

TALLINNA ÜLIKOOL
DIGITEHNOLOOGIATE INSTITUUT

**MUUSIKA- JA RÜTMIMÄNGUD NING NENDE
MÕJU INIMESELE**

Seminaritöö

Autor: Mario Haugas

Juhendaja: Martin Sillaots

Autor: „2016

Juhendaja: „2016

Instituudi direktor: „2016

Tallinn 2016

Autorideklaratsioon

Deklareerin, et käesolev bakalaureusetöö on minu töö tulemus ja seda ei ole kellegi teise poolt varem kaitsmisele esitatud. Kõik töö koostamisel kasutatud teiste autorite tööd, olulised seisukohad, kirjandusallikatest ja mujalt pärinevad andmed on viidatud.

.....

(kuupäev)

.....

(autor)

Sisukord

Sissejuhatus	4
1 Muusikamängud	5
1.1 Instrumendipõhised muusikamängud arvutil ja konsoolidel	6
1.1.1 GuitarFreaks	6
1.1.2 Guitar Hero seeria.....	8
1.1.3 Rock Bandi seeria.....	10
1.1.4 DJ Hero seeria	12
1.1.5 Rocksmith – interaktiivne mängmine päris instrumendiga	13
1.2 Muusikamängude mõju inimesele	14
1.2.1 Füsioteraapia Guitar Hero abil	14
1.2.2 Stressi maandamine ja töökuse tõstmine	14
1.2.3 Plaadifirmade kasum arvutimängude abil	15
1.2.4 Plastikinstrumendist rokilavale	16
2 Rütmimängud	17
2.1 Rütmimängud erinevatel konsoolidel	18
2.1.1 Dance Dance Revolution ja StepMania.....	18
2.1.2 Osu!	20
2.1.3 Audiosurf.....	21
2.1.4 Rhythm Control	22
2.1.5 Piano Tiles	23
2.2 Rütmimängude mõju inimesele	24
2.2.1 Energiakulu aktiivseid mängu mängides	25
2.2.2 Vanemas eas aktiivne Dance Dance Revolutioniga	25
3 Küsitlus muusika- ja rütmimängude kohta.....	27
3.1 Kogemused interaktiivse muusika- või rütmimänguga	27
3.2 Mängukeskkonna välised mõjutused	29
Kokkuvõte	32
Kasutatud kirjandus	33
Jooniste loetelu	35
Lisad	36

Sissejuhatus

Mõni aeg tagasi oli väga populaarne trend muusika- ja rütmimängud nagu näiteks Rock Band, Guitar Hero, Singstar ja paljud teised. Tasapisi on tänapäevaks nende populaarsus veidi vähenenud, kuid siiski on suur seltskond inimesi, kes neid mängu igapäevaselt mängivad. Kuigi see trend on iga päevaga langemas valisin ma just selle teema seminaritöök, sest Guitar Hero mäng kasvatas mu isu õppida ära päris kitarrimängimise.

Muusika- ja rütmimängudel oli suur mõju minule ja minu huvidele ning selle seminaritööga ma tahan uurida, kas see mõjutus on haruldane nähtus, ehk interaktiivse pilli mängimine on seoses reaalse instrumendi mängimisega, või on see teiste inimestega ka nii olnud. Samuti tahan uurida, kas näiteks interaktiivsete kitarrimängude mängimine teeb lihtsamaks päris kitarrimängimist?

Instrumendi õppimine arendab inimese koordineerimise, rütmitunnetust ja reaktsioonivõimet, mis on tähtsad omadused ka väljaspool muusika valdkonda. Seega teema on oluline mitte ainult muusika õppimise seisukohast, vaid see võib huvitada paljusid noori, kellel ei ole otsest huviala veel. Noortele huvilistele võib muusikainstrumendi õppimine olla tülikas ja kohmakas, sest ei pruugi veel olla piisavalt huvi välja kujunenud, kuid kui alustada interaktiivsel viisil, saab õppimise teha lõbusamaks ning järk-järgult kasvab ka inimesel endal huvi vastava instrumendi vastu.

Seminaritöö eesmärgiks on teha uuring millist tüüpi muusika- ja rütmimängud antud hetkel olemas on ning neid tutvustada. Samuti uurida välja, kas ning kuidas mõjutavad need mängud inimest ning tema rütmitunnetust, koordineerimise ja reaktsioonivõimet.

Antud töö koosneb kolmest peamisest peatükist. Esimeseks peatükiks on erinevate muusikamängudega tutvumine ning uurimine, mis mõju neil on inimesele. Teine peatükk on rütmimängudega tutvumine ja nende mõju uurimine. Kolmas peatükk on uurimus muusika- ja rütmimängudest, mis on läbi viidud küsitluse abiga. Küsitlus keskendub sellele, millised kogemused inimestel muusika- ja rütmimängudega on ning kuidas need mõjutavad on.

1 Muusikamängud

Muusikamäng on videomäng, mille mängukogemus keskendub mängija interaktsioonile muusikaga. Rütmimängud on muusikamängude alamliik, mis tähendab seda, et kõik muusikamängud ei ole rütmimängud. Muusika- ja rütmimänge on väga palju. Neid on erinevates vormides ning erinevatele platvormidele nagu näiteks arvutitele, konsoolidele ja mobiilsetele seadmetele. Osad mängud on erinevate välisseadmetega, mis imiteerivad reaalseid instrumente ning on isegi olemas mängu, mida saab mängida päris muusikariistaga. Selle tõttu, et selliseid mängu on väga suur valik, ei saa kõiki tutvustada, seega on tutvustus kõige populaarsematest ja innovatiivsematest mängudest erinevatel platvormidel.

Tabel 1 Koondtabel instrumendipõhistest muusikamängudest

Nimi	Looja	Platvormid	Väljastamise kuupäev
Band Hero	Neversoft	PS2, PS3, Wii, X360	03.11.2009
DJ Hero	FreeStyleGames	PS2, PS3, Wii, X360	27.10.2009
DJ Hero 2	FreeStyleGames	PS3, Wii, X360	19.10.2010
Drum Mania	Bemani	Arkaadmäng, PS2	10.07.1999
Guitar Freaks	Bemani	Arkaadmäng, PS1, PS2	02.1999
Guitar Hero	Harmonix	PS2	08.11.2005
Guitar Hero II	Harmonix	PS2, X360	07.11.2006
Guitar Hero Encore: Rocks the 80s.	Harmonix	PS2	24.07.2007
Guitar Hero III: Legends of Rock	Neversoft	PS2, PS3, Wii, X360, Win, Mac	28.10.2007
Guitar Hero World Tour	Neversoft	PS2, PS3, Wii, X360, Win, Mac	26.10.2008
Guitar Hero 5	Neversoft	PS2, PS3, Wii, X360	01.09.2009
Rock Band	Harmonix	X360, PS3, PS2, Wii	20.11.2007
Rock Band 2	Harmonix	X360, PS3, PS2, Wii	19.10.2008
Rock Band 3	Harmonix	X360, PS3, Wii, NDS	26.10.2010
Rocksmith	Ubisoft	Win, PS3, X360	18.10.2011

(Wikipedia, 2016)

1.1 Instrumendipõhised muusikamängud arvutil ja konsoolidel

Instrumendipõhised muusikamängud on väga suure populaarsusega. Paljud inimesed ei tea, kes selle innovatiivse mõtte peale tuli, või kust see üldse alguse sai. Rökk muusika hakkas hoogu koguma juba 1950-ndatel ning on üks kõige populaarsemaid žanre muusikamaailmas koos oma alamžanritega. 1970ndatel aastatel koos hard rock žanriga tuli kaasa fännidel kaasaelamisviis mida nimetatakse n.ö õhukitarriks. Imiteeritakse kitarrimängimist, kuigi tegelikult iskul midagi käes ei ole. See on omaette kunstiviisiks kujunenud ning sellel alal on isegi maailmameistrivõistlusi peetud. On arvatud, et õhukitarri kunstiliik inspireeris suurel määral esimesi instrumendipõhiseid muusikamänge.

1.1.1 GuitarFreaks

Arvatakse, et Guitar Hero oli esimene selles valdkonnas, kuid see ei vasta tõele. Kõige esimene mäng välisseadmega, mis imiteeris kitarrimängimist oli arkaadmäng nimega GuitarFreaks. Arendatud Bemani poolt ning väljastatud Konami Digital Entertainment poolt aastal 1999. Mäng oli Jaapanis hetkega hitt, sest varem ei olnud midagi sellist tehtud. Välisseade oli kitarrimängu kujuga millel oli kaelal kolm värvilist nuppu ning all asus veel üks hoob, mis imiteeris kitarrikeele löömist. Mängu eesmärgiks oli õigel ajal tabada korrektset nooti, mis jooksis ekraanil. Mängijat hinnati punktidega, mida täpsemalt ja paremini mängiti, seda rohkem punkte saavutati.

GuitarFreaks on arkaadmäng, mis tähendab, et seda sai mängida spetsiaalsetes mänguruumides, kus mängukonsool, ekraan ja välisseadmed on kõik ühenduses. Paljud inimesed nägid sellel mängustiilil potentsiaali ning erinevad arendajad võtsid just sellelt mängult inspiratsiooni, et tuua sellelaadne mäng ka kodus mängijatele üle kogu maailma.

(Giant Bomb, 2014)



Joonis 1 Guitar Freaks arkaadmäng

1.1.2 Guitar Hero seeria

Guitar Hero I tuli välja 2005 ning selle mõte oli tuua GuitarFreaksi taoline mäng lääne maailmale. Mängu väljastaja oli Red Octane ja hiljem Activision ning mängu tegija oli Harmonix. Esimene versioon mängust oli saadaval ainult PlayStation 2 platvormil. Mänguga koos tuli kaasa kitarrikujuline välisseade. Kitarr on plastikust tehtud, kaela peal on 5 värvilist nuppu. Värvid olid vasakult poolt alustades roheline, punane, kollane, sinine ja oranž. Kitarril alumises osas on hoob mis käib üles ja alla. See imiteerib kitarril keele löömist. Oli ka üks kang, ehk siis Whammy bar, mille abil sai moonutada mängitavaid noote. Samuti on kitarridel üks nupp, millega saab aktiveerida boonuseid. Kitarr ühendub juhtmega konsooli külge.

Mängu põhimõte seisneb selles, et ekraanil jookseb viis rida, kust ülevalt alla jooksevad noodid. Iga rida on erinevat värvi, mis on vastavuses nuppudega, mis asetsevad kitarrikaela peal. Mängija peab õigel ajal hoidma korrektse värviga nuppu all ning samal ajal keelelöömise hooba lööma. Osad noodid on üksikud, ehk siis peab ainult ühte nuppu korruga all hoidma, kuid on ka selliseid, kus peab mitut korruga vajutama. Samuti on pikad noodid, mis tähendab, et kogu noodi jooksul peab vastavat värvi all hoidma, ei piisa ainult korra vajutamisest. Keelelöömise hooba peab ainult korra vajutama pika noodi alguses. Mängul on mitu erinevat taset. Easy taseme peal mängides ilmuvad noodid ainult esimesel kolmel real ning tempo, kuidas noodid ilmuvad on aeglasem. See on väga hea, sest algajal võib olla keeruline kõigega harjuda. Selle abil jõuab mängija vaadata täpselt mis noot on tulemas ning ei ole üle koormatud erinevate nuppudega ja nootidega.

Mängijat hinnatakse punktitledusega. Iga noot annab teatud arvu punkte. Mida rohkem noote järjest õigesti on mängitud, seda suuremaks läheb kordaja. Kui on korrektselt mängitud 40 nooti järjest, korrutatakse iga noodi punktid neljaga. Mängus on ka bonusnoodid, mis on visuaalselt veidi teistsugused. Need ilmuvad jadadena, 10 tükki järjest. Kui kõik 10 bonusnooti järjest korrektselt mängida, siis saab mängija Star Powerit. Kui see aktiveerida nupuga, siis omakorda korrutatakse selle vältel saadud punktid kahega. Seega neljakordsest kordajast saab kaheksakordne. Samuti on ekraanil üks näidik, mis nii öelda hindab seda, mis virtuaalne publik sinust arvab. Kui mitu nooti järjest valesti läheb, siis vilistavad fännid su lavalt minema, seega laulu ei läbitud.

Laulud, mis mängus esinevad on oma žanri suured hitid ning rokkfännidele tuntud. Taustal olev laul ei ole tavapärasel muusikaformaadis. Lauludest on eraldatud kitarriga osa. Kui noot läheb valesti, siis ei ole enam kitarriga osa laulus kuulda ning tuleb vale noodi hääl. Kui aga uuesti korrektseid noote mängida, siis on kuulda uuesti õiget kitarriga viisi. Mäng võeti vastu hästi, kuid oma suure populaarsuse saavutas see seeria oma teise mänguga, Guitar Hero II.

Läbi aastate on Guitar Hero olnud 6 põhimängu, mis on mitmetel erinevatel platvormidel ilmunud. Seerial on ka mitmeid lisasid ning isegi mobiiliversioone. Et olla edetabelites konkureeriv, on aastate jooksul osasid asju juurde lisatud, kuid mängu põhitunnetus ja stiil on üldjuhul samasugune püsinud. Aastal 2007 tuli välja Guitar Hero põhikonkurent Rock Band, mis lisas uut dünaamikat sellele mängužanrile.



Joonis 2 Guitar Hero 3 ekraaniasetus



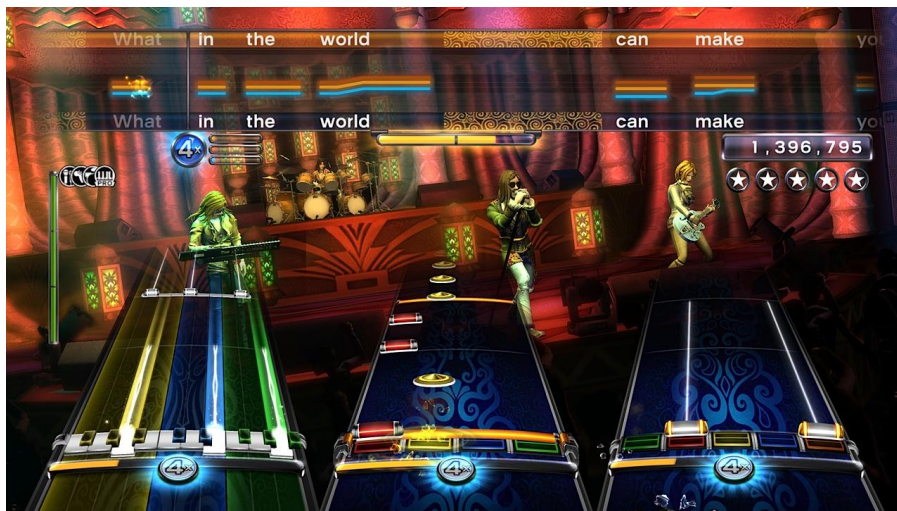
Joonis 3 Guitar Hero 3 pult

1.1.3 Rock Bandi seeria

20. novembril 2007 sai alguse Rock Bandi seeria. Guitar Hero pealt üle läinud Harmonix oli mängu looja, MTV Games ja Electronic Arts väljastaja. See mänguseeria viis žanri sammu võrra edasi. Kitarril välisseade on sama põhimõttega, aga viie värvilise nupu asemel on kümme nuppu. Kaela üleval viis tükki, nagu ka Guitar Heros ning kaela alumises osas veel viis nuppu, mis on sama põhimõttega nagu kaela ülemises osas asetsevad, kuid need on soolode jaoks mõeldud. Peale selle tuli veel 2 uut välisseadet, nimelt trummikomplekt ja mikker. Kui Guitar Hero keskendus peaaesjalikult kitarrihuvilise üksikmängule, siis Rock Bandi eesmärk oli asja laiendada ning andis võimaluse sõpradega bändi teha. Neljakesi on võimalik mängida, nii et on kitarrist, bassist, trummar ja laulja. Instrumendi mängijate noodid jooksid ekraanil klassikaliselt ülevalt alla üksteise kõrval ning lauljal jooksevad ekraani üleval sõnad ning vastav kõrgus, kus laulma peab.

Rock Band saavutas tohutu suure edu, sest mängus oli palju rohkem võimalusi kui siiani Guitar Heros. Selleks, et Rock Bandile vastu panna, läks Guitar Hero samuti oma neljanda versiooniga üle sellele formaadile, kus saab ka laulda, bassi mängida ja trumme taguda. Sellel hetkel hakkas võitlus kahe mänguseeria vahel, mõlemad üritasid järjest tuua innovatiivseid lahendusi. Rock Band 3 tõi 2010 aasta kaasa väga suure hulga lahendusi. Nimelt, mängija sai ühendada oma MIDI-klaveri mänguga ning sai sellega mängida. Samuti sai kasutada

erinevaid elektroonilisi trummikomplekte, ei olnud vaja kasutada spetsiifilist Rock Bandi välisseadet. Kitarr sai ka suure uuenduse. Kaks erinevat versiooni avalikustati. Üks oli mängukitarr, millel oli kaela peal 112 nuppu. Ehk siis, kõik noodid olid realistlikult mängitavad nagu ka päris kitarril. Teine versioon aga oligi päris kitarr. Tegu oli Fender Squieriga, mis oli modifitseeritud mängu jaoks. Kitarril olid ka nupud, et liikuda menüüdes ringi, mida tavalisel kitarril ei ole. Samuti olid ka sensorid kaelal, et mäng suudaks tuvastada, mis nooti mängija mängib. Sellisest välisseadmest enam väga realistlikumaks ei andnudki minna. Guitar Hero seeria selle laadset välisseadet ei väljastanud, nemad otsustasid minna teist suunda oma DJ Hero seeriaga.



Joonis 4 Rock Band 3 ekraanivaade



Joonis 5 Rock Band-i komplekt

1.1.4 DJ Hero seeria

DJ Hero tuli välja 27 oktoober 2009, väljastajaks oli Activision ning mängu tegijateks oli FreeStyleGames. Stiili poolest meenutas mäng väga palju Guitar Herot, aga instrumendiks ei olnud seekord kitarr, vaid hoopis DJ pult. Välisseadmepool on plaat, mis pöörleb 360 kraadi. Plaadi peal on kolm noodinuppu, mis on võrreldavad värviliste nuppudega, mis kitarrikaelal asetsesid. Samuti on veel lüliti, millel on kolm asetust – vasakul, keskel ja paremal, üks keeratav nupp, mis muudab effekte ning üks tavaline nupp, millega aktiveerub boonusrežiim. Guitar Heros oli selle nimi Star Power, siin aga Euphoria.

Ekraanil ilmub kolma rada, millel noodid jooksevad ülevalt alla. See on sarnane Guitar Heroga, ehk siis peab vastavat noodinuppu õigel ajal vajutama. Vahe tuleb aga selles, et need read vahel hüppavad, kas vasakule või paremale, sellel hetkel peab mängija lüliti kasutama ja vastavas suunas sellega minema. Osade nootide peal peab plaati n.ö kraapima ning kui plaati tagasi keerutada, siis läheb noodirida ka tagasi, ehk siis saad uuesti mängida teatud osa loos (Multivu, 2009).



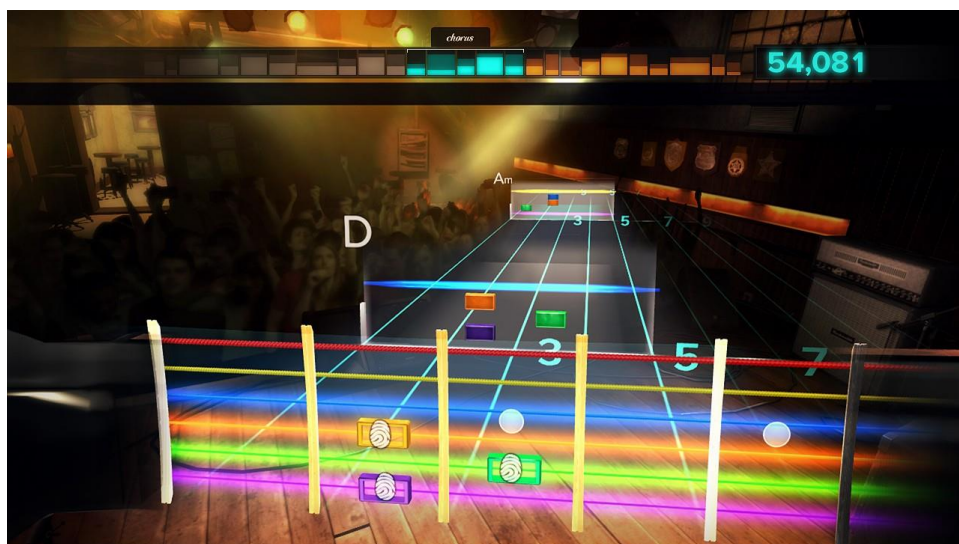
Joonis 6 DJ Hero pult

1.1.5 Rocksmith – interaktiivne mängmine päris instrumendiga

Rocksmith on mäng, mis tuli välja 18. oktoobril 2011 Ubisofti poolt. Kui enne tundus, et kolmanda Rock Bandi mängu ei anna enam reaalsuse poolest ületada, siis selle mänguga viidi asi järgmisele tasandile. Mängijal ei olnud vaja osta spetsiifilist välisseadet, esmakordselt sai kasutada enda elektrikitarr. Mänguga tuleb kaasa spetsiaalne juhe, real tone kaabel. Ühes otsas on tavapärase elektrikitarr sisend, teises otsas USB. Selle kaabli abil on võimalik ühendada ükskõik milline elektrikitarr arvuti või konsooliga ning kasutada seda mängus.

Guitar Hero ja Rock Band on mängud, kus on arvestatud ka tavamängijatega. Välisseade võib olla uus asi mängijale, kuid tegu on siiski puldiga ning harjumine ja üleminek on siiski võrldemisi lihtsad. Rocksmith aga, on suunatud täielikult kitarrihuvilisele, kellel on juba kitarr olemas ning kes tahab mängu abil õppida reaalses maailmas kitarr mängima.

Mängus on samuti erinevad raskustasemed, mida on võimalik ise muuta või saab lasta sellel ise muutuda. Mäng tunnetab ise ära kui hästi on mängija suuteline laulu mängima ning seda arvesse võttes muutuvad laulud raskemaks ja reaalsemaks. Kõige kergemal tasandil on noodid lihtsad ning mängija peab peasjalikult arvestama sellega, et õigel ajal noodile pihta saada. Mida suuremaks raskustase muutub, seda rohkem noote esineb. Kõige raskema taseme peal on tegu laulu korrektsete nootidega ning need ära õppides saab ka mängu väliselt laulu mängida.



Joonis 7 Rocksmith ekraanivaade

1.2 Muusikamängude mõju inimesele

Mängud mõjutavad mitmel viisil inimesi. Mängude põhieesmärk on lahutada mängija meelt, kuid olenevalt mängust on ka muud mõjud. Palju on räägitud, et mängudel on halb mõju noortele. Selle all peetakse silmas seda, et üleliigne vägivaldsus mängudes muudab noori agressiivsemaks. See võib täiesti tõsi olla, aga see ei tähenda, et saab üldistada, et arvutimängud mõjuvad noortele halvasti.

Meelt lahutavad ja lõbu pakkuvad mängud saavad ka olla arendavad. Rütmi- ja muusikamängud just seda ongi. On võimalik, et mängija ise ei pane tähelegi seda, et lõbutsemise kõrvalt areneb ka tema koordineerimine ja reaktsioonivõime.

1.2.1 Füsioteraapia Guitar Hero abil

Guitar Hero on mäng, mis nõuab mängijalt head koordineerimist. Üheaegselt peab vasak käsi üht asja tegema, parem käsi teist ning samal ajal peavad silmad jälgima mis ekraanil toimub. Elizabeth Penny on füsioterapeut, kes kasutab Guitar Herot oma patsientide ravimiseks. Ta on tegeleenud juhtumitega, kus insuldi tõttu isik kaotas tunnetuse oma paremast kehapoolest. Seejärel tegi Penny spetsiaalse seadeldise, et patsient saaks mängida vasaku käe ja jalaga.

Seadeldise oleks saanud ka nii teha, et saab mängida ainult ühe käega, kuid see, et kasutama peab erinevaid jäsmeid korraga, arendab kõige rohkem. Patsiendid on selliste protseduuridega väga rahul, sest arendamise ja paranemise kõrvalt on tegu ka lõbusa tegevusega. Sellistel rasketel aegadel aitab tuju üleval hoidmine samuti palju kaasa. Mängimise abil on võimalik murda füsioteraapia üksluisust. (Boston, 2008).

1.2.2 Stressi maandamine ja töökuse tõstmine

Guitar Hero World Tour mänguversioonis tuli ka võimalus mängida trumme. See funktsioon on olemas ka Rock Bandi mängudel. Chichesteri ülikooli teadlased viisid läbi uurimuse, kus selgus, et professionaalsete trummarite pulss on võrreldav tippasemel jalgpallurite omaga, mis tähendab, et trummi mängimine on hea energiakulutamise viis.

Guitar Hero trummide mängimine on mitmel viisil kasulik. Noortel mänguritel võib see aidata tegeleda ülekaalulisusega. Samuti aitab see taastuda patsientidel insultidest ja rabandustest. Üks kõige olulisem faktor selle juures on aga stressimaandamine ja vaimse heaolu loomine töökeskkonnas. Mitmed firmad on oma kontorite puhkeruumidesse ostnud Guitar Hero või Rock Bandi, et töötajad saaks pausi ajal mõtted mujale ja natuke ka lõbutseda. Sellist tüüpi mängud võivad aidata motoorseid oskusi ning suurendada aju paindlikkust. Kuna tegu on mänguga, võib see ka tuju tõsta ning need kõik aitavad kaasa töökuse tõstmisele, et murda üksluiset tőörutiini. (Hammett, 2009)

Muusika vastu huvi kasvatamine

Mängud nagu Guitar Hero, Rock Band ja Rocksmith koosnevad lauludest, mis on mingil ajahetkel olnud suurimad hitid. Neid mängu mängides avastavad mängijad head muusikat ja see võib neid isegi suunata huvi selle muusikazhanri suunas. Üks asi on see, et mängija saab teada head muusikat ning selle tulemusel ostab teatud artistide teoseid, teine asi on see, et see võib motiveerida noori hakata ise muusikat looma.

1.2.3 Plaadifirmade kasum arvutimängude abil

Kui tegu on muusikamänguga, siis peab mängus olev muusika olema ka hea ning mänguloojad peavad pikalt mõtlema, mis sobiks mängu üleüldise stiiliga kõige rohkem. Guitar Hero loojad on sellega väga hästi hakkama saanud. Erinevad mängu versioonid sisaldavad suurimaid hitte läbi aegade.

Tavamängijatele, kes rokkžanriga väga kursis pole, on see mäng väga hea, sest mängu kaudu antakse edasi žanri tipptegijaid ning paljud inimesed avastavad uut head muusikat selle kaudu. 2007-ndal aastal tuli välja Guitar Hero III ning seal oli Aerosmithi laul „Same old Song and Dance.“ Kui vaadata iTunesis loo allalaadimisi, siis nädal peale mängu välja tulemist kasvas see 136 protsenti. Nädal aega peale sama aasta jõule oli see lause üle 400 protsendi suurem. Juba see ainuüksi näitab kui palju sellised muusikamängud mõjutavad muusikaäri ja selle populaarsust. (Shreeve, 2008)

1.2.4 Plastikinstrumendist rokilavale

Kitarr, nagu ka teised muusikalised instrumendid, võivad teatud ajahetkedel sattuda raskustesse, et leida uusi huvilisi. Tänapäeval ei ole kitarrimängimine nii populaarne, kui see oli 1960-ndatel. Lastel on nii palju teisi asju mida teha ning kitarrimõõtmine võib tunduda isegi tüütuna. Muusika, mis raadiost tuleb, ei sisalda väga palju kitarrimängimist ka enam, suurem osa on kõik arvutiga tehtud. Just sellel põhjusel on Guitar Hero ja selle sarnased mängud väga head.

Guitar Hero mängus saab mängija kehastada rokkstaari, kes kõigutab lavasi igal pool ümber maailma. See ühel ajal tutvustab põhjalikult rokkžanrit ning tekitab huvi ka päris kitarrimõõtmiseks. Guitar Hero-t mängides hoiab mängija käes plastikust pulti, kuid käte asetused ja liigutused on väga sarnased päris kitarrimängimisele. Seega, see mäng annab aimu sellest, mis tunne on mängida päris kitarrimängimist. Guitar Hero on ideaalne esimene samm päris instrumendi õppimise suunas. Esimene Guitar Hero mäng tuli välja umbes kümme aastat tagasi. On võimalus, et tänapäeval populaarsed uued bändid ja kitarristid on saanud inspiratsiooni just sellest mängust. (Manjoo, 2007)

2 Rüttimeängud

Rüttimeängud ei vaja alati spetsiifilist välisseadet. Üks suur põhjus, miks inimestel selle mängužanri kogemine ära võib jääda, on see, et need välisseaded on lisakulutus. Ei piisa ainult mängu soetamisest vaid peab eraldi puldi või muu seadme selleks ostma. Rüttimeänge on olemas ka selliseid, mida saab kodus leidvate seadmetega mängida, nagu näiteks klaviatuur ja hiir, mis on niigi vajalikud arvuti haldamiseks.

Tabel 2 Koondtabel rüttimeängudest

Mäng	Looja	Platvormid	Väljastamise kuupäev
Audiosurf	Dylan Fitterer	Win, Zune HD	15.02.2008
Audiosurf 2	Dylan Fitterer	Win	03.10.2013
Beatmania	Konami	Arkaadmäng	12.1997
Dance Dance Revolution	Konami	Arkaadmäng	21.11.1998
Frets on Fire	Unreal Voodoo	Win, Linux, Mac	03.08.2006
Guitar Praise	Digital Praise	Win, Mac	25.09.2008
Osu!	Dean Herbert	Win, Android, Mac, iOS	16.09.2007
PaRappa the Rapper	NaNaOn-Sha	PS1, PSP	06.12.1996
Piano Tiles	Hu Wen Zeng	iOS, Android, Windows Phone	28.03.2014
Rhythm Heaven Fever	Nintendo SPD	Wii	21.07.2011
StepMania	Many	Win, Mac, Linux	21.08.2001
UmJammer Lammy	NanaOn-Sha	Arkaadmäng, PS1	18.03.1999
WildChords	Careers	iOS	08.02.2012

(Wikipedia, 2016)

2.1 Rüttimeängud erinevatel konsoolidel

2.1.1 Dance Dance Revolution ja StepMania

Dance Dance Revolution on arkaadmäng, mis sai alguse 21. novembril 1998 Jaapanis, loodud ja väljastatud Konami poolt. Antud rüttimeäng on väga populaarne ning sellest ilmub siiani versioone. Kõige hiljutisem versioon tuli välja 12ndal mail 2014. Mängijal on maas neli ruutu. Ruutude peal on nooled, üles, paremale, alla ja vasakule. Mängija näeb ekraani peal nooli alt üles minemas ning kui nool jõuab täpselt märgistatud kohta, mis on ekraani üleval, siis peab mängija oma jalaga sama noole tähistusega ruudu peale minema. Mängus on mitu erinevat raskustaset. Mida suurem on raskustase, seda kiiremini jooksevad nooled ning seda rohkem neid ilmub. Mängija tulemust hinnatakse punktidega. Mida täpsemalt nootidele pihta saada, seda rohkem punkte saab.

See mäng sai alguse akraadmänguna ning ongi peamiselt sellena tuntud, kuid on võimalik mängu osta ka konsoolile ja arvutile. Sellel juhul tuleb mäng kaasa spetsiaalse välisseadmega, mis on nagu jalamatt. Selle mati peal on vastavad nooltega ruudud.

StepMania on sisuliselt sama mäng. Algselt tuli see mäng 2001 välja Dance Dance Revolutioni simulaatorina. Chris Danford on algne autor ning ta tahtis, et inimesed saaksid arvutil ka mängida seda kuulsat mängu. Sellest ajast saati on mäng hulgaliselt mängijaskonda kogunud ning nüüdseks on tegu juba oma mänguga, mitte Dance Dance Revolutioni simulatsiooniga. Hetkel on neil käsil viies iteratsioon ja mäng on tasuta kättesaadav ning igäüks saab laule ise luua. Eelnevalt mainitud Dance Dance Revolutioni matti saab samuti kasutada.



Joonis 8 Dance Dance Revolution arkaadmäng

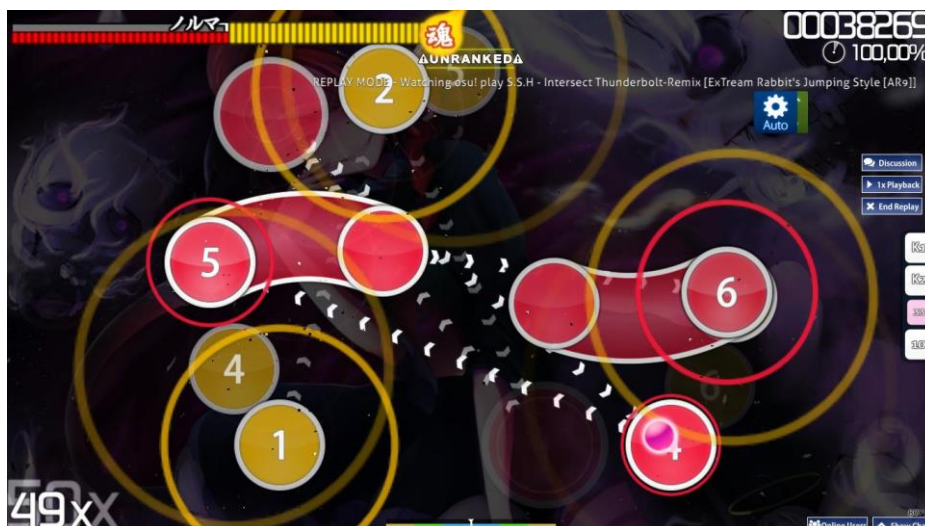
2.1.2 Osu!

Osu! on vabavara mäng, mis algselt tuli välja 16. septembril 2007. Mängu looja Dean Herbert tegi mängu Windows platvormile, kuid tänapäevaks on see juba OS Xile üle viidud ning saab ka mobiiliga mängida. Kasutajad saavad ise luua laule ja rütme ning kõik on tasuta alla laetavad. Mängu ja laulu loojaid saab toetada annetustega.

Guitar Herol, Rock Bandil, DJ Herol ja Dance Dance Revolutionil on mängustiil, mis on üpris sarnane. Noodid jooksevad ekraanil ning õigel ajal tuleb vastavat nuppu vajutada. Osu! erineb sellega teistest. Ekraanile ilmuvad ringid ja jooned. Iga ring ja joon on tähistatud numbriga. Mängija hiirekursor on samuti ringikujuga. Ülesandeks on viia hiirekursor antud ringi sisse ning korrektsel ajal vajutada selle peale. Selleks, et mängija teaks, mis on korrektne aeg millal vajutada, ilmub ringi ümber üks ringjoon, mis kahaneb. Kui ringjoon on lõpuks sama suur kui vajutatav ring, siis on õige aeg vajutada selle peal. Kui on tegu joonega, siis tuleb algselt vajutada õigel ajal joone alguses, hoida hiirt peal ning liikuda hiirega joone lõppu nii, et joone piiridest välja hiirega ei lähe. Mida kiirem on laul, seda rohkem ringe ja jooni ilmub ekraanil. Selleks, et mängija teaks, mis järjekorras nuppe vajutada, on need tähistatud numbritega. Kui ringi sees on number üks, siis tuleb selle peale algul vajuta, siis tuleb edasi liikuda teise juurde ja nii edasi.

Raskustasemeid on kokku viis, kuid see olneb laulust. Kuna tegu on mänguga kus kõik saavad laule luua, siis ei ole otsest piiri ette antud kui raske üks tase olla võib. Osad laulud võivad olla ainult ühe raskustasemega, see on laulu looja enda teha ja määratleda. Mängijat hinnatakse klassikalisel viisil, ehk siis iga korrektse tabamuse eest antakse punkte. Mida rohkem tabamusi järjest korrektselt saadud on, seda suuremaks muutub kordaja. Kui mitu tabamust valesti lähevad, jääb laul sooritamata ning mängija peab uuesti alustama.

Mängu saab suurel määral enda maitse järgi sättida, hiirekursorit, taustapilti ning isegi menüüd saab muuta. Paljud mängijad eelistavad hiire nupu vajutuse asemel kasutada klaviatuuri nupu vajutamist. See võtab ühe ülesande hiire kasutamise käelt ära ning viib üle teisele käele, mis varasemalt oli kasutamata. Algajal see suurt rolli ei mängi, aga mida keerulisemaks laulud lähevad, seda märgatavam on vahe.



Joonis 9 Osu! ekraanivaade

2.1.3 Audiosurf

Audiosurf on pusle- ja rütmimängu hübriid, mille loojaks on Dylan Fitterer. See mäng erineb tavapärasest muusika- või rütmimängudest. Mängija saab valida ise ükskõik millise loo mängu taustaks oma arvutist. Seejärel mäng ise genereerib mängutasandi valitud muusika põhjal. Mängija juhib masinat, mis meenutab hõljuvat lennukit. Lennukit saab liigutada kolmel real vasakule ja paremale. Nendel kolmel real tuleb tee peal mängijale vastu erinevat värvi kastid mida koguma peab. Mida rohkem ühte värvi kaste järjest mängija kogub, seda rohkem punkte on võimalik saada. Värvilised kastikesed, mida mängija koguma peab, on muusikaga rütmis. See saavutatakse algoritmide abil, mis on mängu sisse ehitatud. Sisestatud laul analüüsitakse ning tehakse valmis rada, kus mängija sõita saab.

See mäng sobib stressileevendamiseks ning muudab tavapärase muusika kuulamise interaktiivseks. Põhimõtteliselt on võimalik kuulata kõiki oma lemmiklaule läbi selle mängu ning samal ajal lennukiga värvilisi kaste koguda. Selle mänguga saavutati järgmine tasand muusika kuulamisel (Audiosurf, 2010).



Joonis 10 Audiosurf ekraanivaade

2.1.4 Rhythm Control

Rhythm Control on mobiilimäng, mis mõnel viisil meenutab Osu! Mängija ekraanil on kuus ringi. Taustal oleva muusikarütmi järgi tuleb nende ringide ümber välimised ringid. Need välimised ringid kahanevad. Kui need ringid kattuvad sisemiste ringidega, siis tuleb nendele peale vajutada. Mitu ringi võivad ühel ajal olla, mis tähendab, et mitme näpuga tuleb ühel ajal vajutada teatud ringe ning samuti on ka pikad noodid, kus tuleb näppu teatud aja ringi peal hoida.

Mida paremini tabab mängija korrektset aega, kus vajutada ringi peale, seda rohkem punkte on võimalik saada iga noodi eest. Laulu lõpus liidetakse punktisumma kokku ning selle põhjal hinnatakse, kui hästi mängija loo läbis.

Tegu on mänguga, millest meie kultuuriruumis olevad inimesed väga palju kuulnud pole, sest mängus olevad lood on peaauglikult Jaapani artistide poolt. See tähendab seda, et mäng on oma põhipopulaarsuse just seal saavutanud.



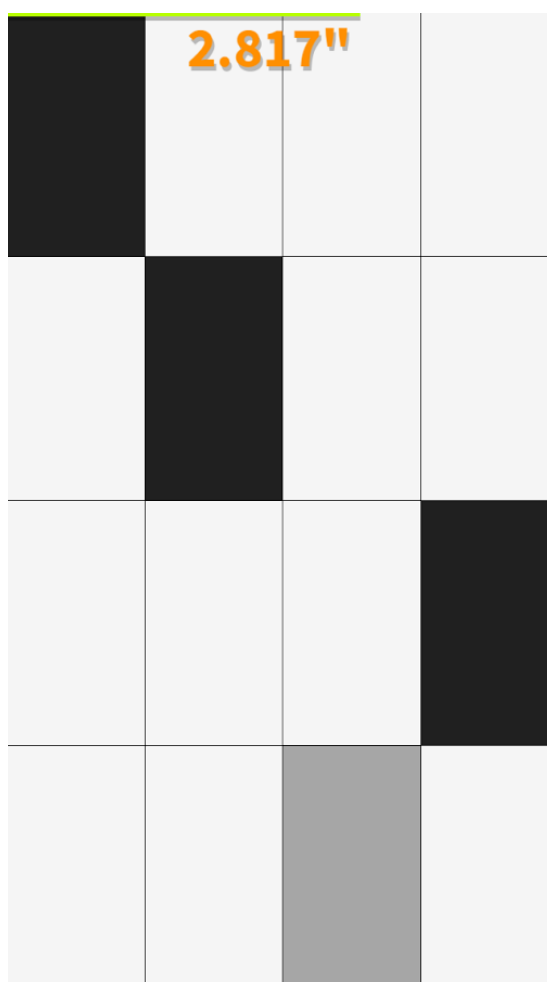
Joonis 11 Rhythm Control ekraanivaade

2.1.5 Piano Tiles

Piano Tiles on mobiilimäng, mis tuli välja iOS platvormile 28. märtsil 2014. Mängija ees ekraanil on ruudud, mis meenutavad klaverit. Enamik ruutudest on valged, kuid igas reas on üks ruut must. Mängija ülesanne on vajutada kõige alumisele mustale ruudule. Kui mustale ruudule on korrektselt vajutatud, liigub see ekraani alt servast välja ning seejärel tuleb mängijal vajutada järgmisel real olevale mustale ruudule.

Mängul on mitu režiimi. Üks nendest on klassikaline režiim, kus mängija peab vajutama teatud arvu musti ruute kuni mäng on läbi. Mängijat hinnatakse selle põhjal, kui kiiresti ta lõppu jõuab. On ka teisi mängutüüpe, kus mustad ruudud tulevad nii kaua kuni mängija lõpuks vea teeb, ehk vajutab vale ruudu peale või jätab ruudu vajutamata. Sellisel mängutüübil hinnatakse mängijat selle põhjal, kui mitu ruutu tal vajutatud oli lõpuks.

Kõik eelnevalt mainitud mängud on olnud seoses taustal mängiva muusikaga ning selle rütmiga, kui see mäng erineb teistest. Tegu on mänguga, mis ei olene sellest. Mustad ruudud tulevad suvalises järjestuses ning iga kord erinevates asukohtades. Seega see ei ole mäng, mida korduvalt mängides saab endale pähe õppida. Selleks, et selles mängus areneda, peab reaktsioonivõime arenema. Mängija peab olema valmis reageerima sellele, kuhu must ruut tuleb.



Joonis 12 Piano Tiles ekraanivaade

2.2 Rütmimängude mõju inimesele

Rütmimängud ja instrumendipõhised muusikamängud nõuavad palju ajulist tegevust. Need on mängud, milleks on vaja mõelda. Mängija peab olema valmis korrektsel ajal vajutama ettenähtud nuppu. Peale selle, lisavad instrumendipõhised mängud juurde ka koordinatsiooni. Mängija peab mõlema käe või isegi jalgadega tegema erinevaid asju. Dance Dance Revolution on üldse selline mäng, kus on kogu keha liikumises, mis on peale kõige eelneva ka kaloripõletaja.

Tuleb meeles pidada, et kuigi on olemas arvutimänge mis arendavad ja isegi põletavad kaloreid, ei tohi unustada tavapärasest trenni. Arvutimängud ei ole alternatiiv trenni tegemisele. See võib olla esimene samm trenni suunas noortele kuna tegu on lõbusa tegevusega, aga sellega ei saa asendada füüsilist tegevust täielikult. Aktiivseid arvutimänge mängides põletab inimene umbes 60-70 kalorit tunnis, kuid see ei ole piisav, sest tavapärase trenni põletab umbes kolm kuni neli korda rohkem. (Vloet, 2008).

2.2.1 Energiakulu aktiivseid mänge mängides

Üks grupp lastearste viisid läbi uurimuse, kus jälgiti, kui palju kulutatakse energiat Dance Dance Revolutionit mängides või muid sarnaseid liikumismänge nagu Wii Sports. Katsealusteks oli 23 last vanuses 10-13. Uurimuse tulemus oli see, et madalal raskustasemel DDRi mängimine teeb sama välja kui kõndida mõõduka tempoga, mis on 5,7km/h.

Kuigi mõõdukal kiirusel kõndimine ei ole piisav igapäevane trenn, on see siiski üsna hea uudis. Lastele on vaja teha tegevus mänguliseks ja lõbusaks, muidu ei ole neil motivatsiooni seda teha. Seega, mängides ja lõbutsedes sellisel määral energiat kaotada on väga hea tulemus ning on ühe sammu võrra lähemal tervisliku elustiili poole. Siiski tuleb järjekordselt mainida, et ainuüksi selliste aktiivsete mängude mängimine ei ole piisav trenn ning on vaja ka muud füüsilist tegevust. (Graf, Pratt, Hester, Short, 2009)

2.2.2 Vanemas eas aktiivne Dance Dance Revolutioniga

Vananemine on paratamatu. Liigesed hõrenevad ning üleüldiselt ei ole enam seda füüsilist vormi, mis noorena oli. Energiat on vähem, seega liigutatakse ka vähem. Sellel võivad olla karmid tagajärjed. Ikka ja jälle on uudistes, kus mõni vanem kodanik kukub, eriti kui libedad ilmad on ning vajab arstliku abi selle tõttu. Vanemad inimesed vajavad samuti liikumist, et püsida tervislikumad, kuid ehk jääb motivatsioonist puudu.

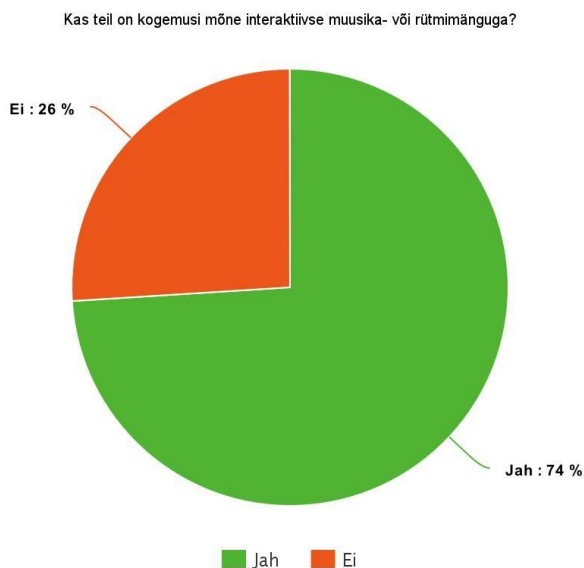
Dance Dance Revolutioni tantsumatid on aga osadele selle liikumise lõbusamaks teinud. See mõte, et neid tantsumatte kasutada vanemate inimeste abistamiseks tuli sellest, et Pam Angus-Leppan nägi internetis videot, kus seda arvutimängu kasutati ühes taastuskeskuses seljavigastustega patsientide ravimiseks. Nüüd osaleb ta ise ühes programmis, mis keskendub eakate inimeste kukkumise ennetamisele. Dance Dance Revolution on üsna tempokas mäng, isegi kõige kergemal tasandil, seega seda on veidi kohandatud, nimelt aeglasemaks tehtud, et vanemad inimesed üle ei pinguta ning mängides endale vigastusi ei tekita. Programm on väga edukalt toiminud, sest algselt oli vaja liikumist peale sundida vanematele kodanikele, kuid nüüd on see nende jaoks lõbus tegevus ning tahavad vabatahtlikult seda teha. (Douglas, 2011)

3 Küsitlus muusika- ja rütmimängude kohta

Järgnevas peatükis esitatakse küsitlusest saadud andmete analüüsi tulemusi. Küsitlus on jaotatud kaheks. Esimene osa uurib, kas ning milliste mängudega on vastanutel kogemusi. Teine osa uurib, kas antud mängud on mõnel moel mõjutanud või arendanud neid argipäevaelus ning kuidas.

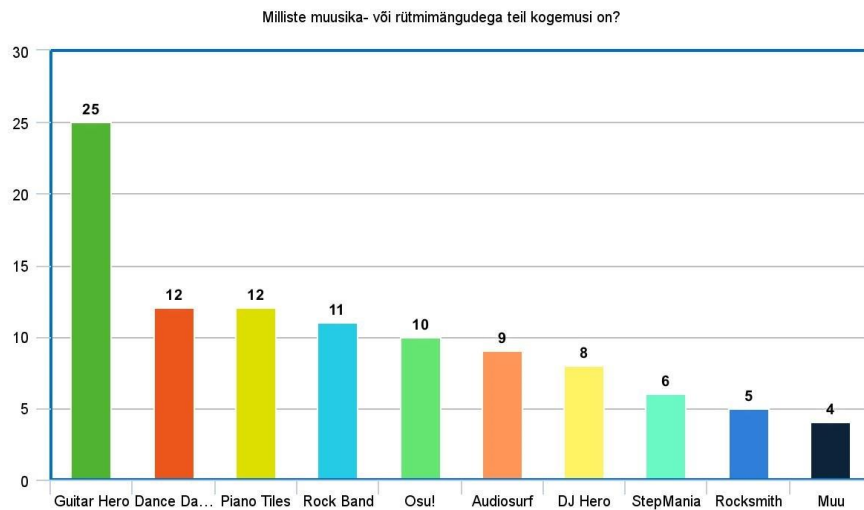
3.1 Kogemused interaktiivse muusika- või rütmimänguga

Küsitluses osales kokku 60 inimest. Küsitlusest andsin teada oma koolikaastlastele kui ka inimestele oma sõprusringkonnas. Seega tegu on mugavusvalimiga. Esimese küsimuse (Joonis 13) põhjal selgus, et 74% küsitluses osalenutest on kogemusi mõne interaktiivse muusika- või rütmimänguga. See on minu jaoks üllatavalt kõrge protsent ning näitab seda, et muusika- ja rütmimängud on üsna populaarsed Eesti noorte seas.



Joonis 13 Kas teil on kogemusi mõne interaktiivse muusika- või rütmimänguga?

Järgmises küsimuses (Joonis 14) uuriti täpsemalt, mis mängudega vastanutel kogemusi on. Iga küsitluses vastanu sai vastata ka mitmele mängule ning pakkuda välja ka mõni muu mäng, mis ei olnud küsitluses esile toodud.



Joonis 14 Milliste muusika- või rütmimängudega teil kogemusi on?

Kõige rohkem oli vastanute seas kogemusi Guitar Hero mänguga, 25 vastajat olid seda mängu varem mänginud. See mäng oli ülekaalukalt esikohal, sest teine kõige populaarsem mäng oli üle poole võrra madalama mängitavusega. Teisel kohal olid Dance Dance Revolution ja Piano Tiles. Piano Tiles oli ainuke mäng selles nimekirjas, mis on mobiilmäng. Selle järgi saab järeldada, et mobiilmängude näol on muusika- ja rütmimängud üsna populaarsed. Kindlasti võib rolli mängida ka see, et tegu on tasuta mänguga ning mobiilil saab mängu mängida peaaegu igal pool kus asud. Dance Dance Revolutioni teine koht oli ka mõnel määral üllatus, sest see mäng tegelikult Euroopas väga suurt populaarsust ei saavutanud.

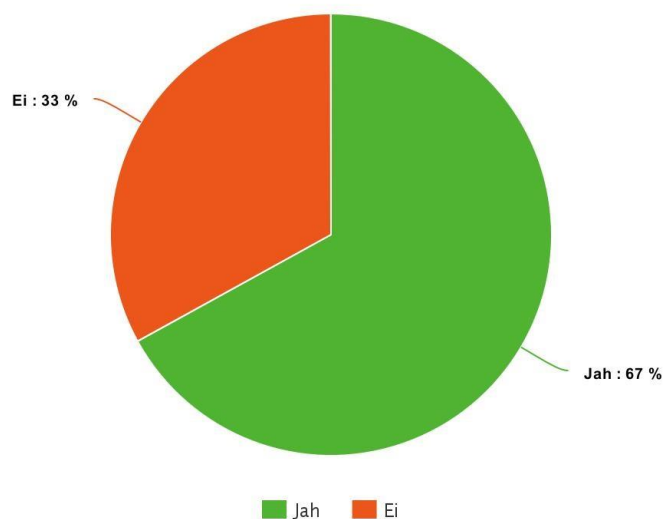
Rock Band ja Guitar Hero on üsna sarnased mängud. Rock Bandil on lihtsalt suurem rõhk pandud bändile ja erinevatele instrumentidele. Ehk sellel põhjusel ongi Guitar Hero rohkem populaarsem, kuna bändi kokku saada on mõne võrra raskem, kui individuaalselt mängukitarr kätte võtta ja mängima hakata. Mõjutada võis ka laulude valik. Rock Bandis olevad laulud peavad sobima kõikide instrumentide jaoks. See ei tohi olla vokaalselt liiga raske või kitarril mängides liiga lihtne. Guitar Heros esinevas laulud on siiski rohkem orienteeritud kitarrile ning see võib ka määravaks saada. Muusikamängus on kõige suurem roll muusikal endal.

Järgmisena tulevad edetabelis Osu! ja Audiosurf. Mõlemad on mängud mis on ainult arvutil, kuid sellega nende sarnasused piirduvad. Osu! nõuab rohkem täpsust ja pühendumust, Audiosurf on rahulikum ja rohkem stressileevendamise eesmärgil. Osu! on ka tasuta saadav mäng, mida Audiosurf ei ole. Viiel inimesel on ka Rocksmithiga kogemusi olnud. See on hea tulemus, sest see on nimekirjas olevatest mängudest kõige kallim – see nõuab päris elektrikitarril olemasolu. Mängud, mida küsitlusest osavõtjad ise pakkusid, mida eelnevalt kirjas polnud on järgnevad: Donkey Konga, Beatmania ja Simon says.

3.2 Mängukeskkonna välised mõjutused

Joonis 15 näitab, et vastanute seast 67% tunneb mõnel viisil muutust oma argipäeva elus. See on väga suur protsent, sest tegu on siiski mängudega mille peamine ülesanne on lahutada meelt, mitte arendada erinevaid motoorseid oskusi.

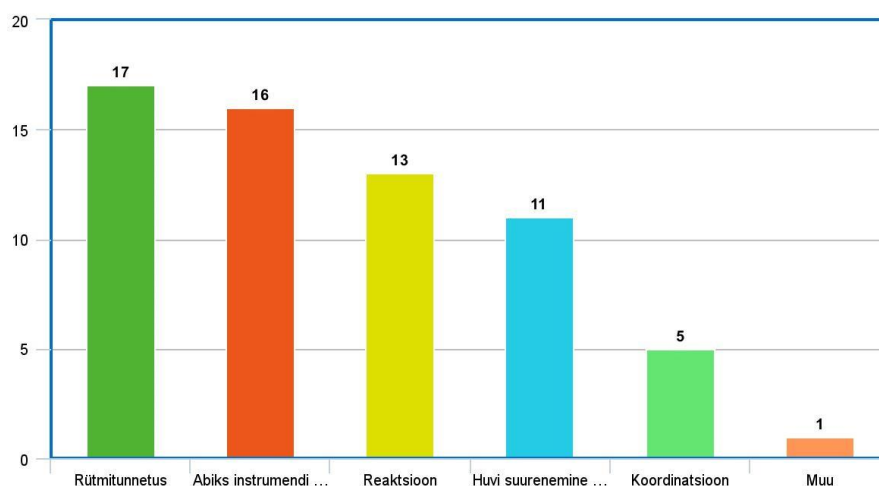
Kas tunnete, et seda tüüpi mängud on teid mingil moel mõjutanud ka mängukeskkonna väliselt?



Joonis 15 Kas tunnete, et seda tüüpi mängud on teid mingil moel mõjutanud ka mängukeskkonna väliselt?

Joonis 16 näitab täpsemalt mis moel eelnevalt mainitud mängud vastajaid mõjutanud on. Kõige rohkem tuntakse, et rütmitungetus on arenenud. Kõikide mängude puhul on tegu mängudega, mis on väga tugevalt seotud taustav oleva muusika rütmiga, seega see on arusaadav, miks see kõige populaarsem on.

Kuidas on seda tüüpi mängud teid mõjutanud?



Joonis 16 Kuidas on seda tüüpi mängud teid mõjutanud?

Küsitluses osavõtjad vastasid, et muusika- ja rütmimängud on olnud neile abiks mõne instrumendi õppimisel. See on vägagi huvitav, sest nüüd oleks vaja täiendavaid küsimusi, mis instrumenti need vastajad õpivad ning kuidas täpsemalt on abiks olnud. Kuueteistkümnel korral olid need mängud abiks instrumendi õppimisel ning üheteistkümnel korral aitasid need mängud tekitada huvi mõne instrumendi vastu. Suur tõenaosus on, et need, kes need vastused märkisid, on suure tõenaosusega Guitar Hero, Rock Bandi, DJ Hero või Rocksmithi kogemustega.

Kolmeteistkümnel korral on märgitud, et reaktsioonivõime on kasvanud ning viiel korral, et koordineerimine on arenenud. Need on sellised motoorsed oskused, mida igapäeva elus ei pruugi tähele tegelikult panna ning nende mõõtmiseks on vaja korrektset töökeskonda. Teste tuleks läbi viia enne ja pärast mängude mängimist. Sellegi poolest on positiivne, et inimesed tunnevad erinevust.

Kokkuvõte

Seminaritöö eesmärgiks oli tutvustada erinevaid muusika- ja rütmimänge ning uurida, kas ning kuidas mõjutavad need mängud inimest. Uuringu läbiviimiseks kasutati olemasolevat kirjandust ning küsitlusest saadud vastuseid. Küsitluse läbiviimiseks kasutati Google Formsis koostatud küsitlust, millele vastasid 60 inimest.

Kui võrrelda teavet, mis on saadud olemasolevast kirjandusest ja küsitluse tulemusi, siis saab öelda, et saadud tulemused on tõesed. Küsitlusest osavõtjad tunnevad, et muusika- ja rütmimängud on neid mõjutanud.

Mängud nagu Guitar Hero, Rock Band, Rocksmith ja DJ Hero on tekitanud huvi mõne instrumendi vastu või isegi aidanud kaasa instrumendi õppimisel. Olemasolevas kirjanduses oli samuti mainitud, et sellised mängud on head suunajad selle suunas, esimene samm on mänguline ja lõbus kuid samas ka otstarbekas.

Teised viisid, kuidas vastajad tundsid muutust, olid peamised motoorsed oskused nagu reaktsioon, koordineatsioon ja rütmitunnetus. See tõestab seda, et muusika- ja rütmimänge saab tõepoolest kasutada ka füsioteraapilisel eesmärgil, et aidata kaasa insuldi ja rabanduste patsiente.

Meie ühiskonnas olev eelarvamus, et arvutimängud on kahjulikud noortele, on vale. Mänge on mitmesuguseid ning neid ei saa üldistada. See seminaritöö lükkab selle väite ümber ning tõestab, et lõbutsedes on võimalik ka end arendada, isegi kui sellest pole esmapilgul aru saada.

Kasutatud kirjandus

Autor puudub. (2016) List of music video games. Wikipedia. [2016, märts 03].

https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_music_video_games

Autor puudub. (2014) GuitarFreaks. Giant Bomb [2015, oktoober 21] .

<http://www.giantbomb.com/guitarfreaks/3030-23009/>

Guitar Hero kodulehekülg. [2015, oktoober 21].

<https://www.guitarhero.com/>

Rock Band kodulehekülg. [2015, oktoober 21].

<http://www.rockband4.com/games/rb>

Autor puudub. (2009) DJ Hero. Multivu. [2015, oktoober 21].

<http://multivu.prnewswire.com/mnr/djhero/40706/>

Rocksmith kodulehekülg. [2015, oktoober 22].

<http://rocksmith.ubi.com/rocksmith/en-us/home/index.aspx>

Dance Dance Revolution kodulehekülg. [2015, oktoober 23].

<http://www.ddrgame.com/>

StepMania kodulehekülg. [2015, oktoober 23].

<http://www.stepmania.com/>

Osu! kodulehekülg. [2015, oktoober 24].

<https://osu.ppy.sh/>

Audiosurf kodulehekülg. [2016, märts 03].

<http://www.audio-surf.com/>

Vloet, K. (2008). Video games and exercise: High-energy games get kids off the couch, but shouldn't replace real sports. University of Michigan Health System [2016, jaanuar 20].

<http://www.med.umich.edu/opm/newspage/2008/hmvideogames.htm>

Boston, G. (2008) Healing with Guitar Hero. The Washington Times [2016, jaanuar 20].

<http://www.washingtontimes.com/news/2008/sep/24/you-dont-have-to-be-a-quick-fingered-15-year-old-t/?page=1>

Hammett, A. (2009) Beat it for a better brain. The Sun [2016, jaanuar 20].

<http://www.thesun.co.uk/sol/homepage/woman/health/2212761/Drumming-boosts-brainpower.html>

Graf, D.L. & Pratt, L.V. & Hester, C.N. & Short, K.R. (2009) Playing Active Video Games Increases Energy Expenditure in Children. Pediatrics. Vol. 124 Issue 2 [2016, jaanuar 20].

<http://pediatrics.aappublications.org/content/124/2/534>

Shreeve, J.L. (2008) Can gaming save the record industry? Independent. [2016, jaanuar 21].

<http://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/gaming/can-gaming-save-the-record-industry-1192251.html>

Manjoo, F. (2007) How „Guitar Hero“ saved guitar music. Machinist. [2016, jaanuar 21].

http://web.archive.org/web/20080811141022/http://machinist.salon.com/feature/2007/08/15/guitar_hero/

Douglas, J.V. (2011) Computer Games keep elderly on their toes. BRW. [2016, jaanuar 23].

http://www.brw.com.au/p/sections/health/computer_games_keep_elderly_on_their_68lVidRD8BNWwZtOzxzhzM

Jooniste loetelu

Joonis 1 Guitar Freaks arkaadmäng.....	7
Joonis 2 Guitar Hero 3 ekraaniasetus	9
Joonis 3 Guitar Hero 3 pult	10
Joonis 4 Rock Band 3 ekraanivaade	11
Joonis 5 Rock Band-i komplekt	11
Joonis 6 DJ Hero pult	12
Joonis 7 Rocksmith ekraanivaade.....	13
Joonis 8 Dance Dance Revolution arkaadmäng	19
Joonis 9 Osu! ekraanivaade	21
Joonis 10 Audiosurf ekraanivaade.....	22
Joonis 11 Rhythm Control ekraanivaade.....	23
Joonis 12 Piano Tiles ekraanivaade.....	24
Joonis 13 Kas teil on kogemusi mõne interaktiivse muusika- või rütmimänguga?	27
Joonis 14 Milliste muusika- või rütmimängudega teil kogemusi on?	28
Joonis 15 Kas tunnete, et seda tüüpi mängud on teid mingil moel mõjutanud ka mängukeskkonna väliselt?	30
Joonis 16 Kuidas on seda tüüpi mängud teid mõjutanud?	30

Lisad

Lisa 1 – Küsitlus

<https://docs.google.com/forms/d/16v6oZRb4nqqZg13ZFo3NG5TXydPO9Nr2mwJhpTzYM5A/viewform>

Küsitlus interaktiivsete muusika- ja rütmimängude kohta

Minu nimi on Mario Haugas. Ma olen Tallinna Ülikooli Informaatika õpilane ning ma kirjutan empiirilist seminaritööd muusika- ja rütmimängude ning nende mõju kohta. Ma olen väga tänulik, kui vastaksite sellele lühikesele küsitlusele, et koguda informatsiooni.

Interaktiivsed muusika- ja rütmimängud on üsna populaarsed, kuid tihti peale vajavad kalleid välisseadeid, et mängida. Selle tõttu on võimalus, et paljud pole saanud seda kogeda. Antud küsitlus on selleks, et uurida välja, kui populaarne see žanr tegelikult on ning kas selle mängu žanri abil on võimalik inimesel arendada oma oskusi ka väljaspool mängimise keskkonda.

Sugu?

- Mees
- Naine

Kui vana te olete?

- 0-10
- 11-15
- 16-19
- 20-25
- 26-35
- 36-45
- 46-55
- 56-65
- 66-75
- 75 ja vanem

Kas teil on kogemusi mõne interaktiivse muusika- või rütmimänguga?

Jah

Ei

Erinevad mängud

Milliste muusika- või rütmimängudega teil kogemusi on?

Valida võib mitu erinevat, kui on kogemusi mõne muu interaktiivse muusika- või rütmimänguga, siis kirjutage oma vastus all olevasse lahtrisse.

Guitar Hero

Rock Band

Rocksmith

DJ Hero

Dance Dance Revolution

StepMania

Osu!

Audiosurf

Piano Tiles (mobiilimäng)

Other:

Kas tunnete, et seda tüüpi mängud on teid mingil moel mõjutanud ka mängukeskkonna väliselt?

Jah

Ei

Mängud ning nende mõjud inimesele

Kuidas on seda tüüpi mängud teid mõjutanud?

Valida võib mitu erinevat, kui tunnete, et seda tüüpi mängud on teid mingil muul moel mõjutanud, siis kirjutage oma vastus all olevasse lahtrisse.

- Suurendanud huvi muusikainstrumendi õppimisele
- Aitas kaasa muusikainstrumendi õppimisele
- Rütmitunnetus on arenenud
- Koordineatsioon on arenenud
- Reaktsioonivõime on arenenud
- Other: