

Säveltäjäksi pelialalle

**Japanilaisten pelimusiikin säveltäjien oppiminen työelämän
käytäntöyhteisöissä**

Tutkielma (Maisteri)

25.8.2025

Aino Kallio

Musiikkikasvatuksen aineryhmä

Sibelius-Akatemia

Taideyliopisto

Tutkielman nimi	Sivumäärä
Säveltäjäksi pelialalle: Japanilaisten pelimusiikin säveltäjien oppiminen työelämän käytäntöyhteisöissä	82+22
Tekijän nimi	Lukukausi
Aino Kallio	Syksy 2025
Aineryhmän nimi	
Musiikkikasvatuksen aineryhmä	
<p>Tämän laadullisen tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää, miten japanilaiset pelimusiikin säveltäjät ovat oppineet työssä tarvittavat taitonsa ja miten he edelleen oppivat niitä osana työyhteisöä. Tutkimuskysymykset olivat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Miten japanilaiset pelimusiikin säveltäjät ovat hankkineet musiikillisen ja/tai teknologisen osaamisensa formaaleissa ja informaaleissa oppimisympäristöissä? 2. Miten säveltäjät oppivat työhönsä tarvittavia taitoja osana peliyriyten käytäntöyhteisöjä? <p>Japanilainen pelikulttuuri on ollut käänteentekevä osa kansainvälisen videopelialan kasvua. Tutkimuksen kontekstina toimi japanilainen videopeliala sekä informaali ja formaali oppiminen. Informaalilla oppimisella tarkoitetaan oppilaitosten ulkopuolella tapahtuvaa itseoppimista. Oppimista työyhteisöissä tarkasteltiin Wengerin (1998) käytäntöyhteisöteorian sekä Laven ja Wengerin (1991) oikeutetun perifeerisen osallistumisen käsitteen valossa. Näiden käsitteiden avulla tarkasteltiin sitä, miten peliyriyksessä säveltäjä oppii kokeneemmilta kollegoiltaan ja miten oppiminen edelleen jatkuu osana työyhteisöä.</p> <p>Tutkimusmenetelmänä käytettiin puolistrukturoitua haastattelua ja aineiston analyysimenetelmänä kontekstiin, käsitteelliseen viitekehykseen ja tutkimustehtävään perustuvaa teemoittelua. Tutkimuksen tuloksista selvisi, että säveltäjät ovat oppineet työhönsä tarvittavia taitoja sekä informaalein (mm. instrumenttitaidot ja musiikkiteknologia) että formaalein (mm. sovittaminen ja hahmotustaidot) menetelmin. Pelimusiikin yrityksissä opitaan yhdessä projekteja toteuttamalla. Ammatissa toimimalla säveltäjät ovat oppineet säveltämään peleihin.</p> <p>Tämä tutkielma tarjoaa musiikkikasvatukselle näkökulmia siihen, miten säveltäjä voi muodostaa ammattitaitonsa eri konteksteissa. Yhteiskunnallisessa merkittävytydessään tutkielma tarjoaa näkökulmia työyhteisöjen oppimiseen yleisemminkin, sekä antaa arvokasta tietoa vain vähän tutkitusta pelimusiikin säveltäjän ammatista.</p>	
Hakusanat	
Pelimusiikki, videopelit, säveltäjät, Japani, oppiminen, käytäntöyhteisö, työyhteisöt	
Tutkielma syötetty plagiointitarkastusjärjestelmään	
25.8.2025	

Title	Pages
Becoming A Game Music Composer: Learning of Japanese Game Music Composers in Communities of Practice	82+22
Writer	Semester
Aino Kallio	Fall 2025
Name of Department	
Music Education Department, Sibelius Academy, University of the Arts Helsinki	
<p>The purpose of this Master's thesis was to examine how Japanese game music composers acquire the skills required in their work and how they continue to learn as members of professional communities. The research questions were:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. How have Japanese game music composers developed their musical and/or technological skills in both formal and informal contexts? 2. How do composers gain the competence needed in their work within video game companies as communities of practice? <p>Japanese game culture has played a significant role in the growth of the global video game industry. The context of this study was the Japanese video game industry, with a focus on both informal and formal learning. Informal learning refers to self-directed learning that takes place outside formal institutions. Learning within professional communities was examined through Wenger's (1998) concept of communities of practice and Lave and Wenger's (1991) theory of legitimate peripheral participation. These frameworks provided tools for understanding how composers learn from more experienced colleagues and how their learning continues as part of a workplace community.</p> <p>The research method employed was semi-structured interviews, and the data were analyzed through thematic analysis based on the theoretical framework and research questions. The key findings indicate that Japanese game music composers acquire their skills through both informal means (e.g., instrumental practice and music technology) and formal education (e.g., arrangement and music theory). However, they primarily learn to compose for games by working on projects within the industry.</p> <p>In terms of music education, this thesis offers a perspective on how composers can develop their professional competence across diverse contexts. More broadly, it provides insights into learning within professional communities and contributes rare knowledge about the profession of game music composition, which remains understudied.</p>	
Hakusanat	
Video game music, games, composers, Japan, learning, communities of practice	
The thesis was submitted to Turnitin for plagiarism detection	
25.8.2025	

Sisällys

Sisällys	4
1 Johdanto	6
2 Japanilainen peliala ja säveltäjien oppiminen	9
2.1 Pelimusiikki Japanissa	9
2.2 Japanilainen peliyrittäjä työpajana	13
2.3 Informaali ja formaali oppiminen	15
3 Työpaikka käytäntöyhteisönä	17
4 Tutkimusasetelma	23
4.1 Tutkimustehtävä ja -kysymykset	23
4.2 Laadullinen tutkimus	23
4.3 Tutkimusmenetelmä	24
4.3.1 Aineiston tuottaminen haastattelun keinoin	24
4.3.2 Aineiston analysointi teemoittain	27
4.4 Tutkimuksen toteutus	29
4.5 Tutkimusetiikka ja aineiston hallinta	30
5 Tulokset	33
5.1 Japanilaisten pelimusiikin säveltäjien taustat	33
5.1.1 Haastateltavien koulustaustat	33
5.1.2 Formaalin ja informaalin oppimisen merkitykset työssä	38
5.1.3 Pelien harrastaminen urakehityksen tukena Japanissa	41
5.1.4 Pelimusiikin säveltäjien verkosto	44
5.1.5 Esikuvat uran innoittajina	46
5.2 Pelimusiikin säveltäjän työ	48
5.2.1 Pelimusiikin säveltäjien työskentelyprosessit	52

5.2.2 Pelimusiikin säveltäjän tärkeimmät taidot.....	57
5.3 Peliyhtiö työpaikkana ja käytäntöyhteisönä	62
6 Pohdinta.....	70
6.1 Johtopäätökset	70
6.2 Luotettavuustarkastelu.....	74
6.3 Tulevia tutkimusaiheita	76
Lähteet.....	78
Liite 1 Tutkimustiedote ja kysymykset (englanti).....	83
Liite 2 Tutkimustiedote ja kysymykset (japani).....	85
Liite 3 Tietosuojalomake (englanti)	87
Liite 4 Tietosuojalomake (japani)	88
Liite 5 Sitaatit alkuperäiskielellä.....	89

1 Johdanto

Kuuden viimeisen vuosikymmenen aikana videopeleistä on tullut maailmanlaajuisesti yksi suosituimmista viihteen muodoista, ja niiden tuotot kuuluvat viihdeteollisuuden suurimpiin (Mangiron 2021, 1). Japanilla on ollut merkittävä rooli pelimusiikin historiassa, ja maa on toiminut pelialan edelläkävijänä. Japanissa kehitetty teknologia, kuten pelikonsolit, on ohjannut koko pelimusiikin alan kehittymistä (Lehtonen 2022, 116). Pelimusiikki on ollut keskeinen osa japanilaista musiikkikulttuuria vuosikymmenten ajan, ja esimerkiksi Japanin maineikkaaksi pelisäveltäjäksi kutsutulla Koichi Sugiyamalla on ollut merkittävä vaikutus japanilaisen musiikin kehitykseen 1900-luvulla (Lehtonen 2019, 375). Japanilaisen peliyrityksen Namco Limitedin säveltäjä Junko Ozawan mukaan 1980-luvun Japanissa pelimusiikin merkitystä ei kuitenkaan aluksi täysin ymmärretty. Namco oli yksi ensimmäisistä yrityksistä, jotka palkkasivat säveltäjiä ja tunnustivat musiikin keskeisen roolin videopeleissä (Fritsch & Summers 2021, 56).

Pelimusiikki on saanut alkunsa Japanissa. Jo 1980-luvulla Japanissa on julkaistu maailman ensimmäinen pelimusiikkialbumi ja järjestetty sinfoniaorkesterilla ensimmäinen pelimusiikin konsertti. Euroopassa taas ensimmäinen pelimusiikkiin keskittyvä orkesteri, Game Music Collective, perustettiin vasta vuonna 2016. Säveltäjä Rina Yugi pohtii haastattelussaan (Lehtonen 2019), että klassista musiikkia esittävien orkesterien konserteissa Beethovenin tai Tšaikovskin säveltämät ohjelmistot eivät välttämättä enää toimi yleisöhokuttimina, ja pelimusiikin konsertit puolestaan myydään loppuun. Pelimusiikin konsertteja järjestetään yhä enemmän maailmanlaajuisesti. (Lehtonen 2019, 472; Fritsch & Summers 2021, 57.) Pelimusiikin konserttien järjestäminen on sinfoniaorkestereille kannattavaa muun muassa siksi, että niiden kautta orkesterit voivat saavuttaa uutta yleisöä. Usein vanhemmat ja lapset saattavat saapua yhdessä kuuntelemaan pelimusiikin konsertteja. (Fritsch & Summers 2021, 57.) Pelimusiikin alkuperä sekä sen kulttuurinen ja taloudellinen merkitys Japanissa ja maailmanlaajuisesti selittävät, miksi tämä tutkielma keskittyy juuri videopeleihin ja Japanin kontekstiin.

Tämä tutkielma sijoittuu musiikkikasvatuksen ja musiikintutkimuksen kentälle, painottuen erityisesti ludomusikologiaan eli pelimusiikin tutkimukseen (Fernández-Cortés 2021, 13). Lehtonen (2022) erittelee tutkimuksessaan kaiken aiemmin julkaistun japanilaiseen pelimusiikkiin keskittyvän kirjallisuuden aihepiireittäin. Tämä tutkielma keskittyy niin japanilaisessa kuin kansainvälisessäkin kirjallisuudessa harvoin käsiteltyyn aiheeseen, eli japanilaisten pelimusiikin säveltäjien oppimiskokemuksiin. (Lehtonen 2022, 117.) Tämän tutkielman tehtävänä on selvittää, miten japanilaiset pelimusiikin säveltäjät ovat oppineet työssään tarvittavat taidot informaaleissa ja formaaleissa ympäristöissä ja miten he edelleen oppivat näitä taitoja osana peliyritysten käytäntöyhteisöjä.

Tutkielmani toisessa luvussa esittelen japanilaisen pelimusiikin sekä informaalin ja formaalin oppimisen kontekstit. Kolmannessa luvussa esittelen Laven ja Wengerin (1991, 1998) käytäntöyhteistäteorian ja siihen liittyvän perifeerisen osallistumisen käsitteet suhteessa pelimusiikkiin. Tämän jälkeen avaan ja perustelen tutkimusasetelman, kuten tutkimuskysymykset, eettiset pohdinnat ja menetelmälliset valinnat. Olen tuottanut aineiston haastattelemalla japanilaisia pelimusiikin säveltäjiä suullisesti ja kirjallisesti. Tutkimukseen osallistui yhteensä yhdeksän eri-ikäistä japanilaista säveltäjää erilaisista koulutustaustoista. Viidennessä luvussa analysoin tulokset aineistosta käsitteellisen viitekehyksen mukaan teemoiteltuna. Lopuksi nivon tutkimuksen tulokset toisen ja kolmannen luvun kontekstiin ja käsitteisiin, esittelen johtopäätökset ja pohdin mahdollisia jatkotutkimusaiheita.

Kiinnostukseni aiheeseen heräsi henkilökohtaisesta yhteydestä videopeleihin sekä Japaniin. Vuosina 2020–2022 koronapandemiasta johtuneen yhteiskunnan sulkeutumisen aikana videopelit tarjosivat minulle inspiraatiota ja mahdollisuuksia paeta asunnostani ulkomaailmaan. Suosikkipelini silloin oli japanilainen *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017), jossa pääsin seikkailemaan luonnossa. Myöhemmin sisällytin opintoihini Sibelius-Akatemiassa pelimusiikin säveltämisen ja analyysin kurseja, ja perustin pop/jazz pianon C-tutkintokonserttini *Breath of the Wildin* musiikkiin. Tutkintokonsertissa yksi bändin jäsen oli pelaaja, jonka reaaliaikainen pelaaminen heijastettiin konserttitalin valkokankaalle. Musiikki reagoi pelin tapahtumiin ja pelaaja reagoi musiikkiin.

Vietin lukuvuoden 2023–2024 vaihto-opiskelijana Tokyo College of Musicissa Japanissa. Olin etenkin japanilaisen peli- ja elokuvamusiikin ansiosta ollut jo pitkään kiinnostunut Japanista, ja vaihto-opinnot antoivat mahdollisuuden tutustua maahan ja sen kulttuuriin perusteellisemmin. Opiskelin japanin kieltä vaihtovuoden ajan yliopiston kielikurssilla, yksityisessä kielikoulussa sekä vapaaehtoisten järjestämässä keskustelukerhoissa. Vuoden määrätietoisen opiskelun jälkeen suoritin japanin kielitestin (JLPT N3) keskitason kokeen hyväksytysti ja pystyin käymään keskusteluja japaniksi. Japanissa asumisen aikana oivalsin, että haluan hyödyntää kokemuksiani, kielitaitoani ja verkostojani myös maisterintutkielmassani.

Cayari (2022) väittää, että musiikkikasvatuksen ala voisi hyötyä pelimusiikin säveltäjien oppimisen tarkastelusta (Cayari 2022, 445). Tämä tutkielma tarjoaa musiikkikasvatukselle tärkeitä näkökulmia siihen, miten formaali, informaali ja niiden välimuotona nonformaali oppiminen limittyvät toisiinsa pelimusiikin säveltäjien ammatillisessa kehittämisessä. Tutkielmassani tarkastelen työpaikan käytäntöyhteisöjen (Wenger 1998) toimintaa, kuten mentorointia ja yhteisöllistä tiedonvaihtoa, ja niiden merkitystä säveltäjien ammatillisen osaamisen kehittämisen näkökulmasta. Näin tutkimus voi osaltaan tarjota näkökulman globaaliin yritysten toimintaa koskevaan keskusteluun valottamalla, kuinka luovien alojen oppimisprosessit tarjoavat mahdollisuuksia työntekijöiden osaamisen kehittämiseen. Pelimusiikin tutkimuksen alalle tutkielma tarjoaa arvokasta tietoa japanilaisten pelimusiikin säveltäjien näkökulmasta, joka ei ole Lehtosen (2024) kirjallisuuskatsauksen mukaan tarpeeksi edustettuna alan tutkimuksessa.

2 Japanilainen peliala ja säveltäjien oppiminen

Tässä luvussa esittelen tutkimuksen kontekstin, eli japanilaisen pelimusiikin alan ja japanilaisen yrityksen työpaikkana. Lisäksi määrittelen formaalin ja informaalin oppimisen käsitteet.

2.1 Pelimusiikki Japanissa

Ensimmäisissä 1970-luvun alussa julkaistuissa videopeleissä ei ollut vielä ääntä. Jo videopelien historian ensimmäisen vuosikymmenen aikana peliaudio ja musiikki alkoivat kuitenkin vakiinnuttaa asemaansa keskeisenä osana pelikokemusta. Japanilainen videopeli *Space Invaders* (Taito, 1978) hyödynsi ensimmäistä kertaa interaktiivista taustamusiikkia, joka reagoi pelaajan toimintaan (Collins 2008, 21–11; Lehtonen 2024, 87). Pian tämän jälkeen japanilaisen Toru Iwatanin suunnittelema *Pac-Man* (Midway, 1980) teki pelimusiikista kulttuurisesti merkittävää, kun pelin tunnusäänet tulivat tunnetuiksi populaarikulttuurissa. Japanilaiset peliyritykset olivatkin keskeisessä asemassa siinä, että pelimusiikista tuli tunnistettava ja merkityksellinen osa pelikokemusta. (Collins 2008, 21–22.) Pian japanilainen pelimusiikki saavutti myös kansainvälisen suosion, vaikka useita vanhempia konsoli- ja arcade-pelejä ei julkaistukaan länsimaissa. Kun japanilainen pelikonsoli Nintendo Entertainment System (NES) julkaistiin Yhdysvalloissa ja Euroopassa 1980-luvun puolivälissä, konsoli ja sen mukana tullut *Super Mario Bros* -peli Koji Kondon musiikkeineen saavutti menestyksen läntisillä markkinoilla. (Fritsch & Wilcox 2022, 179.) Pelin julkaisu edisti videopelien suosiota ja sen musiikki toimi säveltäjien luovuuden innoittajana maailmanlaajuisesti (Schartmann 2015, 115).

Japani on videopelialalla ja pelimusiikissa edelläkävijä. Ensimmäinen pelimusiikin albumi julkaistiin vuonna 1984 japanilaisen Yen Records -yhtiön kautta (Lehtonen 2024, 87; Alfa Records Inc). Albumi sisältää kappaleita suosituimmista videopeleistä ensimmäiseltä vuosikymmeneltä. Japanin tunnetuimpana pelisäveltäjänä mainittu Koichi Sugiyama järjesti historian ensimmäisen pelimusiikin konsertin *Family Classic Concert* Suntory Hallissa Tokiossa elokuussa 1987 (Oborski & Robin; Lehtonen 2019, 375).

Pelimusiikkia on sävelletty Japanissa jo 1970-luvulta lähtien, mutta ensimmäinen japaninkielinen pelimusiikin tietosanakirja, *Gēmu myūjikkū daijiten* (Pelimusiikin tietosanakirja), julkaistiin vasta vuonna 1993. Teos lähestyy pelimusiikin aihetta laajasti sisältäen tietoa pelimusiikin säveltämisestä, pelilaitteistosta, äänitekniikasta ja pelimusiikin *soundtrackien* CD-levyjen tuotannosta antaen perusteellisen kuvan senhetkisestä pelimusiikin alan tilanteesta. *Gēmu myūjikkū daijiten*issa todetaan, että kirjan julkaisun aikaan 1990-luvulla pelimusiikista oli tullut uusi musiikin genre. (Lehtonen 2024, 86–87.)

Vaikka pelimusiikki on saanut alkunsa Japanissa, on sitä koskeva tutkimus (ludomusikologia) ollut maassa kansainvälisesti vertailtuna vähäistä (Lehtonen 2022, 117). Historiallisen merkittävyyden vuoksi japanilaisen pelimusiikin tutkimus on kuitenkin ollut osa ludomusikologian tutkimusta alan alusta saakka (Lehtonen 2024, 88). Pelimusiikkia käsitteleviä tutkimuksia julkaistaan enimmäkseen länsimaissa, kuten esimerkiksi Yhdysvalloissa, Iso-Britanniassa ja Euroopassa. Länsimaissa järjestetään myös useita pelimusiikin konferensseja, kun taas Japanissa konferenssit ovat useammin keskittyneet muihin musiikin lajeihin. (Lehtonen 2022, 117–118; Fritsch & Wilcox 2022.) Pelimusiikin tutkimus on niin Japanissa kuin muuallakin vasta 2010-luvulla herättänyt suurempaa kiinnostusta ja on siten kasvava tutkimusala. Lehtosen (2022) mukaan Japanin akateemisessa yhteisössä ei kuitenkaan vielä ole varsinaista pelimusiikin tutkimuksen kenttää, ja myös muista näkökulmista tehty pelien tutkimus on suhteutettuna länsimaihin vähäistä (Lehtonen 2022, 122–123).

Pelimusiikin tutkimuksen keskittyessä länsimaihin on selvää, että tutkimuksissa usein käsitellyt japanilaisetkin pelit ovat läntisissä maanosissa julkaistuja ja niissä tarjolla oleville alustoille sopivia (Fritsch & Wilcox 2022, 179). Moni japanilaisen populaarikulttuurin ilmiö on jäänyt kansainvälisesti pienempään mittakaavaan. Esimerkiksi Japanissa ennennäkemättömän suosion saavuttanut konsoliroolipeli *Dragon Quest* (Nintendo, 1986) on jäänyt länsimaisilla markkinoilla *Final Fantasy*n (Nintendo, 1987) varjoon. *Dragon Quest* aloitti Japanissa suorastaan yhteiskunnallisen ilmiön myymällä jopa 3,8 miljoonaa kappaletta, joita yli 10 000 ihmistä jonotti Tokiossa julkaisupäivänä. Pelin tunnusmusiikin tietävät Japanissa käytännössä kaikki, kuten *Star Warsin* tunnusmusiikki tunnetaan länsimaissa. (Lehtonen 2019, 379–381.) Tämänkaltaiset esimerkit osoittavat, miksi Japanista käsin tehtävä tutkimus on

olennaista. Monien japanilaisten pelien ja niiden musiikin kulttuurinen merkitys on sidoksissa paikalliseen kontekstiin, eikä näitä merkityksiä voida täysin tavoittaa länsimaista käsin.

Viime vuosina japanilaisessa pelimusiikin tutkimuksessa on keskitytty esimerkiksi pelimusiikin historian analysointiin, mutta alalla on edelleen paljon tutkittavaa (Lehtonen 2024, 88). Lehtosen (2022) mukaan Japanissa julkaistut pelimusiikin tutkimukset jakautuvat neljään kategoriaan: peliaudion luonteeseen, yksittäisten videopelien musiikkiin, audion ohjelmointiin ja teknologisiin ratkaisuihin sekä pelaajan reaktioihin keskittyviin tutkimuksiin. Näistä eniten tutkimuksia on julkaistu kahdesta viimeisestä kategoriasta. Lehtosen (2022) kirjallisuuskatsauksen mukaan Japanissa tehdyssä pelimusiikin tutkimuksessa nousevat usein esille samat tutkijat, kuten peliaudion ominaisuuksia ja teoriaa määritellyt Takashi Obana sekä pelaajan reaktioita peliaudioon tutkinut Masashi Yamada. Aineiston niukkuuden vuoksi tutkimussuuntauksista tai paradigmoista ei voi tehdä yleistyksiä. (Lehtonen 2022, 122–123.)

Pelimusiikin säveltäjiin liittyvää tutkimusta ei ole juuri lainkaan Japanissa aiemmin tutkittujen aihepiirien joukossa. Myös kansainvälisessä kirjallisuudessa on vain vähän tutkimusta pelimusiikin säveltäjien oppimisesta. Cayarin (2022) tutkimuksen tulosten perusteella pelimusiikin säveltäjät ovat kokeneet tärkeimmiksi oppimisstrategioikseen musiikin teorian opinnot ja informaalin oppimisen, kuten omatoimisen opiskelun ohjevideoiden avulla (Cayari 2022, 454). Tämän tutkimuksen tavoitteena on muun muassa selvittää säveltäjien tärkeiksi kokemia taitoja ja oppimisympäristöjä. Cayarin (2022) tutkimuksen perusteella voisi ajatella, että pelimusiikin säveltäjät pitäisivät tärkeinä informaalia oppimisympäristöä ja toisaalta formaalissa koulutuksessa suoritettujen musiikin teoriaopintojen mahdollistamaa musiikin kokonaisuuden hahmottamista.

Tutkimuksen kontekstissa on tärkeää ottaa huomioon eri sukupuolten edustus säveltäjän työssä. Useat japanilaiset pelimusiikin säveltäjät ovat tulleet tunnetuksi ”fanipiireissä” ja kansainvälisessä ludomusikologian kirjallisuudessa 2000-luvun jälkeen. Suurimmista nimistä kuitenkin mainitaan usein lähinnä miespuoliset säveltäjät Koji Kondo (*Super Mario* ja *Legend of Zelda* -sarjat), Nobuo Uematsu (*Final Fantasy* -sarja), Yuzo Koshiro (*Streets of Rage* ja *Ys* -sarjat) ja Koichi Sugiyama (*Dragon Quest* -sarja). (Fritsch &

Wilcox 2022, 177.) Vaikka miessäveltäjien teoksia on analysoitu kirjallisuudessa paljon, uraauurtavien japanilaisten naisten sävellyksistä on puhuttu vähemmän. Fritschin ja Wilcoxin (2022) mielestä tämä on yllättävää etenkin siksi, että pelimusiikin historiaa esittelevät dokumenttielokuvat ja -sarjat, kuten Karen Collinsin *Beep* (2016) ja Nick Dwyerin *Diggin' in the Carts* (2014) ovat näyttäneet, että naisten rooli japanilaisen pelimusiikin historiassa on ollut ratkaiseva. Japanilaista pelimusiikkia ja sen estetiikkaa ovat muokanneet esimerkiksi säveltäjät Yuriko Keino (*Dig Dug* ja *Xevious*), Junko Ozawa (*The Tower of Druaga* ja *Dig Dug II*), Mieko Ishikawa (*Dragon Slayer*), Yoko Shimomura (*Street Fighter II* ja *Kingdom Hearts*) sekä monet muut. (Fritsch & Wilcox 2022, 178.) Yoko Shimomura muistelee haastattelussaan, että hänen päästyään peliyhtiö Capcomin säveltäjäksi vuonna 1988 molemmat yrityksen johtavista säveltäjistä olivat erittäin tasokasta musiikkia tekeviä naisia (Dwyer & Shimomura 2014).

Yhdeksi naisten saaman arvostuksen puutteeseen vaikuttaneeksi tekijäksi on epäilty muun muassa sitä, että nimen perusteella heitä on luultu miehiksi (Fritsch & Wilcox 2022, 180). Fritsch ja Wilcox (2022) kertovat, että Rietveldin ja Lemonin (2018) mukaan valtavirran länsimaalaisessa videopelien diskurssissa vallitsee oletamus, jonka mukaan pelien tuotantoon osallistuneet ammattilaiset ovat miehiä (Fritsch & Wilcox 2022, 180). Näin naisten tarinat ovat jääneet piiloon. Tämä on näkynyt esimerkiksi Yoko Shimomuran kohdalla niin, että länsimaissa häntä on *Street Fighter II:n* (Capcom, 1991) säveltäjänä luultu mieheksi. Fritschin ja Wilcoxin (2022) mukaan yksi syy ilmiöön on voinut olla se, että japanilaiset nimet eivät ole länsimaalaisille tuttuja ja toisinaan pelien tekijätiedoissa on käytetty pseudonyymejä eli nimimerkkejä tai taitelijanimiä (Fritsch & Wilcox 2022, 180). Tämän tutkimuksen toteutuksessa oli tärkeää, että haastateltaviksi valikoitui eri sukupuolten edustajia.

Niin japanilaisissa kuin englanninkielisissäkin pelimusiikin tutkimuksissa on käsitelty peliaudiota kokonaisuutena erottelematta pelimusiikkia muusta äänimaailmasta. Joskus videopeleissä musiikin ja ääniefektien tai muun audion erottaminen toisistaan on hankalaa, eikä ainakaan pelikokemukseen keskittyen kovin tarkoituksenmukaista. (Lehtonen 2022, 119.) Tässä tutkimuksessa seuran yleistä linjaa määrittelemällä pelimusiikin laajasti niin, että määritelmä ei poissulje muita osia peliaudiosta. Haastatteluissa keskityn kuitenkin tutkimaan säveltäjien kokemuksia, enkä esimerkiksi ole haastatellut äänisuunnittelijoita.

Japanilaiselle videopelille on vaikeaa löytää yksiselitteistä määritelmää (Consalvo 2016, 4). Tähän tutkimukseen olen kuitenkin haastatellut vain säveltäjiä, jotka ovat kotoisin eri puolilta Japania, enkä esimerkiksi ulkomailta japanilaiseen yritykseen työskentelemään tulleita säveltäjiä. Tässä tutkielmassa pelimusiikin säveltäjä määritellään julkaistuun videopeliin musiikkia säveltäneenä henkilönä. Säveltäjä saattaa olla samassa projekteissa myös muissa rooleissa, ja musiikin säveltäminen saattaa olla vain osa työnkuvaa. Lisäksi pelimusiikin säveltäjäksi määritellään henkilö, joka on aiemmin toiminut työssä, mutta sittemmin siirtynyt muihin tehtäviin pelialalla tai muulla alalla.

2.2 Japanilainen peliyritys työpaikkana

Japanilaisissa yrityksissä korostuvat perinteisesti hierarkia, ahkera työnteko ja pitkät työsuhteet. Japanilainen työyhteisö painottaa kilpailukykyä toisinaan jopa työntekijöiden hyvinvoinnin kustannuksella. Työelämän rakenteissa ei huomioida tai tueta työn ja muun elämän yhteensovittamista yhtä merkittävästi kuin esimerkiksi EU-maissa. Pahimmillaan tämä voi johtaa mielenterveysongelmiin, työuupumukseen ja *karōshiin* (ylitöiden aiheuttamaan kuolemaan). (North & Morioka 2016, 59.)

Japanilaisia työyhteisöjä on tutkittu eri aloilla. Esimerkiksi Yokouchi ja Hashimoto (2020) ovat tutkineet, miten japanilaisten rakennusinsinöörien minäkuva kehittyi uran aikana ja miten tämä kehitys muokkaa heidän tapansa kokea stressiä. Tutkimuksen tuloksissa kuvaillaan rakennustyöläisten kokemuksia tavalla, josta selviää japanilaisen yrityksen työkuulttuurin piirteitä rakennusalaan yleisemminkin. Alkuvaiheessa uraa työntekijät kokivat tekevänsä heille osoitettuja yksittäisiä työtehtäviä tietämättä laajemmin, miten kyseinen tehtävä liittyy yrityksen kokonaiskuvaan. Uusilta työntekijöiltä puuttui selkeä identiteetti työpaikalla. Työntekijät kuitenkin kokivat uuden oppimisen inspiroivana, ja työskenneltyään pidempään he oppivat näkemään myös kokonaiskuvan. Positiivisena kokemuksena työntekijät ovat maininneet myös yhteisöllisyyden työpaikalla sekä tilanteet, joissa työntekijät olivat päässeet ratkaisemaan jonkin ongelman. Työntekijöiden minäkuva kehittyi annettujen tehtävien suorittamisen, roolien ja vastuiden täyttämisen sekä yhteisöllisyyden ja onnistumisen

kokemusten kautta, kun he pääsivät antamaan oman panoksensa. (Yokouchi & Hashimoto 2020, 181–186.)

Pelimusiikin säveltäjät työllistyvät usein yrityksiin tavalla, joka on Japanin työllistymisjärjestelmälle tyypillinen. He hakeutuvat yliopisto-opintojen jälkeen haastatteluihin ja saavat työpaikkoja ikäluokka kerrallaan. Lehtosen (2019) haastattelemat säveltäjät Yasunori Nishiki ja Rina Yugi muistavat molemmat päässeensä työpaikassa ensin tehtäviin, jotka eivät vastanneet heidän ydinosaamistaan. Nishikin mukaan japanilaisille yrityksille on ominaista, että työntekijät oppivat tekemään monenlaista. Peliyrityksissä esimerkiksi säveltäjät usein tekevät myös ääniefektejä ja paperitöitä. Mikäli haluaa työllistyä itseään kiinnostavissa työtehtävissä, täytyy ura rakentaa aktiivisesti itse. Tämän takia moni säveltäjä saattaakin erota yritysten palveluksesta ja ryhtyä *freelanceriksi*, eli itsensä työllistäjäksi. (Lehtonen 2019, 468.)

Lehtonen (2019) kertoo, että Nishikin ja Yugin mielestä säveltämisen prosessi eroaa riippuen siitä, onko kyseessä *freelancer* vai työntekijä. Yrityksen työntekijänä säveltäjä pääsee osaksi pelinkehityksen ja interaktiivisen musiikin luomisen prosessia paljon aikaisemmassa vaiheessa. Nishikin mukaan kuitenkin yhtiön työntekijänä sävellysprosessiin saattaa tulla useammin muutoksia, kun työntekijät ovat päivittäin tekemisissä toistensa kanssa, ja uusia ideoita syntyy. Liian suuret muutokset musiikissa aiheuttavat säveltäjälle lisätyötä. (Lehtonen 2019, 469.)

Säveltäjät pitävät pelimusiikin alan ongelmana sitä, että yritykset usein ostavat säveltäjiltä oikeudet musiikkiin, minkä jälkeen he eivät saa tekijänoikeuskorvauksia, vaikka peli menestyisikin markkinoilla hyvin. Nishikin mukaan kuitenkin menestynyt säveltäjä saattaa neuvotella itselleen oikeudet musiikkiin, vaikka Japanissa yleisesti ollaankin varovaisia neuvottelemaan sopimuksista. Nishiki kertoo, että mikäli peliprojektiin on palkattu säveltäjä ulkomailta, hän on saanut pitää tekijänoikeudet itsellään japanilaisia säveltäjiä useammin. Myös elokuva-alalla säveltäjien on helpompaa pidättää musiikin tekijänoikeudet kuin pelialalla. (Lehtonen 2019, 469.)

2.3 Informaali ja formaali oppiminen

Aiemmassa kirjallisuudessa (ks. Cayari 2022; Lehtonen 2019) viitataan siihen, että pelimusiikin säveltämiseen tarvittavia taitoja opitaan usein informaaleissa ympäristöissä. Informaalilla oppimisella tarkoitetaan oppilaitosten ulkopuolella tapahtuvaa itseoppimista (Folkestad 2006, 135–141; Kyndt ym. 2009). Perinteisesti oppimisen konsepti on yhdistetty formaaleihin oppilaitoksiin, mutta viimeisinä vuosikymmeninä oppiminen epämuodollisissa arjen ympäristöissä, kuten työpaikoilla ja harrastuksissa, on yleistynyt (Tynjälä 2008; Kyndt ym. 2009). Kyndt ym. selvittivät tutkimuksessaan (2009), mitä informaaleja oppimisolosuhteita työntekijöillä on riippuen organisaation laadusta. Tutkimustuloksista selviää, että peliyhtiöiden kaltaisissa voittoa tavoittelevissa yrityksissä oppiminen työpaikalla painottuu usein mentorointiin, jossa kokeneempi työntekijä ohjaa ja tukee vähemmän kokenutta. Sen sijaan julkisella sektorilla ja voittoa tavoittelemattomissa organisaatioissa korostuvat palautteen antaminen ja tiedon jakaminen. Yrityksen tai organisaation koolla ei havaittu olevan merkitystä oppimisympäristöjen kannalta. (Kyndt ym. 2009.)

Klein ja Moore (2016) määrittelevät informaalin oppimisen tapahtumana, jossa yksilö saa tietoa muilta ihmisiltä tai ei-inhimillisistä lähteistä ratkaistakseen henkilökohtaisessa elämässä tai työelämässä kohdatun ongelman. Klein ja Moore kertovat esimerkiksi, jossa työntekijä kohtaa päivänsä aikana useita informaalin oppimisen tilanteita. Työmatkalla hän aloittaa päivänsä kuuntelemalla työtehtäviin liittyvää podcastia, kahvitauolla hän saa vertaistukea vaikeaan projektiin työkaveriltaan, ja kotona päivällistä syödessään katsoo videotutoriaaleja. Eri muotoista oppimista tapahtuu työelämässä jatkuvasti yksin ja muiden ihmisten seurassa. Tällaisia hetkiä ei tule aina edes ajatelleeksi oppimistilanteina, ja ne voivat sijoittua niin vapaa-ajalle kuin työajalle. Kaikkia tilanteita yhdistää se, että oppija määrittelee itse, mitä, milloin, missä ja miten oppii, ja koska hän on oppinut tarpeeksi. (Klein & Moore 2016, 22–23.)

Nonformaali oppiminen voidaan nähdä oppimisen muotona, joka sijoittuu informaalin ja formaalin oppimisen välille. Pantea (2016) määrittelee nonformaalin oppimisen järjestelmälliseksi ja tavoitteelliseksi oppimiseksi, joka kuitenkin tapahtuu formaalin koulutusjärjestelmän ulkopuolella. Tyypillisiä esimerkkejä ovat kaupallisten toimijoiden järjestämät kurssit, konferenssiseminaarit, työpajat sekä esimerkiksi työpaikalla

tapahtuva valmennus ja mentorointi. (Pantea 2016, 87.) Informaalista oppimisesta tämä eroaa siten, että nonformaali oppiminen on ohjattua ja tavoitteellista, kun taas informaalisissa oppimisessa oppiminen tapahtuu spontaanisti arjen ja työkokemusten yhteydessä ilman etukäteen määriteltyjä tavoitteita.

Informaalilla oppimisella on ollut suuri merkitys myös tunnettujen japanilaisten pelimusiikin säveltäjien oppimisessa. Esimerkiksi aiemmissa luvuissa mainittu säveltäjä Koichi Sugiyama on oppinut musiikilliset taitonsa informaalisti. Hän sävelsi ensimmäisen teoksensa alakouluikäisenä 1930-luvulla. Myöhemmin hän opiskeli itsenäisesti sävellystä ja orkestrointia käyttäen materiaalinaan Beethovenin sinfonioita. Sugiyama olisi halunnut pyrkiä musiikin ammattiopintoihin, mutta puutteellisen pianonsoittotaidon vuoksi päätyi opiskelemaan luonnontieteitä. Lopulta hänestä kuitenkin tuli tänäkin päivänä Japanissa parhaiten tunnettu pelimusiikin säveltäjä. (Lehtonen 2019, 376–377.) Myös *Final Fantasy* -sarjan musiikin säveltänyt Nobuo Uematsu ei ole saanut musiikissa muodollista koulutusta, vaikka onkin harrastanut musiikkia pienestä pitäen ja säveltänyt ensimmäisen kappaleensa alakouluikäisenä (Lehtonen 2019, 383).

Myös formaalin oppimisen taustat korostuvat tunnetuilla pelimusiikin säveltäjillä. *Octopath Traveler*in (Square Enix, 2018) säveltäjä Yasunori Nishiki on opiskellut elokuvasävellystä yliopistossa Tokiossa. Hän kiinnostui pelimusiikin säveltämisestä, kun yliopisto järjesti opiskelijoille mahdollisuuden osallistua pelin tekemiseen Nintendo DS:lle. Formaalin koulutuksen tarjoamat mahdollisuudet ja fasiliteetit ovat siis edesauttaneet Nishikin pelisäveltäjän uraa. *Metal Gear* -säveltäjä (Konami, 2014) Rina Yugi puolestaan opiskeli musiikkiyliopistossa Yhdysvalloissa, ja valmistumisen jälkeen hän pääsi töihin peliyhtiöön Japanissa. (Lehtonen 2019, 465.)

3 Työpaikka käytäntöyhteisönä

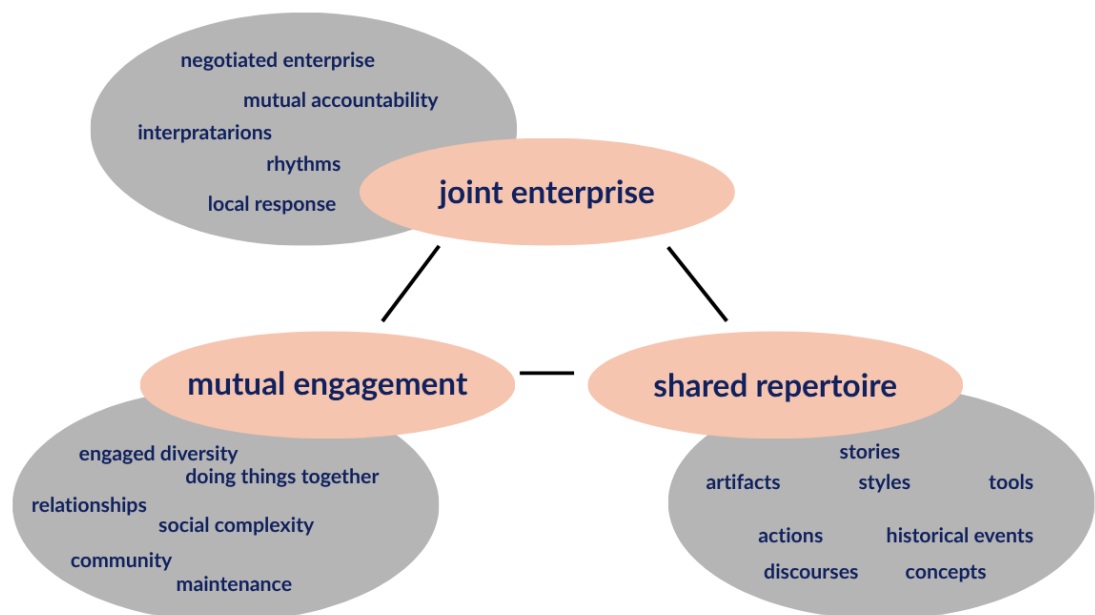
Tässä tutkimuksessa keskityn tarkastelemaan säveltäjien oppimista erityisesti heidän työpaikkansa, peliyrityksen, kontekstissa. Tarkastelun lähtökohtana toimii Wengerin käytäntöyhteisöteoria (*communities of practice*) ja siinä keskeinen Laven ja Wengerin (1991) esittämä legitiimin perifeerisen osallistumisen käsite (*legitimate peripheral participation*). Käytäntöyhteisöteorian mukaan oppiminen ei ole vain yksilön tiedon lisäämistä vaan osana yhteisöjä tapahtuva sosiaalinen ja osallistava prosessi (Wenger 1998, 4). Teokset saivat alkunsa kirjoittajien tyytymättömyydestä vallitseviin perinteisiin oppimisteorioihin, joissa ei huomioitu oppimisen sosiaalista ja yhteisöllistä puolta. Lave ja Wenger ajattelevat, että pelkkä ”*learning by doing*” eli tekemällä oppiminen ei kuvaa tarpeeksi hyvin sitä, miten oppiminen tapahtuu osana yhteisöjen käytäntöjä (Fuller ym. 2005, 51). Laven ja Wengerin teoksilla ja käsitteillä on ollut vaikutusta työpaikalla oppimisen ymmärtämiseen globaalisti erityisesti 2000-luvun taitteessa (Fuller ym. 2005, 49).

Suomenkielisessä tutkimuksessa käsite *legitimate peripheral participation* (Lave & Wenger 1991) yleensä käännetään muotoon legitiimi tai oikeutettu perifeerinen osallistuminen (Kontkanen 2024, 12; Lappalainen ym. 2015, 23; Hovila 2004, 30). Oikeutetun perifeerisen osallistumisen käsite tarjoaa mahdollisuuden analysoida uuden työntekijän oppimisprosessia työpaikalla. Laven ja Wengerin (1991) mukaan uusi työntekijä liittyy työyhteisöön ensin perifeerisenä osallistujana suorittaen marginaalisia tehtäviä osallistuvana sivustaseuraajana. Vähitellen hän siirtyy kohti keskeisempää asemaa organisaatiossa. Siirtymä perifeerisestä roolista ydinrooliin tapahtuu oppijan aktiivisen, hänen oman osaamistasonsa mukaisen osallistumisen takia. (Lave & Wenger 1991, 29–31; Lehtinen ym. 2016.) Oikeutetun perifeerisen osallistumisen käsite siis auttaa ymmärtämään, miten työyhteisön uudet jäsenet oppivat kokeneemilta yhteisön jäseniltä osallistumisen kautta (Fuller ym. 2005, 51).

Wenger (1998) kehitti Laven ja Wengerin ajatuksia eteenpäin käytäntöyhteisöteoriaksi kirjassaan *Communities of Practice* eli käytäntöyhteisöt (Wenger 1998). Wengerin mukaan ihmiset kuuluvat käytäntöyhteisöihin elämänsä eri osa-alueiden ihmisryhmissä, joita he tapaavat esimerkiksi kotona, koulussa, töissä ja harrastuksissa.

Käytäntöyhteisöihin kuulumisen merkiksi ei jaeta jäsenkortteja, eikä yhteisöjen osaksi pääsemiseksi vaadita tiettyjä kriteerejä. (Wenger 1998, 6–7.)

Käytäntöyhteisöt määritellään sellaisina yhteisöinä, joiden jäsenet ovat sitoutuneita yhteistyöhön keskenään, ja joilla on yhteinen tavoite tai hanke sekä yhteiset välineet ja resurssit. Käytäntöyhteisö ei siis ole synonyymi ryhmälle, tiimille tai verkostolle vaan sen kriteerit ovat tiukemmat. Käytäntöyhteisö ei ole vain joukko ihmisiä, joita määrittelee jokin ominaisuus tai asema, vaan merkittävää on jäsenten sitoutuminen yhteisöön ja sen tavoitteisiin. (Wenger 1998, 73–74.) Käytännöllä tarkoitetaan toimintamalleja, joita noudattamalla eri tilanteita voidaan hoitaa. Esimerkiksi opiskelijan, joka opintojensa ohessa käy harrastuksissa ja töissä, arkeen kuuluu useissa eri yhteisöissä vakiintuneita käytäntöjä. Vakiintuneet käytännöt ja rutiinit voivat auttaa yhteisön jäseniä selviämään tehtävistä helpommin ja edistää uuden jäsenen liittymistä yhteisöön. (Lehtinen 2016, luku 6.3.)



Kuvio 1. Käytäntöyhteisöjen ulottuvuudet (Wenger 1998)

Työyhteisö peliyrityksessä voidaan nähdä käytäntöyhteisönä, jossa työntekijät jakavat kokemuksiaan ja rakentavat osaamistaan vuorovaikutuksessa toistensa kanssa. Wengerin (1998) mukaan käytäntöyhteisö rakentuu kolmen keskeisen ulottuvuuden

varaan: keskinäinen sitoutuminen (*mutual engagement*), yhteinen tavoite (*joint enterprise*) ja jaettu repertuaari (*shared repertoire*) (ks. Kuvio 1). Keskinäinen sitoutuminen ilmenee työyhteisössä yhdessä tekemisenä, luottamuksellisena vuorovaikutuksena sekä monimuotoisuuden arvostamisena. Yhteinen tavoite muodostuu jaetusta motivaatiosta ja sitoutumisesta organisaation tavoitteisiin, kuten peliprojektien onnistuneeseen toteutukseen. Jaettu repertuaari viittaa yhteisiin työkaluihin, toimintatapoihin, tiedon dokumentaatioon sekä hiljaiseen tietoon, joita yhteisö kehittää toiminnassaan ja jakaa yhteisön jäsenten kesken. Näiden ulottuvuuksien kautta työyhteisö toimii dynaamisena kontekstina, jossa ihmiset oppivat ja rakentavat asiantuntijuuttaan vuorovaikutteisesti ja kollektiivisesti. (Wenger 1998, 6–7.)

Työpaikalla käytäntöyhteisön olemassaolo voi ilmentyä monella tapaa. Keskinäisen sitoutumisen myötä työntekijät järjestävät esimerkiksi aikataulunsa sopimaan kollegoidensa ja asiakkaidensa kanssa yhteensopiviksi, jotta työt saadaan tehtyä ja yhteistä tavoitetta edistettyä. Työntekijät rakentavat toiminnalleen käytännön, joka palvelee työn tekemistä ja yhteisöä parhaalla mahdollisella tavalla. Vaikka töitä tehtäisiinkin suurille yrityksille, työntekijät antavat päivittäisessä arjessaan kuitenkin panoksensa myös pienemmille yhteisöille, kuten lähimmille kollegoilleen. (Wenger 1998, 6–7.) Jäsenten sitouttaminen yhteisten tavoitteiden saavuttamisen varmistamiseksi on tärkeää kaikille käytäntöyhteisöille. Jotta jäsen voi olla sitoutunut osa yhteisöä, myös vapaa-ajan keskusteluilla on paikkansa työyhteisössä. On esimerkiksi tärkeää, että työntekijät voivat saapua fyysisesti toimistolle ja saada mahdollisuuksia keskustella kollegoiden kanssa. Tauolla kerrotut vapaa-ajan kokemukset voivat sitouttaa jäsenen yhteisöön yhtä hyvin kuin tieto ajankohtaisista työasioista. (Wenger 1998, 74.)

Wengerin (1998) mukaan oppimisen ymmärtämiseksi ja tukemiseksi on keskeistä tarkastella osallistumisen käsitettä. Yksilön näkökulmasta osallistuminen tarkoittaa sitoutumista yhteisöön ja sen käytäntöihin, joiden kautta oppiminen tapahtuu. Yhteisöjen kannalta puolestaan keskeistä on omien käytäntöjen kehittäminen ja jalostaminen, jotta yhteisö voi säilyä elinvoimaisena ja turvata jäsenistönsä jatkuvuuden. Organisaatiot ja yritykset näkevät oppimisen merkityksen erityisesti siinä, että se tukee käytäntöyhteisöjen ylläpitämistä ja lisää niiden arvoa koko organisaatiolle. (Wenger 1998, 7–8.)

Wenger (1998) kritisoi perinteistä näkemystä, jonka mukaan oppiminen mielletään usein kouluissa tai muissa formaaleissa oppilaitoksissa tapahtuvaksi toiminnaksi. Mielikuviin oppimisesta liitettiin luokkahuoneet, harjoitukset, opettajat ja oppikirjat. Wengerin mukaan oppiminen on kuitenkin ennen kaikkea osa arjen käytäntöjä ja yhteisöjä, eikä se rajoitu vain muodollisiin oppimistilanteisiin. Wenger näkee, että oppimiseen keskittyvät hetket eivät ole niitä, joissa opimme eniten tai syvällisimmin. Oppiminen ei ole elämän ulkopuolinen erillinen tapahtuma vaan jatkuvaa osallistumista ja merkityksen rakentamista osana jokapäiväistä toimintaa. Jopa oppimisessa epäonnistuminen on itse asiassa hetki, jossa päädyimmekin usein oppimaan jotain aivan muuta kuin oli tarkoitus. (Wenger 1998, 7–8.)

Peliyrityksen työyhteisö on luonteeltaan moniammatillinen ja jatkuvasti muuttuva ympäristö, jossa käytäntöyhteisöteorian näkökulmat korostuvat. Työntekijöiden välinen tiivis yhteistyö, tiedon jakaminen ja yhteisten tavoitteiden saavuttaminen edellyttävät keskinäistä sitoutumista sekä jaetun repertuaarin rakentamista, mikä tekee teoriasta erityisen käyttökelpoisen pelialan tutkimuksessa. Vaikka Laven ja Wengerin (1991, 1998) teoria legitimoimista perifeerisestä osallistumisesta ja käytäntöyhteisöistä on tarjonnut arvokkaita ja joustavasti sovellettavia näkökulmia työpaikalla oppimisen ymmärtämiseen, teoriaan liittyy myös rajoituksia, jotka ovat herättäneet keskustelua myöhemmässä tutkimuksessa. Erityisesti kritiikki on huomionarvoista tämän tutkimuksen kohdalla, koska japanilaisten yritysten toiminta perinteisesti perustuu hierarkiaan.

Fuller ym. (2005) nostavat esille Laven ja Wengerin (1991) teorian taipumuksen selittää työpaikalla oppimista oikeutetun perifeerisen osallistumisen kautta, vaikka todellisuudessa jatkuvaa oppimista tapahtuu edelleen kokeneillakin työntekijöillä. Fullerin ym. mielestä Lave ja Wenger pitävät muodollisen koulutuksen roolia työpaikalla liian pienenä, vaikka Fullerin ym. mukaan ohjatulla opetuksella on tärkeä merkitys. Fuller ym. näkevät myös, että valta-asemia ei huomioida teoriassa niiden vaikuttavuuden mittakaavassa. Esimerkiksi työpaikan mahdolliset ristiriidat, valtasuhteet ja hierarkiat vaikuttavat siihen, kenellä on todellinen mahdollisuus oppia ja osallistua työyhteisön toimintaan. Kuten luvussa 2.2 kerroin, yrityksen sisäinen hierarkia on yleistä Japanissa, ja siksi teoriaa kohtaan esitetty kritiikki on erityisesti tämän tutkimuksen kannalta huomionarvoista. Lisäksi Laven ja Wengerin teoriassa

oletetaan, että oppija osallistuu periferiseen oppimisprosessiin ilman etukäteistietoja tai elämäkokemusta, vaikka todellisuudessa jokaisen oppijan taustat ja aiempi kokemus määrittelevät oppimisprosessia (Fuller ym. 2005, 63–67). Siksi pyrinkin tässä tutkimuksessa huomioimaan mahdollisimman laajasti haastateltavien taustoja ja aiempia oppimiskokemuksia niin formaaleissa kuin informaaleissa oppimisympäristöissä, jotka määrittelin luvussa 2.3.

Aiemmassa tutkimuskirjallisuudessa työpaikalla tapahtuvan osaamisen kehittymistä on usein tarkasteltu vertaamalla formaalista, esimerkiksi oppikirjoista saatavaa tietoa, ja praktista, eli kokemusperäistä tietoa. Leppänen ja Lindström (2002) kertovat, että Eteläpellon (1997) mukaan asiantuntijuuden kehittämisessä on tärkeää yhdistää molempia tiedonlähteitä (Leppänen & Lindström 2022, 68). Tämä korostaa sitä, että käytäntöyhteisössä tapahtuvan osallistavan oppimisen rinnalla myös formaali tieto ja ohjattu opetus voivat merkittävästi tukea pelimusiikin säveltäjien osaamisen kehittymistä. Oppiminen työpaikalla ei näin ollen ole pelkästään perifeeristä osallistumista, vaan myös tietoista ja ohjattua taitojen kehittämistä. Tämä vahvistaa Laven ja Wengerin (1991) näkemystä oppimisesta sosiaalisena prosessina samalla kuitenkin huomioiden Fullerin ym. (2005) kritiikin muodollisen opetuksen merkityksestä. Näin peliyrityksen käytäntöyhteisö toimii oppimisympäristönä, jossa asiantuntijuuden ja ammatillisen osaamisen kehittyminen rakentuu jatkuvasti sekä osallistumisen että ohjatun oppimisen kautta.

Marisca (2013) täydentää käytäntöyhteisöteoriaan liittyvää keskustelua tarkastelemalla epävirallisia pelinkehitysyhteisöjä, jotka toimivat yrityskontekstin ulkopuolella. Hänen mukaansa tällaiset yhteisöt voivat muodostua esimerkiksi harrastajien ja pienten kehittäjäryhmien ympärille, ja ne voivat tarjota jäsenilleen merkittäviä mahdollisuuksia osaamisen kehittämiseen ja verkostoitumiseen. Marisca analysoi perulaisen *Twin Eagles Group* -yhteisön toimintaa 1990-luvulla, jossa oppiminen tapahtui yhteisöllisesti kokeilemalla. Tämä näkökulma rikastaa käsitystä oppimisesta pelimusiikin säveltäjien työympäristössä. Se osoittaa, että osaamisen kehittämisen konteksti ei rajoitu vain formaaleihin organisaatioihin, vaan myös epäviralliset ja harrastuspohjaiset käytäntöyhteisöt voivat olla keskeisiä asiantuntijuuden rakentumisessa (Marisca 2013, 1–7).

Reese (2008) puolestaan tarkastelee, miten käytäntöyhteisöteoria voi toimia viitekehystenä ymmärtäessämme oppimista opetuksellisten videopelien yhteisöjen kontekstissa. Hän ajattelee, että peliyhteisöt voivat tarjota sellaisia vuorovaikutuksen malleja, joita perinteisemmät oppimisteoriat eivät pysty täysin kuvaamaan. Samoin kuin Marisca (2013) huomauttaa epävirallisista pelinkehittäjäyhteisöistä, Reese osoittaa, että virtuaaliset ja opetukselliset peliyhteisöt voivat toimia ympäristöinä, joissa osallistuminen ja vuorovaikutus ovat keskeisiä oppimisen välineitä. (Reese 2008, 12.) Näin Reese vahvistaa käytäntöyhteisöteorian sovellettavuutta myös erilaisissa pelialan konteksteissa.

4 Tutkimusasetelma

Tässä luvussa esittelen tutkimuskysymykset sekä kuvaan tutkimuksen toteuttamisprosessin aineiston tuottamisesta sen analyysiin. Lisäksi esittelen käyttämäni tutkimusmenetelmät ja pohdin aineiston hallintaan liittyviä eettisiä näkökulmia.

4.1 Tutkimustehtävä ja -kysymykset

Tämän tutkimuksen tehtävänä on selvittää, miten japanilaiset pelimusiikin säveltäjät ovat oppineet työssään tarvittavat taidot, ja miten he edelleen oppivat tärkeitä taitoja osana peliyritysten käytäntöyhteisöjä. Johdan tutkimuskysymykset luvuissa 2 ja 3 esittelemistäni Wengerin (1998) käytäntöyhteisöteoriasta ja siihen liittyvästä Laven ja Wengerin (1991) perifeerisen osallistumisen käsitteestä. Lisäksi perustan tutkimuskysymykset japanilaisen pelialan kontekstiin sekä informaalien ja formaalien oppimisympäristöjen vertailuun, joita avasin luvussa 2. Tutkimuskysymykset ovat:

1. Miten japanilaiset pelimusiikin säveltäjät ovat hankkineet musiikillisen ja/tai teknologisen osaamisensa formaaleissa ja informaaleissa oppimisympäristöissä?
2. Miten säveltäjät oppivat työhönsä tarvittavia taitoja osana peliyritysten käytäntöyhteisöjä?

4.2 Laadullinen tutkimus

Tämän tutkielman metodologiseksi lähestymistavaksi valikoitui laadullinen tutkimusote, sillä sen kautta voidaan ymmärtää pelimusiikin säveltäjien kokemuksia ja ajatuksia. Laadullinen lähestymistapa tarjoaa mahdollisuuden tarkastella ilmiötä sellaisena kuin se näyttäytyy tutkittavien näkökulmasta, heidän omien tulkintojensa ja merkitystensä kautta (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2007, 156–157).

Alasuutarin (2011) mukaan laadullisessa eli kvalitatiivisessa tutkimuksessa pyritään tulkitsemaan aineistoa syvällisesti ja tavoittamaan tutkittavan ilmiön merkityksiä. Lähestymistapa eroaa määrällisestä eli kvantitatiivisesta tutkimuksesta siten, että laadullisessa tutkimuksessa ei ole tavoiteltavaa tehdä tilastoihin perustuvia

johtopäätöksiä. Laadullisen tutkimuksen uskottavuus syntyy siitä, että se nojaa aineistoon ja sen systemaattiseen analyysiin, ei tilastolliseen yleistämiseen. (Alasuutari 2011, 38–40.) Koska laadullisessa tutkimuksessa aineisto usein koostuu rajatusta määrästä tapauksia, siitä ei voida eikä ole tarpeen johtaa tilastollisia päätelmiä. Alasuutari käyttää esimerkkinä historian tutkimusta. Jos tutkitaan syitä talvisodan syttymiselle, niin tulkintoja ei ole mahdollista rakentaa vertailemalla vaihtoehtoisia tilanteita, joissa talvisota olisi joko syttynyt tai ei. Analyysi täytyy perustaa juuri tämän yksittäisen tapahtuman kulkuun ja sen taustatekijöihin. (Alasuutari 2011, 38–40.)

Tämän tutkielman kannalta laadullinen lähestymistapa on perusteltu, sillä tarkoituksena on laadulliselle tutkimukselle ominaiseen tapaan syventyä japanilaisten pelimusiikin säveltäjien henkilökohtaisiin kokemuksiin ja näkemyksiin. Näin on mahdollista tuottaa aiheesta tietoa, joka ei olisi saavutettavissa määrällisen tutkimuksen keinoin. Kuten Hirsjärvi, Remes ja Sajavaara (2007) painottavat, laadullisessa tutkimuksessa on kuitenkin läsnä tutkijan subjektiiviset näkemykset ja ennakko-oletukset, jotka vaikuttavat aineiston tulkintaan (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2007, 156–157). Olen pyrkinyt suhtautumaan aineistoon mahdollisimman neutraalisti ja omaa tutkija-asemaani reflektoiden, jotta laadullinen aineisto olisi tulkinnallisesti mahdollisimman pätevää.

4.3 Tutkimusmenetelmä

Laadullisen tutkimuksen aineiston tuottamisessa voidaan käyttää joko erikseen tai yhdisteltynä erilaisia menetelmiä (Tuomi & Sarajärvi 2009, 116–118). Seuraavaksi esittelen tutkimusmenetelmänä käyttämäni haastattelumenetelmän ja perustelen, miksi olen haastatellut joitakin osallistujia myös kirjallisesti sähköpostitse.

4.3.1 Aineiston tuottaminen haastattelun keinoin

Pääasiallisena tutkimusmenetelmänä aineiston tuottamiseen olen käyttänyt haastattelua. Erilaiset haastattelumetodit ovat yleisiä laadullisissa tutkimuksissa. Haastattelun avulla on mahdollista tallentaa haastateltavan subjektiivisia kokemuksia, näkemyksiä ja mieltymyksiä, ja laadullisen haastatteluaineiston tulkinnan yleistämisessä täytyy olla varovainen, kuten myös Puusa (2020) ja Alasuutari (2011) painottavat (Puusa 2020,

103–118; Alasuutari 2011, 39). Haastattelujen tulokset ovat tutkijan tulkintoja haastateltavan esittämistä ajatuksista ja käyttäytymisestä haastattelun aikana. Haastattelutilanteessa tutkimukseen vaikuttavana tekijänä on myös tutkija itse, sillä haastattelu on vuorovaikutustilanne (Hyvärinen, Nikander & Ruusuvoori 2017, 46–47). Jotta tutkija voi tehdä mahdollisimman todenmukaisia tulkintoja aineistosta, hänen on hyvä perehtyä aiheeseen ja haastateltavan taustaan ennen haastattelua. Haastattelu on joustava ja usein ainoa tapa kerätä tietoa abstrakteista ilmiöistä ja ihmisten niille antamista merkityksistä ja tulkinnoista. (Puusa 2020, 103–118.) Haastatteluissani pyrin saamaan mahdollisimman kokonaisvaltaisen kuvan osallistujien kokemuksista pelimusiikin säveltäjänä toimimisessa.

Haastattelumetodin etuihin lukeutuu joustavuus ja laajan tiedon tuottaminen. Haastattelijan on mahdollista esimerkiksi pyytää haastateltavaa tarkentamaan jotakin kohtaa ja kysyä lisäkysymyksiä kiinnostavasta huomiosta. Lisäksi haastattelun aikana tutkija voi kiinnittää huomiota elekieleen ja sanattomaan viestintään. (Puusa 2020, 103–118.) Haasteet on kuitenkin myös tärkeä tiedostaa. Haastattelun kieli on osoittautunut tässä tutkimuksessa haasteeksi, sillä olen toteuttanut osan haastatteluista japaniksi. Kielitaitoni riittää arkielämän tilanteisiin, mutta olen käyttänyt haastatteluissa ja niiden tulkinnassa apunani käännösohjelmia, kuten Googlen kääntäjää ja ChatGPT:tä. Ohjelmistojen käyttäminen ja kielitaidon heikkous altistavat väärintulkinnalle. Olen kuitenkin pyrkinyt tulkitsemaan haastattelujen tuloksia mahdollisimman pitkälle oman kielitaitoni ja varman tiedon pohjalta, ja vasta sen jälkeen kääntänyt lauseita tekoälyn tai sanakirjan avulla.

Niin haastattelun suunnittelussa kuin aineiston analyysivaiheessakin on tärkeää kiinnittää huomiota mahdollisiin sisällön virhetulkintoihin sekä reaktiivisuuskysymykseen. Pohtimalla reaktiivisuutta selvitetään, kuinka paljon tutkija on esimerkiksi kysymyksenasettelullaan vaikuttanut haastattelun tulokseen. Virhetulkintoja saattaa kielikysymyksen lisäksi muodostua silloin, jos tutkija on esittänyt kysymyksensä epäselvästi tai käyttänyt sellaista abstraktia tai tieteellistä kieltä, jota haastateltava ei ymmärrä. (Puusa 2020, 103–118.) Näitä riskejä vähentääkseni olen antanut haastattelutilanteessa haastateltaville etukäteen listaamani kysymykset paperilla, jotta varmasti kysymyksenasettelu on jokaiselle haastateltavalle sama ja neutraali.

Myös hyvän ilmapiirin luominen haastatteluun etenkin vieraalla kielellä on voinut tuoda haasteita. Joitakin on saattanut jännittää haastattelutilanne esimerkiksi kielitaidon vajavaisuuden takia, eivätkä he silloin ole pystyneet täysin kertomaan kokemuksistaan. Jos haastattelun ilmapiiri on jännittynyt, saattaa haastateltava helposti turvautua yleisesti hyväksyttäviksi tulkittuihin vastauksiin. Sekä Puusa (2020) että Hyvärinen, Nikander ja Ruusu vuori painottavat, että tutkijan on tärkeää luoda tilanteeseen luottamuksellinen ilmapiiri, jossa haastateltava voi vapautuneesti kertoa kokemuksistaan ja ajatuksistaan (Puusa 2020, 103–118; Hyvärinen, Nikander & Ruusu vuori 2017, 66–67). Luomalla rennon, mutta japanilaiseen kulttuuriin sopivalla tavalla kohteliaan ilmapiirin haastattelutilanteessa olen pyrkinyt minimoimaan mahdollisia jännitystekijöitä.

Haastattelun lajeista olen käyttänyt tässä tutkimuksessa puolistrukturoitua haastattelua. Se eroaa strukturoidusta haastattelusta siten, että haastattelun kulku on vapaampi. Puolistrukturoidussa haastattelussa kysymykset on listattu etukäteen teorian pohjalta, mutta haastateltavalle ei anneta valmiita vastausvaihtoehtoja. Tällä menetelmällä on mahdollista selvittää haastateltavien kokemuksia heidän itsensä sanoittamana tiettyihin ennalta määritettyihin, tutkimuksen kannalta keskeisiin kysymyksiin liittyen. (Puusa 2020, 103–118; Hyvärinen, Nikander & Ruusu vuori 2017, 89.) Puolistrukturoitua haastattelua vapaampia muotoja ovat esimerkiksi teemahaastattelu, avoin haastattelu ja syvähaastattelu. Näissä haastattelutyypeissä voidaan edetä teeman tai aihepiirin pohjalta ilman ennalta laadittua kysymysrunkoa, mikä asettaa tutkijalle suurempia vaatimuksia ja edellyttää enemmän kokemusta. (Puusa 2020, 103–118.) Tässä tutkimuksessa olen selvittänyt haastateltavien kokemuksia tietyistä aiheista, ja puolistrukturoitu haastattelu on mahdollistanut haastattelun kululle selkeän rungon.

Lisäksi olen tarjonnut osallistujille mahdollisuuden vastata avoimiin kysymyksiin sähköpostitse. Kysymykset ovat olleet samat kuin haastattelukysymykset, jotta voisin mahdollisimman luontevasti vertailla eri vastauksia aineistossa. Ratkaisu sähköpostivastaamisen tarjoamiseen tuli jo haastattelujen alettua, kun jotkut osallistujista eivät suostuneet osallistumaan haastatteluun kasvotusten tai Zoom-sovelluksen välityksellä. Osallistujille oli tärkeää, että heidän kertomansa kokemukset ymmärretään oikein, ja joillekin yhteisen vahvan kielen puute olisi voinut tarkoittaa liian suuria väärinymmärryksiä. Osa tutkimukseen osallistuneista ei puhu ollenkaan

englantia, ja oma japanin kielen taitoni on arkisen keskustelun tasolla. Päätin, että on parempi ottaa mukaan useampi osallistuja, vaikka joutuisin hieman muokkaamaan menetelmääni.

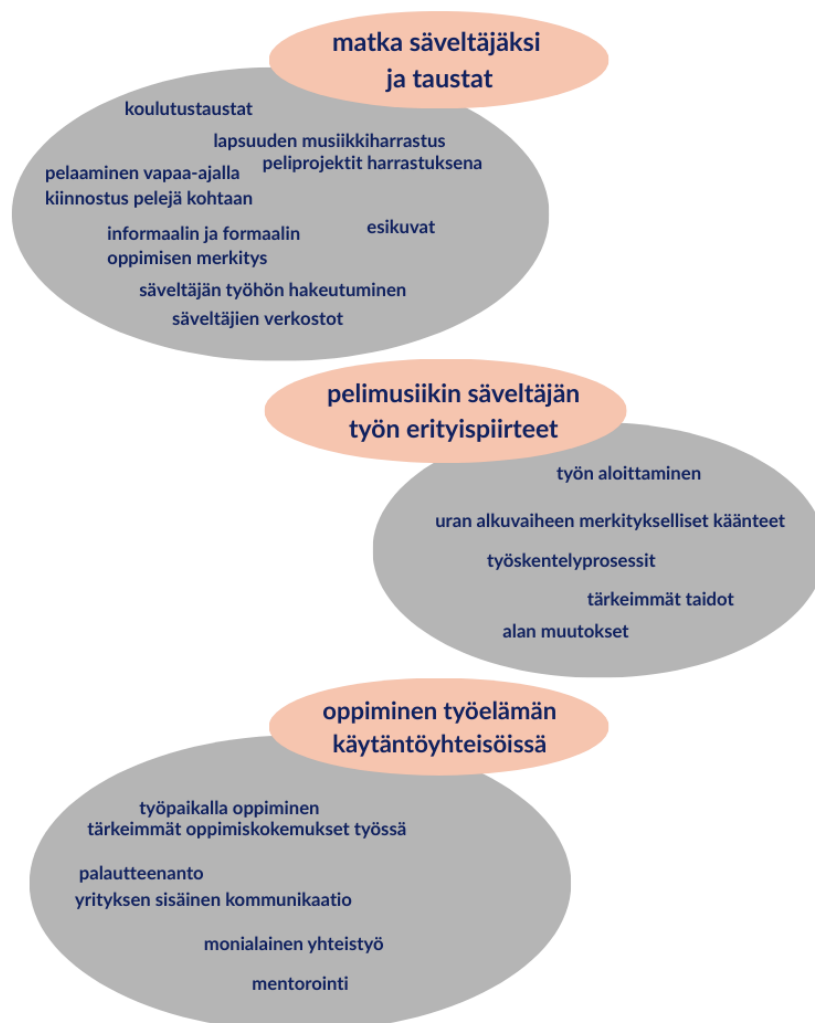
4.3.2 Aineiston analysointi teemoittain

Laadullisessa tutkimuksessa on oletettava, että aineistoa kertyy runsaasti. Haastatteluaineistoa analysoidessa olen siis pitänyt mielessä ennalta määritellyt analyysin metodit ja sen, mitä aineistosta haen. Analyysin tarkoituksena on tiivistää ja jäsentää aineisto sellaiseen muotoon, että se on helposti luettavaa (Eskola & Suoranta 2001, 137). Aineiston analysointitapana olen käyttänyt teemoittelua. Olen jakanut aineiston etukäteen määritellyn viitekehyksen ja kontekstin mielessä pitäen teemoihin, ja sijoitellut tulosluvun alaluvut näiden teemojen mukaisesti. Tulosten raportointi teemoittain ei kuitenkaan riitä analyysiksi. Kuten myös Eskola ja Suoranta (2001) ehdottavat, tulkitsem tuloksia suhteessa tutkimuksen viitekehykseen ja teen niiden perusteella johtopäätöksiä (Eskola & Suoranta 2001, 174–180). Tutkimuksen tavoitteena on selvittää pelimusiikin tekijöiden omakohtaisia kokemuksia heidän kertomansa perusteella, joten olen aloittanut analyysin aineistolähtöisesti.

Aineiston analysointia varten olen litteroinut haastattelut käyttämällä apunani salasanalla suojattua Microsoft Wordin litterointityökalua. Litteroinnissa äänimateriaali muunnetaan tekstiksi (Ruusuvaori 2010, 356–357). Olen aloittanut temaattisen analyysin tutustumalla huolellisesti litteroituun haastatteluaineistoon ja tekemällä siitä muistiinpanoja. Olen ollut ensimmäisillä lukukerroilla avoin aineiston herättämille ajatuksille.

Kun olen saanut kokonaiskuvan aineistosta, olen pilkkonut sen osiin tutkimustehtävän mukaan. Pilkkomisprosessissa olen yhdistellyt eri haastatteluissa esiin nousseita yhtenäisiä merkityksiä. Tällaisia ovat olleet tämän tutkimuksen kohdalla esimerkiksi eri säveltäjien samankaltaiset kokemukset työpaikoilla tai yhteneväiset työskentelyprosessit. Pilkotun ja pelkistetyn aineiston analyysitapana olen käyttänyt Tuomen ja Sarajärven (2009) määrittelemää teemoittelua. Tämä tarkoittaa sitä, että olen löytänyt kaikkien haastateltavien keskuudesta samankaltaisuuksia ja säännönmukaisuuksia. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 116–118.) Lisäksi analyysissa on

kerronnallisia piirteitä, sillä olen huomionut aineiston tulkinnassa esimerkiksi haastateltavien elämänkulut, tapahtumien järjestyksen ja merkitykselliset käänneet. Jotta haastateltavien ääni tulee tutkimuksessa esille, sisältää tulosten raportointi paljon suoria sitaatteja haastatteluista. Olen pyrkinyt sisällyttämään tutkimukseen sopivan määrän sitaatteja, jotta teksti pysyy helposti luettavana, mutta antaa tilaa haastateltavien kokemuksille. (Eskola & Suoranta 2001, 174–180.)



Kuvio 2. Aineiston teemat.

Aineiston pääteemat on johdettu käsitteellisestä viitekehyksestä sekä tutkimuskysymyksistä. Näiden teemojen alle muodostui myös aineiston sisällön perusteella tarkempia alateemoja. Luvussa 5.1 käsittelem haastateltavien koulutustaustoja ja matkaa pelimusiikin säveltäjiksi suhteessa informaaliin ja formaaliin

oppimiseen sekä japanilaiseen pelialaan. Luvussa 5.2 säveltäjät kertovat tarkasti työskentelynsä vaiheista ja pelimusiikin säveltäjän tärkeimmistä taidoista. Tämän luvun tulokset nivoutuvat sekä japanilaisen pelialan kontekstiin että Laven ja Wengerin (1991) oikeutetun perifeerisen osallistumisen käsitteeseen. Luvussa 5.3 käsittelen pelimusiikin säveltäjien oppimista työpaikan käytäntöyhteisöissä nivoen analyysia erityisesti Wengerin (1998) käytäntöyhteisöteoriaan.

4.4 Tutkimuksen toteutus

Tutkimuksen aineisto on tuotettu viiden kuukauden aikana marraskuusta 2024 maaliskuuhun 2025. Ensimmäinen haastattelu pidettiin Zoom-sovelluksen välityksellä marraskuussa 2024, ja loput neljä haastattelua kasvotusten joulukuussa 2024 ja tammikuussa 2025. Vastauksia sähköpostihaastatteluun sain vielä myöhemmin keväällä. Haastattelut järjestettiin Tokion alueella, jonne matkustin Suomalais-Japanilaisen yhdistyksen myöntämän rahoituksen tukemana.

Rekrytoin haastateltavat erilaisia vaihto-opiskelijavuoteni aikana Japanissa luotuja kontakteja apuna käyttäen. Kesällä 2024 kävin *Tokyo Indies* -tapahtumassa Akihabarassa, jossa itsenäiset pelinkehittäjät esittelivät keskeneräisiä tai pian julkaistavia pelejä. Tavoitteenani oli jutella tapahtumassa mahdollisimman monelle pelinkehittäjälle tai säveltäjälle luodakseni kontakteja haastateltavien löytämiseksi. Tapahtumassa tutustuin pelintekijään, joka oli aiemmin työskennellyt Pokémon-sarjan animaattorina. Hän lupasi ehdottaa säveltäjätuttavillean tutkimukseeni osallistumista. Hän toimi yhteyshenkilönä minun ja usean tutkimukseen osallistujan välillä ja oli lopulta myös mukana haastattelutilanteessa.

Toisen kontaktini löysin aivan odottamattomassa yhteydessä. Vaihto-opiskelijavuoteni ajan työskentelin osa-aikaisesti kahvilassa Tokiossa ja kerroin siellä työkavereilleni sekä jo tutuksi tulleille kanta-asiakkaille saamastani apurahasta tutkielman aineiston tuottamista varten. Eräs kahvilan yhteistyötilassa työskennellyt graafikko kertoi, että tuntee ohjaajan, joka on tuottanut japanilaisista pelimusiikin säveltäjistä dokumenttisarjan. Otin yhteyttä ohjaajaan ja tapasin hänet Tokiossa. Hän auttoi minua yhteydenpidossa erään haastateltavan kanssa ja oli mukana haastattelutilanteessa.

Kolmas merkittävä kontakti haastateltavien rekrytoinnissa tuli Sibelius-Akatemian pelimusiikin sävellyskurssin opiskelijoiden yhteisen Discord-ryhmän kautta. Eräs toinen kurssilla opiskellut säveltäjä yhdisti minut japanilaisen kollegansa kanssa, joka auttoi minua löytämään useita haastateltavia omasta verkostostaan. Myös sävellysopettajani Tokyo College of Musicissa auttoi minua ottamaan yhteyttä pelialalla työskenteleviin säveltäjätuttaviinsa. Moni yhteistyöyritys ei kuitenkaan johtanut haastattelun sopimiseen. Esimerkiksi eräs suuren yrityksen työntekijä ei voinut osallistua haastatteluun, koska yrityksessä on tiukat salassapitosopimukset, ja mitään tutkimusta yritykseen liittyen ei voi tehdä.

Haastattelut pidettiin julkisilla paikoilla kahvilassa tai ravintolassa. Kukaan Japanissa haastatteluun osallistunut ei tavannut minua kahden kesken. Kahdessa haastattelussa oli mukana ulkopuolinen yhteyshenkilö, jonka avulla olin sopinut haastattelusta. Yksi haastattelu pidettiin niin, että tilanteessa oli kaksi haastatteluun osallistujaa. Osa ei suostunut haastatteluun kasvotusten, mutta heille sopi vastata samoihin haastattelukysymyksiin kirjallisesti sähköpostin välityksellä. Syy saattoi liittyä siihen, että he eivät osanneet mielestään tarpeeksi hyvin englantia. Näissä tapauksissa päädyin siihen, että haastateltavieni moninaisuuden kannalta on parempi saada mukaan myös sellaisia säveltäjiä, jotka eivät ole oppineet englantia esimerkiksi Yhdysvalloissa opiskelun myötä. Siksi muutin alkuperäistä suunnitelmaani tuottaa aineisto vain suullisella haastattelulla, ja päätin tarjota mahdollisuutta vastata kysymyksiin sähköpostin välityksellä. Välitin kysymykset ja tiedot tutkimuksesta osallistujille englanniksi ja japaniksi (ks. Liite 1 ja 2). Japaninkielisen käännöksen tekemisessä käytin apuna tekoälyä.

4.5 Tutkimusetiikka ja aineiston hallinta

Tutkimus on toteutettu noudattaen Tutkimuseettisen neuvottelukunnan (TENK 2023) hyvää tieteellistä käytäntöä, jonka periaatteita ovat rehellisyys, luotettavuus, arvostus ja vastuunkanto. Olen huomionnut koko prosessin ajan tutkimuksen eettiset periaatteet ja tutkittavat ovat saaneet tarvittavat tiedot tutkimukseen osallistumisen vapaaehtoisuudesta. Kuten Tutkimuseettisen neuvottelukunnan lausunnossa (TENK

2023) neuvotaan, olen käsitellyt aineistoa luottamuksellisesti ja säilyttänyt sitä tietoturvallisesti. (TENK 2023, 11–14.)

Hyvän tieteellisen käytännön peruslähtökohtana on tiedeyhteisön tunnustamien toimintatapojen, kuten rehellisyyden, huolellisuuden ja tarkkuuden noudattaminen koko tutkimusprosessin aikana aineiston tuottamisesta tulosten tallentamiseen ja tulkintaan. Hyvää käytäntöä noudattava tutkimus on suunniteltu, toteutettu ja raportoitu. Hyvän käytännön mukaisessa tutkimuksessa käytetään eettisesti kestäviä tiedonhankinta- ja tutkimusmenetelmiä ja otetaan huomioon sekä kunnioitetaan aiempien tutkimuksien tekijöitä esimerkiksi oikeaoppisella viittauskäytännöllä. Näitä peruslähtökohtia noudattamalla varmistetaan laadukas, luotettava ja uskottava tutkimus. (TENK 2023, 11; Kuula 2011.)

Toivotun aineiston keräämisen ja aineiston pitkän eliniän mahdollistaa osaltaan aineiston keräämisen huolellinen suunnittelu ja tapa informoida tutkimuksesta. Tapa, miten tutkimuksesta ja siihen osallistumisesta kertoo, vaikuttaa haastateltavien haluun osallistua tutkimukseen. (Kuula 2011.) Aloittelevana tutkijana vieraassa maassa pelimusiikin alalla oletin kohtaavani jonkin verran hankaluuksia haastateltavien rekrytoinnissa, ja olen ennakoanut tilannetta esimerkiksi tavalla, miten kerron alan ammattilaisille tutkimuksestani. Olen kertonut tutkittaville selkeästi ja avoimesti tutkimuksen tavoitteista, aineistonkeruun menetelmästä, osallistumisen vapaaehtoisuudesta sekä kerättävän aineiston käyttötarkoituksesta ja tallentamisesta myöhempää käyttöä varten esimerkiksi artikkeleissa tai väitöskirjassa. Osallistumisen vapaaehtoisuuteen liittyy myös se, että tutkittavilla on mahdollisuus keskeyttää tutkimukseen osallistuminen missä tahansa vaiheessa. Tärkeintä informoinnissa on, että tutkimukseen osallistuvat tietävät ja ymmärtävät, mihin he lupautuvat, mihin tarkoitukseen aineisto kerätään, miten sitä käytetään ja säilytetään ja kenellä on siihen käyttöoikeus. (TENK 2023; Kuula 2011.) Kertomalla luotettavasti aineiston hallintaan liittyvistä kysymyksistä olen varmistanut, että mahdollisimman moni haluaa osallistua tutkimukseeni, ja että aineisto on eettistä ja laadukasta.

Olen kirjallisesti informoinut haastateltaville, että he voivat valita nimen säilyttämisestä lopullisessa tekstissä tai aineiston pseudonymisoinnista. Kaikki haastateltavat eivät suostuneet nimensä säilyttämiseen, joten olen korvannut kaikki nimet itse keksimilläni

pseudonyymeillä eli nimimerkeillä. Olen kertonut suullisesti haastattelutilanteen aluksi, että äänitän haastattelun puhelimellani ja tutkimuksen päätyttyä äänitteet poistetaan. Suostumuslomakkeella haastateltavat ovat voineet suostua siihen, että minulla on mahdollisuus säilyttää pseudonymisoituja transkriptioita 10 vuoden ajan tutkimuksen päättymisen jälkeen ja käyttää niitä jatkotutkimukseen. Olen säilyttänyt äänitteitä ja transkriptioita Taideyliopiston salasanalla suojatussa kansiossa.

5 Tulokset

Tässä luvussa raportoin saamani tutkimustulokset. Tulokset on jaettu teemoittain luvuissa 2 ja 3 esiteltyyn käsitteelliseen viitekehykseen perustuen. Ensimmäinen alaluku keskittyy tutkimukseen osallistuneiden säveltäjien taustoihin ja oppimiskokemuksiin informaaleissa ja formaaleissa ympäristöissä. Toisessa alaluvussa osallistujat syventävät taustojaan ja kokemuksiaan suhteessa japanilaiseen pelialaan. Kolmannessa alaluvussa selvitän säveltäjien oppimista työpaikan käytäntöyhteisöissä. Aineiston teemoittelua ohjaa abduktiivinen logiikka, jossa teoria ja aineisto inspiroivat toisiaan jatkuvassa vuoropuhelussa. Osa haastatteluista on tehty englanniksi, osa japaniksi ja osa yhdistämällä molempia kieliä. Sähköpostivastauksia olen saanut joko pelkästään japaniksi tai lisäksi osallistujan kääntämänä englanniksi. Käänsin aineiston aluksi itse niin pitkälle kuin osasin ja täydensin sen jälkeen käännöksiä sanakirjojen sekä tekoälypohjaisten käännösohjelmien avulla. Myös aineiston sitaatit olen kääntänyt suomeksi japanin tai englannin kielestä (ks. Liite 5).

5.1 Japanilaisten pelimusiikin säveltäjien taustat

Tässä luvussa kerron haastatteluun osallistuneiden erilaisista taustoista ja suhteesta videopeleihin. Selvitän, missä määrin informaali ja formaali oppiminen, joita määrittelin luvussa 2.3, ovat olleet osana heidän urapolkujaan ja musiikkiopintojaan.

5.1.1 Haastateltavien koulutustaustat

Tutkimukseen osallistui yhdeksän 30–70-vuotiasta japanilaista pelimusiikin säveltäjää. Neljä heistä osallistui haastatteluun kasvotusten ja yksi Zoom-sovelluksen välityksellä. Neljä osallistujaa vastasi samoihin haastattelukysymyksiin tekstimuodossa sähköpostin liitteenä. Sähköpostitse vastanneilla oli mahdollisuus vastata kysymyksiin niin perusteellisesti kuin halusivat, ja usein vastaukset olivatkin pitkiä, jopa monen kappaleen mittaisia. Haastateltavien joukossa on niin pitkän uran tehneitä pelimusiikin säveltäjiä kuin vasta muutamia peliprojekteja tehneitä uudempia säveltäjiä. Tutkimukseen osallistuneet säveltäjät ovat työskennelleet ammatissa 8–45 vuotta. He esiintyvät tutkimuksessa keksimilläni nimimerkeillä eli pseudonyymeillä, jotka ovat

japanilaisia paikannimiä. Osallistujien joukossa on sekä naisia että miehiä, ja he ovat kotoisin eri puolilta Japania.

Kaikilla tutkimukseen osallistuneilla säveltäjillä on ollut omanlaisensa koulutustausta musiikki- ja pelialalle. Monen heistä taustat muistuttavat muiden tunnettujen japanilaisten säveltäjien kokemuksia (ks. luku 2). Haastateltavista suuri osa on aloittanut musiikkiharrastuksen jo nuorena iässä samaan tapaan kuin johdannossa mainittu *The Tower of Druagan* (Namco, 1984) säveltäjä Junko Ozawa (Fritch & Summers 2021, 54). Niin ikään johdannossa mainitun *Super Marion* (Nintendo, 1985) musiikin säveltänyt Koji Kondon tavoin moni tähänkin tutkimukseen osallistuneista kertoo soittaneensa ensimmäisenä soittimensaan Yamaha Electone -sähköurkuja (Schartmann 2015, 36).

Tutkimukseen osallistuneet Aogashima, Hachijojima ja Fuji kertovat soittaneensa Electonea lapsena. Aogashima opiskeli kotona pidettävillä 30 minuutin yksityistunneilla Electonen soittamista noin 5–15-vuotiaana. Electonen soittamiseen oli olemassa oppikirja, mutta sitä hyödynnettiin vain ensimmäisellä soittotuntin puoliskolla. Viimeiset 15 minuuttia käytettiin itse valittujen kappaleiden kuunteluun ja niistä omien sovitusten tekemiseen. Aogashima oli kiinnostunut animesta, ja hän toivoi saavansa soittaa *Space Battleship Yamato* -animesarjan tunnusmusiikkia. Opettajalta saadulta kasetilta Aogashima kuunteli, millainen melodia kappaleessa oli, ja seuraavalla tunnilla hän esitti opettajalle oman sovituksensa. Hän sai tunnilla opettajalta kehitysideoita, joiden avulla prosessia pystyi jatkamaan itsenäisesti soittotuntien välillä. Opettajaltaan hän sai siis valmiuksia oppia informaalisti formaalien soittotuntien rinnalla (Klein & Moore 2016, 22–23).

Aogashima oli alkanut haaveilla muusikon urasta. Hän ehdotti vanhemmilleen, että voisi aloittaa opinnot musiikkikoulussa. Vanhemmat kuitenkin vastustivat ajatusta, sillä musiikkialalla oli vaikeaa ansaita rahaa. Aogashima alkoi aikuistuessaan vähitellen luopua unelmastaan. Nykyään hän ajattelee, että olisi voinut oppia musiikista syvällisemmin ja kehittyä säveltäjänä, mikäli olisi mennyt opiskelemaan musiikkia musiikkiopistoon ja myöhemmin yliopistoon. Aogashima sen sijaan valmistui teknillisestä yliopistosta Japanissa 1990-luvulla, kun ensimmäiset PlayStation ja Sega Saturn -pelikonsolit julkaistiin. Videopeleihin suuntautuneen kiinnostuksen ja

harrastuneisuuden myötä Aogashima alkoi uudelleen haaveilla musiikista ammattina, tällä kertaa pelisäveltäjänä. Matka peliyhtiön työntekijäksi ei ollut helppo. Aogashima haki useisiin eri peliyhtiöihin säveltäjäksi ja kävi läpi monia rekrytoitintiprosesseja, kunnes hän vihdoin sai paikan säveltäjänä.

Myös Honzawalla on vain vähän formaalia koulutusta musiikissa. Hänelle pelimusiikin koulutus on tarkoittanut pikemminkin pelien pelaamista ja musiikin kuuntelua kuin oppilaitoksessa opiskelua. Formaalin koulutuksen puutteen seurauksena nuottien lukeminen ja kirjoittaminen vie häneltä paljon aikaa, ja hänellä onkin tapana mieluummin äänittää kappaleet suoraan DAW:iin (Digital Audio Workstation, digitaalinen musiikkituotanto-ohjelmisto). Honzawa äänittää kappaleet MIDI-datana (Musical Instrument Digital Interface, digitaalinen soitinliitäntä), eli muodossa, jossa musiikkia ei tallenneta ääniraitana vaan komentoina, jotka ohjaavat soittimia tuottamaan halutut äänet ja rytmit reaaliaikaisesti.

Nagasaki puolestaan on opiskellut klassista ja nykymusiikkia musiikkiyliopistossa Japanissa. Siihen aikaan 2000-luvulla Japanissa oli vain yksi yliopisto, jossa saattoi opiskella kaupallisen musiikin tuottamista DAW:a käyttäen. Koulutusohjelma oli tarkoitettu heille, jotka halusivat työllistyä säveltäjinä elokuva- ja TV-alalla. Nagasaki ajatteli, että säveltämisen perusteorian ja orkestraation opiskelu mahdollistaisi hänelle monipuolisempia tapoja soveltaa osaamistaan, joten tämän koulutusohjelman sijaan hän valitsi klassisen musiikin opintosuunnan.

Fujilla on taustaa useiden instrumenttien opiskelusta eri oppilaitoksissa elämänsä aikana. Lapsena hän opetteli soittamaan pianoa, huilua ja Electone-sähköurkuja, joista hän valitsi musiikkilukiossa pääsoittimekseen huilun. Opiskellessaan japanilaisessa musiikkiyliopistossa populaarimusiikin osastolla studiotyöskentelyä ja säveltämistä hänen pääsoittimensa oli sähkökitara, jonka soittamisesta hän oli innostunut koulussa. Fuji ei tavoitellut millään näistä opinnoista pelimusiikin säveltäjäksi, mutta ajattelee, että kokemuksista on ollut hyötyä pelimusiikin säveltäjän työssä ja musiikin esittäjänä yleisemminkin. Myös Oze on opiskellut säveltämistä samassa yliopistossa. Hän aloitti pianonsoiton lukiossa ja pitää musiikkiopinnotensa aloitusajankohtaa myöhäisenä.

Tanzawa, Unzen ja Hachijojima ovat kaikki valmistuneet musiikkiyliopistoista Yhdysvalloissa. Tanzawa opiskeli yliopistossa rumpujen soittoa ja kävi lisäksi kursseja liittyen esimerkiksi erilaisten DAW-ohjelmistojen käyttöön. Tanzawa pitää yliopistossa opittuja instrumenttitaitoja ja musiikin hahmotustaitoja tärkeinä säveltäjän työn kannalta. Hachijojima lähti Yhdysvaltoihin opiskelemaan musiikkia oltuaan lapsesta asti kiinnostunut Disney-musiikista. Hän ajatteli, että Yhdysvalloissa olisi mahdollista tavoitella Disney-säveltäjän ammattia, eikä vielä opiskeluaikana ollut kiinnostunut videopeleistä. Mediasäveltäjän koulutus tarjosi kesäkurssin, jossa opiskeltiin peleihin säveltämistä. Siellä Hachijojima kuuli ensimmäistä kertaa pelimusiikista, mutta edelleen häntä kiinnosti enemmän elokuvaan säveltäminen. Palattuaan Japaniin opiskelujen jälkeen Hachijojima työskentelikin ensin TV-tuotantoyhtiössä suosittua animesarjan säveltäjänä.

Unzenin kiinnostus musiikkiin heräsi bändien kautta. Hän kertoo, ”16–17-vuotiaana näin yhden bändin keikalla ja ajattelin, että se oli todella *cool*. Halusin olla kuin he.” Lukiolaisena Unzen haaveili musiikin opiskelusta yliopistossa. Hänen suunnitelmaansa oli ensin pyrkiä musiikkiyliopistoon Japanissa, mutta siihen aikaan Japanissa oli mahdollisuus opiskella vain klassista musiikkia. Unzen ajattelee, että sisäänpääsy musiikkiyliopistoon Japanissa olisi silloin vaatinut klassisen musiikin osaamista. ”Minun olisi täytynyt opiskella klassista musiikkia alusta alkaen. Siihen menisi kaksi tai kolme vuotta ennen kuin pääsisin yliopistoon.” Monipuolisemman opintotarjonnan takia Unzen lähti 19-vuotiaana Yhdysvaltoihin opiskelemaan ensin jazz-musiikkia ja klassista musiikkia ja myöhemmin säveltämistä.

Myös Oyama on saanut laajan formaalin koulutuksen nuoresta lähtien. Lapsena Oyama osallistui pianokouluun, jossa hän oppi pianonsoiton opettajaltaan myös hieman musiikin teoriaa. Säveltämistä hän alkoi opetella noin viiden tai kuuden vanhana säveltäjä-äitinsä opastuksella. Lukiossa hänen pääaineenaan oli länsimaisen taidemusiikin säveltäminen ja yliopistossa etnomusikologia. Oyama näkee, että instrumenttitaitojen lisäksi lukiossa opitut taidot orkestroinnista ja eri instrumenttien ominaisuuksista ovat olleet hyödyllisiä säveltäjän työssä. Lisäksi hän ajattelee, että muistakin kuin musiikillisista taidoista, kuten yrityksen talousasioiden ymmärtämisestä, on hyötyä uralla. Vaikka Oyama on itse saanut koulutuksensa formaaleissa oppilaitoksissa, hän tietää, että alalle tulee ihmisiä myös monista muista taustoista.

Pelimusiikin säveltäjäksi tuleminen oli Oyaman mukaan sattumaa, sillä ammattia ei vielä edes ollut olemassa Oyaman opiskellessa musiikkia.

Yliopiston vuosikurssin kokeneemmat opiskelijat tekivät töitä esimerkiksi suurissa levy-yhtiöissä. Halusin itsekkin sellaiseen töihin. Jo siihen aikaan, 1980-luvulla, levy-yhtiöillä meni kuitenkin huonosti. Yritys oli todella todella pieni silloin. Kukaan ei tiennyt, mikä on videopeli. Minun veljeni sanoi: "*it's a toy company.*" Yrityksen työntekijät kysyivät, voisinko luoda musiikkia peleihin. Ajattelin, että tämä yritys kohtelisi minua säveltäjänä. Tämä oli pieni yritys, eikä maksanut niin hyvää palkkaa kuin suuret levy-yhtiöt, mutta ajattelin, että se on kiinnostava. Siksi valitsin sen. (Oyama)

Monet ensimmäisistä pelimusiikin säveltäjistä Japanissa olivat nuoria naisia. Oyaman mukaan "historiaa opiskelleet tietävät, että naissäveltäjät eivät olleet valokeilassa". Oyama muistelee, että aloittaessaan säveltäjän uran 1980-luvulla ainakin Japanissa suuri osa musiikin opiskelijoista oli naisia. Hän arvelee, että sukupuolijakauma johtui musiikkialan epävarmuudesta ja ihmisten mielikuvista alaa kohtaan.

Poikien vanhemmat eivät suostuneet siihen, että heistä tulisi säveltäjiä. Ei sellaisella voinut ansaita elantoa, he ajattelivat. Todellisuudessaakin muusikoiden elämän realiteetit ovat vaikeat. Japanissa muusikot eivät juuri saa tukea esimerkiksi valtiolta. Se on rankkaa. Joten naisia oli väistämättä enemmän. (Oyama)

Tutkimukseen osallistui säveltäjiä hyvin erilaisista koulutustaustoista. Kukaan heistä ei ollut saanut koulutusta erityisesti pelimusiikin alalla, sillä sellaista koulutusta ei ole ollut vielä nykyisten ammattilaisten opiskeluaikana tarjolla. Jotkut säveltäjistä ovat harrastaneet musiikkia pienestä pitäen esimerkiksi vanhemman tai yksityisopettajan johdolla, kun taas toiset ovat löytäneet instrumenttinsa vasta aikuisiässä. Säveltäjistä osa oli opiskellut yliopistotutkinnon Yhdysvalloissa ja osa Japanissa. Opiskellut aihealueet vaihtelivat sillä perusteella kummassa maassa tutkinto oli suoritettu. Yhdysvaltoihin oli hakeuduttu opiskelemaan jazzia ja elokuvamusiikkia, kun taas Japanissa oli opiskeltu klassista musiikkia, populaarimusiikkia tai muita aloja. Säveltämistä opiskeltiin sekä Japanissa että Yhdysvalloissa ja useissa eri musiikkityyleissä. Jotkut säveltäjistä olivat

saaneet laajan formaalin koulutuksen musiikissa, kun taas toiset olivat täysin itseoppineita ja kehittäneet ammattitaitoaan oppilaitosten ulkopuolella informaaleissa ympäristöissä, joita avasin luvussa 2.3.

5.1.2 Formaalin ja informaalin oppimisen merkitykset työssä

Säveltäjillä on keskenään erilaisia näkemyksiä siitä, miten tärkeää formaali koulutus on ollut heidän urallaan. Disney-säveltäjän urasta haaveilleen ja aiemmin animesäveltäjänä työskennelleen Hachijojiman suhtautuminen formaaliin koulutukseen on muuttunut työelämän myötä.

Toivon, että voisin nyt mennä takaisin kouluun. Siihen aikaan ajattelin, että tämä on säveltämistä, näin kirjoitan John Williams-tyyliin. Pidin vain hauskaa. En oikein tiennyt mitä sellaista pitäisi oppia, mitä voisin käyttää hyödyksi työssäni. Nyt minulla on kokemusta eri työpaikoista, ja toivon todella, että olisin opiskellut tätä alaa enemmän silloin, kun olin Yhdysvalloissa. Mutta ainakin sain siellä perustaidot siitä, miten musiikkia sävelletään. (Hachijojima)

Samaan tapaan Unzen ajattelee, että vasta työelämän kokemusten jälkeen hän voisi oppia uralleen hyödyllisempiä taitoja formaalissa korkeakoulussa. Hän on sittemmin siirtynyt pelisäveltäjän työstä muihin tehtäviin.

Silloin olin niin kiinnostunut [vain] musiikista, mutta nyt teen töitä laajemmin audion kanssa, en pelkästään musiikin. Mitä enemmän tiedän, sitä enemmän opin. Jos menisin nyt takaisin kouluun, voisin ehkä oppia enemmän. (Unzen)

Oze pitää formaalia koulutusta lähes hyödyttömänä hänen urapolkuunsa nähden. Hän opiskeli korkeakoulussa tietämättä tulevasta pelimusiikin säveltäjän urasta, eikä silloin hahmottanut, mitä taitoja hän saattaisi tulevaisuudessa tarvita.

Rehellisesti ajattelen, että siitä [yliopistokoulutuksesta] ei ollut juuri mitään hyötyä. Ensinnäkin minulla ei ollut silloin mitään aikomusta hyödyntää koulutustani pelimusiikissa. (Oze)

Oze kertoo tehneensä musiikkia sekvensseriohjelmalla (DAW) harrastuksena jo ennen yliopistoon pääsyään ja kokee, että hänen tapauksessaan yliopistokoulutus ei ole millään

tavalla vaikuttanut hänen työskentelynsä pelimusiikin alalla. Ozen mukaan hänen yliopistoaikaisista opiskelutovereistaan he, jotka nykyisin ansaitsevat elantonsa musiikilla, ovat pääosin henkilöitä, jotka luopuivat akateemisesta urasta varhaisessa vaiheessa ja olivat aktiivisia musiikkialalla. Oze ajattelee, että ”taidot ovat tärkeitä, mutta pitkässä juoksussa kunnianhimo tuntuu olevan vielä tärkeämpää”. Myös tutkijat (North & Morioka 2016, 59) ovat huomioineet, että päämäärätietoisuus on Japanissa yleistä. Ozen kokemuksen perusteella kuitenkin yliopisto-opinnot eivät tarjonneet tälle alalle erityistä hyötyä. Yliopistosta valmistuttuaan Oze etsi työtä, jossa voisi hyödyntää musiikkiteknologisia taitojaan. Koska Oze oli kiinnostunut peleistä, niin hän koki luontevaksi hakeutua pelimusiikin säveltäjäksi.

Unzen puolestaan katsoo, että pelialalla työllistymistä tukee musiikin koulutuksen suorittaminen. Unzenin mukaan pelimusiikin säveltäjän työssä on usein kirjoitettava suuria määriä musiikkia sekä tuotettava säännöllisesti eri versioita useista kappaleista. Säveltäjällä tulee olla kyky tuottaa musiikkia myös silloin, kun luova inspiraatio ei ole vahvimmillaan. Tällaisia taitoja musiikin korkeakouluopiskelu voi hänen mielestään opettaa. Unzen kuitenkin ajattelee, että luovemmassa sävellystyössä opiskelusta saattaa olla jopa olla haittaa.

Jos on yrittäjänä toimiva artisti, joka voi kirjoittaa vaikka vain yhden kappaleen vuodessa, ei pitäisi mennä musiikkiyliopistoon. Siellä oppii perustaidot säveltämiseen, mutta saattaa kadottaa oman ainutlaatuisuutensa. [...] Mutta se ei ole ammatti, silloin on enemmänkin artisti. (Unzen)

Hachijojiman mielestä pelimusiikin yritykset tarvitsevat sekä informaalisti että formaalisti oppineita säveltäjiä (ks. luku 2.3). Hän ajattelee, että kouluttautuneen säveltäjän on helpompi kommunikoida muusikoiden ja muiden kollegoiden kanssa, sillä koulutus tarjoaa yhteisen terminologian esimerkiksi musiikin teoriasta.

Ainakin pitää osata sävellajit ja harmonian perusteet, jotta tietää mitä tehdä, kun esimerkiksi sointi on ristiriidassa. Koulutettuja säveltäjiä tarvitaan, mutta toisaalta jos musiikki on liian kaavamaisesti rakennettua, kuulija kyllästyy. Ehkä tällaiseen tilanteeseen se toinen [itseopiskellut säveltäjä] on parempi. Sellaiselle ihmiselle on ehkä tärkeämpää tehdä jotain uutta. Kun nämä kaksi

erilaista työntekijää kommunikoivat, ehkä he voivat luoda jotain uutta.
(Hachijojima)

Tutkimukseen osallistuneiden joukossa on säveltäjiä, jotka ovat opiskelleet taitonsa kokonaan itse ilman formaalia koulutusta tai hyödyntäneet informaalia oppimista muun koulutuksen ohella. Aogashima aloitti säveltämisen harjoittelun itsenäisesti noin 13-vuotiaana. Aluksi hän ei ollut ollenkaan varma, voisiko hän ylipäättään säveltää, ja hän on kokenut alusta asti uuden luomisen vaikeana. Alkuun pääsemiseksi hän oli soittanut lempikappaleitaan ja koittanut improvisoiden muuttaa niiden melodioita. Vähitellen hän huomasi, että pystyi myös itse luomaan uutta musiikkia. Lukio- ja yliopistoaikoinaan hän käytti itseopiskelun materiaalina sävellyksen opaskirjoja. Myös nykyään ammatissa toimiessaan hän opiskelee itsenäisesti esimerkiksi kuuntelemalla itseään kiinnostavaa musiikkia ja analysoimalla sointukiertoja, melodioita ja rytmejä. Lisäksi häntä kiinnostaa, mitä soittimia tai *plugineja* (DAW:n liitettävä lisäosa) muut ovat käyttäneet. Näin hän voi pyrkiä toteuttamaan samanlaisia ratkaisuja omassa musiikissaan. Myös Honzawa ja Nagasaki kuuntelevat esimerkiksi elokuvien ja pelien ääniraitoja ja hyödyntävät kuulemaansa oman musiikin sävellyksessä. Tanzawa on opetellut itsenäisesti soittamaan kitaraa ja bassoa, joten hän voi hyödyntää soittotaitoa sävellystyössään.

Haastatteluista selviää, että Aogashiman lisäksi monet muutkin säveltäjät ovat oppineet musiikkiteknologisia taitoja informaaleissa ympäristöissä. Lukioaikana Honzawa innostui videopeleistä ja alkoi säveltää musiikkia hyödyntäen tietokoneen sisäistä äänipiiriä. Hän pyrki jäljittelemään pelimusiikkia omissa sävellyksissään ja haaveili tuolloin jo varovasti pelimusiikin säveltäjän urasta. Opiskellessaan klassista musiikkia yliopistossa Nagasaki opetteli DAW:n käyttöä itsenäisesti. Hän oli tavannut useita pidemmällä olevia opiskelijoita, jotka jo työskentelivät *freelancereina* DAW:a käyttäen, ja heiltä saamiensa oppien perusteella hän pystyi saavuttamaan tarvittavan tiedon informaalisissa oppimisympäristössä.

Se, mitä opin yliopiston luennoilla, ei ollut suoraan hyödyllistä työllistymisen kannalta. Olin kuitenkin onnekas tavatessani todella motivoituneita opiskelijoita, joiden avulla pystyin tuottamaan vaikuttavan *demo-reelin* (portfolion) ja esittäytymismateriaalit työnhakua varten. Entiset opiskelukaverit

ovat edelleen hyvin aktiivisia peli- ja musiikkialoilla, ja arvostan heitä syvästi. Mielestäni erikoistuneiden oppilaitosten arvo on se, että ne tarjoavat saman alan ihmisille ympäristön, jossa he voivat keskustella ja yhdessä kehittää toisiaan. Vaikka yliopiston luennoilla oppimani sävellystekniikat eivät suoraan olleet hyödyllisiä pelialalla työllistymisessä, ne auttoivat minua kehittämään oman taiteellisen identiteettini, ja niistä on ollut siten hyötyä niin pelimusiikin työssä kuin säveltäjänä ylipäättäenkin. (Nagasaki)

Nykyään Nagasaki hyödyntää informaalia oppimista työnsä tukena. Vapaa-ajallaan hän tekee transkriptioita eli nuotinnoksia arvostetuista elokuva- ja pelimusiikin teoksista. Hän tekee transkriptioita myös ääniefekteistä, vaikka ne eivät ole hänen erityisosaamistaan. Tämä kuitenkin auttaa häntä ymmärtämään, miten äänisuunnittelijat valitsevat ja sijoittelevat ääniefektejä kohtauksiin, mikä syventää ymmärrystä yhteistyössä.

Haastatteluista käy ilmi, että monet säveltäjistä ovat pohtineet formaalin koulutuksen merkitystä. Sitaateista voi ymmärtää, että osallistujien mielestä formaali koulutus ei ole ainoa tapa työllistyä alalla, ja informaali oppiminen, jonka määrittelin luvussa 2.3, saattaa jopa olla parempi väylä omaperäisyyden säilyttämiseksi. Haastatteluissa mainitut informaalin oppimisen tilanteet ovat usein liittyneet musiikkiteknologian ja instrumenttitaitojen oppimiseen, kun taas sävellystekniikoita ja musiikin hahmotustaitoja on opiskeltu oppilaitoksissa. Haastateltavien kokemukset puoltavat Lehtosen (2019) ja Cayarin (2022) tutkimusten perusteella rakentunutta mielikuvaa siitä, että pelimusiikin säveltäjän ammattiin voi päästä niin pitkälle korkeakoulutettuna kuin täysin itseoppineenakin (Cayari 2022, 454; Lehtonen 2019, 376–465).

5.1.3 Pelien harrastaminen urakehityksen tukena Japanissa

Säveltäjien oppimispolut ovat rakentuneet erilaisten informaalien ja formaalien ympäristöjen vuorovaikutuksessa. Musiikin koulutuksen lisäksi lapsuuden ja nuoruuden peliharrastukset ja perheen ja ystävien tuki ovat muodostaneet perustan säveltäjien myöhemmälle ammatilliselle toiminnalle. Aogashima kiinnostui peleistä noin seitsemänvuotiaana, aikana, jolloin *arcade*-pelit olivat osa japanilaisten lasten jokapäiväistä elämää. 1980-luvun Japanissa alakouluikäiset kokoontuivat kavereidensa

kanssa *dagashiya*-karkkikauppoihin pelaamaan. Näissä kaupoissa oli paljon *arcade*-pelejä, kuten esimerkiksi *Space Invaders*, *Donkey Kong*, *Pac-Man* ja *Xevious*, joita lapset pelasivat samalla syöden makeisia. Myös Honzawa kertoo käyneensä usein tällaisissa karkkikaupoissa alakouluikäisenä. Hänellä ei ollut paljoa rahaa, joten hän yleensä vain katsoi, kun muut pelasivat. Myös Oze muistaa kiinnostuneensa videopeleistä alakoululaisena, kun Japanin videopeliala alkoi kasvaa nopeasti. Hän kertoo myös pelanneensa *arcade*-pelejä *dagashiya*-karkkikaupoissa.

Tanzawa uskoo, että lapsuudessa *arcade*-pelihalleissa kuultu pelimusiikki on jättänyt jäljen hänen alitajuntaansa. Hän pitää 1980–90-luvun pelimusiikkia rajoittuneine teknologisine ratkaisuineen upeana. Lapsuudessa pelattujen pelien musiikki inspiroi häntä edelleen, ja hän uskoo, että menneisyys ahkerana videopelien pelaajana edesauttaa häntä pelimusiikin säveltäjän työssä. Myös Unzen kuvailee itseään peliharrastajaksi. Hän kertoo suhteestaan peleihin: ”se on osa elämääni. Se on kuin hengittämistä”.

Lapsuuden ja nuoruuden peliharrastus on ollut tärkeä tekijä säveltäjien uralla. Aogashima sai 12-vuotiaana vanhemmiltaan lahjaksi 8-bittisen kotitietokoneen, jonka avulla hän alkoi opetella ohjelmointia vapaa-ajallaan. Silloin hän huomasi, että pelien tekeminen oli hauskaa. Aogashiman mukaan lapsuuden ohjelmointikokemuksesta on ollut paljon hyötyä pelimusiikin säveltäjän työssä. Nykyään Aogashima työskentelee oman videopelin parissa, jossa hän toimii myös ohjelmoijana. Hän käyttää ohjelmointiin Unreal Engine -ohjelmaa, jossa ei tarvitse koodata perinteisellä tavalla, vaan voi käyttää helpommin opittavaa ohjelmointikieltä matalammalla teknisellä tasolla hyvän lopputuloksen aikaansaamiseksi. Aogashima on kuitenkin varma, että lapsena oppimansa ohjelmointitaidot ovat auttaneet häntä eteenpäin oman pelinsä ohjelmoinnissa. Myös Oze kertoo, että 8-bittinen kotitietokone auttoi häntä edistämään luovuuttaan. Fuji muistelee pelanneensa lapsena isoveljensä jalanjäljissä videopelejä Famicom-, Super Famicom-, Game Boy- ja Play Station 1 -konsoleilla. Näin videopelit ja niiden musiikki tulivat hänelle tutuiksi jo lapsuudessa.

Jotkut säveltäjistä ovat olleet mukana harrastuksenomaisissa peliprojekteissa säveltäjänä tai ohjelmoijana jo ennen uransa alkua. Honzawan ensimmäinen peliprojekti oli lukiossa, kun hän sävelsi taustamusiikin ystävänsä tekemään tietokilpailupeliin. Hän oli

oppinut pelimusiikin tekemiseen tarvittavat taidot informaalisti (ks. luku 2.3). Projektia jaettiin Comiketissa (Comic Marketissa), eli Japanissa järjestettävässä itsenäisesti julkaistua mediaa esittelevässä tapahtumassa (COMIKET, 2014). Aogashima puolestaan käytti yliopistoaikanaan pientä taskutietokonetta pelien tekemiseen harrastuksena ja testasi pelejä muiden opiskelijoiden kanssa. Hän ohjelmoi pelien hahmot ja ääniefektit, mutta näihin peleihin hän ei vielä luonut musiikkia. Vaikka Aogashima ei vielä tehnyt musiikkia peleihin, hän oppi kuitenkin peleihin liittyviä teknologisia taitoja harrastuksensa parissa. Myös Oze on ollut ensimmäistä kertaa mukana peliprojektissa osana opiskelijoiden yhteisöä.

Jos lasketaan *doujin*-pelit, eli ”fanipelit”, niin ensimmäinen pelimusiikin sävellysprojektini oli yliopisto-opiskelijana. Löysin pelintekijöiden ryhmän netistä ja tarjouduin säveltäjäksi. (Oze)

Hachijojima puolestaan ajattelee, että olisi ehkä voinut päästä osaksi projekteja jo opiskeluaikana, mikäli olisi luonut enemmän sosiaalisia kontakteja musiikin ammattilaisten kanssa.

[Opiskeluaikanani] minun olisi pitänyt luoda enemmän kaverisuhteita soittajien kanssa. Tai elokuva-alaa pääaineenaan opiskelevien kanssa, jotta olisin voinut luoda kontakteja. (Hachijojima)

Tanzawa kertoo, että hänen osaamisensa DAW-ohjelmiston käytössä kehittyi yliopistoaikana erityisesti opiskelukaverin tuella. Hänen opiskellessaan yliopistossa ei vielä ollut tarjolla itseopiskelumateriaaleja, eikä musiikkiteknologian kursseja tarjottu kaikille opiskelijoille.

Onneksi minulla oli kaveri, joka tiesi hyvin, miten *Ableton Liveä* käytetään. Joka kerta, kun minulla oli ongelma, kysyin kaveriltani. Lähtökohtaisesti opiskelin sen käyttöä itsenäisesti. Nykyään on olemassa paljon ohjevideoita ja -materiaaleja, joiden avulla voi oppia itsenäisesti. (Tanzawa)

Nagasaki muistaa lapsuudessaan soittaneensa luokkahuoneessa pianolla suosittujen pelien, kuten *Super Mario Brosin* ja *Dragon Questin* musiikkia. Hänen luokkakaverinsa olivat innoissaan esityksistä, ja hän oli silloin alkanut haaveilla oman musiikin

säveltämisestä. Nykyään Nagasaki opettaa säveltämistä yliopisto-opiskelijoille, jotka tavoittelevat uraa pelialalla. Harjoitukseksi hän neuvoo opiskelijoita tallentamaan pelaamista niin, että pelin asetuksista musiikin äänentaso on säädetty nolnaan, ja säveltämään musiikkia sen perusteella. Nagasaki suosittelee samaa metodologia itseopiskeluun. Näin hän yhdistää informaalia oppimista formaalissa oppilaitoksessa annettavaan opetukseen.

Monet yhteisölliset kokemukset ja etenkin Japanin pelialan alkuvaiheisiin liittyvät kulttuuriset kokemukset, kuten *arcade*-pelihallit ja *dagashiya*-karkkikaupat ovat ohjanneet säveltäjien urapolkuja. Japanilaisen pelimusiikin historian merkittävät vaiheet, kuten uusien pelikonsolien julkaisut, ovat olleet ratkaisevia myös säveltäjien hakeutumisessa pelimusiikin pariin. Avasin japanilaisen pelimusiikin historiaa aiempiin tutkimuksiin nojaten luvussa 2.1. Informaalin oppimisen, jota määrittelin luvussa 2.3, ajatuksiin kuuluu se, että oppiminen tapahtuu luokkahuoneiden ulkopuolella esimerkiksi harrastuksissa (ks. Folkestad 2006, 135–141). Monet säveltäjät kertoivat tärkeistä pelimusiikkiin liittyvistä harrastuksista, joista he ovat oppineet nykyiseen ammattiinsa tarvittavia taitoja. Jotkut olivat olleet mukana pelituotantoprojekteissa kavereidensa kanssa ja joku taas omatoimisesti opetellut soittamaan tunnettujen videopelien kappaleita. Pelien pelaaminen harrastuksena yhdisti useita säveltäjiä, ja pelimusiikin kuuleminen jo lapsuudessa on heidän mukaansa ollut ammatin kannalta merkittävää.

5.1.4 Pelimusiikin säveltäjien verkosto

Pelimusiikin säveltäjien ammatillisen verkoston merkitys vaihtelee säveltäjän mukaan. Fuji ei kovin usein pidä yhteyttä tai jaa tietoa yrityksen ulkopuolisten säveltäjien kanssa. He kuitenkin kuuntelevat toistensa sävellyksiä ja jos tapaavat sattumalta, he saattavat keskustella esimerkiksi DAW-ohjelmistoista. Aogashima kertoo, että hänellä on jonkin verran yhteyksiä muihin pelimusiikin säveltäjiin, mutta keskustelu ohjautuu usein DAW:sta tai plugineista puhumiseen. Säveltämisestä he eivät juurikaan keskustele. Honzawa kertoo, ettei ole kovin taitava sosiaalisissa suhteissa, eikä ole pitänyt paljoa yhteyttä muihin säveltäjiin. Hän myöntää, että hänen olisi pitänyt panostaa sosiaalisiin taitoihin jo aiemmin ja aikoo haastaa itsensä hakeutumalla useampiin sosiaalisiin tilanteisiin tulevaisuudessa. Tanzawa työskentelee enimmäkseen

itsenäisesti peliyrityksen ulkopuolella ja toivoo luovansa enemmän kontakteja muihin säveltäjiin.

Haluaisin keskustella muiden pelimusiikin säveltäjien kanssa, jos se olisi mahdollista. Tähän mennessä minulla ei ole ollut kovin montaa tilaisuutta siihen. Haluaisin puhua teknisestä puolesta, kuten mitä DAW:a, laitteistoa ja instrumentteja he käyttävät. Tai säveltämisen prosesseista, miten he säveltävät. Olen utelias. Jokaisella säveltäjällä on erilainen lähestymistapa. (Tanzawa)

Oze puolestaan tekee tiiviisti töitä ja keskustelee samassa yrityksessä työskentelevien muiden säveltäjien kanssa.

Keskustelen muiden säveltäjien kanssa enimmäkseen chatin välityksellä (teksti ja ääni). Puhumme tietenkin viimeaikaisista töistä, teknologiasta, ajankohtaisista asioista, arkipäiväisistä jutuista, ja niin edelleen. Se on myös hyvä tapa virkistäytyä. (Oze)

Unzen ja Hachijojima kertovat keskustelleensa usein muissa yrityksissä toimivien säveltäjien kanssa esimerkiksi plugineista tai instrumenteista. Unzenilla ja Hachijojimalla on paljon kontakteja pelimusiikin alalla.

Muihin maihin verrattuna Japanin pelimusiikin ala on aika sisäänpäin kääntynyt. Pelialalla ohjelmoijat ja suunnittelijat ovat suurin osa työntekijöistä. Äänten parissa työskentelee vain noin 7 % alasta. Me olemme vähemmistö, joten me tulemme hyvin toimeen. Sillä ei ole oikeastaan väliä, missä olet töissä. Me olemme yhteydessä toisiimme ja jaamme tietoa. (Hachijojima)

Unzen on jo lopettanut työt pelimusiikin säveltäjänä, mutta kertoo pitävänsä yhteyttä entisiin kollegoihinsa edelleen ja muistelevansa yhteisiä työvuosia heidän kanssaan. Unzen ja Hachijojima kertovat osallistuneensa usein pelialan konferensseihin ympäri maailmaa. Konferensseissa he saavat ajankohtaista tietoa uusista teknologioista ja voivat jakaa tietoa ja kokemuksia muiden alan ihmisten kanssa.

Kaikki pelin kehittäjät ovat todella avarakatseisia ja jakavat tietoa muille, toisin kuin perinteisemmässä mediassa. Paljon konferensseja järjestetään Japanissa ja muualla maailmassa. [...] Konferenssissa voimme jakaa tietoa toistemme

kanssa. Esimerkiksi teknologiayhtiö, kuten tekoäly-yhtiö voi tulla konferenssiin. (Unzen)

Oyama tutustui laajemmin muihin säveltäjiin vasta 2010-luvulla. Siihen asti hän oli jo tehnyt useita vuosia muun alan töitä. 2010-luvulla häneltä alettiin pyytää luentoja 1980-luvun pelimusiikin alalla toimimisesta, ja pelinkehittäjät kysyivät häntä mukaan uusiin peliprojekteihin. Nykyään hän pitää yhteyttä muiden yritysten säveltäjiin ja saa kutsuja esimerkiksi heidän uudenvuodenjuhliinsa. Oyama tulee hyvin toimeen kaikkien vanhojen työkavereidensa kanssa, jotka ovat jäämässä vähitellen eläkkeelle.

Säveltäjät pitävät eniten yhteyttä lähimpiin säveltäjäkollegoihinsa samoissa yrityksissä, mikä ilmentää vahvaa paikallista käytäntöyhteisöä. Sen sijaan laajempi vuorovaikutus muiden alan ammattilaisten kanssa jää usein vähäiseksi. Moni kuitenkin toivoo, että koko ammattilaisyhteisön kesken olisi enemmän tiedonvaihtoa ja keskustelua. Erityisesti Yhdysvalloissa opiskelleet säveltäjät kertoivat olevansa aktiivisia kansainvälisissä verkostoissaan.

5.1.5 Esikuvat uran innoittajina

Pelimusiikin säveltäjillä on ollut useista eri musiikin genreistä esikuvia uralleen. Moniin *arcade*-klassikkolepeihin musiikkia säveltänyt ja aiempien tutkimusten kautta (Lehtonen 2019) jo useasti esiin noussut Junko Ozawa kertoo pitävänsä muusikkona eniten Stevie Wonderista, mutta erityisesti pelimusiikin säveltämisessä häntä ovat inspiroineet hänen lapsena kuulemansa anime-tunnusmusiikit (Fritch & Summers 2021, 55). Tähän tutkimukseen osallistunut Oze kertoo kuunnelleensa erilaisia musiikin genrejä lapsena, mutta pitää esikuvanaan pelimusiikin säveltäjän uralleen hänen yliopistonsa sävellysopettajaa. Hän oli kuullut opettajan musiikkia radiossa ja halunnut päästä hänen oppilaakseen. Oze kertoo, että ainakin siihen aikaan oli harvinaista hakeutua yliopistoon erityisesti jonkun tietyn professorin oppiin. Hän kuvailee motivaatiotaan opiskeluun seuraavasti: ”Kuitenkin tiettyjen sävellystekniikoiden sijaan halusin oppia, miten *sensei* (opettaja) ajatteli, mikä häntä kiehoi, ja hänen arvoistaan musiikin tekemisessä.” Ozen mielestä tekniikat ovat tärkeitä, mutta hän ajattelee, että arvokkainta oli saada ymmärtää arvostamansa säveltäjän ajatusprosesseja ja

kiinnostuksen kohteita. Erilaiset esikuvat ovat olleet tärkeitä myös muiden haastateltavien matkassa säveltäjiksi.

Ihailin säveltäjää, joka toimi yrityksessä, johon myöhemmin pääsin töihin. Katsoin häntä ylöspäin ja käytin hänen työtään referenssinä. (Honzawa)

Yliopisto-opiskelijana tapasin Yasunori Nishikin (mm. *Octopath Traveler*, Square Enix, 2017). Pitkään jatkuneen yhteistyömme myötä hän vaikutti siihen, miten suhtaudun peleihin, musiikkiin ja työhöni. Hän on yksi säveltäjistä, joita kunnioitan. (Fuji)

Luvussa 2 käsitellyn Lehtosen (2019) tekemän haastattelun perusteella säveltäjä Yasunori Nishiki kertoo, että hänen ryhtymistään pelimusiikin säveltäjäksi puolestaan on inspiroinut pelien parissa kasvaminen ja erityisesti Nobuo Uematsun musiikki (Lehtonen 2019, 465). Uematsun musiikki *Final Fantasy* -sarjaan onkin omintakeisuudellaan inspiroinut monia (Lehtonen 2019, 387). Tanzawan käytti lapsena aikaa videopelien parissa, ja urallaan hänen esikuvikseen ovatkin nousseet hänen nuorena kuulemaansa pelimusiikkia säveltäneet Nobuo Uematsu ja Yasunori Mitsuda. Myös Unzen kuvaa itseään sanalla *gamer* (peliharrastaja). Hänenkin hakeutumistaan musiikkiyliopistoon on inspiroinut lapsuuden peleissä kuultu säveltäjä.

Pelasin *Metal Gear 2*:sta (Konami, 1990) ja musiikki oli todella hyvää. Lopputeksteissä Hibino-sanin nimi tuli esiin, ja halusin päästä samaan yliopistoon, mistä hän oli valmistunut. Päätin vain mennä sinne. Luulen, että olin kiinnostunut pelimusiikista. Mutta kuten sanoin, se on todella luonnollinen asia minulle. Se on vain osa elämäni. En oikeastaan ajatellut sitä. (Unzen)

Elokuvamusiikin parissa kasvanut Hachijojima taas ei ajattele, että hänellä olisi ollut esikuvia uralleen. Hän kuitenkin näkee, että häntä inspiroineiden elokuvasäveltäjien musiikki on vaikuttanut hänen uraansa pelimusiikin säveltäjänä.

En oikein ajatellut tuollaista [esikuvia], olin niin kiinnostunut Disneystä. Tietenkin jotkut Disney-säveltäjät, mutta he eivät säveltäneet peleihin. Pidin siitä, miten he tekivät musiikkia elokuvaan. Kävin paljon Disneyn teemapuistoissa, ja nehän ovat vähän niinkuin pelejä, eikö niin? Kun ajelet

laitteissa ja menet moniin eri paikkoihin automaattisesti. Sekin on interaktiivista musiikkia. (Hachijojima)

Honzawa mainitsee *Fall Guys* -pelin (Mediatonic, Epic Games, 2020) musiikin ja pitää sitä erinomaisena. Pelin musiikin on säveltänyt japanilaissyntyinen suomalainen säveltäjä Jukio Kallio. Honzawa ei kovin usein anna muiden sävellysten vaikuttaa työskentelyynsä, mutta kertoo, että mikäli hänelle tulisi samantyylinen peliprojekti, hän käyttäisi *Fall Guysia* referenssinä.

Haastateltavien ammatillista kehitystä ovat innoittaneet useat myös luvussa 2 mainitut kuuluisat japanilaiset pelimusiikin säveltäjät. Lähes kaikki haastateltavat nimesivät esikuvikseen japanilaisia säveltäjiä, mutta joukossa mainittiin myös joitakin kansainvälisiä säveltäjiä. Monen esikuvina on ollut niiden pelien säveltäjät, joita he pelasivat lapsuudessa.

5.2 Pelimusiikin säveltäjän työ

Haastatteluista käy ilmi, että säveltäjien työt uran alkuvaiheessa ovat eronneet suuresti toisistaan. Kun Aogashima liittyi ensimmäiseen peliprojektiinsa, hän ei saanut vielä paljon vastuuta. Koska hän oli juuri aloittanut, laitettiin hänet tiimin alimmalle tasolle. Hän sai kuitenkin tehdä joitakin kappaleita peliin. Myös Nagasaki kertoo, että vasta yliopistosta valmistuttuaan ja päästyään peliyhtiöön töihin hänet osoitettiin ensin pienen pelituotannon sävellystiimiin. Yritys oli tunnettu suuren tuotannon pelisarjoista, mutta uusille tulokkaille ei heti annettu mahdollisuutta työskennellä niiden parissa. Nagasakin ensimmäinen työ oli säveltää musiikkia web-pohjaiseen palveluun, jossa käyttävät voivat pelata ilmaiseksi.

Kaikki uudet tulokkaat eivät kuitenkaan aloita pienistä projekteista. Toinen juniorikollega, joka liittyi yritykseen vuoden minun jälkeeni, pääsi heti tekemään yrityksen myydyintä pelisarjaa. Tämä ei johtunut taitotason eroista, vaan pikemminkin siitä, että mikäli yrityksen sisällä ei juuri sillä hetkellä tarvittu säveltäjää tiettyihin projekteihin, niin minun kaltaiseni piti aloittaa vähemmän arvostetuista töistä. Tällainen eriarvoisuus on yleistä suurissa

japanilaisissa yrityksissä. Se oli turhauttavaa, mutta ei ollut mitään, mitä olisin voinut itse asialle tehdä. (Nagasaki)

Ensimmäisestä kaupallisesta työkokemuksestani, [...] sain yritykseltä töitä usean eri kappaleen säveltämiseksi. Sävelsin myös jinglejä tulevaan Game Boy Advance -peliin. Valitettavasti tämän pelin tuotanto lopetettiin. Pelin sisältö oli todella ainutlaatuista, ja uskon edelleen, että jos se olisi julkaistu, se olisi ansainnut kulttimaineen. (Oze)

Kuten Nagasaki ja Oze, myöskään Fuji ei päässyt heti tekemään peliyhtiön keskeisimpiä projekteja. Yliopistosta valmistumisen jälkeen Fujilla ei ollut suunnitelmia tulevaisuudelleen, joten opettajansa suosituksesta hän haki töihin peliyhtiöön ja pääsi sisään. Uutena työntekijänä Fujille osoitettiin äänisuunnitteluun, editointiin ja implementointiin (musiikin ja äänitehosteiden tekniseen toteutukseen pelimoottorissa) liittyviä tehtäviä sävellystöiden sijaan. Hachijojima kertoo saaneensa ensimmäisessä työpaikassaan TV-tuotantoyhtiössä vain avustavia transkriptio- ja äänitysten valmistelutöitä.

Huonompi puoli Japanin musiikkialalla, erityisesti TV-tuotannossa on, että nuoria työntekijöitä ei kohdella inhimillisesti. Minun piti esimerkiksi tilata kaikille vanhemmille työntekijöille lounasannokset, ja syödä omani nopeasti ennen kuin kaikki vanhemmat kollegat ovat lopettaneet syömisen. Se on aika vaikea tehtävä varsinkin minulle, kun olin viettänyt kuusi vuotta Yhdysvalloissa. [...] Eräs yliopistokaverini oli töissä japanilaisessa peliyhtiössä. Hän esitteli yrityksen minulle, ja kertoi, miten se on erilaista TV-alaan verrattuna. Sitten päätin mennä sinne töihin, vaikka en oikeastaan ollut kasvanut pelien parissa, ja ainoat tuntemani pelit olivat *Mario*, *Pokémon* ja *DDR (Dance Dance Revolution, Konami, 1998)*. (Hachijojima)

Tanzawa kertoo olleensa uransa alkutaipaleella todella onnekas, sillä hänen kanssaan yliopistoa USA:ssa käynyt ystävänsä hyväksyttiin äänisuunnittelijaksi japanilaiseen suureen peliyhtiöön. Ystävä oli kuullut Tanzawan vapaa-ajallaan säveltämiään SoundCloudiin lataamiaan elektronisen musiikin kappaleita ja pitänyt niistä. Kun ystävä pääsi tiimissä johtavaan asemaan, hän pystyi ehdottamaan Tanzawaa säveltäjäksi. Näin

Tanzawa sai ensimmäisen työnsä pelimusiikin säveltäjänä. Tanzawa kuitenkin palkattiin vain kyseiseen projektiin yrityksen ulkopuolisena työntekijänä ja ajattelee, että *in-house*-säveltäjäksi pääseminen olisi helpompi tapa aloittaa säveltäjän ura. *In-house*-säveltäjä on peliyrityksessä vakituisesti työskentelevä säveltäjä, joka tuottaa musiikkia pääasiassa kyseisen työnantajan projekteihin.

Myös Unzenin aloitus työssä oli muihin verrattuna erilainen. Vuoden kuluttua yhdysvaltalaisesta yliopistosta valmistumisen jälkeen Unzen palasi Japaniin ja teki *freelance*-säveltäjänä töitä. Silloin mobiilipelien suosio oli nousussa, ja Unzen sai paljon töitä eri mobiilipelien säveltäjänä. Myöhemmin Unzen kuitenkin lopetti *freelance*-uransa, ja hakeutui avoimen haun kautta suureen peliyhtiöön töihin.

Aluksi ajattelin, että työni tulisi olemaan mobiilipelien parissa, koska minulla ei ollut mitään kokemusta AAA-peleistä (suuren budjetin peleistä). Ensimmäinen työni yrityksessä oli kuitenkin suuressa tuotannossa. Sävelsin kolmen vuoden ajan musiikkia ehkä puoleen sarjan peleistä. Sen jälkeen lopetin säveltäjän työt, koska tavallaan kyllästyin siihen. (Unzen)

Säveltäjät antavat pelimusiikin säveltäjän työhön haluavalle neuvoksi olla tavoitteellinen ja omaperäinen, tehdä kovasti töitä ja ottaa inspiraatiota erilaisista musiikkityyleistä. Aogashima ei pidä itseään kovin sinnikkäänä, ja hänelle työnteko ja ahkerointi on vaikeaa. Välillä hänelle tulee hetkiä, jolloin hän tahtoisi vain viettää vapaa-aikaa ja pelata pelejä, mutta hänen mielestään tälle tunteelle ei pidä antaa liikaa valtaa. Aogashiman mukaan säveltäjäksi haluavat usein asettavat itselleen tavoitteita esimerkiksi kirjoittaa yksi kappale päivässä, ja hänen mielestään tullakseen hyväksi säveltäjäksi on tärkeää, että myös toimii asettamiensa tavoitteiden mukaan.

Aogashima pohtii, että on tärkeää tutustua erilaisiin musiikkikulttuureihin ja tyyliinlajeihin. Pelimusiikin säveltäjän on siis hyvä kuunnella muutakin musiikkia kuin pelimusiikkia. Myös Honzawan mielestä säveltäjän on tärkeää hankkia kattavat musiikilliset taidot, jotka ulottuvat myös pelimusiikin ulkopuolelle, jotta voi ottaa vastuun yhä yleistyvissä laajemman mittakaavan projekteissa. Vaikka tulevaisuuden työelämässä on hyvä osata monenlaisia taitoja, Fujin mielestä säveltäjällä on hyvä olla yksi genre, jossa hän on todella taitava. Hozawan mukaan hän usein kuulee sanottavan,

että hänellä on omintakeinen tyyli. Tällaisen oman vahvuuden tai ”aseen” löytäminen on Honzawan mielestä tärkeää säveltäjälle.

Pelimusiikin säveltäjän uraa tavoittelevalle Fuji antaa neuvoksi laajentaa tulkinnan skaalaa kokemalla erilaisia tunteita myös musiikin ulkopuolella. Arkiset kokemukset, niin positiiviset kuin negatiivisetkin, antavat inspiraatiota säveltäjän uralla. Fuji mainitsee inspiroivina kokemuksina esimerkiksi kauniiden maisemien näkemisen, mutta myös epäonnistumiset ja jopa itkemisen. Hänen mielestään on tärkeintä tehdä sitä, mitä todella rakastaa. Unzen näkee, että säveltäjän on hyvä katsoa itseään laajemmin pelin tekijänä, eikä rajoittaa ajattelua vain musiikin näkökulmaan.

Jos haluaa olla pelimusiikin säveltäjä, pitää tiedostaa, että tulee olemaan pelin tekijä. Ei vain musiikin säveltäjä, vaan pelin tekijä. Säveltäjä ei ole pelkästään audio- tai musiikki-ihmisiä, hän on peli-ihmisiä. (Unzen)

Oze painottaa tärkeänä neuvona aloittavalle säveltäjälle oman sävellystyylin muodostamista. Myös hän puoltaa ajatusta siitä, että inspiraatiota on hyvä ottaa muista taiteenaloista. Hän ajattelee, että kun säveltää omalla tyylillään, voi luoda ainutlaatuisia musiikkia, joka mahdollistaa työstä nauttimisen.

Laitteistoissa ja ohjelmistoissa ei ole tänä päivänä enää sellaisia teknisiä rajoitteita kuin ennen. Pelimusiikkia on mahdollista tehdä luovemmin ja omaperäisemmin, joten haluaisin teidän haastavan itseänne ja nauttimaan säveltämisestä. Ja kun haaveesi käyvät toteen ja sinusta tulee pelimusiikin säveltäjä, laita koko sydämesi peliin luodaksesi sellaista, mikä voisi olla olemassa vain siinä pelissä. Toisin sanoen, älä tule sellaiseksi säveltäjäksi, joka ajattelee vain ”tällainen genre sopii tällaiseen peliin” tai ”tällainen kappale tällaiseen kohtaukseen”. Tietenkin, noudata omaa tyyliäsi, ja ota inspiraatiota myös taiteilijoilta musiikin ulkopuolelta. Näin voit kasvaa ihmisenä ja säveltäjänä. (Oze)

Säveltäjien kokemukset työskentelyn aloittamisesta peliyrityksessä vastaavat jossain määrin luvussa 3 avaamaani Laven ja Wengerin (1991) oikeutetun perifeerisen osallistumisen käsitettä. Moni säveltäjä kertoi, että päästyään peliyrityksiin töihin hän aloitti työskentelyn pienimuotoisilla tehtävillä, kuten kaupallisesti pienempien

projektien säveltämisellä, ja laajensi vähitellen vastuutaan ja osaamistaan osana työyhteisöä. Osan kertomasta kuitenkin kävi ilmi, että uudet työntekijät ovat myös päässeet suoraan vastuutehtäviin ja suuriin kaupallisiin projekteihin. (Lave & Wenger 1991, 4.) Aiempien tutkimusten perusteella (ks. Yokouchi & Hashimoto 2020, Lehtonen 2019) japanilaisille yrityksille ja pelialalle on tyypillistä, että uudet työntekijät oppivat tekemään yrityksessä monenlaisia heille osoitettuja tehtäviä, eivätkä välttämättä saa tarpeeksi tietoa tai vastuutehtäviä hahmottaakseen yrityksen kokonaiskuvaa (Yokouchi & Hashimoto 2020, 181–186; Lehtonen 2019, 468). Haastattelujen perusteella moni aloittava säveltäjä oli saanut ensimmäisissä työpaikoissaan rooleja, joissa he tekivätkin ensin jotain muuta kuin ydinosaamiseensa liittyviä sävellystehtäviä. Moni säveltäjä myös painotti sitä, että työssä on tärkeää kyetä tekemään omanlaista ja muista erottuvaa musiikkia. Esimerkiksi Tanzawa oli onnekas uran alkuvaiheessa, koska hänen ystävänsä oli pitänyt hänen tyylistään säveltää ja valinnut hänet peliprojektiin.

5.2.1 Pelimusiikin säveltäjien työskentelyprosessit

Nagasaki kertoo, että ennen pelin täysimittaisen kehittämisen aloittamista luodaan yleensä prototyyppi pelistä. Prototyypin tuotannon yhteydessä pelisuunnittelijat ja ohjelmoijat keskustelevat esimerkiksi pelin mekaniikoista ja maailmasta. Tässä vaiheessa säveltäjä ei yleensä vielä ole mukana. Jos säveltäjiä on mukana jo alkuvaiheessa, he saattavat kerätä referenssimusiikkia ja pohtia musiikin yleistä suuntaa. Jos projektissa ei ole vielä säveltäjää, tämän työn voi tehdä myös äänisuunnittelija tai pelisuunnittelija. Kun pelin ydinelementeistä on päätetty ja tuotantovaihe alkaa, säveltäjä alkaa kirjoittaa musiikkia. Nagasakin mukaan useimmat projektit ottavat säveltäjät mukaan prosessiin tässä vaiheessa. Kun säveltäjät aloittavat työskentelyn, pelin kohtaukset ovat vain harvoin valmiita. Ne ovat usein täynnä *bugeja* eli teknisiä virheitä, ja pelien grafiikoita eli visuaalisia elementtejä vasta luodaan. Tämän vuoksi säveltäjät nojaavat referenssimusiikkiin ja suunnitelmadokumentteihin kuvitellakseen toivotun tunnelman ja luodakseen raakaversioita musiikista. Säveltäjä Koji Kondon (mm. *Super Mario*) mukaan Nintendolla musiikin ja muun tuotannon työskentelyprosessit etenevät yhteistyössä rinnakkain, mutta on myös yrityksiä, joissa säveltäjä palkataan vasta pelin ollessa muuten lähes kokonaan valmis (Schartmann 2015, 31).

Kun raakaversiot on jaettu, äänisuunnittelun johtaja, tuottaja tai pelisuunnittelija arvioi, mikäli musiikki vastaa pelin konseptia. Kun raakaversiot on hyväksytty, budjetin mukaan musiikki joko äänitetään studiossa muusikoiden kanssa tai tuotetaan loppuun digitaalisilla soittimilla DAW:ssa. Nagasakin mukaan tuotannon loppuvaiheessa tehdään vielä korjauksia tai jopa kokonaisia uudelleensävellyksiä, mikäli musiikki ei soviikaan lopullisiin pelin kohtauksiin. Hänen mielestään peliyhtiöiden toiminnan kannalta on hyödyllistä palkata *in-house*-säveltäjiä, koska he voivat tehdä muutoksia pelin musiikkiin helpommin kesken prosessin. *In-house*-säveltäjät voivat myös tehdä korjauksia mahdolliseen muualta tilattuun sävellystyöhön, mikäli ulkopuolisen säveltäjän sopimus on jo päättynyt. Unzenin mukaan on hyvin harvinaista, että musiikki sävelletään peliin vain kerran. Hänen mukaansa musiikki tehdään usein kolme tai neljä kertaa uudelleen samaan kohtaukseen.

Ozen työskentelyprosessi alkaa pelistä annetun materiaalin huolellisella läpikäynnillä sekä sävellettävään kappaleeseen liittyvien ohjeiden ja pyyntöjen tarkistamisella. Jos käytettäväksi on annettu referenssikappaleita, hän kuuntelee ne ja analysoi, mitä niillä pyritään tavoittamaan. Referenssien rinnalla hän kuitenkin pohtii itsenäisesti, millä keinoin kappaleeseen voisi tuoda yllättävää omaperäisyyttä. Tämän jälkeen hän laatii luonnosversion musiikista, joskus aloittaen siitä kohdasta, johon ensimmäinen idea syntyy, ja toisinaan taas ideoiden vapaammin ja yhdistelemällä myöhemmin parhaat ideat. Luonnosvaihetta seuraa kappaleen sovitus ja valmiin version rakentaminen. Mikäli musiikki äänitetään muusikoiden kanssa, hän valmistelee nuotit ja osallistuu äänityssessioon. Sovituksen aikana Oze usein mikkaa kappaletta, mutta lopuksi hän tekee vielä tarkennuksia kohtiin, jotka erottuvat häiritsevästi. Vaikka masteroinnin hoitaa yleensä toinen teknikko, hän käy lopullisen masteroidun version vielä läpi viimeistelläkseen sen.

Fujin mielestä säveltäjän rooli peliyhtiön toiminnassa vaihtelee paljon yhtiön mukaan. Välillä säveltäjät ovat myös pelisuunnittelijoita, mutta toisinaan äänisuunnittelija voi toimia johtavana säveltäjänä. Hänen mukaansa yleinen järjestely on, että yksi henkilö hoitaa kommunikoinnin muun pelituotannon kanssa, jotta säveltäjät voivat keskittyä musiikkiin. Hachijojima tekee musiikkia peliin, johon tulee päivityksiä joka kuukausi. Uutta musiikkia täytyy siis säveltää kuukausittain.

Tällaisessa pelissä ei ole paljoa aikaa tehdä musiikkia uudelleen. Minä en ole se, joka päättää millaista musiikkia tiettyyn kohtaukseen tulee. Se menee enemmänkin niin, että saan tilauksen tiimiltäni ja kirjoitan sen perusteella. Toivottu laatu on todella korkea, joten siinä mielessä minun täytyy kirjoittaa musiikki useaan kertaan, jotta voin tehdä siitä parempaa ja peliin sopivampaa. Meidän yrityksessä äänitämme paljon musiikkia kuukausittain. Käytän DAW:a demon tekemiseen, jonka jälkeen menemme äänitysstudioille. [...] Tällä hetkellä minulla on ohjelmassa noin kaksi viikkoa musiikin kirjoittamista, jonka jälkeen on tulossa äänityssessio. (Hachijojima)

Tanzawan kokemus on hieman erilainen, sillä hän toimii ulkopuolelta palkattuna säveltäjänä peliyhtiössä. Tanzawalla on yhteys noin 100 hengen pelitiimistä vain joihinkin musiikkiosaston työntekijöihin, kuten musiikilliseen ohjaajaan ja äänisuunnittelijaan. Ohjelmoijia tai graafisia suunnittelijoita hän ei tunne lainkaan. Hän saa yrityksen sisällä toimivalta musiikilliselta ohjaajalta tarkat ohjeet esimerkiksi sävellajista, temposta ja erityisistä *soundeista*. Välillä hän sai valmiiksi *foley*-äänitysstudioissa äänitettyjä *sampleja*, eli äänikatkelmia, joita musiikillinen ohjaaja halusi hänen käyttävän. Joidenkin kappaleiden toteutuksessa Tanzawalla on vapaat kädet, mutta toisinaan hänelle annetaan hyvin tarkat raamit. Tanzawa kertoo oppineensa paljon erään pelin sävellysprosessin aikana, kun kappaleisiin toivottiin monimutkaisia rakenteita. Näihin kappaleisiin musiikillinen ohjaaja saattoi antaa ohjeet hyvin yksityiskohtaisesti kahdeksan tahdin tarkkuudella. Tanzawan mielestä pelimusiikin säveltämisen prosessi eroaa hänen omasta musiikistaan siten, että siinä on selkeä päämäärä, jonka musiikillinen ohjaaja on määritellyt hänelle. Oman musiikkinsa kanssa hänen prosessinsa on paljon vapaampi. Tanzawan mukaan yritysten sisällä vaaditaan tietyn DAW:n käyttöä, esimerkiksi hänen yrityksessään musiikki tehdään Cubasella. Tanzawa toimii yrityksen ulkopuolella, joten hän voi käyttää itselleen tutumpaa Ableton Liveä.

Aogashima ja Honzawa kertovat sävellysprosessista, että yleisin tapa aloittaa säveltäminen on kokeilla pianolla melodioita ja sointuja, ja hyvän idean hahmottuessa äänittää se DAW:iin. DAW:ssa he jatkavat kappaleen työstämistä raakaversoksi lisäämällä äänitykseen esimerkiksi basso- ja rumpuraitoja. Aogashima ja Fuji kuvailevat prosessia ja metodeja melko samankaltaiseksi kuin minkä tahansa muun musiikin

tekemisessä. Myös Fujin prosessiin kuuluu melodian ja sointujen kokeileminen joko pianolla tai kitaralla ja ideoiden äänittäminen suoraan DAW:iin. Honzawa säveltää ensin kappaleen huippukohdan, kertosäkeen, kuten missä tahansa muussakin musiikkityylissä. Kun kertosäe on valmis, hän säveltää osat intron ja kertosäkeen välillä. Tanzawa kertoo, miten hän erään pelin musiikkia varten äänitti pianon, kitaran ja basson itse studiossaan. Tämän jälkeen pidettiin lisäksi kolme eri studioäänitystä, joissa ulkopuolinen äänittäjä äänitti rummut, sellon ja laulun.

Aogashima kertoo, että raakaversiossa hän usein käyttää plugineja akustisten instrumenttien sijaan. Usein budjettisyistä lopullisessakin äänitteessä kuullaan ohjelmoituja soittimia, eikä aina studioäänitteitä. Joskus Aogashima kuitenkin saattaa itse soittaa esimerkiksi kitararaitoja ja käyttää niitä lopullisessa tuotannossa. Oyama ei ole käyttänyt metodia, jossa hän soittaisi instrumentteja ja äänittäisi niitä itse. Hän ainoastaan ohjelmoi musiikin DAW:iin MIDI-datana digitaalisilla soittimilla. Fujin mukaan yleisö ottaa usein paremmin vastaan sellaisen pelimusiikin, jossa käytetään epärealistisia *soundeja* tai sovituksia, joita olisi mahdotonta toteuttaa oikeilla muusikoilla. Tämän myötä hänellä on ristiriitaisia tunteita siitä, että on opiskellut monenlaista musiikkia niin paljon.

Honzawan sävellysprosessi pelimusiikin kontekstissa eroaa muusta säveltämisestä. Usein peleihin tavoitteena on säveltää saumatonta ja päättymätöntä musiikkia, jota on mahdollista toistaa pelaajan huomaamatta. Toisinaan on tilanteita, joissa kappale loppuu ja alkaa uudelleen kesken pelin niin, että taitoskohdan voi kuulla. Fujin mielestä pelimusiikki eroaa esimerkiksi animaatiomusiikista niin, että pelimusiikki on animaatiomusiikkia tiivistetympää, joten sen tekeminen voi vaatia enemmän työtä. Nagasaki pohtii, että vaikka *looppaavuus* eli musiikin saumattoman toistamisen mahdollisuus mielletään usein pelimusiikin tunnusmerkiksi, niin pohjimmiltaan se on vain yksi tekniikka toteuttaa pelimusiikin tärkeintä ominaisuutta, eli interaktiivisuutta. Tämä tarkoittaa sitä, että musiikin täytyy olla taipuvaista seuraamaan pelaajan toimintoja. Pelaajan toimintaa ei voi ennustaa, joten musiikki täytyy säveltää sellaiseksi, että se sopii kerrostettuna minkä tahansa ääniefektin tai dialogin kanssa. Nagasaki kokee, että työskennellessä pitkään samojen kollegoiden kanssa muodostuu luonnollinen yhteisymmärrys siitä, millainen pelin äänimaailman pitäisi olla. Silloin tällaisista asioista ei tarvitse suuremmin keskustella.

Kun Honzawa työskenteli peliyhtiössä tarinallisten pelien säveltäjänä, hän usein aloitti säveltämisen siinä vaiheessa, kun peli oli noin puoliksi valmis. Siinä vaiheessa pelin käsikirjoitus oli valmistunut, ja yleiskuva oli jo selkeä. Honzawalle oli tärkeää ja palkitsevaa, että hän sai pelitiimissä taiteellisen vapauden musiikkiin, eikä häntä lähes koskaan pyydetty muuttamaan säveltämäänsä musiikkia. Hän työskenteli tässä yrityksessä pitkään. Hachijojima saa inspiraatiota kuuntelemalla sen tyylistä musiikkia, mitä hän on kirjoittamassa.

En tiedä, milloin viimeksi kuuntelin Disney-musiikkia työmatkalla. On hauskaa etsiä jotain uutta kaikenlaisesta musiikista ja mediasta, kuten musikaaleista, elokuvista, peleistä, jopa mainoksista. Aina on jotain, mitä voit oppia ja käyttää omassa musiikissasi. Se, miten näitä palasia yhdistelee, tekee säveltäjästä ainutlaatuisen. [...] Yleensä minulla on kaksi tai kolme referenssikappaletta, joista yritän matkia kaiken. Jos kuitenkin matkin ihan kaiken, se on varastamista. Tietysti siis teen paljon muutoksia, yhdistelen, ja jotain uutta tulee myös minusta itsestäni. Mutta tavallaan yritän vaan kopioida kaiken. (Hachijojima)

Säveltäjät kuvaavat työskentelyprosessejaan monivaiheisina, iteratiivisina ja usein tiimityötä vaativina luovina prosesseina. Työskentelyn alkuvaihe vaihtelee yksilöittäin ja tapauskohtaisesti. Joissakin tapauksissa säveltäjä otetaan mukaan pelinkehitykseen jo prototyypin tuotantovaiheessa, kun taas joskus säveltäjä otetaan mukaan vasta puolivälissä pelin tuotantovaihetta. Pelimusiikin sävellyksen lähtökohtina toimivat pelistä saatu materiaali, kuten visuaaliset elementit ja suunnitelmadokumentit. Usein myös säveltäjillä on käytössä referenssimusiikkia.

Sävellysprosessit pitävät sisällään yhteistyötä pelin tuotantohenkilöstön, muun äänitiimin ja joskus myös ulkopuolisten muusikoiden kanssa. Monen säveltäjän prosessi rakentuu ideointivaiheesta, luonnosten laatimisesta, sovittamisesta ja mahdollisesta äänittämisestä, miksauksesta ja masteroinnista. Sävellystyössä on myös keskeistä se, että kappaleita muokataan ja sävelletään uudelleen useaan kertaan. Joidenkin kohdalla pelin tuotannon budjetti on vaikuttanut siihen, käytetäänkö musiikin äänitykseen studiomuusikoita vai tuotetaanko ääni ohjelmoimalla digitaalisia soittimia DAW:ssa.

Jotkut kuitenkin pitävät taiteellisesti ja kaupallisesti parempana ratkaisuna sitä, että musiikki tuotetaan pelkästään digitaalisilla soittimilla.

Nämä kuvaukset säveltäjien työskentelystä voidaan tulkita Laven ja Wengerin (1991) ja Wengerin (1998) käytäntöyhteisön sekä oikeutetun perifeerisen osallistumisen käsitteiden kautta, jotka määrittelen luvussa 3. Pelimusiikin säveltäjät toimivat osana monialaista työyhteisöä, jolla on yhteinen tavoite luoda peliin vaikuttava äänimaailma. Osa säveltäjistä kertoi työskennelleensä samassa yrityksessä pitkään, mikä luo hyvät puitteet hiljaisen tiedon siirtymiselle ja osaamisen jakamiselle. *In-house*-säveltäjät osallistuvat tähän yhteistyöhön tiiviimmin, kun taas ulkopuoliset säveltäjät työskentelevät enemmän yhteisön reuna-alueilla saaden ohjeita vain esimerkiksi musiikin ohjaajalta.

5.2.2 Pelimusiikin säveltäjän tärkeimmät taidot

Usein säveltäjän työn tärkeimpinä taitoina pidetään esimerkiksi musiikin hahmotustaitoja ja instrumenttitaitoja, mutta pelimusiikin säveltämisessä myös teknologiset taidot ovat merkittäviä (Schartmann 2015, 42). Aogashiman mielestä teknologiset taidot ovat musiikilliseen osaamiseen verrattuna vähintään yhtä tärkeitä. Videopelien teknologia kehittyy jatkuvasti, ja myös säveltäjän pitää ymmärtää, miten musiikkia käsitellään ohjelmassa. Aogashiman mukaan säveltäjän pitää esimerkiksi huolehtia, että musiikin tiedot ladataan pelin muistista tarpeeksi ajoissa, jotta viive pelaajan napinpainalluksen ja musiikin alkamisen välillä voidaan minimoida. Myös Hachijojiman mukaan säveltäjän täytyy tietää, miten musiikki implementoidaan peliin. Toisaalta nykyään peleissä käytettävä teknologia on kehittynyt niin paljon, että tekninen puoli on helpottunut.

Aogashiman mukaan nykyään säveltäjä saattaa vain tuottaa musiikin ja antaa sen eteenpäin ohjelmoijille implementointia varten. Aogashiman mukaan monilla japanilaisilla pelimusiikin säveltäjillä on kuitenkin insinööritausta, ja he ovat myös soittaneet bändeissä nuorempina. Esimerkiksi Hirokazu Tanaka, joka on tunnettu töistään *Mother*-pelien (Nintendo 1989) parissa, on opiskellut tekniikan alaa yliopistossa, minkä lisäksi hänellä on musiikin harrastustaustaa. Myös Aogashimalla on tausta tekniikan alalla, sillä hän opiskeli yliopistossa tuotantotekniikkaa. Tällainen

yhdistelmä teknistä ja musiikillista kokemusta on ollut yleistä etenkin aikaisemmin pelimusiikin säveltäjien työssä. Esimerkiksi Nintendolla työskennellyt säveltäjä Neil Baldwin ajattelee, että ymmärtääkseen pelimusiikin säveltämistä syvällisemmin on hyvä tietää perusasiat laitteiston toiminnasta (Schartmann 2015, 42). Aogashima ja Oyama kuitenkin ajattelevat, että tulevaisuudessa hyvän musiikin kirjoittamisen taito on yhä tärkeämpää.

Minulle [1980-luvulla] tietokoneiden kanssa työskentelyn taito oli todella hyödyllinen. Tämän päivän pelimusiikin säveltäjille se ei ole ehdottoman välttämätöntä. Nykyään voi tehdä hyvää musiikkia, vaikka ei tietäisi tietokoneista. Se oli kuitenkin tärkeää minun aikanani. (Oyama)

Ozen mukaan säveltäjä tarvitsee useita erilaisia taitoja menestyäkseen, mutta hän pitää myös vaihtelevaa osaamista tärkeänä musiikin kiinnostavuuden kannalta.

Erilaisten ympäristöjen, tilanteiden ja tunteiden (ilo, viha, suru, nautinto) erottelemisen taito äänen avulla on ehdottoman välttämätön. Lisäksi tärkeää on joustavuus hallita erilaisia genrejä, halu ottaa haasteita vastaan, ja taito säveltää useita kappaleita lyhyessä ajassa. Sovitustaito on myös erittäin hyödyllinen. [...] Teknologisista taidoista ainakin DAW:n käytön osaaminen on hyödyllinen, vaikka se ei olekaan välttämättömyys. Tärkeät työvälineet ja tekniikat riippuvat siitä, haluaako säveltäjä pystyä tekemään mitä vain vai keskittyä yhteen genreen. Erilaiset lähestymistavat johtavat usein kiinnostavampaan lopputulokseen. Pelimusiikin ala tarjoaa edelleen laajat mahdollisuudet erilaisten lähestymistapojen ja metodien yhdistämiseen. (Oze)

Aogashiman mielestä säveltäjän ilmaisun skaala on laajempi, kun hän hallitsee useampia soittimia. Toisaalta Aogashima pohtii, että on olemassa säveltäjiä, jotka eivät osaa soittaa mitään soitinta, joten soittotaito ei välttämättä ole ehdoton vaatimus. Myös Tanzawa näkee, että rumpalina hänen taidoistaan on hyötyä, kun musiikki vaatii rytmisiä elementtejä. Tanzawa pitää musiikin teorian osaamista tärkeänä, jotta hän voi kommunikoida musiikillisen ohjaajan kanssa helpommin. Esimerkiksi erään pelin kohdalla musiikillinen ohjaaja oli toivonut lyydistä asteikkoa taustamusiikiksi vedenalaiseen maailmaan, ja säveltäjänä hänen piti tietää, mitä se tarkoittaa. Omassa

musiikissaan hän yrittää vältellä musiikin teorian ajattelemista. Myös Unzen pitää teorian osaamista hyvänä taitona, joka mahdollistaa monipuolisen työnkuvan. Hän on oppinut perustaitonsa yliopistosta ja painottaa niiden merkitystä seuraavasti: ”jos hallitsee musiikin ja sävellyksen perusteorian, voi tehdä mitä vaan. Jos opiskelee vain pelimusiikkia, se ei ole perustavanlaatuista osaamista. Silloin ei voi säveltää muuta musiikkia.” Honzawan ja Hachijojiman mielestä pelimusiikin säveltäjän tärkein taito on musiikin roolin ymmärtäminen pelissä.

Lause ”taustamusiikin ymmärtäminen” ilmaisee ajatukseni parhaiten. Iloisiin kohtauksiin sopii iloinen musiikki, ja surullisiin kohtauksiin synkkä musiikki. Kun hahmo taistelee tai lepää, musiikin täytyy sopia kohtaukseen. Minun mielestäni pelimusiikin tulisi täydentää kohtausta. Tämä on samanlaista kuin elokuvamusiikki tai näyttämötaiteen musiikki. Opin paljon näitä taitoja, kun pelasin itse. En vain toimintapelejä, vaan myös tarinallisia pelejä, joissa kiinnitin huomiota taustamusiikin rooliin. (Honzawa)

Ajattelen, että säveltäjän täytyy miettiä, onko kohtaus sellainen, missä haluat laittaa musiikin etusijalle vai onko musiikki taustalla. Säveltäjän täytyy tehdä oikea päätös tällaisissa asioissa. Tämä on yksi tärkeimmistä taidoista mielestäni. (Hachijojima)

Vastaavasti Nagasaki pohtii, että pelkästään ”hyvän musiikin” tekemiseen keskittymisen sijaan säveltäjän täytyy miettiä, miten musiikki voi rikastuttaa pelikokemusta. Nagasakin mukaan alalla arvostetaan suuresti säveltäjiä, jotka osaavat suunnitella musiikin tempon ja kerrostaa eri instrumentit ja muut elementit sillä tavalla, että ne eivät häiritse pelaamista. Useista säveltäjä Koji Kondon haastatteluista selviää, että hänen mielestään hyvän musiikin säveltäminen on vain puolet työstä, jossa toinen puoli syntyy musiikin sovittamisesta yhteen pelin ympäristön ja pelaajan kokemusten kanssa (Schartmann 2015, 13). Nagasakin mielestä tällaisia taitoja oppii parhaiten tekemällä työtä ja saamalla koulutusta työpaikalla. Fujin mielestä hyvä pelimusiikin säveltäjä on tietoinen tulevista ääniefekteistä ja esimerkiksi valitsee musiikin *soundit* ja instrumentit niin, etteivät ne myöhemmin riitele ääniefektien kanssa. Siksi hän ajattelee, että aiempi työkokemus ääniefektien parissa on ollut hänelle säveltäjän työssä hyödyksi.

Tanzawan mielestä säveltäjän tärkein taito on tasapainotella muun tiimin toiveiden ja oman musiikillisen näkemyksen välillä. Säveltäjän täytyy yrittää tehdä musiikki pelin tarpeisiin sopivaksi, mutta on tärkeää omata omaperäinen tyyli. Tätä ominaisuutta voi kehittää esimerkiksi kuuntelemalla erilaisia musiikkityylejä. Myös Oyama on kehittänyt omaa tyyliään näin, ja neuvookin tulevia säveltäjiä kuuntelemaan mahdollisimman paljon erilaista musiikkia.

Syy, miksi aloin opiskella etnomusikologiaa oli se, että kasvoinkin länsimaisen taidemusiikin parissa lukioon asti. Tajusin, etten tiennyt mitään omista lähtökohdistani. Yritin aluksi käydä länsimaisen taidemusiikin kursseja, mutta se tuntui aivan irralliselta suhteessa omaan historiaani. Minun piti opiskella todella tarkkaan 1700-luvun musiikkia, kuten esimerkiksi fuugia ja niiden harmoniaa. Ajattelin, että tällaista tämä tulee olemaan. En enää pystynyt näkemään tulevaisuuttani sen parissa. Siksi halusin alkaa opiskella perinteistä japanilaista musiikkia. [...] Yliopistossa 20-vuotiaana opettelini ensimmäistä kertaa soittamaan shamisenilla (perinteinen japanilainen soitin) nagautaa (japanilaisen musiikin tyyliä). (Oyama)

Hachijojima kertoo kiinnostuneensa pelimusiikista työn kautta. Pelimusiikissa häntä kiinnostaa se, että hän voi säveltää olemassa olevaa kohtausta varten. Hän ei omasta mielestään ole kovin hyvä säveltämään musiikkia tyhjästä ilman ulkoista inspiraation lähdettä. Hachijojima ja Unzen ovat työskennelleet yhdessä, ja molempien mielestä säveltäjän tärkein taito on pystyä säveltämään hyvää musiikkia nopeasti. Esimerkiksi erästä peliä tehdessään heillä oli viikko aikaa säveltää yksi kappale peliin ja siitä yhdeksän eri versiota.

Hän työskenteli projektissa ensin ja myöhemmin minä liityin mukaan. Lopulta meitä oli vielä kaksi lisää. Kaksi muuta enemmänkin sovittivat musiikkia, eivätkä säveltäneet kuten me. Luulen, että teimme yhteensä noin viisi tai kuusi tuntia musiikkia. Jaettuna kahdelle se on noin kolme tuntia henkilöä kohden. Oli kuitenkin paljon musiikkia, joka ei päätynyt *soundtrackille*, joten ehkä arvion pitäisi olla enemmän. (Unzen)

Videopelien ja samalla myös pelimusiikin tuotannot ovat viime aikoina kasvaneet mittakaavassa, Honzawa toteaa. Monet pelimusiikin tuotannot ovat nykyään suuria projekteja, joissa käytetään orkestereita ja äänitetään suuria määriä raitoja. Tämän vuoksi pelimusiikin alalla on kasvanut tarve sovitus- ja orkesterinjohtotaitoisille säveltäjille. Honzawa tiivistää muutoksen toteamalla: ”sen aika on ohi, että voisi yksinkertaisesti olla ’pelimusiikin säveltäjä’.” Heti perään Honzawa kuitenkin toteaa, että viime vuosina indiepelit eli itsenäisesti kehitetyt videopelit ovat menestyneet. Honzawan mukaan indiepelien tuotantojen mittakaava on pienempi niin budjetiltaan kuin yleiseltä laajuudeltaan, joten niiden tuotannossa voisi olla edelleen tarve säveltäjille, jotka tekevät vain pelimusiikkia. Honzawa haluaisi osallistua useammin indie-pelituotantoihin, mutta niistä harvoin maksetaan riittävää korvausta, minkä takia sellaisten projektien toteutusta on vaikeaa sijoittaa säveltäjän aikatauluun.

Videopeliala ja siihen liittyvä teknologia kehittyy jatkuvasti (Hussain 2025, investopedia.com), ja myös säveltäjien täytyy perehtyä uusien teknologioiden kehitykseen. Kun kysyn Aogashimalta, miten hän oppii käyttämään työssään uusia teknologioita, hän vastaa, että nykyään uuden oppiminen tuntuu yhä vaikeammalta. Hän näkee, että nuorten säveltäjien on helpompi mukautua uusiin teknologisiin käännteisiin ja oppia uutta, ja hänen tehtäväkseen jää eläkkeelle jääminen. Aogashiman mielestä tämän takia nuorten pitäisi oppia innokkaasti niin kauan kun heillä on siihen mahdollisuus. Oze puolestaan pyrkii aina työssään tekemään tarkoituksellisesti jotain uutta ja erilaista. Uudet peleihin liittyvät teknologiat, kuten laitteistot, ohjelmistot ja sovellukset, inspiroivat häntä. Hän kertoo opettelevansa jatkuvasti uusia taitoja pysyäkseen mukana teknologian kehityksessä.

Fuji tiedostaa, että tekoälyn tuottaman musiikin taso paranee nopeasti, ja tekoälyä tullaan hyödyntämään joko työkaluna pelimusiikin säveltämisessä. On myös mahdollista, että vastuu musiikin säveltämisestä annetaan kokonaan tekoälylle. Fuji uskoo, että tekoälyä tullaan käyttämään etenkin sellaisten kappaleiden säveltämiseen, joihin ei tarvita ainutlaatuisuutta tai yksilöllisyyttä. Hänkin on muokannut työskentelytapojaan viime aikoina ottaen muutoksen huomioon. Myös Tanzawa pitää selvänä, että tekoäly tulee korvaamaan osan säveltäjistä. Hän kuitenkin uskoo, että ihmisen tekemän työn jälki tulee tulevaisuudessakin olemaan tekoälyä laadukkaampaa.

Koska pelimusiikissa prosessi musiikillisen ohjaajan kanssa on niin tarkka ja monimutkainen. Toiveet musiikin suhteen ovat todella tarkkoja ja joskus hyvin abstrakteja. Niitä on vaikea kuvailla sanoin. (Tanzawa)

Tekoälyn käyttämistä työkaluna Tanzawakin pitää mahdollisuutena. Hän ajattelee, että esimerkiksi musiikin perusta voidaan luoda tekoälyllä, jonka jälkeen ihminen viimeistelee taiteelliset valinnat. Unzen pitää tekoälyn tuomia mahdollisuuksia inspiroivina. Pelialalla hyödynnetty uusi teknologia voi antaa säveltäjälle uusia mahdollisuuksia ja vapautta musiikin säveltämiseen.

Pelimusiikin säveltäjän työssä yhdistyvät musiikilliset, teknologiset ja sosiaaliset taidot. Säveltäjät pitävät työssä keskeisinä musiikin hahmotustaitoja, instrumenttitaitoja sekä kykyä tulkita erilaisia tunteita ja tilanteita musiikin avulla. Joidenkin säveltäjien mielestä teknologiset taidot, kuten DAW-ohjelmistojen käyttö, implementointi sekä tekoälyn hyödyntäminen, ovat yhä merkittävämpiä, mutta toisten mielestä hyvä musiikillinen osaaminen on kuitenkin tärkeämpää kuin laitteiston hallinta. Monien säveltäjien vastauksissa korostuu, että pelimusiikin erityispiirteiden ymmärtäminen, kuten musiikin roolin sovittaminen pelikokemukseen sopivaksi, on keskeistä. Näitä taitoja säveltäjät ovat oppineet niin formaalissa koulutuksessa kuin informaaleissakin tilanteissa, kuten pelejä pelaamalla. Säveltäjät kertovat, että taitoja on opittu myös työtä tekemällä. Tämä tarkoittaa, että työpaikan käytäntöyhteisöillä on ollut merkitystä pelimusiikin säveltäjän työlle merkittävien taitojen kehittämisessä.

5.3 Peliyhtiö työpaikkana ja käytäntöyhteisönä

Oyama opiskeli yliopistossa musiikkia 1980-luvulla. Siihen aikaan videopelien tuotanto oli vasta alkamassa. Hän haki töihin uuteen peliyhtiöön tietämättä ollenkaan, miten pelejä tehdään. Päästyään yritykseen töihin hän opiskeli osana työtään esimerkiksi tietokoneiden ja syntetisaattorien toimintaa.

Osastolla, jolla työskentelin, oli porukka insinöörejä. He kehittivät *arcade*-pelejä pelihalleihin. Pelin tuotannossa jotkut insinööreistä yhdistivät elektroniset komponentit piirilevyyn ja toiset suunnittelivat ja ohjelmoivat

pelejä. Minun osastoni insinöörit osasivat tehdä molempia, ja he opettivat minua. (Oyama)

Vaikka Oyama oli säveltänyt musiikkia jo lapsuudesta lähtien, työ pelialalla edellytti häneltä uusien teknologisten taitojen omaksumista. Nämä taidot hän oppi käytännön työssä osana yrityksen käytäntöyhteisöä. Hänen mentorinaan toimi vuotta aiemmin yritykseen tullut säveltäjä, joka perehdytti hänet äänien ohjelmointiin. Oyama myös oppi esimerkiksi objektien ohjelmointia peliin, minkä ei ajattelisi kuuluvan säveltäjän ydintehtäviin. Tällaisia teknologisia taitoja Oyama kuitenkin pitää työn keskeisinä perusasioina. Oyaman oppiminen tapahtui vuorovaikutuksessa kokeneemman jäsenen kanssa, mikä heijastaa Laven ja Wengerin (1991) kuvaamaa oikeutettua perifeeristä osallistumista. Sekä Oyama että eräs toinen myöhemmin yrityksessä aloittanut säveltäjä alkoivat tehdä musiikkia tietokoneella vasta työyhteisöön liittymisen jälkeen, mikä korostaa käytäntöyhteisön merkitystä uuden asiantuntijuuden rakentumisessa.

En vain minä, mutta kaikki työntekijät olivat nuoria, todella nuoria. Suurin osa meistä oli parikymppisiä, kuin opiskelijoita. Se oli hauskaa. [...] Joukossamme oli myös muiden alojen ammattilaisia, kuten valokuvaajia. Kaikki meistä opiskelivat yrityksessä aloittamisen jälkeen. Siihen aikaan kaikki vain kokeilivat kaikkea, yrittivät ja epäonnistuivat. Mitä tahansa me teimme. Kaikki työskentelivät hyvin yhdessä. (Oyama)

1980-luvun japanilaisessa peliyrityksessä koko työyhteisö oppi jatkuvasti kokeilemisen ja epäonnistumisen kautta. Oyama muistelee, että laitteisto oli kerran epäkunnossa, minkä takia näyttöön ilmestyi välkkyviä *glitchejä* eli grafiikan vääristymiä. Kun kuvan tekstuuriin saatiin yhtäkkiä epätasaisuutta, suunnittelija sai idean käyttää kyseistä *glitchiä* merenpinnan grafiikassa. Hän oli pitänyt laitteiston häiriötä mielenkiintoisena. Oyama muistelee myös, että hänen mentorinaan toiminut Onogi onnistui kerran sattumalta luomaan kaikuefektin, *reverb*, tekemänsä editointivirheen kautta. Oyaman mukaan ”jotain hyvää syntyi sattumalta”. Oyama pohtii tapahtumia muistellessaan, että oli kyse sitten äänestä tai grafiikoista, tulee hetkiä, kun jotain uutta syntyy irtautumalla siitä ajatuksesta, miten asioiden pitäisi olla. Oyama oppi työssä paljon uutta myös oman erikoisosaamisensa ulkopuolelta, eikä ollut tyytyväinen 1980-luvun puolivälissä yleistyneeseen työtehtävien tarkempaan jakautumiseen ja työntekijöiden

erikoistumiseen tiettyyn tehtävään. Oyama kuvaa turhautumistaan työnjaon muutokseen näin: ”tästä lähtien sinä teet vain tätä. Sellaista siitä [työelämästä] tuli. Tylsää, eikö niin?”

Kun Aogashima aloitti ensimmäisessä peliprojektissaan, hän tarkkaili kokeneempien äänisuunnittelijoiden ja säveltäjien työtä oppiakseen heidän työskentelystään mahdollisimman paljon. Hän oppi kokeneemmilta kollegoiltaan musiikillisten taitojen sijaan pääasiassa teknologisia taitoja, kuten sen, miten äänitiedostot implementoidaan peliin. Aogashiman mielestä pelien tekemiseen liittyvän teknologian käyttöä voi oppia kunnolla vasta käytännön työssä. Esimerkiksi PlayStationin siirtyessä uuteen sukupolveen ohjelmoijat kouluttivat häntä uuden teknologian soveltamisessa. Tällä tavalla työpaikan sisällä opittiin toisilta jatkuvasti. Työpaikalla tapahtuvassa opetuksessa Aogashima teki muistiinpanoja ja harjoitteli itsenäisesti. Hän kuitenkin pyrki hyödyntämään osaamistaan siten, että teknologia tukee aina musiikillisesti rikkaampia ilmaisukeinoja sen sijaan, että hän vain toteuttaisi ohjelmoijilta oppimiansa malleja sellaisenaan. Myös Nagasaki on sitä mieltä, että säveltäjän täytyy ymmärtää, missä muodossa musiikki implementoidaan peliin. Tämä vaikuttaa siihen, viedäänkö musiikki DAW:sta ulos yksi ääniraita vai esimerkiksi soitinryhmä kerrallaan. Nagasakin mielestä näitä asioita oppii työtä tekemällä. Itseopiskelevälle hän suosittelee katsomaan ohjevideoita Wwisen, eli pelituotannossa suosittua äänimoottorin käytöstä.

En oikein tiennyt pelimusiikista mitään ennen kuin pääsin yritykseen töihin. Vasta kun liityin yritykseen, opettelin musiikin säveltämistä peleihin. Tämä oli siksi, että siihen aikaan ei ollut mitään pelimusiikin koulutusta missään maailman yliopistossa. Meillä ei olisi ollut mitään mahdollisuutta oppia sellaisia asioita. (Unzen)

Unzen kertoo, että he opettelivat säveltäjän tärkeitä taitoja yhdessä Hachijojiman kanssa työnsä lomassa. He molemmat olivat junioritason säveltäjiä, joilla ei ollut kokemusta pelisäveltämisestä ennen yritykseen liittymistä. Hachijojiman mukaan he yrittivät koko ajan tehdä jotain uutta. Keskeistä oli tasapaino uuden luomisen ja aiemmin toimivaksi todetun hyödyntämisen välillä. Uusien teknologioiden kanssa työskentelyyn he saavat apua ja ohjeistusta esimerkiksi samassa yrityksessä työskenteleviltä ohjelmoijilta. He myös jakavat tietoa äänisuunnittelijoiden kanssa.

Keskustelin pelisuunnittelijoiden ja graafisten suunnittelijoiden kanssa varmistaakseni, että meillä on yhteinen suunta. (Oze)

Aogashima muistelee oppineensa erityisen paljon työskennellessään erään roolipelin parissa. Hän oli luonut peliin lähes kaiken musiikin ja äänitehosteet kahdestaan toisen työntekijän kanssa, joten projektin työmäärä oli ollut suuri. Pelin musiikin säveltäminen vaati teknistä tarkkuutta, sillä esimerkiksi musiikin seuraavaan osaan siirtyminen täytyi ajoittaa täsmälleen pelaajan napin painalluksen kanssa yhdenaikaiseksi. Aogashima katsoi, että tällainen tekninen tarkkuus edusti pelimusiikin tulevaisuutta, ja pyrki siten edelleen kehittämään tätä osa-aluetta työssään. Seuraava peliprojekti oli kuitenkin ollut täysin erilainen. Tämän pelin tuotannossa unohdettiin tekninen tarkkuus ja keskityttiin tekemään viihteellistä ja kaupallisesti suuntautunutta musiikkia. Peli saikin hyvän vastaanoton maailmalla, ja Aogashima mietti, pitäisikö hänen siirtyä aiemmin opitusta teknisestä ja yksityiskohtaisesta musiikista kohti kaupallisempaa tyyliä. Aogashima suhtautuu myös kriittisesti kaupallisuuteen, sillä musiikissa se voi johtaa ”sielunsa myymiseen”. Hän kuitenkin kertoo oppineensa pelin julkaisun jälkeen, että tärkeintä on tarjota pelaajille ja faneille sellaista musiikkia, josta he voivat nauttia.

Aogashima toimi samassa yrityksessä työskenteleville nuoremmille säveltäjille eräänlaisena mentorina. Hän ei kuitenkaan pyrkinyt vaikuttamaan heihin omien näkemystensä kautta, vaan luotti nuorten ideoihin musiikin ilmaisussa. Kun häneltä kysyttiin neuvoja, hän saattoi pyytää esimerkiksi tarkistamaan tietyt tekniset virheet tai sointujen ristiriidat, mutta ei esittänyt subjektiivisia kommentteja, kuten ”mielestäni kappaleesta voisi tehdä vähän hauskemman”.

Peliyhtiön työskentelyilmapiiri oli Aogashiman mielestä avoin ja yhteistyöhaluinen. Kaikki pyrkivät auttamaan toisiaan parhaansa mukaan, mutta eivät kuitenkaan käskyttäneet. Äänisuunnittelijat ja säveltäjät kommunikoivat ohjelmoijien kanssa yhtenäisenä, ja usein keskusteluihin liittyi myös erimielisyyksiä. Ohjelmoijat saattoivat esimerkiksi pyytää, että ”voisitteko rajoittaa ääniefektien määrän alle sataan”, johon äänisuunnittelijat vastasivat: ”emme voi tinkiä ilmaisusta. Voisitteko sallia 120”. Tällaiset kysymykset johtivat usein hyvin yksityiskohtaisiin neuvotteluihin, joissa kiisteltiin melko paljon. Aogashima kuitenkin toteaa: ”ohjelmoijat ja äänisuunnittelijat ovat kuin vihollisia, mutta kun projekti on ohi, kättemme ja olemme jälleen ystäviä.

Lopulta kaikki on hyvin”. Sitä vastoin Nagasakin kokemus peliyhtiöstä ei ole ollut yhtä yhteistyöntäyteinen ja sujuva.

Juniorisäveltäjänä työskentelin assistenttina ja seurasin johtavan säveltäjän ohjeita. Hänestä tuli mentorini. Kaikki johtavat säveltäjät eivät kuitenkaan olleet kunnioitettavia tai inspiroivia mentoreita. Jos arvot ja työskentelytavat eivät osuneet yhteen, en pystynyt kehittymään tarpeeksi, ja päädyin tuhlaamaan vuosia. Vasta viidennen projektini kohdalla tapasin johtavan säveltäjän, jota arvostin kovasti. Kasvuni ja saavutukseni projektissa tunnustettiin, ja seuraavassa projektissa minulle uskottiin johtavan säveltäjän rooli. Uudet säveltäjät, jotka ovat onnekkaita tavatakseen hyvin yhteensopivan johtavan säveltäjän heti alkuvaiheessa uraa, saavat usein ylennyksiä paljon nopeammin. Uskon, että se on yksinomaan tuurista kiinni, eikä niinkään taidoista. Vaikka koin itse paljon turhautumista, hyväksyn sen nyt kohtalona. (Nagasaki)

Nagasaki pitää työssäoppimista parhaana tapana kehittyä säveltäjänä. Erityisesti Nagasaki kokee oppineensa ja kehittyneensä työskennellessään johtavana säveltäjänä ensimmäistä kertaa. Lisäksi hän mainitsee merkittävänä oppimiskokemuksena masterointityön, jossa hän tarkisti valmiin version pelistä ja teki viimeiset säädökset äänenväriin käyttäen esimerkiksi ekvalisaattoria, eli ääniaallon taajuuksia muokkaavaa työkalua. Hän pitää työn tekemistä parhaana tapana oppia näitä taitoja. Myös Oze on oppinut suurimman osan taidoistaan käytännön työn ja kokemuksen kautta. Yhteistyöprojekteissa ulkopuolisten säveltäjien tai esittäjien kanssa hän on oppinut paljon esimerkiksi *workflow*sta eli työnkulusta. Ozen mielestä ”on tärkeää tehdä yhteistyötä ja tutustua tavanomaisen yhteisön ulkopuolisiin näkökulmiin.” Lisäksi hän pitää tärkeänä oikeaa ympäristöä.

Ylläpitääkseen ja kehittääkseen taitoja on tärkeää työskennellä ympärisössä, jossa luova työ on mahdollista, ja aktiivisesti etsiä ajankohtaisia ja kiehtovia näkökulmia. (Oze)

Tanzawa pitää yhteistyötä musiikillisen ohjaajan kanssa inspiroivana. Tanzawan mukaan musiikillinen johtaja auttoi häntä säveltämään ”jotain kiinnostavaa ja luovaa”. He kommunikoivat säveltämisen eri vaiheissa tiiviisti, ja Tanzawa lähetti musiikilliselle

johtajalle luonnoksia jokaisesta vaiheesta saadakseen niistä palautetta. Keskustelu tapahtui pääasiassa sähköpostitse, mutta toisinaan myös puhelun tai videopuhelun välityksellä. Tanzawa arvioi, että mikäli yhteistyö jatkuu samassa yrityksessä ja työyhteisössä, prosessit todennäköisesti pysyvät samoina. Myös Fuji on kehittänyt peliyrityksen sisäisessä vuorovaikutuksessa taitoja vastaanottaa ja käsitellä palautetta.

Minulla on vasta lyhyt ura pelialalla [10 vuotta], joten jokaisesta projektista oppii paljon uutta. [Taito, jonka opin pelimusiikin säveltäjän työssä] on ehkä sopiva asenne toteuttaa kohtuuttomiakin pyyntöjä, ja sydän, joka ei säry, vaikka kaikki tekemäni työ hylättäisiin [nauraa]. (Fuji)

Aogashima ajattelee, että uusien taitojen omaksuminen työssä edellyttää tehtäviä, jotka hän kokee mielekkäinä haasteina. Viime vuosina Aogashima pääsi säveltämään itselleen uudenlaiseen projektiin. Pelissä harjoitetaan fiktiivistä uskontoa, jota Aogashima pyrki ilmentämään pelin musiikissa. Hän halusi äänittää munkin laulua orkesterisäestyksellä, mutta oli pitänyt oikean munkin rekrytoimista projektiin hankalana. Hän oli miettinyt vaihtoehtoisia tapoja toteuttaa munkin laulun kuuloista musiikkia. Hän oli nähnyt videon, jossa munkki laulaa yhdessä jazz-yhtyeen kanssa, ja päätti kuitenkin pyytää kyseistä munkkia laulamaan pelin ääniraidalle. Aogashima ei pitänyt säveltämistä tälle pelille tietoisena yrityksenä oppia uusia taitoja, vaan hänen mielestään peliin säveltäminen oli pikemminkin mielenkiintoinen kokeilu.

Honzawa kertoo oppineensa työssään pelimusiikin säveltäjänä erityisesti aiemmin mainitsemiaan taitoja pelin eri kohtausten luonteiden ymmärtämiseen ja sopivan musiikkityylin ja tunnelman valitsemiseen. Lisäksi työskennellessään erään pelin parissa hän oppi käyttämään yhden melodian motiivina useissa eri kappaleissa. Tästä taidosta tuli erittäin hyödyllinen ja keskeinen, kun hän jatkoi töitään visuaalisen median säveltäjänä.

Unzen on oppinut työssään paljon. Hänen uransa aikana työtehtävät muuttuivat usein, ja hän joutui opettelemaan uusia taitoja. ”Urani muuttuu koko ajan, joka vuosi. Opin paljon erilaisia taitoja jokaisesta projektista.” Unzen kertoo, että ensimmäisessä peliprojektissaan hän oppi, miten peliin ylipäätään sävelletään. Toisesta projektista hän taas oppi, miten budjetti olisi hyvä jakaa. Myös Hachijojima kertoo oppineensa uutta jokaisessa peliprojektissa.

Se on aina jotain, mitä en ole ennen tehnyt. Eli jokaisessa projektissa minun pitää kasvaa, kasvaa, kasvaa koko ajan. Joskus se on oikeastaan väsyttävää. En tiedä enää missä olen hyvä, mutta kuitenkin. Kunhan minulla on työ, niin kaikki on hyvin. Mutta se on hauskaa oppia jotain uutta. Muuten tätä työtä ei oikein voisi tehdä. (Hachijojima)

Pitkän uran jälkeen peliyhtiössä Aogashima irtisanoutui ja ryhtyi *freelance*-pelintekijäksi. Vielä julkaisemattomassa indie-pelissään hän suunnittelee, ohjelmoi ja säveltää. Aogashima oli pyrkinyt neuvottelemaan yhtiön kanssa, että tämä ryhtyisi kehittämään hänen peli-ideaansa, mutta idea oli hylätty useaan kertaan. Aogashiman mukaan säveltäminen omaan peliin on helpompaa kuin työskentely osana peliyhtiön säveltäjäyhteisöä. Omassa pelissään hän tuntee tarkasti pelin maailman ja tarinan. Tällöin hänen ei tarvitse arvailla tai kuvitella muiden odotuksia musiikkia kohtaan, kuten yrityksessä toimiessa. Prosessi on vaivattomampi, kun säveltäminen tapahtuu suoraan ilman välikäsiä.

Haastateltavilla on erilaisia näkemyksiä siitä, mitä pelimusiikin alassa pitäisi muuttua. Aogashima ei ole ajatellut vaikuttaa alaan, vaan jättää muutostyön nuoremmille. Myös Unzen on tällä hetkellä tyytyväinen tilanteeseen. Hachijojima pitää suurten yritysten ympärille keskittynyttä alaa liian rajoittavana.

Joskus ajattelen, että yhteen peliin kerrallaan keskittyminen vie liikaa aikaa. Tämä riippuu yrityksestä, mutta usein säveltäjällä on kaksi tai kolme projektia yhtä aikaa. Pelien kehitys menee kuitenkin eteen- ja taaksepäin koko ajan. Joskus yhtä peliä tehdään vuoden ajan, kunnes toimitusjohtaja päättää, että se ei ole hyvä. Sitten ollaan jälleen lähtöruudussa. Sellaista on tapahtunut monta kertaa. *In-house*-säveltäjänä Japanissa ei ole mahdollista työskennellä *freelancerina* samaan aikaan vaan säveltäjän pitää olla uskollinen yritykselle. Nuorena on ehkä ok, ettei ole säveltänyt vielä niin moneen peliin, mutta mitä vanhemmaksi tulee, sitä enemmän miettii, että montako peliä ehdin vielä elämäni aikana tehdä. Välillä tunnen, että se on liian rajoittanut. Opin niin paljon kaikesta, mitä teen nyt. Jos minulla olisi mahdollisuus osallistua muidenkin pelien tuotantoon tai vaikkapa musikaaleihin tai muuhun sellaiseen, niin voisin saada enemmän kokemuksia, taitoja ja tietoa. (Hachijojima)

Tutkimukseen osallistuneet säveltäjät kertovat, että he ovat oppineet sävellystyölle keskeisiä taitoja peliyityksissä kollegoiltaan. Oppiminen on usein tapahtunut sosiaalisen ja osallistavan prosessin kautta työyhteisössä, mikä heijastaa Wengerin (1998) käytäntöyhteisöteoriaa sekä Laven ja Wengerin (1991) oikeutetun perifeerisen osallistumisen käsitettä. Pelimusiikin säveltäjät ovat oppineet työssä mentoroinnin, kokeilemisen ja saamansa palautteen kautta. Tämä vahvistaa käsitystä siitä, että oppiminen ei ole vain yksilöllistä, vaan rakentuu sosiaalisissa yhteyksissä, ja että peliyityksen käytäntöyhteisö toimii merkittävänä oppimisen kontekstina.

6 Pohdinta

Tässä luvussa esittelen keskeiset johtopäätökset siitä, miten tutkimuksen tulokset vastaavat tutkimuskysymyksiin. Lisäksi pohdin tutkimuksen luotettavuutta ja mahdollisia jatkotutkimusaiheita.

6.1 Johtopäätökset

Tämän tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää, miten japanilaiset pelimusiikin säveltäjät ovat oppineet työssään tarvittavat taidot osana peliyrityksen käytäntöyhteisöjä ja miten oppiminen edelleen jatkuu, kun säveltäjä pääsee perifeerisen osallistujan roolista varsinaiseksi jäseneksi käytäntöyhteisössä (Lave & Wenger 1991, Wenger 1998). Lisäksi tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää, missä määrin informaalit ja formaalit oppimisympäristöt ovat toimineet osana säveltäjien musiikillisten ja teknologisten taitojen oppimisprosesseja. Tutkimuksen kontekstina toimi japanilainen pelimusiikin ala ja japanilainen yritys työpaikkana. Teoreettisena viitekehysenä toimi Laven ja Wengerin perifeerisen osallistumisen käsite (Lave & Wenger 1991) sekä käytäntöyhteisöteoria (Wenger 1998), joita täydensivät näkökulmat formaaliin ja informaaliin oppimiseen. (Lave & Wenger 1991, 29–31; Klein & Moore 2016, 22–23.)

Haastatteluista kävi ilmi syitä sille, miksi pelimusiikin alkuaikoina Japanissa on ollut jopa enemmän nais- kuin miessäveltäjiä. Haastateltavien mukaan Japanissa on vallinnut erityisesti 1980–2000 luvuilla sellainen käsitys, että musiikkiala ei ole taloudellisesti kannattava vaihtoehto ammattiuralle, eikä etenkään poikia olla kannustettu alalle. Näkökulmaan antaa pohjaa Fritschin ja Wilcoxin (2022) väite siitä, että naisten tarinat ovat jääneet pelimusiikin alalla piiloon ja kunnioitus naissäveltäjiä kohtaan on ollut vähäisempää kuin vastaavasti menestyneitä miessäveltäjiä kohtaan (Fritsch & Wilcox 2022, 180). Vaikka naiset ansaitsisivat kunnioitusta pelimusiikin genren alkuun saattamisesta, on miessäveltäjistä tullut yleisesti tunnetumpia.

Tulokset osoittavat, että säveltäjien oppiminen perustuu usein formaalin ja informaalin oppimisen yhdistelmään, jotka määrittelin luvussa 2.3. Useiden säveltäjien kohdalla kävi ilmi, että formaalit koulutusvaihtoehdot Japanissa ovat keskittyneet klassiseen

musiikkiin, minkä takia osa heistä olikin saanut korkeakoulutuksen Yhdysvalloissa. Tutkimukseen osallistuneiden taustoja tarkasteltaessa voidaan huomata, että pelialalle tulee työntekijöitä monenlaisista koulutustaustoista. Tämä voi johtua esimerkiksi siitä, että tutkimukseen osallistuneet ovat opiskelleet musiikkia enimmäkseen 1980–2000-luvuilla, jolloin pelimusiikkia ei ole vielä voinut opiskella korkeakouluissa. Kasvavalle alalle on siis tullut ammattilaisia klassisen ja jazz-musiikin parista sekä elokuvamusiikin alalta. Informaalin ja formaalin oppimisen merkitykset ovat olleet säveltäjien taustoissa läsnä, ja pelimusiikin säveltäjiksi on työllistynyt niin itseoppineita kuin korkeasti koulutettuja ja lapsesta asti instrumenttitaitoja oppineita säveltäjiä. Erityisesti Japanille tyypillistä säveltäjien musiikkitaustassa oli se, että moni heistä on aloittanut musiikkiharrastuksen Yamahan Electone -sähköurku ensimmäisenä soittimenaan.

Informaali oppiminen eli itseoppiminen nousi säveltäjien kokemuksissa esiin erityisesti teknologisten taitojen ja sävellystaitojen kehittämisessä. Informaali oppiminen oli ollut osana säveltäjien kehitystä niin lapsuudessa kuin ammatillisessa toiminnassakin. Jotkut säveltäjät kertoivat oppineensa videopelien ohjelmointia jo nuorena vapaa-ajan projektien kautta. Moni säveltäjä kertoi oppineensa erityisesti DAW-ohjelmistojen käyttöä, musiikin analysointia ja säveltämistä itsenäisesti esimerkiksi videoita, kirjoja ja vertaisiaan apuna käyttäen. Tämä tukee Keinin ja Mooren (2016) esittelemää näkemystä siitä, että oppiminen tapahtuu jatkuvasti osana arjen tilanteita, usein ilman muodollisia opetustilanteita.

Formaalin oppimisen rooli säveltäjän taitojen oppimisessa vaihteli haastateltavien kesken. Haastatteluihin osallistui niin yliopiston käyneitä kuin itseoppineitakin säveltäjiä. Osa säveltäjistä koki formaalin koulutuksen tärkeänä musiikin hahmotustaitojen ja instrumentin hallinnan kannalta, mutta saattoi kokea sen hyödyttömänä tai jopa haitallisena oman äänen ja taiteellisen näkemyksen löytämisessä. Suuri osa piti itseopiskelua, työssäoppimista ja käytännön kokemusta tärkeimpinä keinoina oppia musiikin säveltämistä. Mielenkiintoista on myös, että jotkut säveltäjistä olivat opiskelleet korkeakouluissa musiikkia ja säveltämistä, ja yksi puolestaan tekniikan alaa.

Erilaiset kokemukset ja taustat viittaavat siihen, että japanilaisten pelimusiikin säveltäjien oppimispolut ovat monimuotoisia, ja osaaminen perustuu usein informaalin

ja formaalin oppimisen yhdistelmään. Myös informaalinen ja formaalin oppimisen välimuotona pidetty nonformaali oppiminen (ks. luku 2.3) korostui säveltäjien vastauksissa. Säveltäjät, kuten Oyama ja Aogashima, oppivat uusia teknologisia taitoja ja ohjelmointimenetelmiä työtä tekemällä, mentoroinnin avulla sekä havainnoimalla ja jäljittelemällä kokeneempien kollegoiden toimintaa. Oppiminen ei siis seurannut muodollista opetussuunnitelmaa tai kurssirakennetta, mutta se ei myöskään ollut täysin omaehtoista tai tavoitteetonta.

Monen tutkimukseen osallistuneen kokemuksissa ja matkassa pelimusiikin säveltäjäksi on ollut tärkeää pelien pelaaminen jo nuoresta iästä lähtien. Jotkut heistä kertoivat pelanneensa lapsena videopelejä erityisesti japanilaiselle pelikulttuurille tyypillisissä *dagashiya*-karkkikaupoissa ja *arcade*-pelihalleissa, mikä on altistanut heidät pelimusiikin kuuntelemiselle jo nuorena iässä. Haastateltavien kokemukset viittaavat siihen, että Japanin pelikulttuurilla ja sen musiikillisilla traditioilla on ollut merkittävä vaikutus säveltäjien urapolkuun ja luovuuteen. Moni haastateltavista piti lapsuudessa kuuntelemaan säveltäjiä esikuvinaan ja inspiroitui heidän musiikistaan edelleen. Säveltäjät ajattelivat, että *arcade*-pelien musiikki on jäänyt heidän ”alitäjuntaansa” ja vaikuttaa heidän säveltämäänsä musiikkiin nykyäänkin. Tämä korostaa Japanin asemaa kansainvälisesti merkittävänä pelialan keskuksena, jossa laaja pelikulttuuri ja pitkä pelimusiikin perinne ovat inspiroineet säveltäjiä lapsuudesta saakka. Japanin asema pelimusiikin edelläkävijänä ei siis johdu pelkästään teknologisesta edistyksestä vaan myös Japanin vahvasta pelikulttuurista ja sen merkittävästä roolista osana ihmisten arkea ja harrastuksia.

Tulokset osoittavat, että työpaikka toimii keskeisenä oppimisympäristönä japanilaisten pelimusiikin säveltäjien uralla. Säveltäjät oppivat työpaikalla sekä teknologisia että säveltäjän musiikillisia taitoja ja pitivät kumpaakin näkökulmaa työssä tärkeänä. Merkittävänä taitona moni säveltäjä nosti esille myös musiikin roolin ymmärtämisen osana pelikokemusta ja pitivät työn tekemistä lähestulkoon ainoana mahdollisena keinona oppia tätä taitoa. Työpaikan pitäminen tärkeänä oppimisympäristönä tukee Wengerin (1998) näkökulmaa siitä, että oppiminen on sosiaalinen prosessi, joka tapahtuu osana yhteisöä.

Moni haastatelluista säveltäjistä kuvasi, miten he oppivat kokeneemmilta kollegoiltaan, osallistuivat projekteihin ja kehittyivät saadun palautteen avulla, mikä vastaa oikeutetun perifeerisen osallistumisen ideaa (Lave & Wenger 1991). Perifeerinen osallistuminen toteutuu peliyriyten käytäntöyhteisöissä, kun uudet säveltäjät usein osallistuvat ensin reuna-alueiden projekteihin ja kokeneempien työntekijöiden opetuksen sekä palautteen avulla etenevät kohti keskeisempää roolia yrityksessä. Toisinaan kuitenkin aloittelevakin työntekijä oli päässyt heti tärkeään rooliin. Haastatteluista käy ilmi, että peliyriyksessä työpaikkana perifeerinen osallistuminen ja oppiminen jatkuu koko työuran ajan. Moni säveltäjä kertoi, että heidän työtehtävänsä muuttuvat usein ja jokaisessa peliprojektissa he ovat uusien taitojen omaksumisen äärellä. Säveltäjät oppivat jatkuvasti uusia taitoja teknologian, kuten eri ohjelmistojen ja teloälymallien, kehittyessä.

Säveltäjät myös kertoivat oppivansa muiden alojen kollegoiltaan jatkuvasti esimerkiksi äänisuunnittelusta ja ohjelmoinnista. Wengerin (1998) määrittelemät käytäntöyhteisöjen ulottuvuudet, keskinäinen sitoutuminen, yhteinen tavoite ja jaettu repertuaari siis näkyivät peliyriyten sisäisessä yhteistyössä. Tämä viittaa siihen, että pelialan käytäntöyhteisöissä toimiminen edistää monialaista oppimista ja laajentaa säveltäjien osaamista perinteisen musiikillisen koulutuksen ulkopuolelle. Haastatteluista kävi ilmi, että peliyriyksissä työyhteisön jäsenet oppivat ymmärtämään toistensa työprosesseja, mikä edistää projektien etenemistä ja perifeeristen osallistujien siirtymisen kohti yhteisön keskeisempää jäsenyyttä (Lave & Wenger 1991).

Tutkimukseen osallistuneiden säveltäjien kertoman perusteella sain sellaisen vaikutelman, että yhteisöllisyys ammattiryhmän kesken ei ole yrityksen sisäiseen yhteistyöhön verrattuna kovin yleistä. Säveltäjät kertoivat käytäntöyhteisöille ominaisesta tiivistä yhteistyöstä ja palautteenannosta yritysten sisällä, mutta muiden säveltäjäkollegoiden kanssa yhteydenpito ja tiedonjako oli vähäisempää. Toistensa auttamisen tai palautteenannon sijaan säveltäjät ovat keskustelleet lähinnä musiikkiteknologisista ratkaisuista, kuten DAW-ohjelmistoista tai plugineista. Tällaiset keskustelut ovat alkaneet usein siitä, että säveltäjiä on kiinnostanut tietää, mitä työkaluja muut alan ammattilaiset käyttävät. Säveltäjien ammattiryhmän kesken siis jaetaan tietoa työkaluista, mutta ei niinkään siirretä osaamista tai hiljaista tietoa toisten yritysten työntekijöille (Wenger 1998). Lisäksi eri yrityksissä toimivilla säveltäjillä ei ole yhteisiä

päämääriä tai resursseja. Näin pelimusiikin säveltäjien verkostoa ei voida pitää käytäntöyhteisönä, ellei kyse ole yhden yrityksen sisällä toimivasta musiikkitiimistä. Jotkut säveltäjät kuitenkin toivoivat, että heillä olisi enemmän yhteistyötä ja kontakteja muihin pelimusiikin säveltäjiin.

Tutkimuksen tulokset osoittavat, että japanilaiset pelimusiikin säveltäjät ovat hankkineet ammatillisen osaamisensa yhdistämällä formaaleja ja informaaleja oppimisympäristöjä. Muodollinen koulutus on tarjonnut säveltäjille erityisesti instrumentti- ja teoriataitoja, kun taas työssä tarvittavat teknologiset taidot ja pelimusiikin erityispiirteet on opittu itseoppimisen, pelikulttuurin ja työn tekemisen parissa. Informaali oppiminen on ollut keskeistä erityisesti DAW-ohjelmistojen opettelussa ja pelien ohjelmoinnissa, joita säveltäjät ovat oppineet itsenäisesti harjoittelemalla tai esimerkiksi opiskelukavereiden opastuksella. Sävellystaitoja säveltäjät ovat oppineet sekä musiikin oppilaitoksissa että omatoimisesti.

Säveltäjät oppivat työelämän käytäntöyhteisöissä osallistumalla projekteihin, tekemällä tiivistä yhteistyötä eri alojen kollegoiden kanssa ja saamalla palautetta kokeneemmilta jäseniltä, mikä vastaa Laven ja Wengerin (1991) oikeutetun perifeerisen osallistumisen mallia. Työpaikan arki, jaetut resurssit ja yhteiset tavoitteet tarjoavat jatkuvan oppimisympäristön, jossa säveltäjien osaaminen syvenee työn eri osa-alueilla.

6.2 Luotettavuustarkastelu

Aineiston tuottamismenetelmäksi valittu puolistrukturoitu haastattelu yhdessä sähköpostivastausten mahdollisuuden kanssa antoi haastateltaville tilaisuuden tuoda esiin omia kokemuksiaan ja merkityksellisiä tarinoita urapolultaan, mitä myös Puusa pitää menetelmässä arvokkaana (Puusa 2020, 103–118). Tämä on linjassa sen kanssa, että tutkimuksen tarkoituksena oli tarkastella säveltäjien oppimiskokemuksia sekä pelialan käytäntöyhteisöjä säveltäjien näkökulmasta. Haastattelutilanteet olivat vapaamuotoisia ja kysymykset laajoja ja avoimia, mikä antoi säveltäjille mahdollisuuden kertoa yksilöllisistä kokemuksistaan rehellisesti. Tämä on tutkimuksen luotettavuuden kannalta oleellista. Myös haastateltavien pseudonymisointi edesautti sitä, että he pystyivät kertomaan työstään ilman pelkoa salassapitosopimusten rikkomisesta.

Tutkimuksen luotettavuutta heikentävä tekijä on sen kolmikielisyys. Haastatteluista osa toteutettiin japaniksi, osa englanniksi, ja osa molempia kieliä yhdistelemällä. Kumpikaan näistä kielistä ei ole äidinkieleni. Lisäksi tutkielma on laadittu suomeksi. Vaikka olen käyttänyt apunani käännösohjelmia ja sanakirjoja, niin erilaiset tulkinnat käännöksissä ovat voineet vaikuttaa tutkimuksen luotettavuuteen. Luotettavuutta lisätäkseni olen sisällyttänyt alkuperäiskieliset sitaatit tutkimuksen liitteeksi (ks. Liite 5).

Japanin kieleen liittyy paljon kulttuurisia vivahteita, joita on vaikeaa pelkän käännösohjelman avulla ymmärtää. Raisa Porrasmaa kuvasi Ylen uutisten haastattelussaan, että japanin kieli on ”kuin maisemaa” (YLE uutiset 20.7.2025). Näiden vivahteiden tulkinnassa minua on auttanut se, että minulla on vuoden kokemus työelämästä ja yliopisto-opiskelusta Japanissa sekä japanin kielen keskustelutason taito. Olen pyrkinyt minimoimaan väärintulkintoja käännöksissä hyödyntämällä ensin omaa kielitaitoani ja tarkistamalla käännöksiä useista eri lähteistä. Lisäksi annoin haastattelutilanteessa haastateltaville kirjallisenä kysymykset sekä englanniksi että japaniksi käännettynä. Jotkut käsitteet ja kulttuurisesti sidotut ilmaukset on kuitenkin voitu tulkita lähimmäksi mahdolliseksi merkitykseksi, eikä välttämättä täysin tarkasti. Tämä on tutkimuksen luotettavuutta haastava tekijä, mutta japanista suomen kieleen käännettäessä myös lähes välttämätöntä.

Aineiston monipuolisuus tukee tutkimuksen luotettavuutta. Mukana haastateltavien joukossa on eri-ikäisiä, eri sukupuolia edustavia ja eri koulutustaustoista tulevia säveltäjiä. Säveltäjät ovat myös kotoisin eri puolilta Japania. Näin aineisto tarjoaa laajemman ja monipuolisemman kuvan oppimisesta japanilaisissa pelimusiikin työyhteisöissä. Toisaalta tutkimukseen osallistuneiden säveltäjien määrä on rajallinen, eikä tuloksia voi yleistää koko ammatilliseen kontekstiin, kuten myös Alasuutari (2011) painottaa. Tavoitteena ei tässä tutkimuksessa kuitenkaan ollut yleistettävyyttä, vaan aiemmin vain vähän tutkittujen japanilaisten pelimusiikin säveltäjien oppimiskokemusten ja taustojen syvällisempi ymmärrys. Alasuutarin (2011) mukaan tämä ominaisuus on laadulliselle tutkimukselle yleistä. Määrällisessä tutkimuksessa aineiston otanta on suurempi, mutta toisaalta syvällinen kontekstuaalinen ymmärrys ja yksilöllisten kokemusten analyysi jää usein suppeammaksi. (Alasuutari 2011, 38–40.)

Hyvärinen, Nikander ja Ruusuvuori (2017) muistuttavat, että tutkijan tulee tiedostaa oman asemansa ja mielipiteidensä vaikutus haastattelutilanteessa (Hyvärinen, Nikander & Ruusuvuori 2017, 46–47). Niin haastattelutilanteissa kuin tulosten analysoinnissakin olen pyrkinyt refleksiivisyyteen omassa tutkijan roolissani. Vaikka olen pitänyt mielessäni aiempaan tutkimukseen perustuvat hypoteesit, niin olen koko prosessin ajan pyrkinyt olematta tekemään ennakko-oletuksia tutkittavista tai heidän kokemuksistaan. Näin olen pyrkinyt varmistamaan, että en johdattele haastattelukysymyksillä osallistujia vastaamaan tietyllä tavalla (ks. Liite 1) ja että tulkitsen haastatteluaineistoa mahdollisimman avoimesti. Haastattelijan roolissa olen pyrkinyt neutraaliuteen ja kohteliaisuuteen, mutta myös luomaan rennon ja keskusteleavan ilmapiirin.

6.3 Tulevia tutkimusaiheita

Tämä tutkimus keskittyi japanilaisten pelimusiikin säveltäjien oppimiskokemuksiin työpaikan käytäntöyhteisöissä sekä muissa informaaleissa ja formaaleissa oppimisympäristöissä. Aineiston lukeminen ja sen analysointi toi mieleen useita muita tutkimusaiheita, jotka voisivat syventää ymmärrystäni pelimusiikista ja sen säveltäjistä.

Naissäveltäjien rooli ja näkyvyys tuli esille tutkimuksen aikana erityisesti naispuolisten osallistujien kohdalla. Tästä näkökulmasta on aiemmin kirjoittanut etenkin Melanie Fritsch (2021, 2022), mutta aihe ansaitsisi varmasti vielä laajempaa huomiota. Tulevissa tutkimuksissa voitaisiin esimerkiksi tarkastella, miten sukupuolistereotyytiat ja alalla vallitsevat käsitykset vaikuttavat naisten työllistymiseen pelialalla Japanissa ja maailmanlaajuisesti. On mahdollista, että miesten on helpompi päästä alan tehtäviin, jos yleinen mielikuva pelialasta on edelleen vahvasti sukupuolittunut miesvaltaiseksi, mitä Fritsch ja Wilcox (2022, 180) epäilevät. Japanilaiset naissäveltäjät ja erityisesti heidän kokemuksensa pelimusiikin edelläkävijöinä 1980-luvun Japanissa voivat inspiroida muita naisia ja tyttöjä suuntaamaan pelimusiikin säveltäjiksi.

Kansainvälinen vertailu voisi yleisemminkin tuoda lisää näkökulmaa tämän tutkimuksen analyysin herättämiin kysymyksiin. Mielenkiintoinen tutkimusaihe voisi esimerkiksi olla, miten japanilaisen ja suomalaisen pelimusiikin säveltäjän työn luonteet ja työpaikkojen käytäntöyhteisöt eroavat toisistaan. Yhtenä jatkotutkimusaiheena voisinkin tarkastella syvällisemmin, mikä on haastatteluissa esiin nousseiden pelimusiikin

säveltäjien verkostojen yhteisöllisyyden merkitys työssä kehittymisessä. Japanin pelialalla säveltäjien ammatillisella yhteistyöllä ei vaikuttanut olevan kovin suurta merkitystä, mutta aineisto antoi viitteitä siitä, että kansainvälisesti esimerkiksi konferenssien yhteydessä sillä voisi olla suurempi merkitys. Tätäkin näkökulmaa voisi siis erityisesti vertailla eri kulttuurien ja maiden välillä.

Tulevissa tutkimuksissa olisi mielenkiintoista ottaa selvää säveltäjien oikeuksista pelialalla, kuten säveltäjä Yasunori Nishikin mainitsemasta tekijänoikeuskysymyksestä Lehtosen (2024) tekemässä haastattelussa. Jatkotutkimuksessa voisi selvittää, millaisia työ- ja tekijänoikeussopimuksia pelimusiikin säveltäjillä on kansainvälisesti vertailtuna. Säveltäjien moninaisten kokemusten pohjalta olisi lisäksi kiinnostavaa tutkia, miten työn kuormittavuus vaihtelee eri rooleissa, esimerkiksi *freelancereiden* ja työntekijöiden välillä. Myös tätä vertailua voisi tehdä kansainvälisesti. Esteeksi aineiston keräämiseen voisi tosin tulla salassapitovelvollisuudet työsopimuksissa ja yritysten talousasioissa, jotka ovat etenkin Japanissa tiukat.

Tekoälyn ja nopeasti kehittyvän teknologian rooli tuli haastatteluissa esille muutamaan kertaan, mutta tässä tutkimuksessa asia jäi sen ajankohtaisuuden huomioon ottaen hyvin pieneen rooliin. Teknologinen kehitys muuttaa alaa jatkuvasti, ja sillä on suuri vaikutus säveltäjän työhön niin pelialalla kuin muuallakin. Tulevaisuudessa olisi mielenkiintoista tutkia tarkemmin pelimusiikin säveltäjien mielipiteitä tekoälystä, samoin kuin sen mahdollisuuksia ja eettisiä ongelmia. Näiden havaintojen ja pohdintojen myötä tämä tutkimus toivottavasti rikastuttaa ymmärrystä pelimusiikin säveltäjien oppimisesta ja työelämästä sekä kannustaa jatkossa tarkastelemaan aihetta uusista näkökulmista.

Lähteet

- Alfa Records Inc. (1984). Haruomi Hosono – Video Game Music = ビデオ・ゲーム・ミュージック. Ensimmäinen pelimusiikin albumi. Saatavilla: https://www.discogs.com/release/1063103-Haruomi-Hosono-Video-Game-Music-srsltid=AfmBOoqzImYksfVZzBfrjbOvuMjSMLb_6x5Abs7rrMEiG0YnMxlrKijC, luettu 6.2.2025.
- Alasuutari, P. (2011). *Laadullinen tutkimus 2.0. / Pertti Alasuutari.* (4. uud. p.).
Osuuskunta Vastapaino.
- Cayari, C. (2022-08). Learning strategies of video game music makers: Informal and school-based learning for online publication. *International journal of music education*, 40(3), 445-459.
- Collins, K. (2008). *From to Pop Music: Interactive Audio in Games and New Media.* Oxford: Routledge.
- Consalvo, M. (2016). *Atari to Zelda: Japan's videogames in global contexts.* Cambridge, Mass: MIT Press.
- Dance Dance Revolution.* (1998). [Video game]. Konami.
- Dragon Quest.* (1986). [Video game]. Nintendo.
- Dwyer, N., Shimomura, Y. (2014). Interview: Street Fighter II's Yoko Shimomura. Saatavilla: <https://daily.redbullmusicacademy.com/2014/09/yoko-shimomura-interview>, luettu 6.5.2025.
- Eskola, J & Suoranta, J. (2001). *Johdatus laadulliseen tutkimukseen.* 5. painos. Tampere: Vastapaino.
- Fall Guys.* (2020). [Video game]. Mediatonic.
- Fernández-Cortés, J. P. (2021-10-01). Ludomusicology. *Journal of sound and music in games*, 2(4), 13-35.

Final Fantasy. (1987). [Video game]. Nintendo.

Fritsch, M., Summers, T. (2021). *The Cambridge companion to video game music*. Cambridge University Press.

Fritsch, M., & Wilcox, F. (2022). *Heroines Unsung: The (Mostly) Untold Story of Female Japanese Game Music Composers*. United Kingdom: Routledge.

Fuller, A., Hodkinson, H., Hodkinson, P., & Unwin, L. (2005-02). Learning as peripheral participation in communities of practice: A reassessment of key concepts in workplace learning. *British educational research journal*, 31(1), 49-68.

Folkestad, G. (2006-07-01). Formal and informal learning situations or practices vs formal and informal ways of learning. *British journal of music education*, 23(2), 135-145.

Hirsjärvi, S., Sinivuori, E., Remes, P., Sajavaara, P., & Sinivuori, E. (2007). *Tutki ja kirjoita* (13. osin uud. laitos.). Tammi.

Hussain, A. (2025-04-26). *How the Video Game Industry Is Changing*. Investopedia. Saatavilla: <https://www.investopedia.com/articles/investing/053115/how-video-game-industry-changing.asp>., luettu 13.8.2025.

Hoikkala, H. (2025-07-20). *Suomalaiset lukevat aiempaa enemmän japanilaista kirjallisuutta, ja monen suosituksen kirjan on kääntänyt tämä suomentaja*. Yle uutiset. Saatavilla: <https://yle.fi/a/74-20161963>, luettu 13.8.2025.

Hovila, H. (2004). *Opettajan ja oppilaan kohtaaminen koulusituaatiossa*. Tampere University Press.

Hyvärinen, M., Nikander, P., Ruusuvuori, J., Aho, A. L., & Granfelt, R. (2017). *Tutkimushaastattelun käsikirja*. Vastapaino.

Jukio Kallion kotisivut. Saatavilla <https://jukioKallio.com/>, luettu 7.5.2025.

Klein, J. D., & Moore, A. L. (2016-01-01). Informal Learning in Professional and Personal Life: Implications for Instructional Design and Performance Improvement. *Educational technology*, 56(1), 21-26.

- Kontkanen, Y. (2024). *Legitimate peripheral entrepreneuring: Somali immigrant entrepreneuring in Finland and in the United States*. University of Eastern Finland.
- Kuula, A. (2011). *Tutkimuseetiikka: Aineistojen hankinta, käyttö ja säilytys* (2. uud. p.). Vastapaino.
- Kyndt, E., Dochy, F., & Nijs, H. (2009-07-03). Learning conditions for non-formal and informal workplace learning. *The journal of workplace learning*, 21(5), 369-383.
- Lappalainen, Y., Poikolainen, M., Trapp, H., Eloranta, J. (2015). *Tila haltuun!: Suositukset virtuaalisen suomen opiskelun toteuttamiseen*. Opetushallitus.
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge University Press.
- Lehtinen, E., Vauras, M., & Lerkkanen, M. (2016). *Kasvatuspsykologia* (3., uudistettu painos.). PS-kustannus.
- Lehtonen, L. (2019). *Japanilainen musiikki: Taiko-rumpujen kuminasta J-poppiin*. Gaudeamus.
- Lehtonen, L. (2022). Pelimusiikin tutkimus Japanissa ja muualla: Eroja ja yhtäläisyyksiä, kuiluja ja siltoja. *Musiikki*, 52(4), 2.
- Lehtonen, L. (2024-04-01). Early Discourse About Video Game Music in Japan. *Journal of sound and music in games*, 5(2), 86-111.
- Leppänen, A. & Lindström, K. (2002). *Työyhteisön terveys ja hyvinvointi*. Työterveyslaitos.
- Mangiron, C. (2021-01-01). Found in Translation: Evolving Approaches for the Localization of Japanese Video Games. *Arts (Basel)*, 10(1), 9.
- Marisca, E. (2013-08-06). The Networks Are Out There: Building Cultural and Economic Resilience Through Informal Communities of Practice.
- Metal Gear 2: Solid Snake*. (1990). [Video game]. Konami.
- Mother*. (1989). [Video game]. Nintendo.

- North, S., & Morioka, R. (2016-03-01). Hope found in lives lost: Karoshi and the pursuit of worker rights in Japan. *Contemporary Japan (Berlin, Germany)*, 28(1), 59-80.
- Oborski, M. & Robins, M. The beginnings. (Ensimmäinen pelimusiikin konsertti) Saatavilla <https://www.gameconcerts.com/en/background/history/>, luettu 6.2.2025.
- Octopath Traveler*. (2017). [Video game]. Square Enix.
- Pac-Man*. (1980). [Video game]. Midway.
- Pantea, M. (2016-01-02). On entrepreneurial education: Dilemmas and tensions in nonformal learning. *Studies in continuing education*, 38(1), 86-100.
- Puusa, A., Juuti, P., & Aaltio, I. (2020). *Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät*. Gaudeamus.
- Reese, C. (2008). A Communities of Practice Perspective on Educational Computer Games. *Journal of Educational Technology*, 5(3), 9-13.
- Schartmann, A. (2015). *Super Mario Bros*. Bloomsbury Academic.
- Space Invaders*. (1978). [Video game]. Taito.
- Street Fighter II*. (1991). [Video game]. Capcom.
- Super Mario* (1985). [Video game]. Nintendo.
- TENK (2023). *Hyvä tieteellinen käytäntö ja sen loukkausepäilyjen käsitteleminen Suomessa*. Tutkimuseettinen lautakunta. Saatavilla: https://tenk.fi/sites/default/files/2023-03/HTK-ohje_2023.pdf, luettu 16.7.2025.
- The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. (2017). [Video game]. Nintendo.
- The Tower of Druaga*. (1984). [Video game]. Namco.
- Tuomi, J & Sarajärvi, A. (2009). Uudistettu laitos. *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Helsinki: Tammi.

Tynjälä, P. (2008). Perspectives into learning at the workplace. *Educational Research Re- view*, 3(2), 130-54.

Wenger, E. (1998). *Communities of practice: learning, meaning, and identity* / Etienne Wenger. Cambridge University Press.

COMIKET. (2014). What is Comic Market? - A Presentation by the Comic Market Committee <https://www.comiket.co.jp/info-a/WhatIsEng201401.pdf>, luettu 26.3.2025.

Yokouchi, N., & Hashimoto, H. (2020-07-02). Evolving self-concept in the workplace and associated experience of stress: A case of a large Japanese company. *Journal of workplace behavioral health*, 35(3), 175-192.

Liite 1 Tutkimustiedote ja kysymykset (englanti)

Learning Strategies of Japanese Video Game Music Composers. Letter of Information

I am Aino Kallio, a master's degree student in Music Education at the University of the Arts Helsinki's Sibelius Academy in Finland. I am writing a master's thesis with the title "Learning Strategies of Japanese Video Game Music Composers". The purpose of the study is to examine how Japanese video game music composers have learned their skills and what new skills composing music for games has taught them. As a Japanese game music composer, you are invited to participate in this study. Please read this letter and decide whether you would like to participate in this project.

I will be conducting interviews on an individual basis. The interviews will take place starting in November 2024. If you decide to participate, I will ask you to answer the questions below. I suppose we will not have time to discuss all of the questions so I have decided that **bolded** questions are most important. If you are uncomfortable with answering certain questions, they can be left out. The interview will take approximately 1-1,5 hours.

All information collected will be confidential and not shared with third parties. Participating in the research is voluntary. You will receive more information about privacy before the interview.

If you have any questions, please feel free to contact me.

Sincerely,

Aino Kallio

aino.kallio@uniarts.fi

1. Tell me a bit about your background.

- Who are you, where are you from and where do you currently live?

- What is your age and gender?
 - How long have you worked as a game music composer?
- 2. What or who inspired you to become a video game music composer?**
- How did you become interested in video games?
 - How did you get involved in your first video game composition project?
 - Have you had any mentors or role models from whom you've learned?
3. How does a typical composition process for a game proceed, from sketches to the final music?
4. How does your work as a game music composer differ from other types of music-making?
- 5. What skills does a game music composer need? Where did you learn these skills?**
- 6. In what ways has composing game music taught you new skills?**
- Is there a particular game project that taught you a lot? What did you learn from it?
 - What do you consider the most important skill you've acquired while composing music for games?
 - How do you maintain and develop the skills needed for your work?
- 7. How well did your education prepare you for composing game music?**
- 8. How do you see the role of a game music composer evolving in the future?**
- How do you keep up with technological advancements in the field, and how have new technologies affected your work?
 - If you could change one thing in your field, what would it be?
9. Who makes up your work community in a game project? How do you collaborate with game designers, sound designers, and programmers?
- How do you stay connected with other game music composers?
 - Are you part of any professional networks or communities?
 - How is feedback given and received in your work community?
- 10. What advice would you give to aspiring game music composers?**

Liite 2 Tutkimustiedote ja kysymykset (japani)

日本のゲーム音楽作曲家の学習戦略
— 情報提供レター —

私はフィンランドのヘルシンキ芸術大学シベリウスアカデミーで音楽教育を専攻している修士課程の学生、Aino Kallioと申します。この度、「日本のゲーム音楽作曲家の学習戦略」というテーマで修士論文を執筆しています。この研究の目的は、日本のゲーム音楽作曲家の皆様がどのように技術を習得されたのか、そしてゲーム音楽を作曲することでどのような新しいスキルを身に付けられたのかを明らかにすることです。このプロジェクトへのご協力をお願いしたく、このお手紙をお送りしています。内容をご一読の上、ご参加についてご検討いただければ幸いです。

インタビューは個別に行い、2024年11月以降に開始する予定です。インタビューでは、このような質問をさせていただきます。ご回答が難しい質問があれば、省略いただいて構いません。インタビューの所要時間は約1~1.5時間を予定しています。

収集する情報はすべて機密扱いとし、第三者には共有いたしません。研究への参加は完全に任意です。インタビューの前にプライバシーに関する詳細情報もご提供いたします。

ご質問がございましたら、どうぞお気軽にご連絡ください。

Aino Kallio
aino.kallio@uniarts.fi

質問内容

1. あなたのバックグラウンドについて教えてください。
どちらのご出身ですか?
ご年齢を伺ってもよろしいでしょうか?
ゲーム音楽作曲家としてどのくらいの期間お仕事をされていますか?
2. ゲーム音楽作曲家を目指したきっかけは何ですか?
どのようにしてビデオゲームに興味を持ちましたか?
最初に携わったゲーム音楽の作曲プロジェクトにはどのようにして関わりましたか?
師匠やお手本にした人はいますか?

3. ゲーム音楽の典型的な作曲プロセスについて、ラフスケッチから完成までの流れを教えてください。
4. ゲーム音楽の作曲は、他の音楽制作とどのように異なりますか?
5. ゲーム音楽の作曲家にはどのようなスキルが必要ですか? それらのスキルをどこで学ばれましたか?
6. ゲーム音楽の作曲を通じて、どのような新しいスキルを身に付けましたか?
特に多くを学んだプロジェクトはありますか? そこでどのようなことを学びましたか?
ゲーム音楽作曲で身に付けた最も重要なスキルは何だと思われますか?
必要なスキルをどのように維持・向上させていますか?
7. ご自身の教育は、ゲーム音楽作曲の準備としてどの程度役立ちましたか?
8. 今後、ゲーム音楽作曲家の役割はどのように進化していくとお考えですか?
技術の進歩にどのように対応していますか? 新しい技術が仕事にどのような影響を及ぼしていますか?
この分野で変えたいことがあるとすれば、それは何ですか?
9. ゲームプロジェクトではどのようなチームで仕事をされていますか?
ゲームデザイナーやサウンドデザイナー、プログラマーとの協力方法を教えてください。
他のゲーム音楽作曲家とのつながりはどのように維持していますか?
どのような専門ネットワークやコミュニティに所属していますか?
職場でのフィードバックのやり取りについて教えてください。
10. 将来のゲーム音楽作曲家に向けて、どのようなアドバイスをしますか?

Liite 3 Tietosuojalomake (englanti)

CONSENT FOR PARTICIPATION AND PROCESSING OF PERSONAL DATA

Participation in the Implementation of a Master's Thesis

I am conducting a qualitative study for my master's thesis.

The purpose of processing personal data is to collect material for the master's thesis on the topic:

Learning Strategies of Japanese Video Game Music Composers

You have been personally invited to participate in the study.

Processing of Personal Data in the Thesis

I will collect the research data through interviews.

The interviews will be conducted between 11/2024 and 5/2025.

Any identifying/personal data regarding interviewees disclosed during the study will be treated confidentially and will not be shared with third parties.

Consent

- I have read and understand the information provided about the study, as well as the content of the attached privacy notice.
- I understand that the data collected for the study will be used for the purposes described in the privacy notice.
- I have been given the opportunity to ask questions about the study.
- I agree to participate in the implementation of the thesis and understand that my consent is voluntary. I have the right to withdraw from participation at any time without having to state a reason, and without any consequences to me.
- I am at least 18 years old.

Additional Questions

I consent to having my name published in connection with publications and research materials

Yes / No

I agree to be contacted for follow-up research

Yes / No

The researcher may use the data in her possible further research

Yes / No

Withdrawing Consent

By email to: aino.kallio@uniarts.fi

..... (place and date)

.....(signature and printed name)

ATTACHMENT Privacy Notice

Liite 4 Tietosuojalomake (japani)

参加および個人情報処理の同意書

修士論文実施への参加

私は、修士論文のために質的研究を実施しています。
個人情報の処理の目的は、修士論文のテーマ「日本のビデオゲーム音楽作曲家の学習戦略」に関する資料を収集することです。
皆様はこの研究への参加において個別に招待された方です。

修士論文における個人情報の処理

私は、インタビューを通じて研究データを収集します。
インタビューは2024年11月から2025年5月の間に実施されます。
研究中に開示されたインタビュー対象者に関する個人情報（氏名など）は機密として取り扱われ、第三者と共有されることはありません。

同意

- 私は、研究に関する情報および添付のプライバシー通知の内容を読み、理解しました。
- 私は、研究のために収集されたデータがプライバシー通知に記載された目的で使用されることを理解しています。
- 私は、研究について質問する機会を与えられました。
- 私は修士論文の実施に参加することに同意し、私の同意が任意であることを理解しています。私はいつでも理由を述べることなく、参加を撤回する権利があり、その場合、私に不利益は生じません。私は18歳以上です。

追加の質問

私の名前が出版物や研究資料に関連して公開されることに同意します	はい/いいえ
フォローアップ研究のために連絡を受けることに同意します	はい/いいえ
研究者が私のデータを将来の研究に使用することに同意します	はい/いいえ

同意の撤回

同意の撤回は、以下のメールアドレスにて行うことができます：
aino.kallio@uniarts.fi

..... (場所と日付)

..... (署名および印刷した名前)

添付資料

プライバシー通知

Liite 5 Sitaatit alkuperäiskielellä

”Ajattelin, että säveltämisen perusteorian ja orkestraation opiskelu mahdollistaisi minulle monipuolisempia tapoja soveltaa osaamistani, joten kaupallisen musiikin opiskelun sijaan valitsin toisen yliopiston, jossa opiskelin klassista musiikkia.” (Nagasaki)

基礎的な作曲理論やオーケストレーションを学んだ方が色々な応用が効くと考えたので、商業音楽ではなくクラシックを学ぶための大学に行きました。

”16–17-vuotiaana näin yhden bändin keikalla ja ajattelin, että se oli todella *cool*. Halusin olla kuin he.” (Unzen)

[...] when I was maybe 16 or 17, I saw one band and then that was the band was really cool. So I just, you know, wanted to be like them.

”Minun olisi täytynyt opiskella klassista musiikkia alusta alkaen. Siihen menisi kaksi tai kolme vuotta ennen kuin pääsisin yliopistoon.” (Unzen)

[...] I had [tarkoittaa: I would have had] to study the classical music from the beginning. Then it will take like two or three years before I got into the college [tarkoittaa: then it would have taken two or three years before I had been able to be accepted to a college].

Yliopiston vuosikurssin kokeneemmat opiskelijat tekivät töitä esimerkiksi suurissa levy-yhtiöissä. Halusin itsekin sellaiseen töihin. Jo siihen aikaan, 1980-luvulla, levy-yhtiöillä meni kuitenkin huonosti. Yritys oli todella todella pieni silloin. Kukaan ei tiennyt, mikä on videopeli. Minun veljeni sanoi: "*it's a toy company*." Yrityksen työntekijät kysyivät, voisinko luoda musiikkia peleihin. Ajattelin, että tämä yritys kohtelisi minua säveltäjänä. Tämä oli pieni yritys, eikä maksanut niin hyvää palkkaa kuin suuret levy-yhtiöt, mutta ajattelin, että se on kiinnostava. Siksi valitsin sen. (Oyama)

私の先輩 in my university, my classの先輩, worked major recording company. Or broadcasting companies. So i wanted to enter some of them. But at that time already, in 1980s already recording company is done. [Company] was a very very small company then. No one knows, no one knows what's a video game. And my brother said: ”それはおもちゃ屋だ”, it's a toy company. それぐらいだった。だけど。[Company] staff asked me: ”can you create such things or can you work such type?” So I felt this company will treat me as a composer. So [Company] was very small company and

didn't pay so much than recording company was very big but [Company] was, I felt, [Company] is interesting, so I selected, I choose [Company].

Poikien vanhemmat eivät suostuneet siihen, että heistä tulisi säveltäjiä. Ei sellaisella voinut ansaita elantoa, he ajattelivat. Todellisuudessakin muusikoiden elämän realiteetit ovat vaikeat. Japanissa muusikot eivät juuri saa tukea esimerkiksi valtiolta. Se on rankkaa. Joten naisia oli väistämättä enemmän. (Oyama)

Parents of boys don't agree to be a musician or composer. そんなもので飯が食えるか? それで実際音楽家の条件は厳しいですからね。日本では本当にサポートがないから国もガバメントもね、それから。大変です。うん。だから、うん、女性の方がどうしても多いんです。もともとね。

Historiaa opiskelleet tietävät, että naissäveltäjät eivät olleet valokeilassa. (Oyama)

もっと古い歴史を研究している人は女性作曲家が表に。deなかったということ
をね。

Toivon, että voisin nyt mennä takaisin kouluun. Siihen aikaan ajattelin, että tämä on säveltämistä, näin kirjoitan John Williams-tyyliin. Pidän vain hauskaa. En oikein tiennyt mitä sellaista pitäisi oppia, mitä voisin käyttää hyödyksi työssäni. Nyt minulla on kokemusta eri työpaikoista, ja toivon todella, että olisin opiskellut tätä alaa enemmän silloin, kun olin Yhdysvalloissa. Mutta ainakin sain siellä perustaidot siitä, miten musiikkia sävelletään. (Hachijojima)

I always wish to go back to school now. [...] Because back in that time I was like, this is composition, ok, you know, this is how you like, write John Williams style. You know, it's like I was just like, having fun. But I didn't know what to really look at. To learn that I can use for job. But now I have experienced like couple things and I really wish that I should have you know. Looked into like this field or like had more this kind of experience when I was in the United States. But at least [...], I got the fundamental of like how to compose music.

Silloin olin niin kiinnostunut [vain] musiikista, mutta nyt teen töitä laajemmin audion kanssa, en pelkästään musiikin. Mitä enemmän tiedän, sitä enemmän opin. Jos menisin nyt takaisin kouluun, voisin ehkä oppia enemmän. (Unzen)

I think we were so into the music at the time, but now we are into the, you know, more stuff like audio, sound, not only music. If you know more, you can learn more. If we go back to the school now, maybe we can learn more.

Rehellisesti ajattelen, että siitä [yliopistokoulutuksesta] ei ollut juuri mitään hyötyä. Ensinnäkin minulla ei ollut silloin mitään aikomusta hyödyntää koulutustani pelimusiikissa. (Oze)

正直、ホボ役にたっていないような気がしますね。そもそも、ゲーム音楽に生かそうという気も当時は全く無かったです。

Jos on yrittäjänä toimiva artisti, joka voi kirjoittaa vaikka vain yhden kappaleen vuodessa, ei pitäisi mennä musiikkiyliopistoon. Siellä oppii perustaidot säveltämiseen, mutta saattaa kadottaa oman ainutlaatuisuutensa. [...] Mutta se ei ole ammatti, silloin on enemmänkin artisti. (Unzen)

But if you are artist, you know, if you are not the employee of any company, you are self-employed and you have enough money and maybe you can write one song per year. That's enough. Then you shouldn't go to the music college because, you know, if you go to the music college, you know the fundamental music and how to write the music, you can write the music but then maybe you are losing your, like you know, uniqueness. but you know it's not a profession. It's more like, you know, artist.

Ainakin pitää osata sävellajit ja harmonian perusteet, jotta tietää mitä tehdä, kun esimerkiksi sointi on ristiriidassa. Koulutettuja säveltäjiä tarvitaan, mutta toisaalta jos musiikki on liian kaavamaisesti rakennettua, kuulija kyllästyy. Ehkä tällaiseen tilanteeseen se toinen [itseopiskellut säveltäjä] on parempi. Sellaiselle ihmiselle on ehkä tärkeämpää tehdä jotain uutta. Kun nämä kaksi erilaista työntekijää kommunikoivat, ehkä he voivat luoda jotain uutta. (Hachijojima)

At least you need to know the, you know, keys or like chords or, hey, this is kind of weird when you like people said like, well, this is kind of weird. It's clashing. But if the person don't know what the meaning of clashing, then like it's kind of trouble, right? How do you explain the clashing there. Yeah, of course. You need the people who is educated but at the same time if the music is always like so. So organize, the like sometimes people get boring. So for this kind of situation, maybe this kind of like the other side of guy is really like flowish. This kind of person is really important to make something new I guess. And then like communicating with these guys. When these guys communicate each other, maybe they produce something new.

Se, mitä opin yliopiston luennoilla, ei ollut suoraan hyödyllistä työllistymisen kannalta. Olin kuitenkin onnekas tavatessani todella motivoituneita opiskelijoita, joiden avulla pystyin tuottamaan vaikuttavan *demo-reelin* (portfolion) ja esittäytymismateriaalit työnhakua varten. Entiset opiskelukaverit ovat edelleen hyvin aktiivisia peli- ja musiikkialoilla, ja arvostan heitä syvästi. Mielestäni erikoistuneiden oppilaitosten arvo on se, että ne tarjoavat saman alan ihmisille ympäristön, jossa he voivat keskustella ja yhdessä kehittää toisiaan. Vaikka yliopiston luennoilla oppimani sävellystekniikat eivät suoraan olleet hyödyllisiä pelialalla työllistymisessä, ne auttoivat minua kehittämään oman taiteellisen identiteettini, ja niistä on ollut siten hyötyä niin pelimusiikin työssä kuin säveltäjänä ylipäättäänkin. (Nagasaki)

大学の講義で学べることは就職に直接役立つことはありませんでしたが、先述のようなハングリー精神の高い先輩に巡り会えたことで、就職のための効果的なデモリールやプレゼン資料を用意できたと考えています。私に影響を与えてくれた先輩たちは、現在もゲーム業界や音楽業界で大活躍している尊敬できる先輩たちです。同じ分野を専門にする人物たちでディスカッションして相互に高め合える環境、というのが専門的な教育機関の本質的な価値だと感じます。講義で学んだクラシックやコンテンポラリー音楽の作曲技法は「ゲーム業界に就職する」というミッションにおいては直接的に役立つものではありませんでしたが、自身の作家性を確立する要素として、ゲーム音楽に限らず「作曲家」として仕事をするうえで役立っています。

Jos lasketaan *doujin*-pelit, eli ”fanipelit”, niin ensimmäinen pelimusiikin sävellysprojeetti oli yliopisto-opiskelijana. Löysin pelintekijöiden ryhmän netistä ja tarjouduin säveltäjäksi. (Oze)

同人ゲームも入れて良いとすれば、大学生の頃にネットで見つけたゲーム制作サークルに参加して曲を提供したのが初めてとなります。

[Opiskeluaikanani] minun olisi pitänyt luoda enemmän kaverisuhteita soittajien kanssa. Tai elokuva-alaa pääaineenaan opiskelevien kanssa, jotta olisin voinut luoda kontakteja. (Hachijojima)

And also like I should have made more friends with the like players. Or film major Students so that I can get more, maybe connected with that kind of people who is making the films.

Onneksi minulla oli kaveri, joka tiesi hyvin, miten *Ableton Liveä* käytetään. Joka kerta, kun minulla oli ongelma, kysyin kaveriltani. Lähtökohtaisesti opiskelin sen käyttöä itsenäisesti.

Nykyään on olemassa paljon ohjevideoita ja -materiaaleja, joiden avulla voi oppia itsenäisesti.
(Tanzawa)

Luckily there was a friend who knows well how to use Ableton Live. So every time I had trouble I used to ask a friend of mine. Basically, I learned by myself. But today there are so many tutorials, so much information and you can learn by yourself.

Haluaisin keskustella muiden pelimusiikin säveltäjien kanssa, jos se olisi mahdollista. Tähän mennessä minulla ei ole ollut kovin montaa tilaisuutta siihen. Haluaisin puhua teknisestä puolesta, kuten mitä DAW:a, laitteistoa ja instrumentteja he käyttävät. Tai säveltämisen prosesseista, miten he säveltävät. Olen utelias. Jokaisella säveltäjällä on erilainen lähestymistapa. (Tanzawa)

I want to talk with video game composers if possible. It's a great opportunity to talk about their video game composing. But so far I didn't have so many opportunities to do it. I want to talk about some technical things like which DAW they're using or like equipment or instrument. Or the process of composing. How they compose, I'm curious. Every composer has a different approach.

Keskustelen muiden säveltäjien kanssa enimmäkseen chatin välityksellä (teksti ja ääni). Puhumme tietenkin viimeaikaisista töistä, teknologiasta, ajankohtaisista asioista, arkipäiväisistä jutuista, ja niin edelleen. Se on myös hyvä tapa virkistäytyä. (Oze)

普通にチャットツールなどを通じての交流（文字と音声）が多いです。最近の仕事の話は勿論、技術的な話、近況、雑談などなど色々と話すのが良い気分転換にもなっています。

Muihin maihin verrattuna Japanin pelimusiikin ala on aika sisäänpäin kääntynyt. Pelialalla ohjelmoijat ja suunnittelijat ovat suurin osa työntekijöistä. Äänten parissa työskentelee vain noin 7 % alasta. Me olemme vähemmistö, joten me tulemme hyvin toimeen. Sillä ei ole oikeastaan väliä, missä olet töissä. Me olemme yhteydessä toisiimme ja jaamme tietoa. (Hachijojima)

Yeah, compared to other countries, I think the Japanese game industry is kind of closed. Other companies too, because you know. In the game industry programmers and artists is the majority of the population. And audio guys is only like 7% of the entire game industry population. So we're very, you know, we're minority. We tend to get across. It doesn't matter where you work for or where do you work. It doesn't really matter. We, you know, we are connected to each other and we share the information.

Kaikki pelin kehittäjät ovat todella avarakatseisia ja jakavat tietoa muille, toisin kuin perinteisemmässä mediassa. Paljon konferensseja järjestetään Japanissa ja muualla maailmassa. [...] Konferenssissa voimme jakaa tietoa toistemme kanssa. Esimerkiksi teknologiayhtiö, kuten tekoäly-yhtiö voi tulla konferenssiin. (Unzen)

All the game developers are very open minded and they are, I mean, they tend to share the information with others, not like, you know, other old media industry. So we have a regular GDC, or we have a set of in Japan. There are so many. Yeah, there are so many game developers conference in each countries. So, at the conference we can share the information each others, and then, or you can get good information from like the technology company, not in the game industry, but some technology company can apply the technology to the game so they come to the game conference, like AI company or other like music company or something.

Kuitenkin tiettyjen sävellystekniikoiden sijaan halusin oppia, miten *sensei* (opettaja) ajatteli, mikä häntä kiehoi, ja hänen arvoistaan musiikin tekemisessä. (Oze)

ただ、[Name]先生に師事したいとは思いましたが、そこから特定の技法を学びたいというよりも、どういうことを考えて...どういうことに興味を持っていて、どういった価値判断を持って創作をされているのかに興味がありました。

Ihailin säveltäjää, joka toimi yrityksessä, johon myöhemmin pääsin töihin. Katsoin häntä ylöspäin ja käytin hänen työtään referenssinä. (Honzawa)

後になって入社する[Company]に在籍していた[Name]さんをゲーム音楽作曲家として憧れ、参考にしていましたね。

Yliopisto-opiskelijana tapasin Yasunori Nishikin (mm. *Octopath Traveler*). Pitkään jatkuneen yhteistyömme myötä hän vaikutti siihen, miten suhtaudun peleihin, musiikkiin ja työhöni. Hän on yksi säveltäjistä, joita kunnioitan. (Fuji)

大学時代に西木康智さん(オクトパストラベラーetc)にお会いし、その後も関わっていく中でゲームのみならず音楽、仕事への向き合い方は影響を受けたように思います。尊敬する作曲家の一人です。

Pelasin *Metal Gear 2*:sta ja musiikki oli todella hyvää. Lopputeksteissä Hibino-sanin nimi tuli esiin, ja halusin päästä samaan yliopistoon, mistä hän oli valmistunut. Päätin vain mennä sinne. Luulen, että olin kiinnostunut pelimusiikista. Mutta kuten sanoin, se on todella luonnollinen asia minulle. Se on vain osa elämäni. En oikeastaan ajatellut sitä. (Unzen)

I was playing *Metal Gear 2* and then the music was really good. And so the ending credit. And so the name and then look up his name and it came up the, you know, the Hibino-sans name and I wanted to go to the college which he graduated from. So I just decided to go there. So I think I was really into game music. But I again it's very natural thing to me. Just you know it's my life so. I didn't really think about that.

En oikein ajatellut tuollaista [esikuvia], olin niin kiinnostunut Disneystä. Tietenkin jotkut Disney-säveltäjät, mutta he eivät säveltäneet peleihin. Pidin siitä, miten he tekivät musiikkia elokuvaan. Kävin paljon Disneyn teemapuistoissa, ja nehän ovat vähän niinkuin pelejä, eikö niin? Kun ajelet laitteissa ja menet moniin eri paikkoihin automaattisesti. Sekin on interaktiivista musiikkia. (Hachijojima)

I didn't really think about that kind of stuff. Again, I was so into Disney. So of course Disney composer but you know, obviously he didn't compose any games. But still I really like how he put the music into the film. Yeah, pretty much. And then also I was really into Disney theme parks. So it's like a game, right? When you ride the attractions like you're riding this float kind of thing. Then you just go into so many places automatically. So it's like interactive music? I guess so.

Kaikki uudet tulokkaat eivät kuitenkaan aloita pienistä projekteista. Toinen juniorikollega, joka liittyi yritykseen vuoden minun jälkeeni, pääsi heti tekemään yrityksen myydyintä pelisarjaa. Tämä ei johtunut taitotason eroista, vaan pikemminkin siitä, että mikäli yrityksen sisällä ei juuri sillä hetkellä tarvittu säveltäjää tiettyihin projekteihin, niin minun kaltaiseni piti aloittaa vähemmän arvostetuista töistä. Tällainen eriarvoisuus on yleistä suurissa japanilaisissa yrityksissä. Se oli turhauttavaa, mutta ei ollut mitään, mitä olisin voinut itse asialle tehdä. (Nagasaki)

ただし、新人はかならず小さな仕事からしか経験できないというわけではなく、私より一年遅れて入社した後輩は、初仕事が会社で一番売れているシリーズ作品の新作の仕事でした。実力に差があったわけではありません。会社のなかで、すぐに作曲家を必要としているプロジェクトがなければ、私のように運の悪いキャリアからスタートする作曲家がいるのは、日本の大企業ではよくあることです。このような格差があることは、とても悔しかったです、個人の力ではどうしようもないことでした。

Ensimmäisestä kaupallisesta työkokemuksestani, [...] sain yritykseltä töitä usean eri kappaleen säveltämiseksi. Sävelsin myös jinglejä tulevaan Game Boy Advance -peliin. Valitettavasti

tämän pelin tuotanto lopetettiin. Pelin sisältö oli todella ainutlaatuista, ja uskon edelleen, että jos se olisi julkaistu, se olisi ansainnut kulttimaineen. (Oze)

[...]その音楽制作会社からの事でゲームボーイアドバンス向けのタイトルにシングル含めて何曲か書かせていただきました。しかし、そのゲームタイトルは悲しいことに発売中止となってしまいました。内容は大変オリジナリティに富んでいて、発売されていたら間違いなくカルト的な支持を得られたと今でも思っています。

Huonompi puoli Japanin musiikkialalla, erityisesti TV-tuotannossa on, että nuoria työntekijöitä ei kohdella inhimillisesti. Minun piti esimerkiksi tilata kaikille vanhemmille työntekijöille lounasannokset, ja syödä omani nopeasti ennen kuin kaikki vanhemmat kollegat ovat lopettaneet syömisen. Se on aika vaikea tehtävä varsinkin minulle, kun olin viettänyt kuusi vuotta Yhdysvalloissa. [...] Eräs yliopistokaverini oli töissä japanilaisessa peliyhtiössä. Hän esitteli yrityksen minulle, ja kertoi, miten se on erilaista TV-alaan verrattuna. Sitten päätin mennä sinne töihin, vaikka en oikeastaan ollut kasvanut pelien parissa, ja ainoat tuntemani pelit olivat *Mario*, *Pokémon* ja *DDR (Dance Dance Revolution, Konami, 1998)*. (Hachijojima)

It's kind of down side in Japanese music, especially for like TV production. They're not treating young people as a human. You need to order the all the *obentos* (Japanese lunchbox) for like elder people and then after you give them the *obento* you need to eat so fast like 5 minutes or so. Even if that's like a super good *obento*, you need to eat so fast. Before all the elders finished eating. So it's kind of hard place to live. For me, especially like I, you know, I spend like six years in the States. So after that it's kind of, it was hard. [...] An alumni from my college, she actually worked at [Company]. So she introduced how the game company is and how it's different from TV, music production kind of thing. And then I decided to go to [Company], even though I didn't really grow up with games. I think the only game I played was like, *Mario*, *Pokemon* and *DDR Touch It*.

Aluksi ajattelin, että työni tulisi olemaan mobiilipelien parissa, koska minulla ei ollut mitään kokemusta AAA-peleistä (suuren budjetin peleistä). Ensimmäinen työni yrityksessä oli kuitenkin suuressa tuotannossa. Sävelsin kolmen vuoden ajan musiikkia ehkä puoleen sarjan peleistä. Sen jälkeen lopetin säveltäjän työt, koska tavallaan kyllästyin siihen. (Unzen)

At the beginning I thought it would be mobile game or something, 'cause I didn't write any music for AAA games, so I didn't have any experience. I thought it would be a mobile game, but the first job I had in [Company] was [Game] franchise, it was huge.

Since then I became music composer. For three years I wrote the music like. Maybe maybe a half of the [Game series] music and then. After that I stopped writing music because I kind of got tired of writing.

Jos haluaa olla pelimusiikin säveltäjä, pitää tiedostaa, että tulee olemaan pelin tekijä. Ei vain musiikin säveltäjä, vaan pelin tekijä. Säveltäjä ei ole pelkästään audio- tai musiikki-ihmisiä, hän on peli-ihmisiä. (Unzen)

As a game composer, you have to be aware of that you will be a game creator. Not the music composer. You will be a game creator. You're not just an audio, keyboard or music people. You are game people.

Laitteistoissa ja ohjelmistoissa ei ole tänä päivänä enää sellaisia teknisiä rajoitteita kuin ennen. Pelimusiikkia on mahdollista tehdä luovemmin ja omaperäisemmin, joten haluaisin teidän haastavan itseänne ja nauttimaan säveltämisestä. Ja kun haaveesi käyvät toteen ja sinusta tulee pelimusiikin säveltäjä, laita koko sydämesi peliin luodaksesi sellaista, mikä voisi olla olemassa vain siinä pelissä. Toisin sanoen, älä tule sellaiseksi säveltäjäksi, joka ajattelee vain ”tällainen genre sopii tällaiseen peliin” tai ”tällainen kappale tällaiseen kohtaukseen”. Tietenkin, noudata omaa tyyliäsi, ja ota inspiraatiota myös taiteilijoilta musiikin ulkopuolelta. Näin voit kasvaa ihmisenä ja säveltäjänä. (Oze)

昔に比べハード・ソフトの技術的制限も無くなり、より意外性・創造性のある音付けも可能になっているゲーム音楽だからこそ、貪欲に様々なものを取り込むことにチャレンジし、まず自身が作曲することを楽しんで欲しいです。そして、夢叶ってゲーム音楽作曲家となった暁には、「そのゲームならではの」になりうるものを創造することに心血を注ぐこと。つまり、「こういったゲームにはこういうジャンル」「こういう場面にはこういう曲...」といったような howTo 的にしか考えられない作曲家にはならないでください。そして、自身の音楽を追求するのは勿論ですが、音楽系以外のクリエイターからも大いに影響を受けて、人としてクリエイターとして大きく成長して欲しいです。

Tällaisessa pelissä ei ole paljoa aikaa tehdä musiikkia uudelleen. Minä en ole se, joka päättää millaista musiikkia tiettyyn kohtaukseen tulee. Se menee enemmänkin niin, että saan tilauksen tiimiltäni ja kirjoitan sen perusteella. Toivottu laatu on todella korkea, joten siinä mielessä minun täytyy kirjoittaa musiikki useaan kertaan, jotta voin tehdä siitä parempaa ja peliin sopivampaa. Meidän yrityksessä äänitämme paljon musiikkia kuukausittain. Käytän DAW:a demon tekemiseen, jonka jälkeen menemme äänitysstudioille. [...] Tällä hetkellä minulla on

ohjelmassa noin kaksi viikkoa musiikin kirjoittamista, jonka jälkeen on tulossa äänityssessio. (Hachijojima)

So in this kind of game, you don't have much time to recreate the music. I'm not the one who is deciding what kind of music that should go to the scene. I'm more like getting the order from the team and then just write it. But the expected quality is really high so in that way I need to write so many times to make it better and more like stick to the game. And in my company, we record music a lot. So basically we have music recording every month. First we use a DAW to write a demo and then get approval and then go to the recording session. [...] Right now I have about two weeks for writing one music and then the recording session comes up.

En tiedä, milloin viimeksi kuuntelin Disney-musiikkia työmatkalla. On hauskaa etsiä jotain uutta kaikenlaisesta musiikista ja mediasta, kuten musikaaleista, elokuvista, peleistä, jopa mainoksista. Aina on jotain, mitä voit oppia ja käyttää omassa musiikissasi. Se, miten näitä palasia yhdistelee, tekee säveltäjästä ainutlaatuisen. [...] Yleensä minulla on kaksi tai kolme referenssikappaletta, joista yritän matkia kaiken. Jos kuitenkin matkin ihan kaiken, se on varastamista. Tietysti siis teen paljon muutoksia, yhdistelen, ja jotain uutta tulee myös minusta itsestäni. Mutta tavallaan yritän vaan kopioida kaiken. (Hachijojima)

I don't know when the last time I listened to the Disney music for the commute. I mean still it's fun to look for something new in music or in any type of media like musical or theater, films, games, even commercials. There are something you can learn from. And then you can put it into, you know, all your music, and how you puzzle all these elements are, I think it's originality. [...] Usually I have two or three reference music and then I just try to mimic everything. But if I just mimic everything, then it's just stealing things. So of course I change a lot, combining others and of course something coming out from me. But basically just try to copy everything.

Minulle [1980-luvulla] tietokoneiden kanssa työskentelyn taito oli todella hyödyllinen. Tämän päivän pelimusiikin säveltäjille se ei ole ehdottoman välttämätöntä. Nykyään voi tehdä hyvää musiikkia, vaikka ei tietäisi tietokoneista. Se oli kuitenkin tärkeää minun aikani. (Oyama)

For me, the knowledge about computer was very helpful, very good, but today's game music composers, not absolutely necessary. 別にコンピューターのことを知らなくても。今のゲーム音楽を作ることができるかな。私のあの時代にはとても大事だったと思う。

Erilaisten ympäristöjen, tilanteiden ja tunteiden (ilo, viha, suru, nautinto) erottelemisen taito äänen avulla on ehdottoman välttämätön. Lisäksi tärkeää on joustavuus hallita erilaisia genrejä, halu ottaa haasteita vastaan, ja taito säveltää useita kappaleita lyhyessä ajassa. Sovitustaito on myös erittäin hyödyllinen. [...] Teknologisista taidoista ainakin DAW:n käytön osaaminen on hyödyllinen, vaikka se ei olekaan välttämättömyys. Tärkeät työvälineet ja tekniikat riippuvat siitä, haluaako säveltäjä pystyä tekemään mitä vain vai keskittyä yhteen genreen. Erilaiset lähestymistavat johtavat usein kiinnostavampaan lopputulokseen. Pelimusiikin ala tarjoaa edelleen laajat mahdollisuudet erilaisten lähestymistapojen ja metodien yhdistämiseen. (Oze)

作曲スキルについていえば、環境・状況・感情（喜怒哀楽）・人物といったものを音で書き分ける能力はまず必須です。それも、ある程度は様々なジャンルに対応出来る柔軟性とチャレンジ精神に加え、短時間に曲数を書ける点も重要です。編曲能力もあれば大変助かるとは思いますが、共同制作者に編曲能力の高い方がいたら口頭で方針を伝えてお任せしてしまうのも手かと思います。分業することで、より多くの曲を書ける作ることに集中出来ますから。機材面のスキルについていえば、最低でも DAW は使えたほうがよいとは思いますが、それが「絶対条件」というわけではないと考えています。オールラウンダーになりたいのか、特定ジャンルで勝負するのかによって道具や技術は違ってくるでしょうし、違ったほうが面白い曲が生まれる可能性は高まると思います。そういうところを取り込める裾野の広さが、まだまだゲームの分野にあると考えています。

Jos hallitsee musiikin ja sävellyksen perusteorian, voi tehdä mitä vaan. Jos opiskelee vain pelimusiikkia, se ei ole perustavanlaatuisista osaamista. Silloin ei voi säveltää muuta musiikkia. (Unzen)

If you master the fundamental music theory or music composition, you can do anything because you have a fundamental. But if you are learning just like regular game music, it's not a music fundamental. But you learn the game music stuff. Then you can't write any other stuff.

Lause ”taustamusiikin ymmärtäminen” ilmaisee ajatukseni parhaiten. Iloisiin kohtauksiin sopii iloinen musiikki, ja surullisiin kohtauksiin synkkä musiikki. Kun hahmo taistelee tai lepää, musiikin täytyy sopia kohtaukseen. Minun mielestäni pelimusiikin tulisi täydentää kohtausta. Tämä on samanlaista kuin elokuvamusiikki tai näyttämötaiteen musiikki. Opin paljon näitä taitoja, kun pelasin itse. En vain toimintapelejä, vaan myös tarinallisia pelejä, joissa kiinnitin huomiota taustamusiikin rooliin. (Honzawa)

「バックグラウンドミュージック」への理解という言葉が一番ふさわしいと思います。楽しい場面では楽しい音楽を、悲しい場面では悲しい音楽を、戦っているのか、休息しているのか。等々、それぞれのシーンが主体となるので、ゲーム音楽はそのシーンに寄り添うものでなければ、と考えます。これは映像作品の音楽や、劇で流れるものと同じだと思います。そのシーンを理解する、という事が技術的にも大切です。また、私はその多くをゲームをプレイする事で学びました。アクションゲームだけではなく、シナリオ主体のゲームでも、そのBGMの役割に注目していました。

Ajattelen, että säveltäjän täytyy miettiä, onko kohtaus sellainen, missä haluat laittaa musiikin etusijalle vai onko musiikki taustalla. Säveltäjän täytyy tehdä oikea päätös tällaisissa asioissa. Tämä on yksi tärkeimmistä taidoista mielestäni. (Hachijojima)

I think the the composer need to think if the scene you're writing is the moment you want to put the music first or you want to put the music last. You need to have a right decision for this kind of thing. I think that is one of the the most important skills.

Syy, miksi aloin opiskella etnomusikologiaa oli se, että kasvojin länsimaisen taidemusiikin parissa lukioon asti. Tajusin, etten tiennyt mitään omista lähtökohdistani. Yritin aluksi käydä länsimaisen taidemusiikin kursseja, mutta se tuntui aivan irralliselta suhteessa omaan historiaani. Minun piti opiskella todella tarkkaan 1700-luvun musiikkia, kuten esimerkiksi fuugia ja niiden harmoniaa. Ajattelin, että tällaista tämä tulee olemaan. En enää pystynyt näkemään tulevaisuuttani sen parissa. Siksi halusin alkaa opiskella perinteistä japanilaista musiikkia. [...] Yliopistossa 20-vuotiaana opettelin ensimmäistä kertaa soittamaan shamisenilla (perinteinen japanilainen soitin) nagautaa (japanilaisen musiikin tyylilaji). (Oyama)

私が音楽民族学と勉強したいと思ったのは私は高校生までwestern classical musicしか知らないで育ったので、で私自身の足元を何も知らない。気がついたので、western classical music のコースのための勉強してたんだけど、それは私自身の取っちゃっているところの歴史とは全く武られたもので。しかもその頃つまりええってね70年代の現代音楽本当に何回あの。受け止めていかかわからないようなもので。でけどもそコースに入るためには18世紀のvery strict method を勉強しなきゃいけないあのハーモニー and fugue. でそれでこうなっちゃうのかと思って、なんかもう私自身がもう先が見えなくて。で一方その私

嬉しい足元何も知らないなと思って。私まずジャパニーズトラディショナルミュージックお勉強したかった。で大学に入ってから三味線を初めて20歳になって初めて三味線と長唄レッスンを受けて。

Hän työskenteli projektissa ensin ja myöhemmin minä liityin mukaan. Lopulta meitä oli vielä kaksi lisää. Kaksi muuta enemmänkin sovittivat musiikkia, eivätkä säveltäneet kuten me. Luulen, että teimme yhteensä noin viisi tai kuusi tuntia musiikkia. Jaettuna kahdelle se on noin kolme tuntia henkilöä kohden. Oli kuitenkin paljon musiikkia, joka ei päätynyt *soundtrackille*, joten ehkä arvion pitäisi olla enemmän. (Unzen)

[Name] was the only one at the beginning and I joined the company and then at the end we had two more. But they were just arranging some pieces of music. They're not writing a bunch of music, we did. I believe we did 5 or 6 hours of music and divided by two, so maybe 3 hours each. I'm saying 3 hours, but there are so many music didn't go to the soundtrack, so maybe that should be more.

Koska pelimusiikissa prosessi musiikillisen johtajan kanssa on niin tarkka ja monimutkainen. Toiveet musiikin suhteen ovat todella tarkkoja ja joskus hyvin abstrakteja. Niitä on vaikea kuvailla sanoin. (Tanzawa)

Because the process with the music director is super precise and complicated. And their request is very specific and sometimes so abstract. Too abstract. It's difficult to express by words.

Osastolla, jolla työskentelin, oli porukka insinöörejä. He kehittivät *arcade*-pelejä pelihalleihin. Pelin tuotannossa jotkut insinööreistä yhdistivät elektroniset komponentit piirilevyyn ja toiset suunnittelivat ja ohjelmoivat pelejä. Minun osastoni insinöörit osasivat tehdä molempia, ja he opettivat minua. (Oyama)

The section I worked there was the group of engineers for create video game. At the time video game was for game center、アーケードゲーム。So, In [Company] when they created one title, some engineer place game board, 基盤。設計基盤を設計するんです。Game board designer and programmer were in the section I was. Game board designer とプログラマーがいてビデオゲームを作るセクションに私が入られる。その人たちからは教えてもらいました。当時の彼らは両方できたんです。

En vain minä, mutta kaikki työntekijät olivat nuoria, todella nuoria. Suurin osa meistä oli parikymppisiä, kuin opiskelijoita. Se oli hauskaa. [...] Joukossamme oli myös muiden alojen

ammattilaisia, kuten valokuvaajia. Kaikki meistä opiskelivat yrityksessä aloittamisen jälkeen. Siihen aikaan kaikki vain kokeilivat kaikkea, yrittivät ja epäonnistuivat. Mitä tahansa me teimme. Kaikki työskentelivät hyvin yhdessä. (Oyama)

Not only me, all the staff were young, very young. Most of us were in our twenties, like students. 楽しかったですよ。[...] 写真をやっていた人とか 関係ない専門の人もたくさんいた。入ってから勉強するね。しかもあの。ロールモデルってないじゃないですか? まだだからみんながトイアルエラー。でしたね。何をやり時

も。

En oikein tiennyt pelimusiikista mitään ennen kuin pääsin yritykseen töihin. Vasta kun liityin yritykseen, opettelin musiikin säveltämistä peleihin. Tämä oli siksi, että siihen aikaan ei ollut mitään pelimusiikin koulutusta missään maailman yliopistossa. Meillä ei olisi ollut mitään mahdollisuutta oppia sellaisia asioita. (Unzen)

I didn't really know how to write game music before I got into the company. While I'm doing the game music after I got into [Company] I was leaning how to write music for a game. Because, you know, at the time, we didn't have any game music course in any college in the world. So we didn't have any chance to learned that kind of stuff.

Keskustelin pelisuunnittelijoiden ja graafisten suunnittelijoiden kanssa varmistaakseni, että meillä on yhteinen suunta. (Oze)

ゲームデザイナーやグラフィックの方などと話をし、クリエイターとして同じ方向を向こう...ということは意識していました。

Juniorisäveltäjänä työskentelin assistenttina ja seurasin johtavan säveltäjän ohjeita. Hänestä tuli mentorini. Kaikki johtavat säveltäjät eivät kuitenkaan olleet kunnioitettavia tai inspiroivia mentoreita. Jos arvot ja työskentelytavat eivät osuneet yhteen, en pystynyt kehittymään tarpeeksi, ja päädyin tuhlaamaan vuosia. Vasta viidennen projektini kohdalla tapasin johtavan säveltäjän, jota arvostin kovasti. Kasvuni ja saavutukseni projektissa tunnustettiin, ja seuraavassa projektissa minulle uskottiin johtavan säveltäjän rooli. Uudet säveltäjät, jotka ovat onnekkaita tavatakseen hyvin yhteensopivan johtavan säveltäjän heti alkuvaiheessa uraa, saavat usein ylennyksiä paljon nopeammin. Uskon, että se on yksinomaan tuurista kiinni, eikä niinkään taidoista. Vaikka koin itse paljon turhautumista, hyväksyn sen nyt kohtalona. (Nagasaki)

若手のうちは、アシスタントとして働くので、リードコンポーザーの指示に従って仕事をします。配属されたプロジェクトのリードコンポーザーが仕事の師匠ということになります。ただし、必ずしも尊敬できるようなリードコン

ポーターのもとで仕事ができるわけではないので、価値観などの相性が悪いと大した成長ができずに、数年間を無駄にします。私が心から尊敬できるリードコンポーザーに出会えたのは、入社してから5つめのプロジェクトでした。そのプロジェクトでの成長と功績が認められ、その次のプロジェクトではついに自身もリードコンポーザーを任されるようになりました。ちなみに、最初から相性のよいリードコンポーザーに巡り会えたクリエイターはもっと早く出世します。これは元の実力ではなく、運だと私は考えます。悔しい思いを沢山しましたが、現在は運命だと割り切っています。

Ylläpitääkseen ja kehittääkseen taitoja on tärkeää työskennellä ympärisössä, jossa luova työ on mahdollista, ja aktiivisesti etsiä ajankohtaisia ja kiehtovia näkökulmia. (Oze)

クリエイターとして作り続けること、作り続けられる環境に身を置く（置く努力をする）。また、最新の情報や面白い情報を自ら求めるのは勿論、それらに多く触れられる環境に居続けることが重要だと思います。

Minulla on vasta lyhyt ura pelialalla [10 vuotta], joten jokaisesta projektista oppii paljon uutta. [Taito, jonka opin pelimusiikin säveltäjän työssä] on ehkä sopiva asenne toteuttaa kohtuuttomiakin pyyntöjä, ja sydän, joka ei säry, vaikka kaikki tekemäni työ hylättäisiin [nauraa]. (Fuji)

私自身、まだゲーム業界歴は浅いのでどのプロジェクトもたくさんの学びがありますね。ゲーム音楽作曲で身につけた技術、、、なんでしょう、無茶なオーダーをこなす精神、全ボツになっても折れない心でしようか笑

Se on aina jotain, mitä en ole ennen tehnyt. Eli jokaisessa projektissa minun pitää kasvaa, kasvaa, kasvaa koko ajan. Joskus se on oikeastaan väsyttävää. En tiedä enää missä olen hyvä, mutta kuitenkin. Kunhan minulla on työ, niin kaikki on hyvin. Mutta se on hauskaa oppia jotain uutta. Muuten tätä työtä ei oikein voisi tehdä. (Hachijojima)

It's always like something I have never written before. Every project I need to grow, grow, grow all the time. It's tiring sometimes, really. I don't know what I'm good at but still. As long as there is a job, it's right. You know, it's fun to learn something new. Yeah, otherwise you can't keep this job really

Joskus ajattelen, että yhteen peliin kerrallaan keskittyminen vie liikaa aikaa. Tämä riippuu yrityksestä, mutta usein säveltäjällä on kaksi tai kolme projektia yhtä aikaa. Pelien kehitys

menee kuitenkin eteen- ja taaksepäin koko ajan. Joskus yhtä peliä tehdään vuoden ajan, kunnes toimitusjohtaja päättää, että se ei ole hyvä. Sitten ollaan jälleen lähtöruudussa. Sellaista on tapahtunut monta kertaa. *In-house*-säveltäjänä Japanissa ei ole mahdollista työskennellä *freelancerina* samaan aikaan vaan säveltäjän pitää olla uskollinen yritykselle. Nuorena on ehkä ok, ettei ole säveltänyt vielä niin moneen peliin, mutta mitä vanhemmaksi tulee, sitä enemmän miettii, että montako peliä ehdin vielä elämäni aikana tehdä. Välillä tunnen, että se on liian rajoittunutta. Opin niin paljon kaikesta, mitä teen nyt. Jos minulla olisi mahdollisuus osallistua muidenkin pelien tuotantoon tai vaikkapa musikaaleihin tai muuhun sellaiseen, niin voisin saada enemmän kokemuksia, taitoja ja tietoa. (Hachijojima)

Sometimes I feel the producing one game at the time is kind of taking too much time. It depends on the company, but usually composer has two or three projects at the same time. Making a game is like going forward and backwards all the time. Sometimes you make this game for one year, but the CEO or something says, "OK, this is not working". Then you go back to square one. That happened so many times. So as an in-house composer in Japan, we can't do freelance stuff. We need to be loyal to the company. If you're young, maybe it's OK not to write for that many games. But when you get aged and you can see how many more games I can write for in my life, you know? Sometimes I feel like too much limitation. Because, from what I'm doing right now, I can learn so many stuff, but while I write for other games, I may be able to learn more.