuunijärjestelmääsi. Molemmissa näistä tapauksista äänet vaikuttavat hengitystiheyteesi (Erkkilä, 1995).

Vaikka ääni voi tuoda ihmiselle tunteita ja muuttaa mielialaa, niin sen on todella vaikea luoda yksin kontekstia mahdolliseen tilanteeseen. Synkkä musiikki ilman sanoituksia voi luoda synkkää tunnelmaa, mutta ei kertoa varsinaisesti tarinaa yksin. Tästä syystä ääniä käytetään tukemaan pelien maailmaa ja vahvistamaan pelaajan kokemusta tunnelman avulla. Sama toimii myös toisinpäin, vaikkakin pelkällä kuvalla voidaan kertoa hieman selkeämmin tarinaa, niin äänimaailma luo tarinaan enemmän tunnetta ja kontekstia (Newman & Johnson. 2016). Sama ääni tukemassa eri kontekstia voi kuitenkin tuoda pintaan aivan erilaisia tunteita.

Pelikokemuksen aikana hetki, jossa päähahmo on vaarallisessa tilanteessa ja taustalla alkaa kuulua kauhun tai pelon tunnetta herättävä musiikki saa pelaajan reagoimaan yleensä äänisuunnittelun mukaisilla toiminnoilla varsinkin ensimmäisellä pelikerralla, koska pelaaja ei tiedä mitä on tapahtumassa. Pelaaja saattaa myös jakaa tunteen pelosta, sillä pitkä pelin aikana on kehittynyt tunneside pelattavaan hahmoon. Kuitenkin jos täysin sama musiikki kuuluu, kun pelin antagonistin on pelottavassa tilanteessa, niin pelaajan tunne on yleensä täysin erilainen. Antagonistin ahdinko ei herätä pelaajassa a tai huolta vaan mahdollisesti onnea ja ylpeyttä tai jotain muuta täysin päinvastaista, koska paha saa niin sanotusti palkkansa. Konteksti siis määrittelee, millaisena sama ääni nähdään eri skenaarioissa (Nardella, 2016; Carr 2020)

Tunnelmaa luodaan peleissä yleisesti äänimaailman lisäksi grafiikalla, joten lopullisen toteutuksen kannalta on elintärkeää, että nämä kaksi osa-aluetta ovat yhteensopivia. Yhteensopivat ääni ja grafiikka luovat pelaajalle halutun tunnetilan eri tilanteissa ja viestii mahdollisimman selkeästi millaisesta pelistä, on kyse. Vastaavasti täysin päinvastaiset ääni ja grafiikka saavat saada pelaajalle hämmentyneen ja ehkä jopa pettyneen olon, sillä pelissä tarkoitetun tunnelman ja pelikokemuksen voi pilata sekunneissa. Johtava äänisuunnittelija Rob Carr kertoo luennollaan, että hyvin suunniteltu äänimaailma jää usein huomioimatta, mutta huonosti suunniteltu huomataan heti. (Carr 2020).

Olisin halunnut tehdä niin sanottuja pop-up pisteitä, joissa ihmiset olisivat päässeet kokeilemaan samaa pelipätkää sekä äänien kanssa, että ilman niitä. Tämä olisi antanut minulle aitoja tunteita ja reaktioita, joista olisin saanut korvaamatonta materiaalia tähän osioon. Korvaavassa kyselyssä kävi kuitenkin myös vahvasti ilmi se, että nostalgia ja hyvät muistot tietystä tilanteesta, jossa musiikki tai ääni on ollut osana, sai vielä vuosienkin päästä aikaan saman hyvän mielen tunteen osana nostalgiaa. Tutkimusten mukaan suuri osa ihmisistä kokee nostalgiaa kohdatessaan vaikeita elämäntilanteita, kuten arkeen vaikuttavia huolenaiheita. Tämä viittaa siihen, että niin sanottujen vanhojen hyvien aikojen ja kokemusten ajatteleminen ongelmien hetkellä auttaa ihmistä selviämään nykyisistä vaikeuksista (Cohut, 2021). Kuitenkin sama huomio nousi ilmi myös päinvastoin. Ääni tai musiikki, joka oli ollut osana turhauttavaa tai huonoa kokemusta, sai kyseisen reaktion aikaan pelkästään kyseistä audio pätkää muistelemalla. Tätä kyselyn huomiota tukee vahvasti myös Powell (Powell 2016, 29–31) ja Levitin (Levitin 2010, 169–170) jotka toteavat, että kun ihminen kokee tunteita niin tunteet tuovat ihmisen kehossa tiedostamattomia fyysisiä reaktioita.

Ihminen tekee päätöksiä monen eri asian summana, mutta todella massiivinen vaikutus päätöksentekoomme on perusaisteihimme vaikuttavilla ärsykkeillä. Näihin ihmiselle luontaisesti tuleviin päätöksiin ja tunteisiin eri tilanteissa pyritään vaikuttamaan pelin äänimaailmalla jokaisessa tilanteessa. Tämä kattaa myös mahdollisen äänettömyyden, jota käytetään useasti tuomaan tilanteeseen tietynlainen tunnelma. Esimerkiksi kun pelaajalla on ollut uhkaava tilanne ja musiikki on ollut melko mahtipontista ja nopeatempoista, niin pelaaja tunteet ja ajattelu muuttuvat radikaalisti, jos tilanteen keskellä tuleekin yhtäkkiä täysi hiljaisuus (Gibbons & Lerner, 2014. 122–124)? Pelit, niin kuin elokuvatkin suunnitellaan äänimaailmallisesti aina. Jokainen tilanne käydään läpi sen mukaan mitä katsojalle/pelaajalle halutaan viestittää tai kertoa, millainen tunnelma tilanteessa on ja millaisia uskottavuutta tuovia pienempiä ääniä tilanne vaatii.

Pelien äänimaailmat voidaan jakaa sekä tyyppin että toiminnallisuuden mukaan kahteen osaan. Ensiksi tyyppin mukaan jaettuna audio voidaan jakaa diegeettisiin ja ei diegeettisiin ääniin (Carr 2020). Diegeettinen ääni on niin sanottu todellinen ääni, eli ääni, joka kuuluu jostain realistisesta äänilähteestä kohtauksessa. Diegeettiset äänet ovat ääniä, joita elokuvan tai pelin hahmot kuulevat tilanteessa, jossa ovat. Äänen lähteen ei tarvitse näkyä ruudulla, kunhan sen lähde on osa kyseistä kohtauksista. Tästä esimerkkinä vaikkapa, jos kohtauksessa oleva henkilö katsoo televisiota, josta kuuluu ohjelman ääni, tai jos henkilö ajaa pyörää ja kumin puhkeamisesta kuuluu poksahtus.

Ei diegeettinen ääni on sen sijaan niin sanottu kommentointi ääni. Ei diegeettinen ääni on ääni, jota kohtauksen henkilöhahmot eivät voi kuulla eikä se kuulu mistään lähteestä varsinaisessa kohtauksessa. Elokuviissa tästä hyvänä esimerkkinä on vaikkapa elokuvan teemamusiikki, joka soi taustalla, sillä kukaan muun muassa Titanic elokuvassa oleva henkilöahmo ei kuule Celine Dionin laulavan elokuvan My Heart Will Go On kappaletta, vaan kyseessä on taustääni elokuvan katsojalle. Peleissä ei diegeettisiä ääniä on yleisesti usein taustalla, sillä eri alueilla ja tilanteilla on usein omat taustamusiikkinsa. Sekä elokuvissa ja peleissä on usein myös kertojan ääni, joka selittää taustaa katsojalle tai pelaajalle. Tämä on myös oiva esimerkki ei diegeettisestä äänestä.

Näitä ääni tyyppejä on myös tietenkin mahdollista käyttää yhtä aikaa ja jopa leikkiä niiden sekoittamisen ajatuksella. Yhtä aikaa käytettynä peleissä on usein mm. taustamusiikki ja kertojan ääni, jotka ovat molemmat oleellinen osa tilannetta ja kuuluvat samanaikaisesti. Näiden kahden sekoittamisesta hyvänä esimerkkinä on oma henkilökohtainen suosikkini The Legend of Zelda: Ocarina of Time, joka julkaistiin vuonna 1998 Nintendo 64 konsolille. Tässä kyseisessä Zelda julkaisussa on Kokiri Forest niminen alue, jossa soi koko ajan taustalla ei diegeettinen taustamusiikki kyseiselle alueelle. Kun pelaaja aloittaa pelin on automaattinen oletus, että tämä on taustamusiikkia, jota pelin päähahmo Link ei kuule. Kuitenkin kun aluetta tutkii hieman enemmän, löytyy labyrintin takaa hahmo, joka soittaa kyseistä melodiaa. Kyseisessä tilanteessa taustamusiikista, joka on pelaajan silmissä alusta asti ollut ei diegeettinen ääni, muuttuu diegeettinen ääneksi, jonka myös pelin hahmo voi kuulla ja sillä on todellinen lähde pelin maailmassa.

Edellisissä esimerkeissä nähty dynaaminen ja interaktiivinen audio, jossa pelaaja voi päättää mikä ääni kuullaan seuraavaksi, on suurin ero pelien äänimaailman ja elokuvien äänimaailman välillä. Elokuviissa audio on lineaarisesti pisteestä A pisteeseen B, kun taas peleissä äänien on oltava jatkuvassa

valmiudessa siihen mitä pelaaja tekee (Carr 2020) ja (Collins 2008, 125–126). Toiseksi toiminnallisuuden mukaan äänet voidaan jakaa ohjeistaviin ja informatiivisiin ääniin. Ohjeistavien äänien tarkoituksena on auttaa pelaajaa kertomalla mitä pelaajan tulee tehdä tai minne kuuluu mennä juuri tässä kyseisessä tilanteessa. Nämä äänet ovat yleensä diegeettisiä ääniä, jotka siis kuuluvat jostakin fyysisestä äänilähteestä pelimaailmassa. Ohjeistavat äänet pyrkivät ohjaamaan pelaajan päätöksentekoa antamalla vinkkejä etenemiseen. Tällaisia ääniä ovat esimerkiksi pelihahmo, joka kertoo pelaajalle mistä sinun pitää etsiä tarvitsemaasi tavaraa, tai ääni radiopuhelimessa, joka kertoo pelaajalle kesken sotapelin, että joukkueesi on menettänyt tukikohdan (Carr, 2020).

Informatiiviset äänet informoivat pelaajaa ympärillä tapahtuvista asioista. Näitä ääniä on kaikkialla, sillä ne ovat paras mahdollinen työkalu luomaan tunnelmaa ja realistisuutta. Esimerkkejä äänistä voi olla vaikkapa auton tööttäys, jonka kuulet takaa, luodin ääni, joka osuu viereesi tai ajastimen nopeutuva tahti, kun aika on loppumassa. Nämä äänet antavat pelaajalle informaatiota, jota ilman hänen olisi todella vaikea tehdä onnistuneita päätöksiä. Arkielämässä näistä kahdesta toiminnallisuudesta voidaan käyttää esimerkkinä vaikkapa junamatkaa. Kuuluttajan ääni, joka kertoo sinulle seuraavan aseman ja aikataulun on ohjeistava ääni sillä, se kertoo sinulle missä kohtaa sinun tulee jäädä pois ja mihin aikaan. Kanssamatkustajien hälinä sen sijaan on informatiivinen ääni, sillä se ei ohjeista sinua vaan informoi sinua siitä, että takanasi istuu joku.

3.3 Ääninäyttelemisen osana äänimaailmaa

Viimeisen kolmenkymmenen vuoden aikana pelien äänimaailma on ottanut jättimäisiä harppauksia eteenpäin. Kun pelit tulivat, tekniset rajoitteet pakottivat sen, että ääninä voitiin käyttää vain lyhyitä piippauksia eikä ääninäyttelemistä siis juuri ollut. Muutamia aikaisimpia yrityksiä aikaiselle ääninäyttelemiselle oli 1980 – luvun Berzerk ja 1981 – Castle Wolfenstein peleissä. Tekniikan takia kuitenkin näiden äänien lisääminen peliin oli äärettömän kallista, Berzerkin teknisissä tiedoissa on annettu lausunto, jonka mukaan jokaisen sanan lisääminen peliin maksoi yhtiölle n. 1000 dollaria ja ääni piti koodata laitteelle sopivaksi (International Arcade Museum 2000). Englanninkielisessä versiossa oli 30 sanan sanasto. Luontaisesti monella yrityksellä ei ollut käytössään tällaisia varoja asetettavaksi näin uuteen ilmiöön, joten ääninäyttele jätettiin tässä vaiheessa pois lähes aina.

Ensimmäisiä pelejä, jossa käytettiin alkuperäistä muokkaamatonta ääninäyttelijän ääntä, oli 1983 Dragon's Lair. Peli oli entisen Disney animaattorin luoma ja animoitu seikkailu, jossa pelaajan tuli

reagoida visuaalisiin vinkkeihin oikein päähahmon matkatessa eteenpäin. Et siis varsinaisesti itse liikuttanut hahmoa, vaan painoit nappia, jonka mukaan päähahmona toiminut ritari teki valinnan ja jatkoi matkaa itse. Dragon's Lair oli siis ensimmäisiä peli, joka käytti reaktiohaasteita eli QTE konseptia. Koko peli oli enemmän elokuvallinen kuin varsinainen peli, mutta pelaajan piti reagoida nopeasti tapahtuviin tilanteisiin, vaikka ei itse kontrolloinutkaan kaikkia päähahmon liikkeitä. Kuitenkin näin aikaisessa vaiheessa pelille äänet näyttelivät ohjelmoijat ja animaattorit eivätkä varsinaiset ääninäyttelijät. Vuosien varrella peleihin alkoi kehittyä enemmän tarinaa, dialogia ja pituutta, joka taas toi peleihin koko ajan enemmän ääninäyttelemistä ja äänimaailman kehittymistä.

1980- luvulla suurin osa äänistä oli kuitenkin vain piippauksia, 1990-luvulla päästiin kokeilemaan jo kunnan ääninäyttelemistä osana äänimaailmaa, mutta tämän vuosikymmenen peleissä oli kenties historian huonoimpia ja surullisen kuuluisimpia suorituksia. 1996 julkaistu Resident Evil, joka on jättimäisen pelisarjan ensimmäinen osa, kuuluu tunnetuimpiin julkaisuihin huonon ääninäyttelemisen näkökulmasta. Vielä n. 25 vuotta julkaisun jälkeen pelaajat mainitsevat yksinomaan tämän pelisarjan huonoimpana ääninäyttelemisen kokemuksenaan.

Tämä kävi vahvasti ilmi myös tekemässäni kyselyssä, jossa huonona roolisuorituksena tämä peli mainittiin eniten. Toisena 1990- luvun surullisen kuuluisana tuotoksena voisi mainita 1997 tehdyn Castlevania – Symphony of the Night pelin. Tämän pelin ääninäytteleminen nousi esiin tehdessäni verkotutkimusta mieleenpainuvista ääninäyttelemisen suorituksista. Muutamina harvinaisina hyvinä ääninäyttelemisen suorituksina 90-luvulta mainittiin mm. Day of the Tentacle 1993 ja Full Throttle 1995. Miksi 90 – luvun pelien ääninäytteleminen sitten oli niin huonosti tehtyä, vaikka animaatioiden ääninäytteleminen elokuvateollisuudessa koetaan historian parhaana ääninäyttelemisen aikana?

Ääninäytteleminen ajateltiin myös hyvin pitkälle asiana, johon on turha sijoittaa rahaa tai aikaa, sillä pelejä oli tehty jo melko pitkään ilman puhetta. Miksi sijoittaa lisää pääomaa johonkin, mistä on saatu tehtyä menestystarinoita ilman kyseistä toimintoa? Tämä taas sai aikaan sen, että budjetista ei riittänyt varsinaisten ääninäyttelijöiden palkkaamiseen ja animaattoreiden ja ohjelmoijien tuli saada äänet tehtyä itse. Yleisesti ääninäyttelijälle ei annettu kokonaiskuvaa vaan pelkästään repliikit erillisinä nauhoitettavaksi.

Dialogia ei myöskään yleisesti nauhoitettu yhdessä, vaan hahmojen repliikit käytiin läpi henkilö kerrallaan. Kaikki nämä asiat yhteenlaskettuna sai aikaan kaoottisen sekasotkun repliikkejä, jotka yhä pelien lopullisissa versioissa kuulostavat aivan kammottavilta verrattuna saman ajan animaatio elokuvaan. Sekä kyselyssä että verkon foorumeilla mainittiin useasti, että edellä mainittujen pelien huono ääninäyttelemisen ei kuitenkaan pilannut pelikokemusta samalla tavalla kuin nykyään. Tämä saattaa johtua siitä, että 1990 – luvulla ääninäyttelemisen oli vielä todella uusi ilmiö peliteollisuudessa, ja pelkästään puheen kuuluminen näyttöltä saattoi tuntua ihmeelliseltä. Nykyään tilanne on tietenkin huomattavasti muuttunut, ja ääninäyttelemisen laatu saattaa kenties helpommin pilata kokonaan hyvän pelikokemuksen, sillä odotukset laadusta ovat huomattavasti korkeammat.

Kyselyssäni kävi ilmi, että vaikka 87 % vastanneista kokee ääninäyttelemisen pelikokemusta tukevana elementtinä. Kuitenkin vastauksista kävi myös ilmi, että hyvä ääninäyttelemisen ei voi pelastaa huonoa pelikokemusta, mutta huono ääninäyttelemisen voi pilata hyvän pelikokemuksen. Moni vastaaja kertoi myös huonon ääninäyttelemisen pilaavan tilanteeseen tarkoitetun tunnelman. Esimerkiksi jos tilanne on vakava ja muu äänimaailma luo synkkää tunnelmaa, niin huono ääninäyttelemisen vie tunnelman täysin toiseen suuntaan. Edellä mainittu Castlevania on tästä erinomainen esimerkki, sillä viimeisen taistelun kohdalla päähahmo Alucardin ja antagonistin Draculan dialogi herättää pelaajassa enemmän hilpeyttä ja naurua kuin vakavaa viimeisen taistelun henkeä. Samoin kuin äänimaailma luomisessa, ääninäyttelemisessä konteksti on äärettömän tärkeää.

Tutkimuksen tässä osassa hyödynnän hieman myös empiirisen tutkimuksen piirteitä. Empiirinen tutkimus on kokemusperäistä ja se perustuu aiheen havainnointiin ja omakohtaiseen kokemukseen. Yhtenä suurimmista haaveistani oli päästä kokeilemaan ääninäyttelemistä tai dubbaamista käytännössä ja sain tämän kunnian noin puoli vuotta ennen tutkimuksen aloittamista. Pääsin kokeilemaan ääninäyttelemistä käytännössä osana tulevaa lastenpeliä. Ensikertalaisena tilanne tuntui hieman absurdilta, sillä tiedän miten tärkeä pelin äänimaailma, on osana kokonaiskuvaa ja yleistä pelikokemusta. Muistan myös omasta lapsuudestani muun muassa Alkupallo pelisarjan äänien olleen kankeita ja teennäisiä, ja pelkäsin omien tuloksieni päätyvän samaan jamaan.

Äänitystilanteessa minulle annettiin kuvaus hahmosta, mielialasta ja tunteesta, jolla repliikki tulee sanoa sekä tietenkin monta sivua repliikkejä. Haastavinta koko kokemuksessa oli se, että sain luoda

oman ääneni yli kymmenelle eri hahmolle. Haastavinta tämä oli siksi, että minun tuli luoda kymmenen lähes täysin erilaista ääntä tai puhetapaa, jotka eivät saisi mennä sekaisin keskenään peliä pelatessa. Suuremmissa kokonaisuuksissa jokaisella ääninäyttelijällä olisi yksi hahmo tai joissain tapauksissa muutamia, joilla olisi vähemmän repliikkejä.

Omassa tilanteessani hahmoja oli yli kymmenen ja ainakin neljällä näistä hahmoista oli monta kymmentä repliikkiä. Tämä äänitystilanne tuli vahvasti mieleen, kun keskustelin haastatteluissani ääninäyttelemisen kehittymisestä. Pitkän aikaa ennen ääninäyttelemisen vakiintumista pelikehityksessä, yrityksillä ei ollut varattua budjettia ääninäyttelemiseen. Tämän vuoksi monet aikaisemmissa peleissä ääninäyttelijöinä ovat toimineet ohjelmoijat, animaattorit, tuottajat jne.

Tilanteessa muutamien äänien tuottaminen oli todella vaikeaa, sillä vaikka sain kuvauksen hahmosta ja tilanteesta niin en ollut nähnyt varsinaisia tilanteita ja kuvia hahmoista ennen nauhoitusta. Kun sain nähdä pelissä tapahtuvia tilanteita ja grafiikkaa kyseisistä hahmoista, sain ääniä aikaiseksi paljon varmemmin ja nopeammin. Tämä tukee sekä haastatteluissa ja kirjallisuudessa mainittua kontekstin tärkeyttä osana prosessia ja kokonaisuutta. Äänimaailma on tukemassa kokonaisuutta, mutta konteksti on tärkein elementti hyvän äänen luomiseksi. Äänimaailma voi muuttaa täysin kontekstia, ellei sitä luoda valmiin kontekstin ympärille tarkasti (Carr, 2020; Uzer 2021; Wired, 2017).

Kokemuksena tämä oli opettava, sillä sain huomata, miten paljon vaikeampaa ääninäytteleminen on verrattain tavalliseen näyttelemiseen. Äänityksen aikana oli todella hankalaa pitää sama ääni monen repliikin ajan, varsinkin jos pidimme taukoja saman hahmon repliikkien välissä. Elämme myös vahvasti visuaalisessa yhteiskunnassa, jossa visuaaliset ärsykkeet aiheuttavat reaktioita mielialassa ja käyttäytymisessä (Uzer 2021). Juuri tämän takia ääninäytteleminen tuntui todella paljon vaikeammalta, sillä et voi luoda tunnetta näyttelyyn visuaalisesti ilmeillä tai eleillä vaan sinun tulee saada tunne aikaiseksi pelkällä äänellä ja sen muokkaamisella (PerformerLife 2021). Jokainen meistä osaa varmasti luonnehtia millainen oma ääni on vihaisena tai surullisena, mutta vaikkapa ranskalaisella aksentilla puhuvan vastakkaista sukupuolta olevan hahmon vihan tunne on todennäköisesti paljon vaikeampi toteuttaa.

Kokonaisuutena ymmärrän paljon paremmin, miksi pienemmät studiot tekevät pelejä yhä ilman ääninäyttelemistä. Prosessi vaatii aikaa, täydellisesti rooliin sopivan äänen, jotta toteutus toimii sekä

tietenkin pääomaa pitkän prosessin ylläpitämiseen. Joudut yleisesti palkkaamaan näyttelijän projektin ulkopuolelta, jolla ei ole mitään ymmärrystä projektista tai siitä millainen hahmon kuuluisi olla. Tämän vuoksi ääninäyttelemine on ammattilaisten työtä, sillä amatöörille tehtävä tuntuu äärettömän haastavalta, tai ainakin näin kävi minulle.

Pelien äänimaailma ei siis vaadi ääninäyttelemistä vaan loistavia toteutuksia saadaan aikaan myös ilman, mutta hyvin tehty ääninäyttelemisen suoritus luo todella vahvan immersion pelikokemukseen. Tämä on totta varsinkin silloin kun peliä osana oleva hahmo on jo alun perin tunnettu ja hahmon ääni on vakinaistunut vuosien aikana kertyneistä projekteista. Esimerkiksi Batman Arkham pelisarjoissa vakiintuneet Batmanin synkkä ääni ja Jokerin hulluus ovat monelle tuttuja jo lapsuusvuosilta ja niiden kuuleminen osana onnistunutta pelikokemusta saa pelaajalle nostalgisen hyvän olon tunteen. Tämä näkyy välillä jopa julkisuudessa silloin, kun jokin pitkään vakinaistunut ääni aiotaan.

4 Tutkimus

Tässä tutkimuksessa on käytetty kvalitatiivista menetelmää, eli laadullista tutkimusta. Laadullista tutkimusta käytetään yleisesti silloin, kun halutaan ymmärtää syvällisemmin tutkittavaa asiaa tai ilmiötä. Tämä edellyttää mahdollisimman ihmisläheistä tutkimusotetta, sillä ilmiötä tutkitaan ihmisten kokemusten ja tunteiden pohjalta. Tämän tutkimuksen aikana pyritään siis laadullisten tutkimusmenetelmien avulla ymmärtämään syvällisemmin peliäänien funktiota ja psykologiaa.

Aineistoa keräsin tutkimukseen jo tehdyistä tutkimuksista sekä verkon, että kirjallisuuden kautta. Pyrin olemaan kriittinen lähteideni luotettavuuden arvioinnissa ja arvioin jokaisen lähteen ajankohittaisuuden tarkasti. Keräsin aineistoa myös lyhyehköllä verkkokyselyllä, jota päädyin käyttämään pakotteiden takia pop-up pisteiden sijasta. Verkkokysely on yleisesti kvantitatiivisen menetelmän, eli määrällisen tutkimuksen työkalu, mutta koin saaneeni paljon aitoja kokemuksia tarkoin pohdituista kysymyksistäni. Kysely kattoi myös reaktion tiettyyn pelivideo pätkään, jonka kautta sain etänä kerättyä myös tunne skaalaa vastanneilta ja tämän kautta tehtyä johtopäätöksiä. Viimeisenä aineistonkeruu menetelmänä olivat haastattelut, joiden on tarkoitus tukea tutkimusta ammattilaisten näkökulmien kautta. Haastateltavinani olivat pitkää peliäänien kanssa töitä tehnyt alan ammattilainen ja monia pelejä ja elokuvia ääninäytellyt dubbaaja. Pienenä osana on myös oma empiirinen kokemukseni ääninäyttelemis työstä, jota pääsin tekemään hieman ennen tutkimuksen aloittamista.

4.1 Kysely

Tein verkkokyselyn osana tutkimustani korvaavana tiedon lähteenä pop-up peli pisteille, joita olin suunnitellut alun perin. Verkkokysely on tehokas tapa saada laaja otanta vastauksia aiheesta, joka kiinnostaa vastaajaa. Jos kyselyn aihe ei herätä vastaajassa mielenkiintoa, vastauksia ei joko anneta, tai ne annetaan hätiköiden, jolloin saatu data ei ole aitoa (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 200–204). Verkkokyselyllä parhaan tuloksen saavuttamiseksi kyselyn tulee olla tarpeeksi lyhyt, että vastaajalla säilyy mielenkiinto vastata kysymyksiin vakavasti loppuun asti, sekä tietenkin siisti ja selkeä niin että virhemarginaali vastauksien kanssa olisi mahdollisimman pieni. Kysymysten tulee olla helpposti ymmärrettäviä, lyhyitä ja mahdollisimman yksiselitteisiä, jotta vastaaja saa vastattua rehellisen mielipiteensä.

Valmiita vastausvaihtoehtoja on hyvä käyttää, kun halutaan tilastollista tietoa asiasta, joka ei ole mielipide kysymys, kuten tämän kyselyn tapauksessa pelaajan pelitottumuksista. Valmiiden vastausvaihtoehtojen ohella oli mahdollista valita ”muu” kohta, johon sai itse kirjoittaa oman vastauksensa, sillä kaikilla vastaajilla ei välttämättä ole mielipidettä tai halua vastata jokaiseen kysymykseen (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 203).

Kyselyyn vastattiin anonymisti, jotta saataisiin mahdollisimman laaja otanta, sillä vastausten määrä saattaa pienentyä merkittävästi, jos vastaajalta kysytään liikaa henkilökohtaisia tietoja. Kyselyä testattiin ennen varsinaista levittämistä 20 henkilön otannalla ja tehtiin muokkauksia palautteesta saatujen ehdotusten perusteella. Parannusehdotuksissa ehdotettiin myös muutamia uusia kysymyksiä, joita voitaisiin lisätä, mutta nämä karsittiin pois, jotta kysely saadaan pidettyä tarpeeksi lyhyenä. Lisäksi näistä kysymyksistä ei olisi välttämättä saatu sellaista dataa, joka olisi ollut tarpeellista lopputuloksen kannalta.

Pyrin luomaan kysymyspatteristoni sellaiseksi, ettei väärinymmärryksiä syntyisi ja että jokainen pysyisi vastaamaan kaikkiin kysymyksiin oman kokemuksensa mukaisesti. Kysymyspatteristossa pyrittiin myös olemaan johdattelematta vastaajaa mihinkään tiettyyn suuntaan. Kyselyn vastausten perusteella kysymyksiä olisi vielä voinut parantaa, jotta väärinymmärryksiä ei olisi syntynyt ollenkaan, sillä 1,5 % vastaajista vastasi erääseen tiettyyn kysymykseen, etteivät ymmärtäneet kysymystä. Kuitenkin näin pienen prosentin virhemarginaali on vielä hyväksyttävä eikä vaikuta suuresti kyselyn luottamukseen osana kokonaiskuvaa. Virhemarginaaliksi kyselystä merkattiin kokonaisuudessaan 2 % eli 4 vastaajaa, sillä näissä neljässä vastauksessa oleva data ei ollut kyselyn tarkoituksen mukaista. Vastaukset olivat tehty joko vitsinä tai sitten ilman minkäänlaista pohdintaa

Kyselyyn vastasi 196 henkilöä, joista suurin osa suurin osa oli miehiä 78,6 % ja iältään 21–40-vuotiaita 91,8 %. Kyselyn kohderyhmänä olivat kaikki, jotka pelaavat pelejä osana arkeaan. Lähdin levittämään kyselyä kaikkialla, missä se oli hyväksyttävää, jotta saisin mahdollisimman laajan otannan vastauksia haluamiini kysymyksiin. Verkkokyselyä jaettiin verkossa parin viikon välein noin 4 kuukauden ajan. Kysymyspatteriston tarkoituksena oli saada tietoa pelaajien pelitottumuksista ja erityisesti äänien osuudesta pelaamiskokemukseen.

Kyselyssä käytiin läpi millä laitteilla vastaaja pelaa, ja millä näistä laitteista vastaaja pitää ääniä päällä pelatessaan. Lisäksi vielä kysyttiin syitä mahdollisesti siihen, miksi laitetta käytetään yleisesti äänettömällä. Tietokoneella pelasi vastaajista 80,6 %, konsolilla 67,9 % ja mobiililla 44,9 %. 99 % Tietokone ja konsolipelaajista vastasi pitävänsä ääniä päällä pelatessaan, mutta mobiilipelaajista ääniä päällä pitää yleisesti vain 28 %. Tämän luullaan useasti johtuvan ainoastaan siitä, että mobiililaitteilla pelataan usein muualla kuin kotona.

Tietokone ja konsolipelaajien äänet häiritsevät vain oman kodin asukkaita, kun taas julkisella paikalla mobiilipelejä pelatessa ei halua häiritä muita. Kuitenkin kyselyyn vastanneista noin puolet kertoi syyn olevan se, että äänimaailmaan ei ollut nähty vaivaa, se koettiin ärsyttävänä tai että äänillä ei ole mitään väliä pelattavuuden kannalta. Äänimaailmaan ei nähdä monissa mobiilipeleissä vaivaa ehkä juuri siksi, että yritykset tietävät suuren osan pitävän ääniä poissa pelatessaan. Kuitenkin päätös on ymmärrettävä, sillä mobiililla äänimaailmaan tukeutuminen saattaa olla huono päätös. Koska moni ei pidä ääniään päällä pelatessaan, peliä kehittäessä äänimaailmaa ei voi suunnitella siten, että suurin osa informaatiosta pelaajan auttamiseksi tulisi äänien kautta (Uzer, 2021).

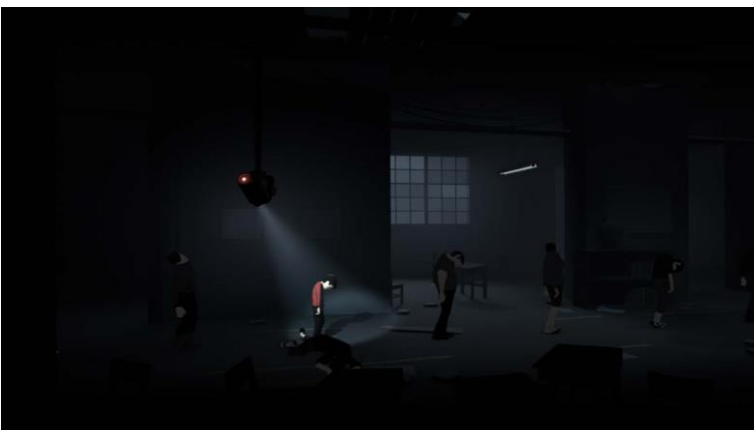
Kysyin myös ensimmäisenä mieleen tulevaa peliääntä, sillä halusin saada informaatiota siitä millainen ääni jää ihmisille parhaiten mieleen ja mistä syystä? Onko äänestä oleva mielikuva myönteinen vai kielteinen? Onko mainittava ääni vastattu muistojen takia vai jostain muusta syystä? Kyselyn kautta suurimmaksi syyksi tietyn äänen mainitsemiseen nousi nostalgian tunne ja monet sadat tunnit, jolloin ääntä oli kuunneltu. Tämän vastauksen antoi 49 % vastaajista. Nostalgian kautta koetut äänet muistettiin positiivisina jokaisessa vastauksessa. Toiseksi suurimpana syynä koettiin äänen tämänhetkinen rooli osana arkea tai viimeaikainen kokemus ääntä kuunnellessa. Tämän vastauksen antoi 36 % vastaajista. Kuitenkin näiden vastaajien kesken 17 % koki äänen olevan huonosti tehty tai ärsyttävä.

Osana kyselyäni halusin saada myös aitoja reaktioita oikeaan pelitilanteeseen, vaikka en päässyt niitä livenä keräämäänkään. Kysely sisälsi siis pienen videopätkän Inside pelistä, jossa pelaaja kulkee jonossa, jota tarkkailevat vartijat ja koirat sen varalta, että tapahtuu jotain epäilyttävää. Pätkä tuli katsoa ensin ilman ääniä ja sitten äänet päällä ja vastata tämän mukaan kysymyksiin. Pelin animaatiotyylillä ja hahmojen luontainen liikkuminen vaikuttaa jopa hieman koomiselta ilman ääniä. Kuitenkin kun näytetyn videopätkän äänimaailmana on sydämen syke, koiran murina ja ei mitään muita

ääniä, niin pelaajalla tulee tietty tunne tilanteesta, joka saattaa olla hyvin erilainen äänien kanssa kuin ilman. Pyysin vastaajia kuvailemaan tätä tunnetilaa molempien katsomiskertojen jälkeen ja olin asettanut valmiiksi vastausvaihtoehdoiksi tiettyjä tunteita, joita pätkä saattaa herättää. Kysymyksessä pystyi vastaamaan useamman vaihtoehdon. Asetin kuitenkin jokaiselle tunteelle vastakohtan, etteivät vastausvaihtoehdot johdattelisi vastaajaa liikaa. Lisäsin myös kohdan, johon vastaaja sai asettaa omia vaihtoehtojaan.

Ilman ääntä, vastaajat antoivat melko neutraaleja tunteita vastaukseksi kysymykseen miltä tilanne heidän mielestään tuntui. 51,5 % vastaajista kertoi tilanteen olevan hämmentävä ja 45,4 % odottava. Seuraavaksi eniten vastauksia saivat jännittynyt 20,4 % ja ahdistava 20,4 %. Kuitenkin moni kuvaili tilannetta myös hauskaksi, toiveikkaaksi, epätoivoiseksi ja pelottavaksi. Monelta vastaajalta tuli myös muutama oma sama oma vastaus. Nämä vastaukset olivat tylsältä 7,6 % ja keskeneräiseltä 3,65 %. Tunneskaala oli siis hyvin vaihteleva ja vastaajasta riippuva ja suurin osa vastauksista oli neutraaleja tunteita. Kuitenkin vastauksissa oli melko paljon myös positiivisia ja negatiivisia tunteuksia.

Äänien kanssa katsotun kerran jälkeen vastaukset kääntyivät hyvin yksimielisiksi, sillä aiemmat vastaukset, jotka olivat pääasiallisesti neutraaleja tunteita, vaihtuivat vahvasti negatiivisiin. Kohtaus tuntui hämmentävältä enää vain 8,2 % ja odottavalta 32,7 %, joten verrattuna edelliseen muutos oli selkeästi huomattavissa. Äänien kanssa tilanne tuntui enimmäkseen jännittyneeltä 79,1 %, ahdistavalta 60,7 %, pelottavalta 54,1 % ja epätoivoiselta 33,2 %. Ainut positiivinen tunne, joka mainittiin tällä kertaa, oli toiveikas, jonka vastasi vain 2,6 %.



Kuva Inside pelistä, jota kyselyn video käsitteli(Parker 2016)

4.2 Haastattelut

Tein osana tutkimusta kaksi haastattelua alan ammattilaisille saadakseni erilaisen näkökulman tutkimuksen kirjallisuuden ja kyselyn tueksi. Haastatteluiden tarkoituksena oli saada nimenomaan ammattilaisten näkökulmaa äänimaailman psykologiaan, ääninäyttelemiseen osana äänimaailmaa sekä syventää jo valmiiksi saatuja tietoja. Haastattelu on monessa kvalitatiivisessa tutkimuksessa päämenetelmänä juuri siksi, että siinä ollaan suorassa vuorovaikutuksessa haastateltavan henkilön kanssa. Tämä antaa yleisesti juuri sellaista tietoa, jota haetaan, sillä haastattelua voidaan säädellä tilanteen edellyttämällä tavalla (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009, 205).

Edellä mainittu COVID-19 vaikutti haastatteluihin melko paljon, sillä olisin halunnut tehdä alkupe- räisen suunnitelman mukaan teemahaastattelun kasvokkain ja keskustella aiheesta laajemmin. Teemahaastattelussa kysymykset ovat lähinnä muistiinpanoina haastattelijalle, sillä itse haastatteluti- lanne tukeutuu keskusteluun eikä kiveen hakatun kysymyspatteriston lukemiseen. Teemahaastattelussa kysymysten järjestys on vapaa ja kaikkia kysymyksiä ei tarvitse käydä läpi, jos keskustelua toisista aiheista riittää. Kuitenkin matkustus kieltojen takia tämä idea jouduttiin korvaa- maan riskittömällä verkkohaastattelulla jo suunnitteluvaiheessa. Näiden kahden haastattelun tee- mat olivat verrattain erilaiset, joten tein kaksi eriävää kysymyspatteristoa teemojen mukaan.

Haastattelutyypinä käytin molempien haastateltavien kanssa teemahaastattelun sijasta puo- listrukturoitua haastattelua. Puolistrukturoidussa haastattelussa sen sijaan on etukäteen päätetty teema ja etukäteen valmistellut tarkat kysymykset, jotka kaikki esitetään haastateltavalle, mutta kysymysten järjestystä voi muuttaa tilanteesta riippuen. Puolistrukturoitu haastattelu asettuu täy- sin kiveen hakatun strukturoidun ja todella vapaamuotoisen teemahaastattelun väliin. Puolistruk- turoitu haastattelu sopii loistavasti tällaisiin haastattelutilanteisiin, joissa halutaan kerätä tietoa juuri tietyistä asioista (Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006). Haastattelut tehtiin molemmissa tapauksissa yksilöhaastatteluina ja litteroitiin.

Ensimmäinen haastattelemani henkilö oli Can Uzer, joka toimii tällä hetkellä Roviolla johtavana ää- nisuunnittelijana useissa suurissa projekteissa. Näitä projekteja ovat muun muassa Darkfire Heroes, Angry Birds: Journey ja Angry Birds: Dream Blast. Halusin kerätä äänimaailmaa usein rakentavalta ammattilaiselta vastauksia ja mielipiteitä muutamiin teemoihin, joita nousi tehdyn kyselyn sekä taustatutkimuksen kautta esille useaan otteeseen. Näihin teemoihin sisältyi mobiili laitteille tehty

äänimaailma ja ihmisten halu pelata mobiilipelejä vain äänettömällä,äänimaailma osana pelikokemusta ja äänen rooli osana immersiota verrattuna grafiikkaan. Kysymykset, jotka esitin löytyvät liitteestä 2.

Kuten kyselyn läpikäynnissä mainitsin, vastaajat pitivät yleisesti mobiililaitteillaan pelatessa ääniä pois päältä, ja suurimmat syyt siihen olivat huonosti luotu/ärsyttävääänimaailma, äänien häiritseminen julkisella paikalla ja viimeiseksi äänien funktionaalisuuden turhuus verrattain pelikokemukseen. Uzer mainitsi haastattelussaan tämän mielipiteen olevan monen yhtälön summa. Uzer vastasi näin:

On totta, että suuri osa mobiilipelien pelaajista sammuttaa äänet pelin ajaksi, mutta tämä riippuu vahvasti kontekstista. Joissain peligenreissä äänentoiston päällä pitämisen prosentti on reilusti korkeampi ja tietty prosentti pelaajista haluaa pitää äänet genrestä riippumatta päällä. Lisäksi äänien kanssa pelaamiseen vaikuttaa muun muassa onko viikko vai viikonloppu, oletko kotona vai julkisella paikalla jne. Tämän takia kehittäjiä ei tulisi uhrata äänenlaadustaan, jos he haluavat tukea jokaisen pelaajatyyppin pelikokemusta. Huomioitavaa on myös se, että tietokoneella ja konsolilla on järkevämpää käyttää ääntä informaation jakamisen työkaluna, sillä pelaajat kiinnittävät todennäköisemmin huomiota ääneen. Mobiililaitteilla emme voi olla läheskään yhtä varmoja siitä, että pelaajalla on äänet päällä, joten emme voi luottaa pelkästään ääniin informaation välittämissä.

Mobiilipelienäänimaailmaa ajatellen Uzerin mielipide oli, että minimalistinen mutta olennainen joukko hyvin suunniteltuja ääniä olennaiselle joukolle peliominaisuuksia on miellyttävänäänimaailman perusta. Mikään ei saa mobiilipelaajaa pistämään ääniä pois nopeammin kuin kovat, ja jatkuvat äänet. Äänimaailman luomisessa laitteelle kuin laitteelle nousi esille, että konteksti on äärettömän tärkeää suunnittelun ja toteutuksen kannalta (Uzer 2021; Carr 2020; Collins 2008).

Äänimaailman psykologian kannalta haastattelussa keskusteltiin yleisistä Uzerin käyttämistä tekniikoista ja niiden tarkoituksesta. Pelaajaa ohjataan monilla pienillä yksityiskohdilla kuten, äänen taa-juuksilla, läheltä tai kaukaa kuuluvilla äänillä ja keskittämällä äänien sijainti asiaan, jolla on prioriteetti tilanteessa juuri sillä hetkellä. Näiden yksinkertaisien tekniikoiden takana olevien äänien ei ole välttämättä tarkoitus loistaa yksilöinä, vaan auttaa tuomaan jokaisen yksittäisen elementin parhaat puolet esiin ja luoda upea kokonaisuus. Näiden tekniikoiden avulla saadaan pelaaja ymmärtämään äänen tarkoitus ja tilanteessa haettu tunnetila.

Seuraava asia mihin halusin mielipiteen haastattelun aikana, oli kyselystä esiin noussut mielipide, jonka mukaan hyvää äänimaailmaa ei välttämättä huomioida, mutta huono äänimaailma huomataan ja tuomitaan heti. Haastattelussa käydyn keskustelun mukaan tämä väitös pitää myös paikkansa, sillä ihmiseen vaikuttavat yleisesti vahvemmin negatiiviset asiat kuin positiiviset (Uzer 2021; Moore 2021). Hyvän äänimaailman yhtenä päätarkoituksena on saada pelaaja uppoutumaan täysin pelin maailmaan. Täysin peliin uppoutunut pelaaja ei täten todennäköisesti huomaa tai osaa arvostaa äänimaailmaa erillisenä elementtinä. Tämän aiheen tiimoilta nousi esiin myös ääninäyttelemisen osana pelien äänimaailmaa, sillä Uzerin mukaan on parempi jättää ääninäytteleminen mieluummin pois kokonaan kuin tehdä se huonosti tai hätäisesti. Vaihtoehtoisena ratkaisuna Uzer ehdotti vaikkapa täysin päästä keksityn kielen tekeminen peliin niin kuin vaikkapa The Sims pelisarjassa, tai yhden ainoan kertojaäänen tekemistä koko pelin ääninäyttelemisen sijasta. Kuitenkin myös nämä vaihtoehdot voivat mennä pieleen huonosti tehtynä.

Kiteytettynä pelaaja siis nauttii hyvin tehdystä äänimaailmasta yleensä tiedostamattomasti ja huomioi huonon äänimaailman tiedostaen sen. Uzerin mukaan poikkeuksiakin tähän sääntöön on erityisesti kovien ja räikeiden äänien kanssa. ”Esimerkiksi hyvän kuuloiset aseet ovat todella tyydyttävää kuunneltavaa ja lisäävät vaikuttavuutta peliin. Pelaajat yleensä huomaavat ne herkästi ja nauttivat niistä tietoisesti. Parhaat äänet ovat ikimuistoisia, ja muistat ne myös vuosien jälkeen. Esimerkki: kolikon ääni Mario Bros” (Uzer 2021). Sama fakta nousi esiin suurimpana tekijänä myös kyselyn kautta, kun kysyttiin ensimmäistä peliääntä mikä mieleen tulee ja miksi juuri kyseinen ääni tuli mieleen. Moni mainitsi nostalgisen tunteen, johon kuului paljon hyviä muistoja, jonka vuoksi tietty ääni tuli ensimmäisenä mieleen.

Oman kokemukseni mukaan pelin grafiikka on määritellyt jo pitkään monien pelaajien mielipiteitä erillisistä pelikokemuksista. Kuitenkin äänimaailman roolia osana immersioita ja pelikokemusta harvoin tutkitaan tai edes mainitaan arkisessa keskustelussa omasta pelikokemuksesta. Edellä mainittujen seikkojen mukaan tämä on ymmärrettävää sillä ihminen harvoin huomaa pelatessaan ääniä, jos ne on tehty hyvin. Kuitenkin grafiikasta puhutaan ja se huomataan varsinkin silloin kun se on tehty hyvin. Miksi siis vain toinen näistä huomioidaan, kun se on tehty hyvin? Uzerin mukaan tämä ei ole yllättävää, sillä suurin osa aivoistamme on rakennettu käsittelemään visuaalista tietoa ja nä-

kevä ihminen on koko elämänsä kehittänyt kiinnittämään visuaalisuuteen huomiota. Elämme vahvasti visuaalisessa yhteiskunnassa, sillä lähes kaikki informaatio on arjessa rakennettu visuaalisuuden varaan.

”Toisaalta taas ääni toimii usein enemmän taustalla, ja me havaitsemme sen enemmän vaistonvaraisesti. Yhdistetään tämä tieto todella äkilliseen grafiikan parannukseen viime vuosikymmeninä, kun taas äänen tarkkuuden parantuminen on ollut melko hidasta verrattain. Grafiikka saa näiden syiden takia usein valokeilan verrattuna äänimaailmaan ja tietenkin grafiikkaa on myös helpompi markkinoida”. (Uzer 2021)

Toisena haastattelin Markus Niemeä, joka on tehnyt ääninäyttelijän töitä jo hieman yli kymmenen vuotta elokuvissa, sarjoissa ja peleissä. Suomessa suurin osa ääninäyttelijän työstä on dubbaamista, eli äänen jälkiäänittämistä toiselta kieleltä suomeksi. Dubbaaminen on pääasiallinen ääninäyttelämisen muoto Suomessa siksi, että alkuperäiset produktiot tulevat yleensä ulkomailta. Alkuperäisenä kielenä on yleensä englantia, mutta Niemi mainitsi myös muutaman kerran alkuperäisen kielen olleen norjaksi tai japaniksi. Niemi on ollut ääninäyttelijänä muun muassa Disneyn Coco elokuvassa, An-kronikassa, Skylanders peleissä, Ratchet ja Clank PS4 versiossa ja uudessa Spyro Reignited trilogiassa.

Haastattelun tarkoituksena oli keskustella ääninäyttelijän työn prosessista, sen kehittymisestä ja saada perustavanlaatuinen käsitys ääninäyttelijän työstä Suomessa. Kysytyt kysymykset löytyvät liitteestä 2. Kysyin heti aluksi Niemeltä hieman, miten mahdolliseen projektiin osallistuminen toimii ja rakentuu, sillä olin kiinnostunut miten suuremman äänitysstudion toiminta on verrannollinen omaan kokemukseeni pienemmässä projektissa. Yleisesti projektiin osallistumisesta tulee kutsu testaamaan ääntä tiettyä roolia varten noin kolmen muun henkilön kanssa. Tilanteessa ohjaaja ja/tai äänittäjä kertoo hahmon taustasta, luonteesta ja tilanteista joihin ääniä tarvitaan. Yleensä saadaan myös kuvaus siitä, millainen projekti on kyseessä. Alkuperäinen ääni tulee kuulokkeista dubatessa, ja kahdella ruudulla näkyvät tarvittavat repliikit ja kuva. Pelien dubbaamisessa harvemmin on kuvaa, mutta runko on muuten sama.

Muuten materiaalia saa harvoin etukäteen, paitsi joskus harvoin isommissa tuotannoissa, joissa on vaikkapa lauluja, joita täytyy opetella. Tämän prosessin kuvauksen saatuaani sain melko lailla heti

käsityksen siitä, kuinka suuria eroja on pienemmissä produktioissa verrattuna suurempiin studioihin. Itse en saanut ennen ensimmäisiä äänityksiä muuta kuin repliikit ja halutun tunteen ja sitten lähdettiin testaamaan ääniä, joista sain kommentteja ja jos ääni ei kelvannut niin minun tuli lennosta keksiä uusia. Minulla ei siis ollut kuvaa, tai varsinaista visuaalista apua, vaan ainoastaan informaatio millaiseen peliin äänet tulevat. Tämä saattaa myös olla hyvin suuresti syy ääninäyttelemisen hieman hitaaseen kehittymiseen osana pelien äänimaailmaa. Ääninäyttelemisen tultua osaksi pelejä, pienemmillä yrityksillä ei ollut varaa palkata ammattilaisia, jotka olivat jo vuosia tehneet animaatioihin ääninäyttelemisen suorituksia. Samalla ääninäyttelemisen ollessa kohtuullisen uusi ilmiö, sen laatuun ei kiinnitetty niin paljon huomiota. Mainitsin kyselyn kautta nousseita muistoja huonoista 90 ja 2000 lukujen ääninäyttelijä suorituksista, joita Niemi ei enää usko ilmaantuvan nykyään. Kysyin, miten ääninäyttelemisen prosessi on kehittynyt parempaan tai huonompaan viime vuosina. Niemi vastasi näin:

90 ja 2000 luvun alussa, jos viittaat Agapio Racingin painajaismaisiin tuotantoihin niin ne ovat nykyään onneksi vain paha muisto. Teknologia on kehittynyt paljon parempaan päin ja ammattilpeys jo pitkään tehtyä työtä kohtaan on nykyään parempi, eli ihan mitä tahansa ei haluta hyväksyä. Studiot ovat nykyään todella tarkkoja työnsä laadusta ja mitä tahansa ei todellakaan enää päästetä läpi. Asiakas on tietenkin myös äärettömän tärkeä osa prosessia, koska asiakas hyväksyy aina lopulliset tuotokset osana omaa brändiään ja on tämän takia tarkkana työn laadusta.

Agapio Racing Team oli suomalainen piirrossarjojen dubbausyhtiö vuosina 93–97. Agapio dubbasi muun muassa ensimmäiset 26 Digimon jaksoa, Halinallet ja My Little Pony sarjoja. Dubbauksien laadusta nousi katsojien keskuudessa kuitenkin monia valituksia, ja tämän vuoksi Agapio menetti monia sarjoja toisille dubbausyhtiöille (Sarhimaa 2015). Osana legendaarisen huonoja ääninäyttelijä suorituksia on kuitenkin itse ääninäyttelijän mukaan ollut kiire, sillä käsikirjoitukset tulivat usein vasta pari päivää ennen kuin tuotos olisi pitänyt olla jo esityksessä (Sarhimaa 2015).

Tämä asia ei ole muuttunut vielä tähänkään päivään mennessä, sillä myös Niemi sanoo ääninäyttelijän työn haastavimmaksi puoleksi nimenomaan kiireen. Nykyään ollaan kuitenkin tarkempia laadusta myös sen kustannuksella, että työ viivästyisi. Niemi mainitsee, että vaikka tuotosta ei välttämättä voi jäädä hiomaan vaan tietyssä ajassa pitäisi saada hommat tehtyä, niin asiakas voi aina antaa lausunnon, että tehkää koko työ uusiksi. Itse koin ääninäyttelemisen paljon haastavampana kuin vaikkapa teatterin lavalla näyttelemisen, joten halusin myös mielipiteen ammattilaiselta, joka

on tehnyt pitkään molempia. Niemi oli kuitenkin melko neutraalilla linjalla, sillä hän ei osannut sanoa kumpi olisi varsinaisesti vaikeampaa. Niemi kommentoi näiden kahden eroja seuraavasti:

Teatterissa pitää miettiä, että meneeköhän nyt ylinäyttelemisen puolelle, kun taas dubbauksessa kyseinen piirre on ainoastaan etu. Mitä isompi ilmaisu on dubbauksessa niin äänimaailma antaa sen kyllä anteeksi. Toisaalta teatterissa näyttelijä voi pitää pitkiä taukoja ja venyttää ulosantiaan, kun taas dubbauksessa tämä on mahdotonta. Dubbauksessa kaikki repliikit tulee sanoa oikealla aikavälillä siten, että ääni ja suun liike ovat synkronisoituja. Tämän takia dubbaus on ehkä hieman kurinalaisempaa.

Viimeisenä halusin tietää, millainen ääninäyttelijä suoritus tulee Niemelle mieleen ensimmäisenä, oli se sitten hyvä tai huono. Tässä vaiheessa Niemi kertoi menevänsä syvälle lapsuuteen muistelemaan mikä silloin iskostui ajatuksiin muistamisen arvoisena suorituksena. Kuten varsin monelle tähän aikaan nuorena olleelle Niemelle tuli mieleen Aladdin elokuvassa ollut lampunhenki ja Vesa Matti Loirin uskomaton suoritus. Alkuperäinen ääninäyttelijä roolilla oli Robin Williams, jonka suoritus muistetaan yhtenä parhaista suorituksista ääninäyttelemisen osalta, mutta Loiri ei tässä kohdalla jäänyt yhtään huonommaksi vaan suoritus oli ilotulitusta alusta loppuun. Sarjoista Niemi mainitsi muun muassa Turtlesit, Maailman ympäri 80 päivässä ja Tohtori Sykerön. Kuten kaikissa muissakin tilanteissa, joissa olen kysynyt mieleenpainuvia ääniä tämän tutkimuksen aikana, niin myös alan ammattilaiselle ensimmäinen ääni tulee nostalgian kautta. Kun jokin roolisuoritus on todella mieleenpainuvan hyvä niin se jää elämään vuosiksi ja kasvaessa jopa muokkaa meitä ihmisiä (Uzer 2021; Ludden 2020).

Haastattelut olivat aineiston keräämisen puolesta onnistuneita, vaikkakin varsinaisen teemahaastattelun vapautta ja laajan skaalan keskustelua en pakotteiden saattamana saanutkaan. Uskon että oma mielenkiintoni aihetta kohtaan auttoi haastatteluiden tekemisessä kuitenkin paljon, ja koen saaneeni aitoja mielipiteitä ja kokemuksia molemmilta haastateltaviltani. Haastatteluiden analyysiin käytin pelkästään Fenomenologista analyysia, sillä sen pääasiallisena piirteenä on tutkijan avoimuus ja ennakkoluulottomuus tutkittavaa asiaa kohtaan (Jyväskylän Yliopisto 2015). ”Fenomenologinen lähestymistapa etsii uutta ja syvempää näkökulmaa tutkimuskohteeseen siten, että tutkija asettaa kyseenalaisiksi kaikki kyseistä kohdetta koskevat aikaisemmat teoriat” (Routio 2005)

Pyrin haastatteluissani välttämään ennalta määrättyjä oletuksia, vaikkakin se oli melko vaikeaa sillä olin jo kerennyt analysoimaan kyselystä saadun materiaalin. Päätelmien tekeminen ilman ennakkoluuloja on myös todella hyvä tapa analysoida haastatteluista saatua aineistoa. Kuitenkin täysin ennakkoluulotonta otetta on mahdotonta tehdä, sillä olen tutkimuksen aikana jo saanut tiettyä aineistoa monista eri lähteistä, jotka todistavat muutamat väittämät todeksi. Tiedän, millaista pelien äänimaailman historia on ollut, tiedän että suurin osa ihmisistä pitää mobiililla pelatessaan ääniä poissa jne. Pyrin kuitenkin pitämään oman mielipiteeni pois haastattelutilanteissa ja tein päätelmiä vasta valmiiksi kerätystä aineistosta jälkepäin

4.3 Tutkimuksen luotettavuus

Tutkimuksen aineiston pohjana toimineen kyselyn otanta sisältää 196 henkilön vastaukset näiden lisäksi aineistona käytettiin kahden alan ammattilaisen haastattelut ja tarkoin valitut kirjalliset lähteet. Haastatteluja olisi toki voinut tehdä enemmänkin, mutta näin poikkeustilanteessa olen todella tyytyväinen saamaani aineistoon. Kyselyyn 196 ihmisen vastaukset vain 2 % virhemarginaalilla oli jopa paremmin aitoa dataa kuin alun perin uskoin saavani. Tutkimuksen ikähaarukka olisi tosin voinut olla hieman laajempi, sillä todella suuri osa aineistostani tulee 21–40-vuotiailta. Toisaalta tämä ikäluokka sijoittuu peliäänien kehityksen ja muodostumisen kulta-ajalle.

Lähteitä olen pyrkinyt käyttämään monipuolisesti ja olemaan melko kriittinen lähteen sisällön ajankohtaisuudesta osana tutkimusta. Muutamia vanhempia kirjallisuuden lähteitä olen silti pitänyt edelleen nykypäivänä merkittävänä, sillä varsinaisia kirjallisia tutkimuksia on tehty verrattain vähän. Asenoiduin tämän tutkimuksen kasaamiseen melko avoimin mielin, vaikkakin tietyin ennakko odotuksin. Pyrin kuitenkin olemaan myös kriittinen omia ennakkoluulojani kohtaan ja tutkimuksen aineistoa kasatessani hyväksyä eriävien mielipiteiden painoarvon. Kerätyn aineiston avulla pystyin myös tekemään melko vaivattomasti päätelmiä ja muodostamaan uudenlaisia mielipiteitä, sillä aineistosta esiin tulleet asiat tukevat vahvasti toisiaan. Varsinaisen kirjallisen aineiston keräämisessä minulla tosin oli hieman haasteita, sillä kuten jo sanoin tutkimuksia aiheesta on tehty verrattain vähän. Juuri tästä syystä koin haastattelut ja kyselyn tarpeelliseksi, sillä sain niiden avulla aitoja kokemuksia ja mielipiteitä melko harvan kirjallisen aineiston tueksi. Verkkomateriaalia aiheesta kuitenkin onneksi löytyi melko paljon, mutta tämän tyyppisen aineiston kanssa kriittisyyteni karsi todella suuren osan pois. Olen kuitenkin kokonaisuutena todella tyytyväinen keräämääni aineistoon ja tutkimukseni luotettavuuteen.

5 Tutkimustulokset

Tutkimustulokset rakentuvat kaikkien tiedonlähteiden summasta, tässä tapauksessa kirjallisuuden, kyselyn ja haastatteluiden kautta. Tutkiessani pelien äänimaailmaa osana pelikokemusta, äänimaailman psykologiaa sekä ääninäyttelyn roolia, huomasin monien kokemusten kautta saatujen käsityksien olevan samankaltaisia. Kyselyn kautta sain selkeän kuvan siitä, että vastaajat kokivat äänimaailman olevan todella tärkeä osa pelikokemusta ja kokonaisuutta, vaikka eivät sitä aina tiedostaneetkaan. Kyselystä pystyi myös päättelemään sen, että parhaat äänimaailman tuotokset, joita heillä on tullut elämän aikana vastaan ovat jääneet niin sanotusti takaraivoon hyvänä muistona. Nämä muistot saavat edelleen aikaan saman hyvän olon tunteen kuin ensimmäisellä pelikerralla, jolloin äänimaailma loi ensimmäistä kertaa vaikutuksen.

Sama tulos nousi esiin myös molemmissa haastatteluissa, sekä kirjallisissa lähteissä. Molemmat haastateltavat kävivät läpi vastauksissaan nostalgian positiivista vaikutusta pelaajan elämään. Kun äänimaailman tai ääninäyttelemisen tuotos on todella mieleenpainuvan hyvä, se vaikuttaa positiivisesti pelaajan psyykeen vielä vuosien päästäkin. Pelien äänimaailman tärkeys ja rooli koettiin yksimielisesti positiivisena osana kokemusta, vaikka muutamia esimerkkejä huonoista tuotoksistakin tuli kyselyn kautta ilmi. Nämä tuotokset eivät kuitenkaan pilanneet pelikokemusta, ja silloin kun äänimaailma tuntuu raskaalta tai ärsyttävältä niin äännet vain laitetaan yksinkertaisesti pois.

Kuitenkin melko laajan otannan kanssa voidaan päätellä, että pelien äänimaailmalla ei ole juuri negatiivisia vaikutuksia pelaajaan. Kuitenkin jokainen kokemus on subjektiivinen, sillä jokainen ihminen kokee eri asiat yksilöllisesti. Toisen mielestä alkuperäinen Super Mario pelin kolikkoääni on nerokas efekti, kun taas toinen voi kokea vanhanaikaisen kilahduksen tylsänä. Tähän subjektiivisuuteen vaikuttaa tietenkin moni yksityiskohta, kuten ikä, kulttuurinen tausta, mielenkiinnon kohteet jne. Vaikka eroja on, niin jokaisella omaan mieleen oleva äänimaailma luo samanlaisen positiivisen tuntemuksen.

Itse äänimaailman luomisessa on pyritty vaikuttamaan pelaajan tunteisiin jo heti ensimmäisestä kerasta lähtien, ja varsinkin Space Invaders ja Pacman omasivat urauurtavia äänimaailmoja. Näiden äänimaailmojen rooli osana pelaajan immersiota oli tutkitusti vahva jo ennen kuin pelaajat saivat rennosti pelata pelejään kotisohvalla. Kehitys on ollut huima viimeisen 50 vuoden aikana ja varsinkin

80 – ja 90 luvuilla äänimaailmaa rakentavat ammattilaiset olivat todella innovatiivisia ottaen huomioon tekniikan ja mahdollisten äänien rajallisuuden. Näiden vuosien aikana on myös opittu ohjeistamaan ja ohjaamaan pelaajaa mitä luovimmilla tavoilla ja äänimaailman kautta. Tähän on luonnollisesti auttanut suurimpana syynä tekniikan nopea kehittyminen, mikä tuli ilmi haastatteluista ja kirjallisuudesta.

Tekniikan kehittyminen on muuttanut lyhyiden piippauksien sarjat loppujen lopuksi täysin interaktiivisiksi äänimaailmoiksi, joihin äänisuunnittelijat voivat tallentaa reaali maailman ääntä, luoda äänikirjastoja ja muokata ääniä oman mielensä mukaiseksi. Pelit eivät enää ole lineaarisia, vaan pelaajalla on lähes rajattomat mahdollisuudet toteuttaa pelikokemuksensa oman mielensä mukaisesti ja äänimaailman tulee tukea koko muuttuvaa skaalaa mahdollisuuksia. Tekniikan kehittyminen ei kuitenkaan ole ainoa syy kehitykselle, vaan myös äänisuunnittelijoiden rajaton mielikuvitus rakentaa aina vain luovempia ratkaisuja ja kokonaisuuksia, joilla vaikuttaa pelaajan immersioon.

Tutkimuksen tuloksissa vähiten yllätti äänimaailman rooli osana pelikokemusta, sillä minulla oli pieni ennakkoaavistus siitä millaista aineistoa, saan kerättyä. Äänimaailma on todella harvoin parrasvaloissa, kun pelaaja kuvailee mahtavaa pelikokemustaan ystävilleen, mutta se on kuitenkin yksi suurimmista syistä tähän kokemukseen. Poikkeuksia toki on muutamia, vaikkapa pelit, joissa koko pelattavuus ja toiminnat on rakennettu äänien tai musiikin ympärille.

Äänimaailman psykologiaan perustuvat pelaajaa ohjaavat tekniikat sen sijaan eivät ole kerätyn aineiston mukaan nähneet suuria muutoksia, jollei lasketa tekniikan sallimia rajoituksia. Tekniikat eivät ole kehittyneet suuresti, sillä kyseisiä tekniikoita on käytetty myös elokuvateollisuudessa vuosikausia ennen kuin peliala lähti kukoistamaan. Elokuviissa, kun kameran ulkopuolelta kuuluu puhetta ja elokuvan hahmo kääntyy katsomaan äänen alkuperää, on kyseessä diegeettinen äänenlähde. Vaikka tekniikat ovat pitkää tutkittuun psykologiseen malliin tukeutuen melko samoja, niin äänimaailman tärkeys osana kokonaisuutta kasvaa vuosi vuodelta. Nykyisenä digitaalisena aikana, kun myös yksittäiset ihmiset julkaisevat pelejään ja tarjontaa on uskomattoman paljon, niin pienemmät yksityiskohdat ovat saaneet paljon enemmän painoarvoa.

Jokaisesta aineistosta kävi ilmi, että äänimaailman rakentamisessa konteksti on aina tärkein asia. Äänimaailman tarkoitus ei ole kertoa tarinaa yksin, vaan liimata kaikki yksittäiset yksityiskohdat yhdeksi upeaksi kokonaisuudeksi. Jotta tässä onnistuttaisiin, on grafiikan, äänimaailman ja kontekstin toimittava saumattomasti yhteen. Pelattavan tilanteen konteksti kuitenkin määrittää aina millä äänillä on milläkin hetkellä prioriteetti. Haastatteluissa tämä kävi ilmi muutamista negatiivisista kommentteista koskien äänimaailmaa, sillä äänimaailma voi muuttaa kontekstin kokonaan toisenlaiseksi kuin millaiseksi se on alun perin tarkoitettu.

Myös haastatteluissa kontekstille annettiin paljon painoarvoa osana onnistunutta kokonaisuutta. Aineistosta pystyi päättelemään, että vaikka äänimaailma koetaan tärkeäksi, niin sille harvoin annetaan varsinaista kunniaa hyvästä pelikokemuksesta. Tähän syy on pääasiallisesti se, että ihminen käsittelee ääniä usein tiedostamattomasti, paitsi silloin kun ääni on todella huomiota herättävä. Verrattuna aikaan, jolloin pelin äänet olivat piippauksien sarjoja ja ääniä oli pelissä vain muutama, niin nykyiset avoimen maailman ei lineaariset toteutukset antavat äänimaailmassa paljon anteeksi. Kun kuulokkeista kuuluu kymmeniä, ellei satoja pieniä ääniä lyhyen ajan kuluessa, niin eroavaisuudet eivät nouse niin selkeästi pintaan.

Ääninäyttelemisen roolista osana pelien äänimaailmaa saadusta aineistosta olin itse hieman yllättynyt. Ääninäyttelemisen koettiin yleisesti pelikokemusta tukevana, sekä mahdollisuutena luoda pelitilanteeseen vahvempi immersio pelaajalle. Kuitenkin ääninäyttelemistä ei koettu välttämättömäksi vaan enemmän hieman isompien projektien ns. luksukseksi. Haastattelusta saaduista vastauksista pystyi päättelemään, että vaikka vastaajat nauttivat hyvästä ääninäyttelystä niin äänimaailma ja pelikokemus voi olla myös loistava ilman sitä.

Melko moni vastasi ääninäyttelemisen tarpeellisuuden olevan myös hyvin riippuvainen genrestä ja kontekstista. Minua yllätti tuloksissa se, kuinka moni kuitenkin mainitsi ääninäyttelemisen olevan peleissä yhdentekevää tai jopa turhaa. Tämä kommentti tuli myös äänimaailman luomisen ammattilaiselta, jonka mielestä ääninäyttelemisen pystyy korvaamaan luovilla ratkaisulla, kuten täysin päästä luodulla kielellä. Tämä saattaa tosin olla siksi, että hyvän ääninäyttelemisen luominen osaksi peliä on todella haastavaa ja kallista pienemmissä indie-peleissä, jonka vuoksi ääninäyttelemistä kuullaan yleisesti vain todella suurissa tuotannoissa.

Lyhyesti koottuna peliäänet koetaan nykyään välttämättömänä osana pelikokemusta kaikkialla muualla, paitsi mobiili laitteilla. Äänet luovat pelikokemukseen syvyyttä ja tunnetta, ne sitovat kaikki elementit yhteen, vaikka eivät yleensä saa parrasvaloa paljon nopeammin kehittyneen grafiikan sijasta. Itse äänen funktiossa konteksti on avain koko äänisuunnittelun onnistumiselle, sillä konteksti luo aina tilanteen ja tunteen johon äänimaailmalla pyritään pääsemään ja jonka ympärille se rakennetaan. Tapauksessa, jossa äänimaailma muuttaa vahingossa kontekstia vääränlaiseksi, saattaa pilata tunnelman, jota pelin kohtauksella on pyritty hakemaan.

Äänimaailman funktiona on ohjata, informoida ja auttaa pelaajaa mahdollisimman vahvan immersion saavuttamisessa ja pelikokemuksen parantamisessa. Immersion saavuttanut pelaaja kokee laajan skaalan ennalta suunniteltuja tunnetiloja, joita hyvin hienovaraiset ja yleensä tiedostamattomat äänet korostavat. Hyvin luotu äänimaailma muokkaa sinua ihmisenä ja nostalgian kautta tuo hyvän mielen vielä vuosienkin päästä.

Äänimaailman psykologian tekniikoita on pystytty käyttämään jo heti ensimmäisistä peleistä lähtien, sillä pelien äänimaailma on vahvasti johdettu elokuvateollisuudesta. Tekniikat ovat kehittyneet teknologian mukana melko vähän, mutta äänen käytön mahdollisuudet ovat kehittyneet huimasti alkuperäisistä piippauksista täysin interaktiivisiin avoimiin äänimaailmoihin. Vaikka tekniikoita on otettu elokuvista, niin pelien ei lineaarinen tarinan kerronta ja interaktiiviset maailmat ovat pakottaneet äänisuunnittelijat irti tietyistä sapluunoista ja innovoimaan mitä idearikkaimpia äänimaailmoja.

Ääninäyttelemisen osana äänimaailmaa koettiin vahvasti immersiota vahvistavana tekijänä, mutta ei millään tavalla välttämättömänä osana kokonaisuutta. Kuitenkin hyvät suoritukset ovat jääneet erityismainintoina mieleen monelle vuosien takaa, eli jo ajalta, jolloin ääninäyttelemisen oli vielä melko uutta. Välttämättömänä tätä ei koettu siksi, että loistavia pelituotoksia tehtiin pitkään ilman ääninäyttelemistä teknisten rajoitusten takia.

6 Pohdintaa ja loppusanat

Tutkimukseni onnistumiseen tärkeimpänä kriteerinä oli se, että tein sen aiheesta, joka innosti minua keräämään ja analysoimaan aineistoa. Olen seurannut ja pelannut pelejä koko ikäni ja harrastanut musiikki lähes yhtä kauan, joten aihe oli minulle melko selkeä heti alusta alkaen. Ennen tutkimuksen aloittamista koin aiheen kuitenkin olevan turhan laaja, sillä halusin käsitellä äänimaailman prosessia kokonaisuutena. Olen loppujen lopuksi todella tyytyväinen päätökseeni rajata varsinainen tekninen toteutus aiheen ulkopuolelle, sillä tekniseen toteutukseen perustuvia opinnäytetöitä oli tehty viimevuosina jonkun verran. Teknisen toteutuksen osio olisi myös aikataulun puitteissa pientäni josta aihepiiriä vain pintaraapaisuun, sillä tekninen toteutus olisi ollut aiheista laajin.

Harmittavasti maailmalla riehunut pandemia verotti vahvasti suunnitelmiani, joiden kautta olisin todella halunnut saada kirjoitettua tutkimuksen. Halusin saada taltioitua mahdollisimman paljon aitoja reaktioita tilanteisiin, joita äänimaailmalla oli haluttu ilmaista. Suurin harmittava tekijä oli pelipisteiden järjestäminen, sillä olin saanut jo tiloja varattua ja tehtyä muita valmisteluita aineiston keräämiseksi. Vaikka olen tyytyväinen kyselystä saatuun laajaan aineistoon, niin uskon että näin ihmisläheisessä tutkimuksessa oltaisiin, saatu vielä parempia tuloksia alkuperäisellä suunnitelmallani. Työn määrän ja tutkimuksen toteutuksen olisin tosin voinut aikatauluttaa hieman paremmin, mutta ottaen huomioon elämäntilanteeni suuren muutoksen olen todella tyytyväinen tutkimukseni laatuun ja määrään.

Olen myös todella tyytyväinen tutkimukseni luotettavuuteen. Aiheesta on tehty jonkin verran tutkimuksia kahden viimeisen vuoden aikana ja löysin ajankohtaisia lähteitä ja kirjallisuutta tukemaan kyselyllä ja haastatteluilla kerättyä aineistoa. Alkuperäisenä suunnitelmanani oli tehdä pelipisteiden sijasta vain kysely, mutta koin haastattelut todella tärkeäksi lisäksi antamaan uudenlaista näkökulmaa, jota meillä niin sanotuilla perustallaajilla ei välttämättä ole. Aikataulun ja matkustusrajoitteiden puitteissa tuntui tosin todella vaikealta löytää haastateltavia kyseisestä aiheesta ja saada aikatauluja sopimaan. Kysyin haastatteluista noin kahdeksalta henkilöltä, mutta vain kahdelle henkilölle haastattelu saatiin aikataulullisesti sovittua. Olisin tosin halunnut muutama äänimaailman suunnitteleminen ammattilaisen mielipiteen lisää, sillä uskoisin että kysymyksistäni olisi saatu laaja kirjo eriäviä mielipiteitä.

Uskon, että tutkimuksen jatkojalostukselle hieman pidemmällä aikavälillä olisi kysyntää ja tarvetta. Jättimäiseen aiheeseen olisi mielestäni hyvä saada myös tekninen toteutus osaksi aineistoa, jotta ilmiöstä saataisiin kokonaisvaltaisempi kokonaisuus. Olisi myös mahtavaa saada verrannollisesti grafiikka osaksi tutkimusta, sillä grafiikka ja äänimaailma muodostavat jokaisen pelikokonaisuuden saumattomassa yhteistyössä. Tämä kuitenkin vaatisi todella paljon enemmän aikaa ja resursseja kuin mitä koulun puolesta voisi saada osana päättötyön prosessia.

Lähteet

Belinkie, Matthew (1999). Video game music: not just kid stuff. Video Game Music Archive. Viitattu 22.05.2021 <https://www.vgmusic.com/information/vgpaper.html>

Case, Amber & Day, Aaron (2017). Why strong sound design is critical to successful products. <https://www.oreilly.com/content/why-strong-sound-design-is-critical-to-successful-products/> Viitattu 9.8.2021.

Carr, Rob (2020). Psychology of Sound Design – Games Now! Lecture series. Viitattu 22.05.2021 https://www.youtube.com/watch?v=FeJdQZGORjI&ab_channel=GamesNow%21

Cohen, Annabel J. (1999). The Functions of Music in Multimedia: a Cognitive Approach. Viitattu 08.07.2021

Cohut, Maria (2021). Why do we need nostalgia? Viitattu 08.07.2021 <https://www.medicalnewstoday.com/articles/why-do-we-need-nostalgia>

Collins, Karen (2008). Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design. Viitattu 16.7.2021

Erkkilä, Jaakko (1995). Musiikki ja tunteet musiikkiterapiassa. Viitattu 05.08.2021

Gibbons, William & Lerner, Neil (2014). Music in video Games. Viitattu 05.08.2021

Huiberts, Sander (2010). Captivating Sound. The role of audio for immersion in computer games. Viitattu 08.07.2021 https://www.researchgate.net/publication/255968332_Captivating_Sound_the_Role_of_Audio_for_Immersion_in_Games

Hirsjärvi, Sirkka, Remes, Pirkko & Sajavaara Paula (2009). Tutki ja kirjoita. Viitattu 05.08.2021

International Arcade Museum® - Killer List of Videogames® Viitattu 08.07.2021 https://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=7096/

Isaza, Miguel (2010). Function of Game Sound Effects. Viitattu 08.07.2021 <https://designing-sound.org/2010/10/15/aaron-marks-special-function-of-game-sound-effects/>

Jyväskylän Yliopisto (2015). Fenomenologinen analyysi. Viitattu 05.08.2021 <https://koppa.iyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/aineiston-analysimenetelmat/fenomenologinen-analyysi>

Leeder, Jessica (2019). We feel what we hear: The impact of sound on our well-being. Viitattu 08.07.2021 <https://www.theglobeandmail.com/life/article-we-feel-what-we-hear-the-impact-of-sound-on-our-well-being/>

Levitin, Daniel J. (2010). Musiikki ja aivot. Ihmisen erään pakkomielteen tiedettä. Viitattu 08.07.2021

Louhivuori, Jukka & Saarikallio, Suvi (2010). Musiikkipsykologia. Viitattu 27.07.2021

Ludden, David (2020). The Psychology of Nostalgia. Viitattu 09.08.2021 <https://www.psychologytoday.com/us/blog/talking-apes/202003/the-psychology-nostalgia>

Moore, Catherine (2021). What is Negativity Bias and how can it be overcome? Viitattu 08.07.2021 <https://positivepsychology.com/3-steps-negativity-bias/>

Mosley, Bryan & Dreyband, Gene (2020) A Brief History of Video Game Music – Library of Congress Viitattu 27.07.2021 <https://www.youtube.com/watch?v=eSSgqeMkuJM>

Nardella, Jaiden (2016). Same song, different context. Viitattu 08.07.2021 <https://jsnardellablog.wordpress.com/2016/05/28/same-song-different-context/>

Ng, Patrick, & Nesbitt, Keith. (2013). Informative sound design in video games. Viitattu 07.08.2021 <https://nova.newcastle.edu.au/vital/access/services/Download/uon:13441/ATTACHMENT03?view=true>

Newman, David & Johnson Robert (2016) Everyday Guide Made Easy. Making Music For Games. Viitattu 07.08.2021

Niemi, Markus 2021. Ääninäyttelijä Verkkohaastattelu 8.8.2021, haastattelijana Alekski Mäenpää. Muistiinpanot kirjoittajan hallussa.

Parker, Max. (2016) Inside puzzle guide and walkthrough. Viitattu 8.8.2021 <https://www.polygon.com/inside/2016/7/1/12074742/puzzle-help-solutions>

PerformerLife (2021) Is Voice Acting Hard? We Aske the Experts. Viitattu 8.8.2021 <https://performerlife.com/voice-acting-hard/>

Powell, John (2016). Why we love music. From Mozart to Metallica – The Emotional Power of Beautiful Songs. Viitattu 08.07.2021

Routio, Pentti (2005). Fenomenologinen lähestymistapa. Tuotetiede. Taideteollisen korkeakoulun virtuaaliyliopisto. Viitattu 08.07.2021 http://www.uiah.fi/virtu/materiaalit/tuotetiede/html_files/14111_totea.html#fenom

Rowley, Jim (2020). Details You Didn't Know About Space Invaders. Viitattu 08.07.2021 <https://www.looper.com/293293/details-you-didnt-know-about-space-invaders/>

Saaranen-Kauppinen, Anita & Puusniekka, Anna 2006. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto [verkkójulkaisu]. Viitattu 07.08.2021 https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L6_3_3.html

Sarhimaa, Jutta (2015). Agapio Racing Teamin tarina: Tämä mies oli luomassa Digimonia ja muita legendaarisia dubbauksia. Viitattu 28.07.2021 <https://archive.is/8tZql>

Morton, Scott (2005). Enhancing the impact of music in drama-oriented games - Gamasutra. Viitattu 12.06.2021 <https://www.gamasutra.com/view/feature/2189/>

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos (2021). Tilannekatsaus koronaviruksesta. Viitattu 11.08.2021 <https://thl.fi/fi/web/infektiotaudit-ja-rokotukset/ajankohtaista/ajankohtaista-koronaviruksesta-covid-19/tilannekatsaus-koronaviruksesta>

Tukeva, Anu (2011). Musiikin funktioita videopeleissä. Pelitutkimuksen vuosikirja. Viitattu 24.06.2021 <http://www.pelitutkimus.fi/vuosikirja2011/ptvk2011-04.pdf>

Uzer, Can. 2021. Senior Sound Designer. Rovio Entertainment Corporation, Helsinki. Verkkohaastattelu 28.7.2021, haastattelijana Aleksi Mäenpää. Muistiinpanot kirjoittajan hallussa.

WIRED (2017). Classic Video Game Sounds Explained by Experts (1972-1998) | Part 1 | WIRED Viitattu 01.08.2021 <https://www.youtube.com/watch?v=jlLPbLdHAJ0>

WIRED (2017). Classic Video Game Sounds Explained by Experts (1998-2017) | Part 2 | WIRED Viitattu 01.08.2021 <https://www.youtube.com/watch?v=DQTNlzDbiwo>

Liitteet

Liite 1. Haastattelukysymykset Can Uzer

1. I made an inquiry to 200 people and found out that over 80% of them keep the device muted while playing on mobile. What things do you have to consider when designing sounds for mobile instead of PC or Console that would encourage the players to listen to sounds while playing?
2. Music and sound affect persons behavior and emotions; this has been studied for years. What in your opinion are the basic techniques in psychology of sound design? And with this I mean how do you guide, inform, and help the player to play the game with your sound design?
3. In my inquiry people said that bad sound design is noticeable immediately, but good sound design is often ignored. What is your opinion on this? When is good sound design noticeable?
4. In my experience good voice acting cannot save a bad game but a bad voice acting can effectively ruin a decent game. What is your take on this and to voice acting as a part of Sound design?
5. Graphics as a part of players immersion have been studied way more than sounds and music as a part of player immersion. Why do you think this is?
6. What in your opinion are the biggest differences when designing sounds for games instead of movies or tv shows?

Liite 2. Haastattelukysymykset Markus Niemi

1. Kuinka pitkään olet tehnyt ääninäyttely hommia?
2. Kerro lyhyesti ääninäyttelyn prosessista, millä kaavalla äänitystilanteet yleensä menevät?
3. Minkä asian koet haastavimpana ääninäyttelyssä?
4. Onko pelien ääninäyttelyn prosessissa eroja elokuvien ja sarjojen prosessiin vai meneekö kaikki nämä samalla kaavalla?
5. Hyvää ääninäyttelyn roolisuoritusta harvoin huomioidaan, mutta huono suoritus jää heti mieleen. Mikä on sinun mielipiteesi tästä kyselystä nousseesta kommentista?
6. Kyselystä kävi ilmi, että 1990 ja 2000 luvuilta muistetaan monia todella huonoja ääninäyttely suorituksia pienemmissä produktioissa. Mikä ääninäyttelyn prosessissa on mielestäsi muuttunut parempaan tai huonompaan viime vuosina?
7. Onko ääninäyttely mielestäsi vaikeampaa vai helpompaa kuin tavallinen näyttely? Miksi?
8. Jos voisit mainita yhden mieleenpainuvan ääninäyttely suorituksen keneltä tahansa (hyvä tai huono suoritus), niin mikä se olisi ja miksi?

Liite 3. Kysely

10.8.2021

Peliaudion funktio ja psykologia.

Peliaudion funktio ja psykologia.

Tässä kyselyssä kerään tietoa tietojenkäsittelyn opinnäytetyötäni varten. Aiheena on peliaudion funktio ja psykologia audion taustalla. Kysely käsittelee videopelejä kaikilla alustoilla.

***Pakollinen**

1. Sukupuoli *

Merkitse vain yksi soikio.

- Nainen
- Mies
- Muu
- En halua sanoa

2. Ikä *

Merkitse vain yksi soikio.

- alle 20
- 21-30
- 31-40
- 41-50
- 51-60
- yli 60

3. Millä laitteella pelaat? *

Valitse kaikki sopivat vaihtoehdot.

- PC
- Konsoli
- Mobiili

4. Kun pelaat, niin millä näistä laitteista pidät ääniä päällä pelin aikana? *

Valitse kaikki sopivat vaihtoehdot.

- PC
 Konsoli
 Mobiili

5. Jos et pidä ääniä päällä jollain laitteella pelatessasi, niin miksi et?

6. Kun kuulet sanan "peliaudio", mikä ääni tai musiikki sinulle tulee ensimmäisenä mieleen? *

7. Miksi mieleesi tuli juuri se ääni tai musiikki pätkä? *

Katso alla oleva lyhyt pelipätkä (32 sekuntia) ensin ilman ääniä ja sitten äänien kanssa. Vastaa tämän jälkeen alla oleviin kysymyksiin. Pystyt katsomaan videon isommalla ruudulla klikkaamalla videon otsikkoa.



[v=3qkqdpWVZZw](http://youtube.com/watch?v=3qkqdpWVZZw)

[http://youtube.com/watch?](http://youtube.com/watch?v=3qkqdpWVZZw)

8. Miltä ilmapiiri tuntui sinusta kun katsoit videon ilman ääntä? Voit vastata useamman vaihtoehdon. *

Valitse kaikki sopivat vaihtoehdot.

- Jännittyneeltä
- Hauskalta
- Pelottavalta
- Kiireelliseltä
- Ahdistavalta
- Odottavalta
- Hämmäntävältä
- Toiveikkaalta
- Surulliselta
- Epätoivoiselta

Muu: _____

9. Miltä ilmapiiri tuntui sinusta kun katsoit videon äänien kanssa? Voit vastata useamman vaihtoehdon. *

Valitse kaikki sopivat vaihtoehdot.

- Jännittyneeltä
- Hauskalta
- Pelottavalta
- Kiireelliseltä
- Ahdistavalta
- Odottavalta
- Hämmäntävältä
- Toiveikkaalta
- Surulliselta
- Epätoivoiselta

Muu: _____

10. Vaikuttivatko äänet pelaajan päätöksentekoon videolla? *

Merkitse vain yksi soikio.

- Kyllä
 Ei
 En osaa sanoa
 Muu: _____

11. Jos vastasit kyllä edelliseen kysymykseen, miten äänet vaikuttivat pelaajan päätöksentekoon?

12. Ääninäyttely on nykyään vakiintunut osa pelin äänimaailmaa. Onko ääninäyttely mielestäsi: (Voit vastata useamman vaihtoehdon) *

Valitse kaikki sopivat vaihtoehdot.

- Tärkeää
 Turhaa
 Pelikokemusta tukevaa
 Pelikokemusta pilaavaa
 Yhdentekevää

Muu: _____

13. Mainitse jokin sinulle mieleen painunut ääninäyttelyrooli pelissä (hyvä tai huono kokemus), ja kerro lyhyesti miten se vaikutti pelikokemukseesi?
