



HÖGSKOLAN
DALARNA

Examensarbete

Magisternivå

Ljudmiljöer i form av emojis

En kvalitativ receptionsstudie om hur unga vuxna emojisätter olika ljudmiljöer

A qualitative reception study of how young adults emojiicate different audio environments

Författare: Matilda Krantz

Handledare: Christo Burman

Examinator: Daniel Fredriksson

Ämne/huvudområde: Audiovisuella studier

Kurskod: AU3001

Högskolepoäng: 22,5 hp

Examinationsdatum: 21-06-2021

Vid Högskolan Dalarna finns möjlighet att publicera examensarbetet i fulltext i DiVA. Publiceringen sker Open Access, vilket innebär att arbetet blir fritt tillgängligt att läsa och ladda ned på nätet. Därmed ökar spridningen och synligheten av examensarbetet.

Open Access är på väg att bli norm för att sprida vetenskaplig information på nätet. Högskolan Dalarna rekommenderar såväl forskare som studenter att publicera sina arbeten Open Access.

Jag/vi medger publicering i fulltext (öppet tillgänglig på nätet, Open Access):

Ja

Nej

Abstract:

Denna undersökning vill fylla kunskapsluckan om huruvida emoji och ljud kan komplettera varandra i vardagssituationer där användare av sociala medier inte kan höra det tillhörande ljudet till videon som spelas upp på deras smarttelefon. I denna uppsats undersöks hur unga vuxna emojisätter två olika ljudmiljöer för att ta reda på vilka emoji-mönster som kan identifieras samt vad i ljudet som väcker associationer till de emoji som deltagarna valt ut. I denna vidare studie om emoji kopplat till de auditiva egenskaperna deltar deltagarna i experimentet genom enskilda intervjuer där deras egna associationer och intryck är det centrala att analysera. De två ljudmiljöerna som tillhör experimentet gestaltar en skog och ett kök. I resultatet och slutsatsen diskuteras de konnotativa och denotativa valen som deltagarna gjort med sina emoji-sättningar samt hur de löste problemet med emoji-bristen genom att antingen välja kombinationer av emoji eller en enskild emoji för att kommunicera det som uppfattades från de två olika ljudmiljöerna. Med detta arbete har jag fått fram vilka emoji som deltagarna hade valt gemensamt för att beskriva ljudmiljöerna. En kvantitativ vidare studie rekommenderas för att se om deltagarna i detta experiments emoji-mönstren kan appliceras på målgruppen i en större massa.

Nyckelord: Emoji, ljudmiljö, emotioner, tonalitet, unga vuxna, socialsemiotik, konnotation, denotation, skog, kök.

Innehållsförteckning

1. INLEDNING	4
1.1 Bakgrund	4
1.2 Syfte och frågeställningar	7
1.3 Tidigare forskning	7
1.3.1 En emoji, flera emojis	7
1.3.2 Ljudmiljö	8
1.4 Teori	10
1.4.1 Socialemiotik	10
1.4.2 Semiotiska resurser	11
1.4.3 Metafunktioner	12
1.4.4 Interpersonella metafunktionen	12
1.4.5 Ideationella metafunktioner	13
1.4.6 Textuella metafunktionen	14
1.4.7 Konnotation och denotation	15
1.5 Metod & material	16
1.5.1 Receptionsstudier	16
1.5.2 Genomförandet	17
1.5.3 Intervjun som metod	18
1.5.4 Urval	20
1.5.5 Forskningsetiska principer	20
2.0 GESTALTNINGEN	22
2.1 Gestaltningen av Ljudmiljö 1	23
2.2 Gestaltningen av Ljudmiljö 2	24
2.3 Mixning och klippning av Ljudmiljö 1 och 2	24
3.0 RESULTAT	25
3.1 Emojisätta ljudmiljöer	26
3.2 Ljudmiljö 1	27
3.3 Ljudmiljö 2	32
4.0 ANALYS	36
5.0 SLUTDISKUSSION	41
5.1 Emojis med konnotativ koppling	41
5.2 Emojis med denotativ koppling	42
5.3 Emojis som deltagarna valde med fantasin	43
REFERENSLISTA	46
Bilagor	49
Bilaga 1 – Frågor till intervjuerna	49

1. Inledning

1.1 Bakgrund

På sociala medier är sannolikheten stor att ljudet inte spelas upp när en användare på dessa plattformar tittar på en video. Emojis finns redan naturligt i texterna på de inlägg som görs på sociala medier men hur ska en användare som på sociala medier tittar på en video helt ljudlöst kunna förstå specifika emotioner som exempelvis sarkasm när den verbala dialogen konverterats till text? Användaren skulle kunna starta ljuduppspelningen men så enkelt är det inte. I vissa situationer passar det inte att spela upp ljud och användare tenderar att vara väldigt bekväma av sig. De ljudlösa sociala medierna har till sin nackdel att de flesta som ser filmen kommer antagligen att se filmen utan ljud, vilket i sin tur tar bort viktiga element i filmens eller videons berättande.

Under min första tid i reklamfilmsvärlden stötte jag på diverse problem som fick lösas i stunden. Ett specifikt problem var hur tittaren ska ta åt sig budskapet, och i den bästa av världar stanna kvar för att se hela filmen när det inte är säkert att tittaren kommer att se filmen med ljud. Efter att ha stött på detta problem flera gånger valde jag att prova sätta in emoticons¹ för att göra det tydligare för tittaren att förstå när sarkastiska eller komiska saker sades. Det var inte säkert att tittaren skulle bli så pass intresserad att hen skulle se klart hela filmen men det var ändå värt ett försök. Efter att beställaren av filmen godkänt att emoticons fick stanna kvar i undertexterna blev jag nyfiken på om emojierna kan komplettera audio på sociala medier. Med ordet audio i denna uppsats åsyftas ljud som på något vis har gått igenom någon form av teknisk process. En teknisk process kan vara att ljudet har spelats in, mixats, spelats upp live med högtalare eller liknande.

Inom ramen för denna uppsats genomförs ett experiment där en försöksgrupp bestående av unga vuxna kommer att få emojisätta två olika ljudmiljöer i syfte av att få fram varför just dessa emojierna beskrivs som de bäst lämpade. Jag har valt att utföra experimentet på unga vuxna för att jag är mer intresserad av att se hur generationerna som växt upp med emojierna tolkar dessa färgglada ikoner, samt att

¹ Emoticons är "liggande smileys" som man kan göra med tecken på tangentbordet, exempelvis : -) och <3.

denna målgrupp har exponerats mer för emojierna och emoticons under sin livstid än äldre generationer.

Jag intresserar mig för om det går att koppla emojierna till specifika auditiva ljudegenskaper när jag skrev min kandidatuppsats *Emojierna som musik på sociala medier*.² Denna magisteruppsats är en vidare studie inom fenomenet emojierna kopplat till ljud där fokus ligger på om det går att identifiera vilka emojierna som har en eller flera auditiva egenskaper. I min förra uppsats var jag intresserad av om emojierna kan adderas på de ljudlösa sociala medierna för att tittarna ska kunna ta åt sig budskapet och stanna kvar för att se hela filmen om man byter ut film ljudet mot emojierna. Jag vill inom ramen för denna uppsats argumentera för att emojierna och audio har den gemensamma egenskapen att kunna förmedla emotioner, tonalitet och semiotiska/socialsemiotiska budskap i kommunikativa syften. En avgörande skillnad mellan emojierna och audio är dock att människor konsumerar dem på olika sätt, emojierna via synen och audio via hörseln. Auditiva intryck anses ha en större påverkan än visuella.³ Det går då att anta att emojierna aldrig kommer kunna nå samma nivå av beröring som audio då båda konsumeras av två olika sinnen, syn och hörsel. Den stora utmaningen är dock att konvertera ljudets egenskaper till visuella tecken, det vill säga emojierna. Mellan emojierna och ljud kommer ljud alltid att beröra oss mer än vad emojierna kan, men på de ljudlösa sociala medierna kanske emojierna kan vara lösningen på att få med den tonalitet som ljudet i normala fall skulle ha förmedlat till tittaren men som inte alla väljer att spela upp när de tittar på videor. Den kunskapsluckan vill jag fylla med denna uppsats är att ta reda på huruvida emojierna kan komplettera ljudets tonalitet där ljudet oftast inte spelas upp, exempelvis på de sociala medierna. När jag sökt efter studier inom emojierna och ljud har jag inte hittat något som handlar om dessa två fenomen tillsammans, däremot finns en hel del forskning om ljud och emojierna var för sig.

Emojierna kan kallas för digitala piktogram eller ideogram. Ett piktogram är ett skrivtecken eller en symbol som representerar ett specifikt objekt eller begrepp

² Matilda Krantz, 2020, *Emojierna som musik på sociala medier*, [kandidatuppsats, Högskolan Dalarna], Databas. <https://du.diva-portal.org/smash/record.jsf?dswid=6469&pid=diva2%3A1506095&c=1&searchType=SIMPLE&language=sv&query=matilda+krantz&af=%5B%5D&aq=%5B%5B%5D%5D&aq2=%5B%5B%5D%5D&aqe=%5B%5D&noOfRows=50&sortOrder=relevance+sort+desc&sortOrder2=title+sort+asc&onlyFullText=false&sf=all> (Hämtad 18-07-2021).

³ Klas Dykhoff, 2002, *Ljudbild eller synvilla? en bok om film ljud och ljud design*, Malmö: Liber, s. 64.

genom en slags illustration som kan förstås av människor från vilken kultur som helst.⁴ Ett ideogram är liknande fast det krävs en viss förförståelse för att förstå skrivtecknet eller en symbol till fullo.⁵

Sett till sin uppbyggnad är emoji koder som är *encoded* i en slags *Unicode* eller universalkod där standarden är att visa emojierna i ett textformat inom olika datorer. Ett exempel på universalkod hos en av det mest kända emojierna *face of tears with joy* är U+1F602 som mjukvaror på datorer och telefoner översätter till en bildkaraktär (😄).⁶ Däremot kommer emoji *face of tears with joy* se något annorlunda ut på olika sociala plattformar då det har att göra med att de använder sig av olika operativsystem samtidigt som dessa operativsystem jobbar med en given unicode-beskrivning.⁷ Mjukvaror som WhatsApp, Facebook, Apple, Google, och Microsoft använder sig av olika emoji-tangentbord.

Emoji-användare är om något starkt strukturerade av både språkliga och sociala sammanhang men även av kulturella och personliga konventioner.⁸ Nuförtiden används emoji inte primärt för olika kategorier av digital kommunikation utan även inom tryckt kommunikation som sociala debatter, konst och till och med inom litteratur.⁹

Emoji kan både förkroppsliga och representera olika slags emotionella spänningar som påverkar oss men de kan även beskriva olika djur, mat, sporter, klädesplagg, transportmedel, väder med mera.¹⁰ Dessutom kan de fungera som viktiga markeringar inom interpersonella relationer och sociala kontexter genom att markera de emotioner som anses vara viktiga för stunden i textbaserade konversationer.¹¹

⁴ Nationalencyklopedin, Piktogram, <https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/piktogram>, hämtad 09-05-2021.

⁵ Nationalencyklopedin, Ideogram, <https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/ideogram>, hämtad 09-05-2021.

⁶ Giannoulis, Elena and R.A. Wilde, Lucas. 2020, *Emoticons, kanemoji and emoji the transformation of communication in the digital age*, Routledge, New York, s. 2.

⁷ Ibid.

⁸ Giannoulis and R.A. Wilde, 2020, *Emoticons, kanemoji and emoji the transformation of communication in the digital age*, s. 4.

⁹ Ibid.

¹⁰ Giannoulis and R.A. Wilde, 2020, *Emoticons, kanemoji and emoji the transformation of communication in the digital age*, s. 5.

¹¹ Giannoulis and R.A. Wilde, 2020, *Emoticons, kanemoji and emoji the transformation of communication in the digital age*, s. 4.

1.2 Syfte och frågeställningar

Denna uppsats vill bidra till att fylla kunskapsluckan om hur emoji kan informera tittare om viktiga tonaliteter och emotioner när ljuduppspelning inte är möjlig. Syftet är att ta reda på vilka emoji som skulle väljas ut till specifika ljudmiljöer och varför dessa emoji beskriver den specifika ljudmiljön.

De frågeställningar som denna uppsats utgår ifrån är:

- Hur kan olika ljudmiljöer emojisättas?
- Vilka emoji-mönster kan identifieras inom de enskilda ljudmiljöerna?
- Vad i ljudet väcker associationer till de emoji som deltagarna tolkar på ett gemensamt sätt?

1.3 Tidigare forskning

1.3.1 En emoji, flera emoji

Emoji hjälper oss att addera specifik ton till skrivna texter för att förtydliga och antyda exempelvis ironi eller andra underliggande meningar eller emotioner.¹²

Men emoji har börjat användas inom andra områden än i vardagliga textbaserade konversationer. Reklamvärlden är ett av de andra områdena som fått ett större intresse för emoji som ett kommunikativt verktyg.¹³

Det har kommit fler och fler emoji och i den senaste uppdateringen och i november 2020 finns det 3292 emoji registrerade hos Emojipedia som kan användas på Apple-produkter.¹⁴ Emoji kan representera olika känslor visuellt, menar Hamza Alshenqeeti.¹⁵

¹² Giannoulis and R.A. Wilde, 2020, *Emoticons, kanemoji and emoji the transformation of communication in the digital age*, s. 6.

¹³ Ibid.

¹⁴ Emojipedia, Apple, 2020, <https://emojipedia.org/apple/> (Hämtad 08-03-21).

¹⁵ Hamza Alshenqeeti, 2016, *Are Emojis Creating a New or Old Visual Language for New Generations? A Socio-Semiotic Study*, Advances In Language And Literary Studies, Saudi Arabia: Taibah University, s. 56.

Emojier är hårt strukturerade av lingvistiska och sociala kontexter, och även av kulturella och personliga konventioner.¹⁶ Emojier kan bidra till en mer socialt effektiv konversation med färre feltolkningar då det tydligare kan förmedlas specifika känslor i samband med det som skrivs i textsammanhang eftersom det inte går att tolka varken kroppsspråk, tonläge eller gestikuleringar i exempelvis ett sms eller mejl. Ett textmeddelande utan emojier kan upplevas som svårare att tolka på ett socialt plan på samma sätt som när en eller flera personer i en konversation pratar ansikte mot ansikte med varandra eller bara med rösten eftersom då går det att läsa av tonaliteten hos den andra personen för att förstå vad denne menar. Alshenqeeti förklarar att människor alltid har haft ett behov av att kunna kommunicera sina känslor till andra, "either as a protection or sharing device and throughout history have used pictures or symbol to achieve this and create visual connections with one another".¹⁷

De känslor som förmedlas i sociala textsammanhang hjälper mottagaren av textmeddelande att förstå kontexten bakom texten. Exempelvis i texten *Var är du någonstans?! jämfört med Var är du någonstans?! 😂* kan alternativet utan emojier upplevas mer stressad eller aggressiv medan texten med emojin är mer avspänd. Arga, ledsna, osäkra eller exalterade känslor kan ibland vara viktiga känslor att förmedla i textbaserade konversationer och då kan emojier vara ett bra verktyg för att förmedla dessa emotioner lite tydligare än skiljetecken. Emojier och emoticons spelar en viktig roll i vardaglig digital kommunikation via smartphones, surfplattor eller notebooks.¹⁸

1.3.2 Ljudmiljö

I filmberättande har ljudet alltid varit en viktig komponent för att skapa inlevelse och förståelse för den känslomässiga laddningen i berättelsen.¹⁹ Men det är inte bara i filmberättande som ljudet bidrar med tonalitet och emotioner. I datorspel, tv-spel, poddar, ljudböcker, rollspel, sagoberättelser och många fler aktiviteter som

¹⁶ Giannoulis and R.A. Wilde, 2020, *Emoticons, kanemoji and emoji the transformation of communication in the digital age*, s. 4.

¹⁷ Hamaza Alshenqeeti, 2016, *Are Emojis Creating a New or Old Visual Language for New Generations? A Socio-Semiotic Study*, s. 58.

¹⁸ Giannoulis and R.A. Wilde, 2020, *Emoticons, kanemoji and emoji the transformation of communication in the digital age*, s. 1.

¹⁹ Peter Larsen, 2007, *Film music*, Reaktion, London: Reaktion, s. 13.

människor konsumerar kan audio bidra med tonalitet för att påverka människors emotioner för att kunna ta ställning till hur de ska föra sig i en specifik ljudmiljö.

Som ordet ljudmiljö lyder är det ett eller flera ljud som beskriver en specifik miljö. Det kan vara en fysisk miljö som exempelvis en skog, ett gourmetkök eller ett soldäck på en kryssning. Men en ljudmiljö kan även beskriva en social miljö där tonalitet, emotioner och relationer står i centrum, exempelvis en fysisk miljö som en skog kan vara kuslig eller romantisk beroende på den sociala miljön. Musik (diegetisk eller icke diegetisk) kan användas för att förstärka den sociala miljön auditivt medan färgkorrigering förstärker den visuella exempelvis. I denna uppsats är de fysiska och sociala miljöerna lika viktiga att undersöka med hjälp av emoji.

Ljudet har en rad olika funktioner där några av dem är att skapa eller bryta kontinuitet, beskriva platser och ljudmiljöer, leda åskådarens uppmärksamhet samt att betona eller skapa tempo och rytm i ens berättande.²⁰ Filmmusik kan exempelvis bidra med emotioner som påverkar hur de upplevs i filmberättande.²¹ Åskådaren får känslainformation i form av cues eller ljudbaserade markörer för hur tittaren förväntas tolka det som går att beskåda på skärmen, som i sin tur hjälper diverse filmskapare att övertyga tittaren om budskapet som filmen förmedlar. Filmmusik gör det även meningsfullt för åskådaren att fortsätta titta genom att den påverkar oss så pass starkt att tittare kan njuta av otäckheter på bildskärmen som har ett noga utvalt musikstycke kopplat till sig.²² En stor fördel med musik i film är att den har brukats över lång tid och därmed blivit ett slags universellt språk.²³ Däremot nämner Klas Dykhoff i sin bok *Ljudbild eller synvilla? – En bok om film ljud och ljud design* att en stor del av sådant som vi tror oss ha sett har vi egentligen hört då hörseln hela tiden hjälper synen genom att fylla i olika detaljer.²⁴

”Man kanske kan säga att synen vädjar till intellektet medan hörseln vädjar till känslorna.”²⁵ Med detta citat är Dykhoff inne på att det finns ett enkelt experiment

²⁰ Dykhoff, 2002, *Ljudbild eller synvilla? en bok om film ljud och ljud design*, s. 34.

²¹ Kathryn Marie Kalinak, 2010, *Film music: a very short introduction*, Oxford : Oxford Univ. Press., s. 1.

²² Kalinak, 2010, *Film music: a very short introduction*, s. 6.

²³ Kalinak, 2010, *Film music: a very short introduction*, s. 10.

²⁴ Dykhoff, 2002, *Ljudbild eller synvilla? en bok om film ljud och ljud design*, s. 44.

²⁵ Dykhoff, 2002, *Ljudbild eller synvilla? en bok om film ljud och ljud design*, s. 60.

som går ut på att titta på en skräckfilm där den spänningsfyllda musiken och de hårda ljudeffekterna bytts ut mot något mer komisk musikslinga och ljudeffekter. Med största sannolikhet upplevs skräckfilmen inte lika skrämmande, utan mer komisk kanske. I ett sådant enkelt experiment tåls det att notera ljudet påverkar människors emotioner och emotionella ställningstaganden.

Dykhoff tar även upp att bilder har mer information men en mindre associationsyta till skillnad från ljud som har mindre information men en större associationsyta.²⁶ För att återkoppla till emotioner i audio, mer specifikt ljudmiljöer, går det alltså säga att ljudmiljöerna en större associationsyta än vad emojierna har. Emojierna är däremot mer informerande än vad ljudmiljöerna är. Men lyssnaren får inte ut lika mycket information ifrån en ensam ljudmiljö som en bild kan ge en tittaren. Kanske kan en emojisatt ljudmiljö vara första steget till att börja se mönster mellan associationsytan och informationsytan inom ljud och bild.

1.4 Teori

1.4.1 Socialsemiotik

Semiotik inom socialsemiotiken syftar till läran om betydelser där dessa betydelser alltid är funktionella.²⁷ Semiotiken kan sammanfattas som läran om tecken och dess innebörd. Denna lära har sitt ursprung i studiet av språk där de tecken som studeras ingår i en vidare teckenuppsättning som kallas för koder. Exempelvis kan alla trafikskyltar ses som enheter i ett kodsystém.²⁸ Detta leder mina tankar vidare till att också emojierna ingår i ett specifikt kodsystém där alla enskilda emojierna kan ses som enheter som ingår i kodsystémet. Emojierna börjar bli ett eget språk i sig själv vilket går att tyda med hjälp av socialsemiotiken för att tyda vad vissa människor ser som meningsskapande. Inom socialsemiotiken finns två centrala nyckelbegrepp som är semiotiska resurser och metafunktioner. I denna uppsats är alla emojierna semiotiska resurser i textbaserade konversationer, då de skulle kunna ses som byggstenar i en användares meningsskapande.

²⁶ Dykhoff, 2002, *Ljudbild eller synvilla? en bok om filmljud och ljuddesign*, s. 63.

²⁷ Anders Björkvall, 2009, *Den visuella texten – multimodal analys i praktiken*, Stockholm: Hallgren och Fallgren Studieförlag, s. 12.

²⁸ Winfried Nöth, 1990, *Handbook of semiotics*, Bloomington: Indiana University Press., s. 210.

1.4.2 Semiotiska resurser

I denna uppsats har jag valt att se på semiotiska resurser som en form av betydelseskapande byggstenar som innehåller olika artefakter av betydelsepotential som Anders Björkqvall skriver om.²⁹ Dessa byggstenar har olika ”potential” som på engelska är Semiotic potential som i sin tur för Theo Van Leeuwen är synonymt med *affordance*.³⁰ Han går vidare in på följande:

Studying the semiotic potential of a given semiotic resource is studying how that resource has been, is, and can be used for purposes of communication, it is drawing up an inventory of past and present and maybe also future resources and their uses.³¹

Ovanstående citat tar upp dessa semiotiska resurser till byggstenar vars affordance har för olika tolkningsområden och hur långt dessa sträcker sig. Van Leeuwen nämner att olika gångstilar kan ses som en semiotisk resurs på så sätt att det går exempelvis jämföra hur en militär går till skillnad från en som jobbar inom modeindustrin.³² Gångstilen kan alltså ses som en semiotisk resurs som i sin tur är en betydelseskapande byggsten hos karaktären som den som går vill förmedla till beskådaren som tittar. Gångstilen är en affordance som skapar betydelse för både den som går och den som beskådar den gående. Detta gör dock inte ordet affordance synonymt med betydelseskapande eller meningspotential, då meningspotential motsvarar möjligheten att betyda olika saker. I denna uppsats kommer termen affordance vara synonymt med de semiotiska resurser som kan innehålla olika affordances beroende på vem mottagaren är.

Exempelvis går det att analysera emojin *Unicorn* (🦄) på så sätt att den lila färgen på manen, mulen, roten av hornet och insidan av öronen är en semiotisk resurs då den färgen kommunicerar att det är ett fantasidjur då den lila färgen ses som onaturlig hos hästar överlag. Hornet på enhörningen kan även ses som en affordance då hästar i verkligheten inte har en sådan kroppsdel naturligt, hornet kommunicerar alltså något onaturligt med denna hästavbildning.

²⁹ Björkqvall, 2009, *Den visuella texten – multimodal analys i praktiken*, s. 14.

³⁰ Theo Van Leeuwen, 2005, *Introducing social semiotics*, London, Routledge, s. 4.

³¹ Van Leeuwen, 2005, *Introducing social semiotics*, s. 5

³² Van Leeuwen, 2005, *Introducing social semiotics*, s. 4.

1.4.3 Metafunktioner

Till skillnad från semiotiska resurser har metafunktionerna tre olika betydelskategorier som går att dela in i huvudgrupperna ideationella, interpersonella, och textuella metafunktioner.³³ Dessa metafunktioner kan vara betydelskapande för mottagaren som ska ta in de intryck som fördelas via multimodala medier.³⁴ Björkvall nämner även att det finns en norm för hur betydelser kan skapas via det visuella.³⁵ Dessa normer kan se annorlunda ut beroende på vilken kultur man befinner sig i.³⁶ Den svenska kulturen kommer att vara den primära kulturen som denna uppsats kommer att utgå ifrån.

1.4.4 Interpersonella metafunktionen

Den interpersonella metafunktionen handlar främst om interaktion mellan avbildade människor och de som tittar på bilderna.³⁷ Det skulle kunna sägas att bilder kan vara givande eller krävande i interaktionen mellan sändare, bilden, och mottagaren, beskådaren.³⁸ Är bilden givande erbjuder den något till mottagaren men är den krävande ger den ifrån sig en uppmaning till mottagaren. Vare sig en bild är givande eller krävande vill den oftast förmedla information eller varor och tjänster.³⁹ Ett exempel på en krävande bild som uppmanar mottagaren till att ta del av information skulle kunna vara en bild på en känd politiker som står rak i ryggen, blicken fäst rakt mot tittaren och som kanske sträcker ut sin hand mot denne samt att bilden är beskuren i ett halvporträtt, alltså från naveln och uppåt. Redan här har beskådaren fått kravet av att möta den avbildade politikern med blicken, den utsträckta handen som ser inbjudande ut ger oss tittare möjligheten att läsa av kroppsspråket på den avbildade personen för att läsa av dennes emotioner.⁴⁰ Inom den interpersonella metafunktionen finns alltså de semiotiska resurserna blickar, kroppsspråk, situation, skärpa och distans men själva metafunktionen är det sociala som bildas med hjälp av dessa resurser. Med

³³ Björkvall, 2009, *Den visuella texten – multimodal analys i praktiken*, s. 11.

³⁴ Björkvall, 2009, *Den visuella texten– multimodal analys i praktiken*, s. 19.

³⁵ Björkvall, 2009, *Den visuella texten– multimodal analys i praktiken*, s. 22.

³⁶ Ibid.

³⁷ Björkvall, 2009, *Den visuella texten– multimodal analys i praktiken*, s. 21.

³⁸ Björkvall, 2009, *Den visuella texten– multimodal analys i praktiken*, s. 33.

³⁹ Ibid.

⁴⁰ Björkvall, 2009, *Den visuella texten– multimodal analys i praktiken*, s. 31.

vetskapen om hur dessa olika metafunktioner fungerar går det att se på emojierna kopplat till de två olika ljudmiljöerna från tre olika perspektiv är min avsikt med dem.

1.4.5 Ideationella metafunktioner

Den ideationella metafunktionen handlar mer om versioner av omvärlden där olika processer spelar en viktig roll i det hela.⁴¹ Björkvall skriver följande:

Processer utgör navet i den ideationella metafunktionen och har att göra med hur *deltagare* knyts till mer eller mindre dynamiska skeenden, eller statiska tillstånd. Det är runt processerna som allt i de ideationella representationerna av värden kretsar, t.ex. när det gäller vem som gör vad mot vem, vem som tänker på vad, hur någonting är eller vad någonting har. Vem, vad eller någonting är deltagarroller som knyts till processerna.⁴²

Det finns olika processer som hittas i språket, i narrativ eller via konceptuella fenomen. I de *språkliga processerna* syftar till materiella, mentala, relationella och verbala processtyper.⁴³ Exempelvis är en karta en version av omvärlden som har dessa fyra olika språkliga processer för att interagera med oss kartläsare så förstås det vad den här kartan vill förmedla genom att visa omvärlden ur ett annat perspektiv.⁴⁴

I de *narrativa processerna* syftar den till processtyperna aktionsprocess, händelse, reaktionsprocess, mental process och verbal process.⁴⁵ Mental process och verbal process inom det narrativa liknar de språkliga processtyperna. Björkvall förklarar de narrativa processerna på följande vis:

Gemensamt för de narrativa processerna är alltså att de har att göra med förändring av olika slag. Dessa processer uttrycks framför allt av *vektorer*, linjer som pekar i en viss riktning, kanske mot en annan deltagare i processen. Vektorerna kan bestå av t.ex. en pil, en kroppsdel eller en mänsklig blick.⁴⁶

⁴¹ Björkvall, 2009, *Den visuella texten– multimodal analys i praktiken*, s. 60.

⁴² Björkvall, 2009, *Den visuella texten– multimodal analys i praktiken*, s. 61.

⁴³ Björkvall, 2009, *Den visuella texten– multimodal analys i praktiken*, s. 60.

⁴⁴ Ibid.

⁴⁵ Björkvall, 2009, *Den visuella texten– multimodal analys i praktiken*, s. 63.

⁴⁶ Ibid.

De olika processtyperna är alltså specifika kategorier som innehåller olika semiotiska resurser för att lättare ska kunna bryta ner beståndsdelarna i en multimodal gestaltning. Till skillnad från de *konceptuella processerna* syftar de inte till vektorer som de narrativa processerna gör utan de konceptuella processerna håller sig mer till olika former av statiska tillstånd.⁴⁷ Inom de konceptuella processtyperna finns *analytisk process*, *symbolisk process* och *klassificerande process*.⁴⁸ Den analytiska processen kan sammanfattas som helheten av en gestaltning, exempelvis en karta. Kartan som helhet kan ses som en analytisk processtyp inom de konceptuella processerna.⁴⁹ Den symboliska processtypen är däremot deltagare som representeras genom sitt *symboliska attribut*, det vill säga föremål som är avbildade i närheten av deltagaren.⁵⁰ Även här fungerar kartexemplet också, en karta som tydligt visar var alla toaletter på en färja genom att ha WC-skyltar som ska symbolisera var dessa toaletter finns i relation till omvärlden. Sist men inte minst har finns den klassificerande processtypen som kretsar kring hur saker och människor presenteras i förhållande till varandra.⁵¹ Det kan exempelvis vara en jämförelse mellan två olika yrken och hur mycket som tjänas i jämförelse med olika utbildningsgrader. Detta är relevant för uppsatsen på så sätt att det möjligen går att sätta in några av deltagarnas emoji'er inom någon aspekt av den ideationella metafunktionen i uppsatsens analys.

1.4.6 Textuella metafunktionen

Den textuella metafunktionen handlar i grunden om att knyta ihop språkets beståndsdelar till en fungerande helhet.⁵² Ett meddelande som ska fungera som text måste knytas ihop på ett sätt så att helheten uppfattas som meningsfull av mottagaren.⁵³ Exempelvis kan den krävande bilden på en känd politiker i exemplet för de interpersonella metafunktionerna skulle en text som kräver ett ställningstagande av tittaren knytas ihop bättre med bilden för att uppfattas som mer meningsfullt och som en multimodal gestaltning som är klar i sitt språk. Men

⁴⁷ Björkqvall, 2009, *Den visuella texten – multimodal analys i praktiken*, s. 71.

⁴⁸ Björkqvall, 2009, *Den visuella texten – multimodal analys i praktiken*, s. 71-72.

⁴⁹ Björkqvall, 2009, *Den visuella texten – multimodal analys i praktiken*, s. 72.

⁵⁰ Ibid.

⁵¹ Ibid.

⁵² Björkqvall, 2009, *Den visuella texten – multimodal analys i praktiken*, s. 20.

⁵³ Björkqvall, 2009, *Den visuella texten – multimodal analys i praktiken*, s. 12.

även kontraster kan vara meningsskapande och knyts ihop på ett fungerande sätt. Just den textuella metafunktionen kan komma att vara användbar då den i grunden kretsar kring språkets beståndsdelar i sin helhet. Emojierna som deltagarna i mitt experiment väljer ut är valda i syfte av att kommunicera det som deltagarna uppfattar från de två olika ljudmiljöerna. Emojierna ska alltså kommunicera och komplettera ljudets begränsade informationsyta och fånga in deltagarnas associationer kring de båda ljudmiljöerna.

1.4.7 Konnotation och denotation

Emojierna är en form av stämningssättare för olika textmeddelanden där dessa färgglada avbildningar ska visualisera olika emotioner. Betydelsen av emojierna bestäms oftast i relation till kontexten vilket ger fler emojierna flera olika betydelser. Dessa textmeddelanden kan innehålla multimodala fenomen som exempelvis bild, text, eventuellt video med eller utan ljud eller bara ljudlagda stillbilder men kan anses vara multimodala när det finns emojierna med. Ett användbart verktyg/perspektiv för att kunna läsa av emojierna är konnotation och denotation där framför allt begreppet konnotation är användbart då vi läser av eller använder oss av emojierna med våra associationer. Denotation används för en saklig beskrivning av vad emojierna föreställer och utgör kortfattat en grundbetydelse, eller som en referens för ett uttryck som rent sakligt kan kopplas till.⁵⁴ Exempelvis rävmiljö (🦊) kan ses på ett denotativt plan som en ikon som ser ut som en rödrävs ansikte med en orangeröd ton, svarta tappar på öronen, en vit haka och svarta ögon och en svart nos som tittar mot oss.

Konnotation däremot är de associationer som i västerländsk kultur kan tolka in i relation till objektet i fråga.⁵⁵ Om vi tar ovanstående rävmiljö kanske människor i västerländsk kultur kan associera en rävmiljö med att vara nyfiken, listig, lurig, smidig eller bara skapa associationer till skog och vildmark i ens meddelande. När emojierna läses av denotativt så läses de av på ett sakligt och konkret vis i den mån det går. Färgblinda människor kan diskutera med icke färgblinda om vilken färg som emojierna har men utöver dem är alla nog relativt ense om hur emojierna läses av rent

⁵⁴ Van Leeuwen, 2005, *Introducing social semiotics*, s. 37.

⁵⁵ Ibid.

denotativt. Eventuella problem kan däremot dyka upp när det läses av dem på ett konnotativt vis eftersom alla inte får samma associationer av emojierna. Andra viktiga aspekter att ta hänsyn till är kontexter, kultur, relationer, formalitet, plattform/visningsfönster och personliga aspekter som ålder, genus, kunskaper om emojierna och personlighet. Vissa emojierna blir nuförtiden förstådda på samma sätt som i västerländska kulturer eller transkulturellt, medan andra som inte har en grundläggande kunskap inom kulturen i fråga kan uppfatta svårigheter att förstå den fulla kontexten.⁵⁶

Givetvis spelar sammanhanget en ledande roll i hur emojierna används när de väl används i olika textsammanhang. Exempel av kontexter är bland annat kulturella kontexter, uttrycksformer (som skrift, video mm), sociala situationer och relationer som hör till den givna kontexten. Ett exempel på kulturella kontexter bland emojierna kan vara att skandinavier kan förknippa rävar med nyfikenhet (🦊) eller att i kulturer från Himalaya och Tibet anses gröna drakar vara nobla varelser med heroiska egenskaper samt symboler för styrka och framgång (🐉, 🏯).⁵⁷

1.5 Metod & material

1.5.1 Receptionsstudier

Receptionsstudier handlar bland annat om hur media påverkar mottagarnas uppfattning kring förändringar inom teknik och/eller nya trender och omständigheter, och hur dessa eventuella trender har uppkommit, eller vad respondenterna har för bakgrund med mera.⁵⁸ Det har tidigare visat sig att receptionsstudier är ett effektivt metodval när undersökningar främst ska fokusera på individen och dennes upplevelse, vilket gör detta metodval relevant när upplevelsen av emojiernas funktion undersöks. Receptionsstudier handlar dock inte om att ta reda på hur media påverkar folk i allmänhet, menar Janet Staiger, eftersom en receptionsstudie endast anses förhålla sig till hur den enskilda individen eller de utvalda deltagarna reagerar på mediet i sig, vilket passar bra i

⁵⁶ Giannoulis and R.A. Wilde, 2020, *Emoticons, kanemoji and emoji the transformation of communication in the digital age*, s. 4.

⁵⁷ Sri Ranjan, Dharmakeerthi, *The chinese dragon concept as a spiritual force of the masses*, Sabaragamuwa University Journal, DOI: 10.4038/suslj.v9i1.3735. s. 69.

⁵⁸ Janet Staiger, 2005, *Media Reception Studies*, New York: New York University Press., s. 2.

denna undersökning då jag är intresserad av individen och dennes upplevelse. Med denna metodteoretiska grund vill denna uppsats studera vilka emojierna som deltagarna i undersökningen väljer för att förklara två ljudmiljöer och varför de valde som de gjorde. I denna uppsats är det viktigt att alla deltagare i undersökningen vågar vara ärliga om sina innersta tankar, reaktioner och känslor kring emojierna i ljudmiljöerna eftersom dessa reaktioner utgör uppsatsens kärna och empiriska sanning då deltagarnas upplevelse av experimentet är av största intresse att analysera. Däremot kan receptionsteori vara ett bra perspektiv att utgå ifrån eftersom den handlar om att undersöka förhållandet mellan konsument och meningsskapande innehåll i mediebaserad kommunikation.⁵⁹

1.5.2 Genomförandet

I denna uppsats är de två ljudmiljöerna det centrala i intervjuernas datainsamlande då dessa två är grunden till deltagarnas presterande i undersökningen.

Datainsamlingen har skett via individuella intervjuer som följer en specifik ordningsföljd, en så kallad semistruktur.⁶⁰ Deltagarna för min studie är unga vuxna i åldrarna 18 till 30 där fyra kvinnor och fyra män har intervjuats efter att de lyssnat på de två ljudmiljöerna och valt ut de emojierna som de tycker beskriver miljöerna som de lyssnar på i turordning. Intervjuerna blev mellan 15 till 20 minuter långa med bakgrundsfrågorna och huvudfrågan, varför valde du som du gjort.⁶¹

Fördelen med att undersöka unga vuxna är att emojierna har alltid funnits under deras livstid, eventuellt att de har växt upp med dem vilket i sin tur kan bidra till att deltagarna kan ha en djupare förståelse kring emojierna i sociala textsammanhang vare sig det äger rum i ett kommentarsfält på sociala medier eller i en mejlkonversation. Efter att alla intervjuer har spelats in har jag transkriberat allt för att kunna använda deltagarnas citat i resultat/analysavsnittet i denna uppsats.

⁵⁹ Tomas Axelson, 2007, *Film och mening: en receptionsstudie om spelfilm*, filmpubli. Diss., Uppsala universitet, s. 25.

⁶⁰ Se bilaga 1.

⁶¹ Se bilaga 1.

1.5.3 Intervjun som metod

Intervjuerna syftar till att samla in kvalitativa data om de utvalda deltagarnas känslor, tankar och upplevelser.⁶² Intervjuerna var semistrukturerade för att därigenom möjliggöra både förberedda frågor och en öppenhet för följdfrågor beroende på respondenternas svar.⁶³ Intervjuerna skedde både som fysiska möten men även via Zoom då vissa av deltagarna inte hade möjlighet att närvara fysiskt på grund av covid-19s pandemi restriktioner om att begränsa sina fysiska umgängeskretsar till de absolut närmaste relationerna.

Undersökningen inleddes med några bakgrundsfrågor som kartlägger deltagarnas ålder, kön, yrke och emojibruk.⁶⁴ När bakgrundsfrågorna blev besvarade fick deltagarna lyssna på Ljudmiljö 1 hur många gånger de ville och emojisätta medan de lyssnar. Fördelarna med detta är att deltagarna är mer fria och behöver inte ta in samma information de fått av ljudmiljöerna tidigare. Nackdelarna kan dock bli att de missar information som det kunde ha upptäckts om de fått lyssna en till gång. När det är färdigt lyssnat kommer jag och personen i fråga att diskutera varför hen valt som hen gjort. Samma process kommer att upprepas inför Ljudmiljö 2. När deltagaren redogjort för sitt emojibruk för att beskriva de två ljudmiljöer avslutas intervjun med en fråga om deltagaren har någonting de vill tillägga i form av reflektioner eller övriga tankar.

Genom att följa den röda tråden från de semistrukturerade intervjuerna ges även tillfälle att ställa följdfrågor för att kunna generera mer analysdata vilket i sin tur gör varje intervju unik beroende på hur deltagarna motiverar deras emoji-val som sedan kan leda till följdfrågor.⁶⁵ En viktig punkt att ta upp när ens intervju kretsar kring känslor, tankar och upplevelser är att intervjuaren tänker på att deltagarna måste uppleva henne som vänlig, förstående och intresserad av vad just deltagaren har att berätta inom det givna ämnet istället för att vara alltför fokuserad på att intervjustrukturen följer alla punkter på ett formellt vis.⁶⁶

⁶² Göran Ahrne & Peter Svensson, 2015, *Handbok i kvalitativa metoder*, 2 uppl, Stockholm: Liber, s. 10.

⁶³ Se bilaga 1 för frågorna till intervjuerna.

⁶⁴ Se bila 1.

⁶⁵ Ahrne & Svensson, 2015, *Handbok i kvalitativa metoder*, s. 60.

⁶⁶ Ibid.

De enskilda intervjuerna har ägt rum i en stressfri miljö som är fri från diverse störande moment som exempelvis andra människor, bullrig trafik eller mobiltelefoner som har notifikationsfunktionen igång. Detta för att deltagarna ska kunna bibehålla sin fokus på intervjun samt öka chansen för att få så ärliga svar som möjligt.

I dagsläget har den pågående pandemin försvårat möjligheterna till att hålla intervjuer, vare sig de är enskilda eller i grupp, som inte är nätbaserade. Jag tror att nätbaserade intervjuer skulle påverka deltagarnas svar mer åt ett negativt håll då risken för tekniska komplikationer inte går att förutse. Därför har jag valt att intervjua människor som jag känner sedan innan både online via Zoom men även att vi träffas i verkligheten för att genomföra experimentet. Jag har valt att hålla intervjuerna individuella så gott det går delvis för att minska risken för att bli smittad av covid-19 mellan mig och dem jag träffar men jag har även valt att hålla intervjuerna individuella för att gruppintervjuer kan resultera i att någon eller några i gruppen tar upp mycket plats i diskussionerna utan att inkludera andra gruppdeltagare, samt kan vissa av deltagarnas första intryck förändras när de hört hur någon annan deltagare berättat om sina upplevelser kring gestaltningen vilket kan resultera i att deltagaren ifråga berättar om ett andra intryck istället för sitt första intryck. Därför är enskilda intervjuer den metod som är att föredra i denna forskning då jag vill ge deltagarna tillräckligt mycket utrymme för att få uttrycka sig fritt utan någon större påfrestning under intervjun. Dock bör det tas i beaktning att detta är en metod som är tidskrävande då alla intervjuer sker under olika tillfällen vilket har fått mig att ta beslutet att endast intervjua åtta personer då detta projekt är tidsbegränsat. Eftersom jag haft tiden emot mig under detta projekt kommer jag utgå från ett så kallat bekvämlighetsurval för att hinna med allt som ska göras för att färdigställa denna uppsats.⁶⁷ Jag har medvetet valt ut deltagare där könsfördelningen blev så jämn som möjligt och att det finns en variation i yrkesgrupperna, detta för att kunna få mer varierande svar från deltagarna. Som tidigare nämnt så kommer intervjuerna i första hand att ske i ett fysiskt möte men eftersom vi människor ska vara extra försiktiga under pandemin.

⁶⁷ Martyn Denscombe, 2010, *The good research guide: for small-scale social research projects*, 4 uppl, Maidenhead: Open University Press., s. 37-38.

1.5.4 Urval

För att välja ut deltagarna till experimentet har jag utgått från ett bekvämlighetsurval för att få de positiva följderna att deltagarna känner sig friare och bekväma med intervjusituationen.⁶⁸ Ett bekvämlighetsurval går ut på att forskaren frågar personer i sin närhet som ingår i målgruppen och som anses utgöra ett representativt urval. Nackdelen med ett bekvämlighetsurval är att de kan bli en begränsad variation bland deltagarna i experimentet som i sin tur kan påverka resultatet. Däremot är det viktigare för mig att deltagarna vågar vara helt ärliga med sina svar istället för att jag råkar välja ut personer som inte vågar vara ärlig med sina svar. Deltagarna är bekanta med hur de använder emojis då de på ett eller annat vis vuxit upp med att använda emojis på olika chatt-plattformar men har ingen specifik kunskap om mediabranschen. Deltagarna har en grundförståelse för hur de kan göra sig förstådd med emojis i olika sociala textsammanhang, vilket kommer gynna denna intervju. I denna uppsats kommer alla deltagare att benämnas med alias P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7 och P8, där bokstaven P står för person och avslutas med en siffra för att kunna skilja dem åt.

1.5.5 Forskningsetiska principer

Innan varje enskild intervju har jag informerat om Vetenskapsrådets forskningsetiska principer som innehåller några huvudprinciper som är sekretessprincipen, anonymitetsprincipen och den konfidentialitet som finns inom forskning. Sekretessprincipen innebär att deltagaren i undersökningen inte kan identifieras av utomstående läsare.⁶⁹ Ingen som läser uppsatsen efter att den publicerats kommer att kunna ta reda på privat information om dem som har deltagit i undersökningen. Anonymitetsprincipen innebär att ingen utomstående ska kunna kombinera exempelvis en viss uppgift från deltagarna med deras identitet.⁷⁰ Jag kommer att benämna alla deltagarna som P1-8, för att hålla anonymiteten så hög som möjligt. Konfidentialitet är mer av en allmän förpliktelse som säger att en forskare inte bör sprida vidare de uppgifter som inhämtas i

⁶⁸ Ahrne & Svensson, 2015, *Handbok i kvalitativa metoder*, s. 41.

⁶⁹ Sven Stafström, Vetenskapsrådet, 2017, *forskningsetiska principer inom humanistiska -sällskapsvetenskaplig forskning*, Stockholm, s. 40.

⁷⁰ Ibid.

förtroende av deltagarna till obehöriga parter.⁷¹ Alltså ska jag som forskare inte sprida vidare informationen som mina deltagare delat med sig av till parter som inte berör forskning, exempelvis till reklambolag, kommunikationsbyråer, statistikbyråer med mera.

⁷¹ Ibid.

2.0 Gestaltningen

Min gestaltning utgörs av två ljudmiljöer i form av två separata ljudklipp där den ena gestaltar en skog med ljud som fågelkvitter, korpkrax, vind, sprakande från en eld och lite prassel från torrt gräs. Den andra ska ge ett intryck av ett kök som en person använder för att baka då de hörs diverse ljudeffekter från luckor och skåp som öppnas, bunkar och måttsatser som tas fram, ägg som knäcks, en vätska som hälls upp, en timer som tickar och en person som gör ifrån sig dessa ljud samt en radio som spelar musik i bakgrunden. Båda ljudmiljöerna är två minuter och 40 sekunder långa. Varför jag valde att de både ljudmiljöerna skulle vara två minuter och 40 sekunder långa är för att de inte skulle vara för långa så att deltagarna skulle bli uttråkade, irriterade eller frustrerade över att ljudmiljön blir för repetitiv och/eller intetsägande för lyssnaren. Men samtidigt fick inte ljudmiljöerna bli för korta så att deltagarna inte får alla de associationer som ljudmiljön väcker hos dem. Dessa ljud kan hittas på denna länk: <https://soundcloud.com/user-99529475>.

När jag började skapa de två ljudmiljöerna ville jag att de skulle vara väldigt olika från varandra så därför valde jag att ha en exteriör och en interiör ljudmiljö. Men det går även att beskriva Ljudmiljö 1 som mer ambient än Ljudmiljö 2 då Ljudmiljö 1 är mer stillsam och lugn. Ljudmiljö 2 däremot är mer narrativ än Ljudmiljö 1 då det går att följa en röd tråd från att personen i köket börjar baka till dessa att kaffebrödet är färdigt. Ljudmiljö 2 är även mer krävande då deltagarna måste lägga ner mer tankekraft på att placera ljudeffekterna kopplat till radion som ligger som bakgrundsljud under hela ljudklippet. Radion i sig kan vara i flera rum än ett kök, i jämför med en mjuk vind i Ljudmiljö 1 så finns den till väldigt stor del ute, om inga andra omgivande ljud av människor, trafik eller andra specifika miljöbeskrivande ljud finns tillsammans med vinden så är chansen stor att den mjuka vinden tolkas som att den kommer ifrån trädstammar, trädkronor, grenar med eller utan löv som i sin tur kan kopplas till naturen, en mjuk vind kan alltså skapa klara associationer till natur, vare sig naturen är i en trädgård, ute i skogen eller i en park. Radion däremot kan vara i så många olika miljöer så att vi måste förlita oss på rumstonen och de ljudeffekter som finns i Ljudmiljö 2 för att deltagarna ska kunna förstå vad det är för ljudmiljö de lyssnar på. Ljudmiljö 1 är

lättare då den konstanta vinden, brasan och fågelkvittret redan är så pass beskrivande så att ljudeffekterna smälter in lättare än hos Ljudmiljö 2. Dessa två ljudmiljöer bidrar till att undersöka hur målgruppen unga vuxna (i åldrarna 18 -30) skulle emojisätta dessa två ljudmiljöer på ett beskrivande sätt.

2.1 Gestaltningen av Ljudmiljö 1

Under gestaltningen av Ljudmiljö 1 började jag först och främst med att välja att det var just en skog som skulle vara platsen och skogen i sig skulle förmedla ett lugn. Detta ledde mig vidare till att börja skriva ner alla ljud som jag associerade en lugn skog med. När min lista var färdigskrivna gick jag ut i en närliggande skog på dagtid och lyssnade efter vad för ljud jag hörde och skrev även ner dessa utifall jag missat några specifika ljud som kan koppla till denna miljö. Dessa ljud var bland annat prassel från löv, korpkrax och vilka avstånd som ljuden skulle ha till varandra. Eldstaden skulle exempelvis vara nära medan alla fågelläten skulle vara längre bort och så vidare. När jag blivit klar med min checklista började jag samla på mig alla dessa nerskrivna ljud med min inspelningsutrustning. Jag använde mig av en portabel ljudinspelare av märket Zoom med en XY-mikrofon för att ha ett större ljudomfång när jag spelar in alla ljudeffekter.

De ljud som jag inte kunde hitta i skogen jag spelade in i eller som inte höll kvaliteten fick ersättas av ljud som jag istället hittat i ljudarkivet <https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/>. De ljudeffekter som jag fick leta upp var korpen som kraxar och elden som sprakar i bakgrunden.

När Ljudmiljö 1 började närma sig slutexporteringen i Adobe Premiere Pro som en MP3-fil började jag fundera på vad Ljudmiljö 2 skulle vara för något och efter en hel del betänketid valde jag att Ljudmiljö 2 skulle gestalta ett kök som någon bakar i. Varför jag valde att exportera ut mina två ljudmiljöer i ett MP3 format var för att jag är mer bekant med det filformatet samt att MP3 går att ladda upp på nätet snabbare än det tyngre filformatet *wav*.

2.2 Gestaltningen av Ljudmiljö 2

Gestaltningen av Ljudmiljö 2 gjorde jag på ett helt annat sätt. I den inspelningen hade jag ingen ljudchecklista utan jag började med att leta rätt på ett chokladmuffins-recept och därefter införskaffa alla ingredienser. Efter det ställde jag fram alla ingredienser och den inspelningsutrustning som jag använde för inspelningen av Ljudmiljö 1. Dessutom stängde jag av kylskåpet i köket jag spelade in i för att minska risken av brus i bakgrunden. När allt var riggat och redo för inspelningen så var det bara att trycka på *rec*-knappen på Zoom-en⁷² och började spela in alla ljudeffekter som skulle gestalta ett kök som används för bakning. Med försiktiga rörelser lyckades jag få till väldigt många ljudeffekter för skapandet av Ljudmiljö 2. Radion som hörs i bakgrunden på Ljudmiljö 2 spelades in sist av allt, detta för att enklare kunna klippa ur de ljudeffekter som jag ville ha med utan att behöva klippa i radioljudet i efterproduktionen.

2.3 Mixning och klippning av Ljudmiljö 1 och 2

Efterproduktionerna för båda ljudmiljöerna gick till på samma sätt. Jag började med att först och främst skapa ett mappsysteem för att hålla ordning på alla ljudfiler, testexporter och sparfiler för projektet. Efter att alla ljudfiler lagts i rätt mapp och ett projekt startats upp och sparats i sin mapp var det bara att importerades alla ljudfiler i projektet varpå jag lyssnade igenom alla inspelningar. Medan jag lyssnade igenom klippte jag ut de delar jag tyckte lät bra och lade in i vardera *timeline*⁷³ för de två ljudmiljöerna. Jag valde att jobba i klipp-programmet Adobe Premiere Pro 2021 då jag jobbar som snabbast i de programmet. Efter att alla effekter lagts ut på rätt plats, trimmats till rätt längd och mixats lite lätt för att höras tydligare och smälta ihop med hela kompositionen såg jag till att det fanns ett bakgrundsljud som omslöt hela kompositionerna. Bakgrundsljudet för Ljudmiljö 1 var vinden och brasan och i Ljudmiljö 2 var radion bakgrundsljudet. När båda ljudmiljöerna började närma sig sin slutexport tog jag kontakt med mina försökspersoner och bokade in intervjuerna.

⁷² Zoom är ett märke på portabla inspelningsapparater för ljud.

⁷³ En Timeline kan man likna med en arbetsbänk där man sätter ihop audio, stillbild eller rörligbild till en komposition som man sedan kan exportera till en färdig gestaltning.

3.0 Resultat

I detta avsnitt kommer resultaten från intervjuerna att redovisas för att sedan diskuteras i analysavsnittet. Till en början ses det på tabell 1:1 för att få en presentation av deltagarna. Där redovisas faktorer som könstillhörighet, åldrarna, och yrkesrollerna. Majoriteten av deltagarna är studerande och att två personer är socionomstudenter men med tanke på att de två socionomstudenterna svarade lika olika som resterande deltagare menar jag att detta inte kommer att påverka resultaten. Utöver de två socionomstudenterna är det en varierande grupp människor som gått igenom samma experiment med samma villkor och moment.

Benämning	Kön	Ålder	Yrkesroll
P1	Kvinna	23	Studerande inom scenografi.
P2	Man	26	Studerande inom affärsutveckling i besöksnäringen.
P3	Man	19	Militär.
P4	Kvinna	23	Socionomstudent.
P5	Kvinna	21	Socionomstudent.
P6	Kvinna	24	Studerande inom dataspelsutveckling med inriktning ljud.
P7	Man	22	Frilans inom lokalvård och djurskötsel.
P8	Man	23	Kontaktperson inom socialtjänsten.

Tabell 1:1 – Redovisning av deltagarnas svar hos bakgrundsfrågorna.

Deltagarnas emojibruk i vardagen visade sig grundas i att deltagarna ville vara tydliga i textbaserade konversationer med vad som menas med det som sades från deras håll. P8 uttrycker det följande: ”För att förmedla känsla på ett annat sätt, det är lite svårt att få ut en känsla från en text då använder jag emoji för att uttrycka specifika känslor lättare.”⁷⁴ ”För att förtydliga mina meddelanden, likt muntlig kommunikation så tycker jag att emoji förstärker mina meddelanden på ett sätt som text inte kan förmedla lika tydligt.”⁷⁵ ”Jag använder dem för att vara tydligare i mina meddelanden med hur man säger det man vill ha sagt. Typ att man säger något sarkastiskt, som kan tolkas som något dumt eller elakt så kan man lägga till en glad gubbe i slutet på meddelandet så brukar man oftast förstå efter att man läst att det finns en sarkastisk ton i meddelandet.”⁷⁶ ”Ja, alltid, eller näst intill alla meddelanden förutom via e-mejl. Jag använder dem för att sätta ton på mina meddelanden.”⁷⁷ En annan tyckte att det var mer av en trevlighetsindikator i de

⁷⁴ Transkribering av P8.

⁷⁵ Transkribering av P2.

⁷⁶ Transkribering av P3.

⁷⁷ Transkribering av P6

flesta textbaserade sammanhang som emojierna bidrog till, ”Jag tycker att det gör så att man inte låter otrevlig då de ger mer känsla till ens meddelanden”.⁷⁸ ”Men jag är även inte så förtjust i att använda punkter i sociala meddelande så då brukar jag sätta en emoji efteråt för att få det att se lite trevligare ut. En punkt kan i vissa meddelande göra så att meddelandet får en mer negativ ton i sig tycker jag.”⁷⁹

Medan en tredje använder emojierna specifikt för att effektivisera konversationen och till högtidliga event. ”Jag använder dem för smidighet, typ att man skickar tummen upp som en form av bekräftelse. Annars brukar jag använda dem när det är lite mer festligare tillfälle typ nyår, julafton eller födelsedagar bara för att festa till det lite granna.”⁸⁰ ”Det känns som att det blir lite roligare att läsa och som att emojierna fyller ut mer. Men även för att vara mer ’effektiv’ när man skriver, typ att istället för att skriva ut att man skrattar så kan man skicka en emoji som skrattar istället. Emojierna är väldigt bra på att sätta ord på specifika känslor eller förstärka nånting man säger.”⁸¹

Mot bakgrunden av ovanstående bakgrundsinformation vet vi lite mer om deltagarna samt deras emojibruk kan vi gå tillbaka till den här uppsatsens frågeställningar som handlade om hur olika ljudmiljöer emojisätts, vilka emoji-mönster som identifieras hos de enskilda ljudmiljöerna och vad i ljudet som väcker associationer till de emojierna deltagarna tolkar på ett gemensamt sätt.

3.1 Emojisätta ljudmiljöer

I Tabell 1:2 går det att se deltagarnas svar om Ljudmiljö 1 och 2 som besvara första frågeställningen, hur kan olika ljudmiljöer emojisättas. Så här skulle alltså åtta personer från målgruppen unga vuxna i Sverige emojisätta de två olika ljudmiljöerna. Det som går att konstatera redan här är att ingen av ljudmiljöerna har emojisätts exakt likadant mellan deltagarna. Alla deltagare var dock överens om att Ljudmiljö 1 utspelade sig i en skog och att Ljudmiljö 2 utspelade sig i ett kök. Däremot var det en deltagare som till en början inte trodde att Ljudmiljö 2

⁷⁸ Transkribering av P5.

⁷⁹ Transkribering av P6.

⁸⁰ Transkribering av P7.

⁸¹ Transkribering av P4.

utspelade sig i ett kök utan framför ett sminkbord, detta kommer att diskuteras vidare i denna uppsats.

Personer	Emojier - Ljudmiljö 1	Emojier - Ljudmiljö 2
P1		
P2		
P3		
P4		
P5		
P6		
P7		
P8		

Tabell 1:2 – Varje deltagares emoji-svar på båda ljudmiljöerna.

3.2 Ljudmiljö 1

Första frågan i denna uppsats vill ta reda på vilka emoji-mönster som kan identifieras inom de enskilda ljudmiljöerna och på Tabellen 1:2 går det att urskilja ett tydligt mönster om att de mest använda emojierna är *Evergreen Tree* (), *Fire* () och *Wood* (). Det fanns tolv stycken emojis som flera av användarna använder sig av när det skulle emojisätta Ljudmiljö 1. Jag kunde urskilja två olika anledningar till varför deltagarna valde som de gjorde till Ljudmiljö 1. Den första är emojierna baserade på enstaka ljud som deltagarna hörde (), () () () () () och den andra är emojierna baserade på ting som befinner sig i ljudmiljön () () () () (). Tabell 1:3 på nästkommande sida kommer vara min utgångspunkt för att diskutera de emojierna och de emoji-kopplingar som är intressanta. Jag kommer alltså inte att gå igenom varenda emoji som deltagarna har valt, detta gäller även för när jag diskutera de emojierna och de emoji-kopplingar för Ljudmiljö 2 också.

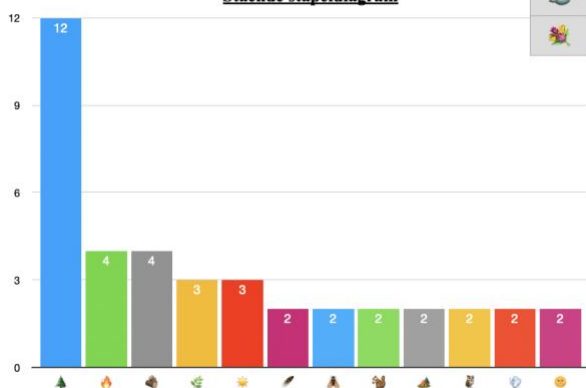
Resultat populära emojis i ljudmiljö 1

Emojer	Antal	Emoji namn	Antal deltagare som använde emojin i fråga
🌲	12	Evergreen Tree	7
🔥	4	Fire	4
🌳	4	Wood	4
🌿	3	Herb	3
☀️	3	Sun	3
🪶	2	Feather	2
🪰	2	Fly	2
🐿️	2	Chipmunk	2
🏕️	2	Camping	2
🦉	2	Owl	2
💨	2	Dashing away	2
☺️	2	Sun with face	2

Enstaka emojis från ljudmiljö

Emojer	Emoji namn	Emojer	Emoji namn
🌸	Cherry blossom	🍃	Fallen leaf
🌬️	Wind face	🪨	Rock
☀️🌧️	Sun behind rain cloud	🍃	Leaf fluttering in wind
🙄	Shushing face	🔥	Sparkles
🪱	Worm	🌙	Crescent moon
🐜	Ant	🍫	Chocolate bar
🌳	Beaver	🌌	Milky Way
🍀	Shamrock	🏔️	Sunrise over Mountain
🍀	Four leaf clover	🧘	Woman in lotus position
🌱	Seedling	🦔	Hedgehog
🌳	Deciduous tree	🕸️	Spider web
🏔️	Mountain	🕷️	Spider
🏕️	Tent	😌	Relieved face
🐦	Bird	🏞️	National Park
🌸	Bouquet	🇸🇪	Flag: Sweden

Stående stapeldiagram



Tabell 1:3 – Emoji-redovisning av Ljudmiljö 1

Evergreen Tree (🌲) var alltså den emoji som användes mest för att beskriva Ljudmiljö 1 och de flesta av deltagarna verkar ha starka associationer mellan skog och träd som ser ut som granar.

Vissa av deltagarna valde att använda emojin *Evergreen Tree* mer än en gång för att förtydliga ännu mer att det var just i en skog som det utspelade sig i. *Evergreen Tree* verkar för många deltagare vara en indikator på att de vill markera miljön skog genom att använda emojin i fråga. Tabell 1:4 redovisar citaten från deltagarna som kommenterade emojin *Evergreen Tree*, nedan kommer jag gå in djupare på deltagarnas citat om denna emoji. ”Jag valde granen (🌲) för att jag tänkte på skogen när jag lyssnade.”⁸² Vissa satte även in sig själva i ljudmiljön, på så sätt att

⁸² Transkribering av P3.

de var personen i fråga som befann sig i ljudmiljön och gjorde sina emoji-val utifrån det. ”Jag märkte direkt att jag var ute i skogen. För mig så var det så att det var jag som var ute vid en brasa ute i skogen och där finns det trä (🌲) och ved (🔥).”⁸³ Vissa deltagare valde även att lägga till en annan grön emoji för att förstärka gran-emojin lite extra. ”Jag valde granen (🌲) för att den påminner mig om skogen och det lät som att man var i skogen, vilket granen, enligt mig, beskriver att man är i [...] och den andra emojin (🌿) är nog bara med för att förstärka att gran-emojin symboliserar skog då det finns mer grönt i en skog som inte bara är granar.”⁸⁴ ”Sen valde jag träden (🌲🌲) och löven (🍃) för att det kändes som att ljudmiljön utspelade sig på så sätt att det var någon som campade i en skog.”⁸⁵

Andra fick bara en övergripande känsla av att det var en skog som Ljudmiljö 1 gestaltar medan åter andra blev mer övertygade om att det fanns vissa karakteristiska ljud som de kunde koppla till just biomen skog. ”Jag valde ju skogen (🌲) eller det där lilla trädet flera gånger just för att jag tänkte det utspelar sig i en skog.”⁸⁶ ”Jag valde ett träd (🌲) för att man hörde klart och tydligt att man befann sig i naturen och speciellt när man hörde ett träd som knarrade”.⁸⁷

Emojierna *Fire* (🔥) och *Wood* (🌲) var några av de tre mesta använda emojierna som de flesta av deltagarna verkade kombinera med varandra antingen för att förstärka att det hörs en eld i bakgrunden på Ljudmiljö 1 eller så användes bara en av dem för att visa på att de noterat att det finns en eld i ljudklippet. ”Jag valde eld-emojin (🔥) för att jag hörde en brasa som sprakade i bakgrunden.”⁸⁸ Det som väcker associationer till dessa två emojierna från Ljudmiljö 1 verkar vara att majoriteten av deltagarna hör ett sprakande ljud som påminner om en brasa för en eldstad. ”Sen har vi eld (🔥) och ved (🌲) emojin för att man hör en eld som spraka i bakgrunden.”⁸⁹ Andra deltagare valde antingen bara emojin *Fire* (🔥) eller *Wood* (🌲) för att beskriva brasan som hördes i bakgrunden. ”Jag valde elden (🔥) för att jag hörde direkt att det var sprakandet från en eld.”⁹⁰ ”Jo, det var nog elden om

⁸³ Transkribering av P2.

⁸⁴ Transkribering av P5.

⁸⁵ Transkribering av P6.

⁸⁶ Transkribering av P1.

⁸⁷ Transkribering av P7.

⁸⁸ Transkribering av P8.

⁸⁹ Transkribering av P1.

⁹⁰ Transkribering av P6.

nånting och då valde jag ved-emojin (🔥).”⁹¹ En deltagare tog även upp att han kunde visualisera sig själv i ljudmiljön och gjorde sina emoji-val utifrån detta. ”För mig så var det så att det var jag som var ute vid en brasa ute i skogen och där finns det trä (🌲) och ved (🔥).”⁹² En deltagare stack ut ur majoriteten då hon var osäker på om det var en brasa som sprakade eller om det var någon som slog på något. ”Sen lät det även som att man slog på någonting och då började jag tänka om det kanske är en eldbrasa eller är det att man går på en massa kvistar, jag visste inte riktigt så jag tänkte på alla de där tre (🍂)(🔥) (🔥).”⁹³

Det fanns även en del emoji'er som vissa deltagare själva lade till, även fastän de inte hörde något ljud som tydde på att det avbildade objektet faktiskt fanns där. ”Sen har vi en liten ekorre (🐿️) och då tänkte jag när jag fick den här skogs-känslan att det kanske springer runt en liten ekorre även fast man inte hörde den, men jag fick ändå en känsla av den.”⁹⁴ En annan motiverade valet av överflödiga emoji'er som en slags förstärkare på att dessa emoji'er även finns med i skogen som Ljudmiljö 1 ska gestalta. ”Jag valde dessa för att de var dem jag associerade direkt med ljudet. Jag märkte direkt att jag var ute i skogen. (...) Och sen ekorren (🐿️). Alla de här är ju varelser som finns i skogen (🐿️), (🔥), (🔥), (🐿️), (🔥).”⁹⁵ En tredje hävdar att hon lade till en extra emoji efter att ha skrollat igenom emoji-tangentbordet en extra gång. ”När jag skrollade igenom djuravdelningen på emoji-tangentbordet så tänkte jag att det finns säkert en liten igelkott (🦔) där även fast man inte hör den.”⁹⁶

Många av deltagarna lade till extra emoji'er för att antingen förstärka en emoji som sattes ut innan eller för att förstärka hela helheten av de emoji'er som blev valda. ”De nästkommande 6-7 emoji'erna var de samma tanke bakom (🍀🌿🍀🌱🌲) då de alla representerar skogen för mig. Alla dessa var samlade på samma ställe i emoji-tangentbordet så när jag hittade en jag tyckte passa in så var de bredvid också passande.”⁹⁷ ”[...] och den andra emoji'n (🌿) är nog bara med för att

⁹¹ Transkribering av P3.

⁹² Transkribering av P2.

⁹³ Transkribering av P4.



⁹⁴ Transkribering av P1.


⁹⁵ Transkribering av P2.




⁹⁶ Transkribering av P6.

⁹⁷ Transkribering av P3.

förstärka att gran-emojin symboliserar skog då det finns mer grönt i en skog som inte bara är granar.⁹⁸

En deltagare kopplade emojin *Camping* () till att det finns en eldstad som brinner. Detta i sin tur leder till en tankebana där tanken började med att identifiera ljudet av en eld som sprakar till att tänka att det eldas i skogen borde elden vara i en lägerplats. ”Tältet () valde jag för att man kan tälta i skogen, och när man väl tältar så är det inte helt omöjligt att man eldar i samband med tältningen.”⁹⁹

En annan deltagare tog upp att det kanske kan finnas en omedveten bakomliggande tanke med vissa av emojierna. ”Nja, inte i början, jag såg att det fanns flera träd men jag tror nu i efterhand att jag kan ha haft en baktanke med att koppla granen () till Sverige flagan (SE) då det känns för mig som att det är vårt nationalträd, eller snarare ett träd som jag kopplar till Sverige då vi tjänar ganska mycket pengar på våra skogar utomlands.”¹⁰⁰

Att det fanns vissa emojierna som deltagarna saknade var det ingen fråga om i båda ljudmiljöerna men två av deltagarna valde emojin *Feather* () för att gemensamt symbolisera alla fåglar som kvittrade och kraxade i Ljudmiljö 1. ”Och sedan så valde jag en fågelfjäder () för att det är en massa fågelkvitter och en kråka som kraxar. Jag tyckte att det inte fanns någon passande fågel så då valde jag fjädern.”¹⁰¹ ” Men jag valde fjädern () för att jag hörde en hel del fåglar i miljön där det var en blandning av kvitter och krax. Jag hittade ingen specifik fågel som jag tyckte passade in så då valde jag fjädern för att den är gement med alla fåglar.”¹⁰²

⁹⁸ Transkribering av P5.

⁹⁹ Transkribering av P3.

¹⁰⁰ Transkribering av P7.

¹⁰¹ Transkribering av P1.

¹⁰² Transkribering av P7.

3.3 Ljudmiljö 2

Även i Ljudmiljö kan frågeställningen vilka emoji-mönster kan identifieras inom de enskilda ljudmiljöerna besvaras med Tabell 1:4 – Emoji-redovisning av Ljudmiljö 2.

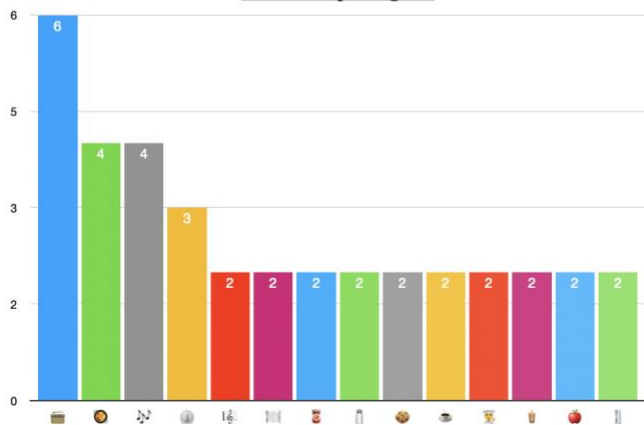
Resultat populära emojis i ljudmiljö 2

Emoji	Antal	Emoji namn	Antal deltagare som använde emoji:n i fråga
	6	Radio	6
	4	Shallow Pan of Food	4
	4	Musical Notes	3
	3	Timer Clock	3
	2	Musical Score	2
	2	Fork and knife with plate	2
	2	Canned food	2
	2	Salt	2
	2	Cookie	2
	2	Hot beverage	2
	2	Man cook	2
	2	Bubble tea	1
	2	Red apple	2
	2	Fork and Knife	2

Enstaka emojis i ljudmiljö 2




Emoji	Emoji namn	Emoji	Emoji namn
	Sun		Cocktail Glass
	Leafy Green		Woman dancing
	Carrot		Right arrow
	Four o' Clock		Woman
	Face Savoring Food		Bowl with spoon
	Cucumber		Houses
	Alarm clock		Chair
	Microphone		Cooking
	Studio Microphone		File Cabinet
	Guitar		Egg
	Drum		Pie
	Spoon		Kitchen knife
	Door		Flag: Sweden














Stående stapeldiagram





Tabell 1:4 – Emoji-redovisning av Ljudmiljö 2

Det som går att tyda från Tabell 1:4 är den mest använda emoji:n i Ljudmiljö 2 är *Radio* () och den populäraste motiveringen till varför deltagarna valde den emoji:n är att deltagarna verkar ha en denotativ koppling. ”Och jag hörde radion i

bakgrunden () . Jag valde emojierna baserat på vad jag ordagrant hörde.”¹⁰³ De flesta av deltagarna verkade para ihop radio-emojin med ljudet av ett radioprogram som går att höra i bakgrunden i Ljudmiljö 2. ”I slutet på radion så började de prata istället för att spela musik så då lade jag till radion () också.”¹⁰⁴ Andra verkade koppla helheten av radioljudet som en direkt koppling till den specifika emoji i fråga. ”Jag valde radion () då det lät som en radio som spelade i bakgrunden.”¹⁰⁵

Musical notes () och *Radio* () var två emoji som ibland användes enskilt eller tillsammans för att beskriva den diegetiska musiken i bakgrunden på ljudklippet. I slutet på ljudklippet hörs en radiopratare som börjar tala. ”Men jag började med en liten notsymbol () . Just för att personen lyssnar på musik. Men jag skulle vilja haft en liten radio eller stereo men jag vet inte om det finns men jag hittade ingen. Så därför valde jag noten. [...] Jo, men titta, vad bra, då lägger jag till den också () .”¹⁰⁶ En annan deltagare introducerade emoji *Microphone* () i kombinationen med *Musical notes* () och *Radio* () för att vara mer detaljerad med vad som hon hörde i Ljudmiljö 2. ”Det första jag la märke till när jag började lyssna var musiken i bakgrunden så det ska noterna symbolisera () . Sen var det även någon som sjöng och därför kom mikrofonen med () , för att förtydliga att det var sång med. Noterna känns mer instrumentala. Sen radion () tog jag för att det lät som att man lyssnade från en stereo så därför valde jag att ta med den. Jag ville förtydliga hur det lät.”¹⁰⁷ ”*Timer clock* () var en emoji som valdes på liknade denotativa anledningar som emoji *Radio* () Precis när jag hittade radio-emojin så ringde en klocka så då valde jag emoji som ser ut som en timer () .”¹⁰⁸

Shallow Pan of Food () var den näst mest använda emoji som deltagarna valde för att beskriva Ljudmiljö 2. ”Och en gryta med mat i () just för att det låter som att det lagas mat. Att jag summerar i slutet att det blev en gryta i slutet. Men man hörde också ugnen som öppnades men jag hittade ingen bra emoji som

¹⁰³ Transkribering av P8.

¹⁰⁴ Transkribering av P6.

¹⁰⁵ Transkribering av P3.

¹⁰⁶ Transkribering av P1.

¹⁰⁷ Transkribering av P4.

¹⁰⁸ Transkribering av P6.

skulle kunna representera det ljudet. Jag tänkte att det kanske blev en gryta i slutet men att det lät som att det var något som lagades i ugnen.”¹⁰⁹ Andra valde den för att visa att de hörde ljud av en ugn som användes. ”jag hörde att dom använde ugnen så då tänkte jag på grytan (🍲), fast den använder man på spisen.”¹¹⁰ En tredje ville beskriva ljudet att kastruller som hördes i ljudklippet. ”Ja, jag hörde en kastrull, så emoji som ser ut som en gryta (🍲) var första bästa kastrull jag kunde hitta.”¹¹¹ Medan den fjärde deltagaren hade liknade tankar om att koppla ihop emoji *Shallow Pan of Food* (🍲) med metalliska kastrulljud men ville vara tydlig med att hon inte valde den för att någon lagade mat i ljudklippet. ”Sen tyckte jag att jag hörde typ en kastrull så då kom emoji som ser ut som en gryta in (🍲), jag tog den inte för att jag fick intrycket av att man lagade mat utan det lät bara som att någon ställde fram en kastrull eller något liknande.”¹¹²

I Ljudmiljö 2 var majoriteten överens om att ljudmiljön utspelade sig i ett kök där en person lagade mat eller bakade något men en av deltagarna fick associationer till en helt annan miljö. ”Först tyckte jag att det lät som att någon gjorde sig iordning till en fest och då tänkte jag att hon kanske satt där med ett vinglas (🍷) och lyssnade på musik (🎵) som man hör i bakgrunden. Hon satt där och sminkade sig och gjorde sig redo för att gå ut och dansa på en fest (💃).”¹¹³ Hennes tankar gick från en ljudmiljö som påminner om ett badrum till ett kök och detta visar hon med de emoji hon valde att beskriva Ljudmiljö 2 med. ”Men sen kom den här pilen (➡) in för att visa att vi gick vidare till en annan miljö där vi hör en kvinna baka kakor. Varför jag säger hon är för att jag fick intrycket av att det är en kvinna som finns i ljudklippet så därför valde jag tjej-emoji (👧). Hon lyssnar också på musik (🎵) och bakar kakor (🍪) fick jag intrycket av.”¹¹⁴

Det fanns dock blandade åsikter om det var någon som lagade mat i köket eller om det var någon som bakade. De emoji som deltagarna valde med för att gestalta momentet bakning i ljudmiljön var *Cookie* (🍪), *Hot beverage* (☕), *Red apple* (🍏), *Egg* (🥚) och *Pie* (🥧). Ljudet av ett ägg som kläcks verkar dock vara det som

¹⁰⁹ Transkribering av P1.

¹¹⁰ Transkribering av P3.

¹¹¹ Transkribering av P6.

¹¹² Transkribering av P4.

¹¹³ Transkribering av P5.

¹¹⁴ Transkribering av P5.

triggar igång deltagarnas associationer till att ljudmiljön hör till ett kök som används för bakning. ”Sen tyckte jag att jag hörde ett ägg kläckas och då tänkte jag att personen kanske bakar någonting så då valde jag den smaskiga emojin (😋) och kakan (🍪) och kaffet (☕).”¹¹⁵ En annan deltagare kopplade ljudet av ett ägg som kläcks till att personen i Ljudmiljö 2 bakar en paj. ”Sen så hörde jag någon som knäckte ett ägg (🥚) då direkt så började jag då att tänka på paj (🥧). Efter det hörde jag någon skala något som jag tror var ett äpple (🍏) och sen så började de skära någonting som kanske skulle kunna vara äpple som nyss skalades så där för valde jag kniven (🔪).”¹¹⁶

Medan de emojier som deltagarna valde för att visa att det var ett kök som någon lagade mat i var *Shallow Pan of Food* (🍳), *Man Cook* (👨🍳), *Canned Food* (🥫), *Leafy Green* (🥬), *Carrot* (🥕), *Cucumber* (🥒), och *Cooking* (🍳).

”Jag valde den kocken (👨🍳) eftersom det lät som han lagade mat, så då tänkte jag på en kock, djupare än så var det inte men resterande emojier valde jag baserat på saker jag hörde.”¹¹⁷ Många av deltagarna verkar ha gjort sina emojival utifrån vad de denotativt hörde när de väl ställt in sig på att ljudmiljön gestaltade ett kök som användes för matlagning. Mer om de konnotativa och denotativa valen kommer att diskuteras i nästkommande kapitel om uppsatsens analys.

¹¹⁵ Transkribering av P2.

¹¹⁶ Transkribering av P8.

¹¹⁷ Transkribering av P3.

4.0 Analys

Med utgångspunkter från Theo Van Leeuwens och Anders Björkvalls perspektiv inom socialsemiotikten så anses alla emojierna som semiotiska resurser i textbaserade konversationer.¹¹⁸ I mitt experiment med två olika ljudmiljöer går det att använda sig av den ideationella metafunktionen då emojierna först och främst kan ses som versioner av omvärlden som Anders Björkvall skriver om. Det som dock är intressant med emojierna som föreställer de klassiska gula-ansiktessmileysarna är att de visualiserar emotioner vilket skulle kunna ses som en version av omvärlden. Inom den ideationella metafunktionen kan de språkliga processerna knytas till mitt experiment då fokus ligger på vem som gör vad mot vem, vem som tänker på vad, hur någonting är eller vad någonting har, precis som i de andra processtyperna, men i den språkliga processen är det materiella, mentala, relationella och verbala processtyper som analyseras.¹¹⁹ Representationen av världen via emojierna hos de mentala och relationella processtyperna kan förmedla vem som gör vad mot vem, vem som tänker på vad, hur någonting är eller vad någonting har när en ska tyda emojierna i olika sammanhang. Emojierna skulle kunna representera den sociala omvärlden för dem som läser in dem i sociala kontexter där tonalitet knappt finns. Emojierna interagerar med oss mottagare så vi förstår vad de vill förmedla genom att visa den sociala omvärlden från ett annat perspektiv. Detta kommer vi att gå in lite djupare på i de konnotativa och denotativa emoji-valen som deltagarna gjort.


Inom den textuella metafunktionen är det primära syftet att en text ska knyta ihop språkets beståndsdelar till en fungerande helhet, alltså skapa en mening för mottagaren.¹²⁰ Emojierna kan betraktas som ett eget språk vilket leder till att det eventuellt finnas en slags *vett och etikett* inom emojierna istället för en mer strikt grammatik då emojierna går att använda på så många olika sätt inom olika sociala kulturer och subkulturer, likt kroppsspråk och tonfall i rösten fast i digital text. Detta *vett och etikett* bör, som i den textuella metafunktionen, vara tydlig i sitt språk vilket sätter mottagarens sociala kunskaper på prov. Vare sig det är med kontraster eller inte måste emojierna bidra till ett meningsskapande hos både mottagare och sändaren som knyts ihop på ett fungerande sätt så att båda parter



¹¹⁸ Se teorin på sida 10.




¹¹⁹ Björkvall, 2009, *Den visuella texten – multimodal analys i praktiken*, s. 61.

¹²⁰ Björkvall, 2009, *Den visuella texten*, s. 12.

förstår vad den ena säger så att den andres reaktion hör till kontexten. Detta gäller de flesta typer av kommunikation som emojierna hör till, det vill säga även inom de två ljudmiljöer som deltagarna i mitt experiment fick emojisätta. Denna semiotiska resurs som i kombinationer av andra emojierna kan symbolisera versioner av omvärlden verkar styras av lika konventioner beroende på i vilket sammanhang de används. Denna vett och etikett inom emojibruk skulle kunna ses som en representation av den sociala omvärlden för dem som läser in dem. I mitt experiment så finns den sociala aspekten av att deltagarna ska beskriva vardera ljudmiljö med de emojierna som de själva valt ut.

Från Ljudmiljö 1 tog vi med oss vetenskapen att de flesta av deltagarna verkar ha starka associationer mellan skog och träd som ser ut som granar. Här antar jag att just emojierna *Evergreen Tree* () får oss människor som bor i ett taiga-område¹²¹ att tänka på skog då detta är målgruppens 'normala' biom. Däremot är även taigan den största land-biomen som finns på vår planet, så det kan även vara så att människor som inte bor i eller är uppvuxna i nordiska barrskogar har samma associationer som deltagarna i detta experiment. Detta fanns dock en deltagare som inte valde att beskriva Ljudmiljö 1 med en gran-emoji.

”All skog innehåller ju inte bara granar. Jag valde () för att det utspelar sig ute i naturen.”¹²² Så för vissa verkar inte *Evergreen Tree* () vara en direkt association till just ljudmiljön skog men för majoriteten i mitt experiment kan slutsatsen dras att en gran-emoji är lika med skog.

Många av deltagarna verkar motivera att det går att konstatera rent konnotativt att miljön skog associerats till gran-emojierna men att *Fire* () och *Wood* () är mer denotativa då deltagarna kopplade dessa till elden som sprakade i Ljudmiljö 1. Det går säkerligen att koppla dessa emojierna på ett konnotativt plan också då det går att elda fler saker än bara vedträn. Av min egen erfarenhet har emojierna *Fire* () använts i sammanhang för att konstatera något som är hett på ett attraktivt sätt, att någon är *on fire*¹²³ eller att något är *lit*.¹²⁴ Så de emojierna som vissa av deltagarna

¹²¹ Taiga är en biom som främst karakteriseras av barrskog.

¹²² Transkribering av P8.

¹²³ *On fire* betyder när någon gör väldigt bra ifrån sig.

¹²⁴ *Lit* betyder att något eller någon är häftigt eller läckert.


valt på denotativ grund kan ha en möjlighet att kunna användas inom en konnotativ tolkning beroende på kontexten som emoji i fråga används.



De emojierna som användes för att beskriva fågelljudet i Ljudmiljö 1 var *Feather* (🪶), *Owl* (🦉) och *Bird* (🐦). De två emojierna (🪶) och *Owl* (🦉) motiverades som konnotativa val för att beskriva fåglarna i miljön då deltagarna valde dem för att de hörde fågelkvitter och krax. Medan emojierna *Bird* (🐦) var ett denotativt val för att beskriva fåglarna som hördes i ljudklippet. Jag skulle säga att det inte finns någon tillräckligt lämpligt emoji på emoji-tangentbordet som beskriver fågelkvitter, fågelsång eller lätet av en korp som kraxar. Detta har jag inte tagit hänsyn till under gestaltningsprocessen så det har varit intressant att se hur deltagarna har gjort för att lösa detta problem med att emoji-tangentbordet är relativt begränsat till viss del.

De emojierna som valdes för att visa att Ljudmiljö 1 utspelar sig i trevliga väderförhållande var *Sun* (☀️) och *Sun with face* (😄). Dessa valdes på en denotativ grund då de flesta av deltagarna som valde att ha med dessa bland sin emoji-sättning uttrycker att de inte hörde något som tyder på otrevliga väderförhållanden så då antog de att det måste vara soligt ute i Ljudmiljö 1. Jag kan även tänka mig att den romantisering vi har av skogen i dagens samhälle kanske har en undermedveten påverkan på att deltagarna valde att ta med dessa sol-emojierna.¹²⁵

P4 var en av deltagarna som hade en spännande emoji-kombination med emojierna *Microphone* (🎤), *Musical notes* (🎵) och *Radio* (📻). Som hon nämnde tidigare under rubriken Ljudmiljö 2 så separerar hon bakgrundsljudet i sång med mikrofon-emojierna (🎤), den instrumentala musiken med not-emojierna (🎵) och radioprataren med radio-emojierna (📻). Dessa tre samverkar på ett relativt detaljerat plan får jag intrycket av då hon beskriver de olika momenten i bakgrundsljudet hos Ljudmiljö 2. Hennes emoji-val är både konnotativa och denotativa. Den konnotativa delen går att se hos mikrofon-emojierna, P4 kopplade den till en röst som sjunger men

¹²⁵Kuusla, Tommy, *När man talar om trollen – Den förtrollande skogen*, <https://narmantalaromtrollen.podbean.com/e/den-fortrollande-skogen/> (Hämtad 9/7-2021).

emojin i sig avbildar bara en mikrofon som kan användas likaväl till tal som sång. Emojin *Musical notes* () skulle jag även klassa som konnotativ i detta sammanhang då hon här motiverar den som en indikation på att det finns instrumental musik men den skulle lika gärna kunna betyda klassisk musik eller linkande.

Emojin *Shallow Pan of Food* () motiverade deltagarna som en indikator på att antingen en ugn användes eller att aktiviteten matlagning ägde rum i Ljudmiljö 2. Denna ljudmiljö hade dock samma problem som Ljudmiljö 1 hade med fåglarna, det finns i dagsläget ingen ugn-emoji eller spis-emoji på Apples emoji-tangentbord vilket jag inte hade tagit hänsyn till när jag skapade denna ljudmiljö. Det var lika intressant att se hur deltagarna löste problemet på emoji-bristen här med. Det fanns dock skilda åsikter om det var matlagning eller bakning som ägde rum i Ljudmiljö 2 bland deltagarna. Detta kan bero på att deltagarna associerar olika beroende på vilka erfarenheter och minnen de bär med sig sen tidigare. När jag spelade in ljudet för att gestalta ljudmiljön kök bakade jag muffins för att samla på mig de ljudeffekter som behövdes. Det fanns dock en deltagare som hade dock en utskickade emoji-sättning på Ljudmiljö 2 då hon gick från att associerade sig en kvinna som sitter framför en spegel och sminkar sig i ett badrum eller sovrum tillsammans med ett glass vin till hands och musik i bakgrunden.¹²⁶ Men hela ljudmiljön förändrades efter en stund till att det var en kvinna som bakade i ett kök. Hon gestaltade även detta med sin emoji-sättning genom att ta använda sig av en emojin *Right arrow* () då hon visade att miljön förändrades från att en kvinna sitter framför spegeln och sminkar sig till att en kvinna står i ett kök och bakar. Anledningen har sannolikt att göra med deltagarens minnen, för denna deltagare var det kanske just radion som spelar musik i bakgrunden som väckte starka associationer och tankar till att göra sig i ordning för en fest. Men när ljud av elvisp, kökstimer och en ugn som öppnas och stängs hördes så kanske det var då ljudmiljön förändrades för deltagaren. Detta fenomen var oväntat då jag trodde att alla deltagare skulle uppfatta de två ljudmiljöerna lika men att emojisättningen skulle bli något olika. Tidigare i texten tog jag upp att emoji är hårt strukturerade av lingvistiska och sociala kontexter, och även av kulturella och personliga

¹²⁶ Se transkribering av P5 under rubriken 3.3 Ljudmiljö 2 i denna uppsats.

konventioner som Elena Giannoulis och Lucas R.A. Wilde skiver om.¹²⁷ Vilket jag håller med om, personliga konventioner kanske ligger som grund inom detta fenomen om emojis kopplat till ljud och mer forskning kärvs nog för att fastställa om detta fenomen faktiskt är hållbart på så vis att emojis eventuellt kan komplettera ljud på online plattformar där ljud vanligtvis spelas upp men inte alltid gör det.

¹²⁷ Elena and R.A. Wilde, 2020, *Emoticons, kanemoji and emoji the transformation of communication in the digital age*, s 4.

5.0 slutdiskussion

Syftet med denna uppsats var att ta reda på vilka emojis som skulle väljas ut till specifika ljudmiljöer och varför dessa emojis beskriver de specifika ljudmiljöerna. Sammanfattningsvis går det att konstatera att det är möjligt att ta reda på vilka emojis som associeras till vad på ett konnotativt plan och vilka emojis som kan kopplas samman på ett denotativt plan.¹²⁸ Däremot anser jag att det behövs en kvantitativ studie för att bekräfta om min undersökning går att applicera på den totala massan av målgruppen unga vuxna i Sverige. I denna slutdiskussion kan vi gå tillbaka till uppsatsens frågeställningar som var, hur olika ljudmiljöer kan emojisättas, vilka emoji-mönster som kan identifieras inom de enskilda ljudmiljöerna och vad i ljudet som väcker associationer till de emojis som deltagarna tolkar gemensamt. De emoji-mönster som identifierades hos de enskilda ljudmiljöerna går att av i Tabell 1:1 och en kortare förklaring kring de konnotativa respektive denotativa, samt vad i ljudet som väcker associationer till de emojis som deltagarna tolkar på ett gemensamt sätt kommer kort att gå igenom en sista gång i nästkommande underrubriker.

De emoji-mönster som identifierades av deltagarna leder tankarna vidare till om samma koppling mellan emoji och ljud kan ske åt andra hållet. Alltså om emojin i fråga visas först och en person som sedan får frågan om vilka ljud som passar in. Min hypotes är att deltagaren i ett sånt experiment inte skulle svara det samma som i mitt experiment där ljudet hördes först och sedan valdes emojin till ljudet. Detta för att bilder har mer information men en mindre associationsyta och ljud har mer associationsyta och mindre information som jag nämnde tidigare i denna uppsats utifrån Dykhoffs bok.¹²⁹ Detta fenomen skulle dock vara spännande att forska vidare kring i framtiden.

5.1 Emojier med konnotativ koppling

De gemensamma emojis som jag kunde se en konnotativ koppling till är *Evergreen Tree* (🌲) som associeras till skog tillhörande biomen taiga, emojierna

¹²⁸ Van Leeuwen, 2005, *Introducing social semiotics*, s. 37.

¹²⁹ Dykhoff, 2002, *Ljudbild eller synvilla? en bok om filmljud och ljudesign*, s. 63.

Sun (☀️) och *Sun with Face* (🌞) som kopplas till soligt väder. *Shallow Pan of Food* (🍲) förklarade deltagarna som att aktiviteten matlagning symboliserades av denna emoji. *Feather* (🪶) var en homogen¹³⁰ symbol för fågeldjur, i detta sammanhang fågelsång men även att det fanns fåglar närvarande, eventuellt att det finns flera olika arter av fåglar närvarande och/eller sjungande. *Right arrow* (➡️) användes för att visa att fenomenet går från A till B beroende på vad som är på höger och vänster sida om denna emoji. *Hot Beverage* (☕) användes för att uttrycka fikastund och emoji *Woman Dancing* (💃) användes som en synonym till fest. De emoji som valts på ett konnotativt vis ser jag samband mellan den ideationella och textuella metafunktionen som Björkvall skriver om. De konnotativt valda emojierna verkar deltagarna vilja ska knyta ihop helheten av deras emoji på ett meningsfullt sätt för dem själva. Björkvall tar upp att den textuella metafunktionen handlar om att knyta ihop språket på ett meningsfullt vis.¹³¹ Deltagarnas motiveringar till deras olika emoji val tydde på att de valt som de gjort för att skapa mening för dem själva med att blanda in konnotativt tänkande. Den ideationella metafunktionen handlar däremot om att skapa versioner av omvärlden.¹³² Emoji som *Evergreen Tree* (🌲) verkade deltagarna välja för att indikera att ljudmiljön gestaltade en skog. Tillsammans med fler emoji så skulle jag påstå att varje emoji-sättning av de två ljudmiljöerna är olika versioner av omvärlden.

5.2 Emoji med denotativ koppling

Den denotativa kopplingen var den populäraste motiveringen från alla deltagare. Kommentarer som ”jag valde den för att jag hörde det” fanns det gott om och därför finns det mer emoji som är valda av den orsaken än emoji som är valda på ett konnotativt sätt. De emoji som valdes av flera deltagare var *Wind* (🌀) för att det hördes lite vindsljud i Ljudmiljö 1. *Radio* (📻) valdes för att det fanns en radio som spelade musik och hade lite dialog med i bakgrunden på Ljudmiljö 2. *Musical Notes* (🎵) och *Musical Score* (🎼) valdes då musik hördes från radion i Ljudmiljö 2. *Timer clock* (🕒) valdes då deltagarna hörde en timer som tickade och ringdes i kombination till att ljud från ugnen öppnades och stängdes. Emoji-

¹³⁰ Ordet homogen användes i denna uppsats som definitionen på att något är enhetligt.

¹³¹ Björkvall, 2009, *Den visuella texten*, s. 12.

¹³² Björkvall, 2009, *Den visuella texten– multimodal analys i praktiken*, s. 60.

kombinationen *Fire* (🔥) och *Wood* (🌲) valdes då de hördes att det var en brasa som brann i bakgrunden på Ljudmiljö 1. De emoji som valdes på denotativa grunder ser jag ett samband med att deltagarna verkar vilja koppla ihop enstaka ljud som beskriver ljudmiljön till en eller flera emoji som representera omvärlden. Den ideationella metafunktionen som Björkvall skriver om skulle kunna vara den metakunskap som deltagarna använder sig av för att beskriva de två ljudmiljöerna med emoji som har en denotativ koppling då det denotativa vill beskriva sakligt hur något är och den ideationella metafunktionen handlar om versioner av omvärlden.¹³³ Jag tror att även om deltagarna enbart skulle beskriva de två ljudmiljöerna med enbart denotativt valda emoji så skulle deras emoji val inte ser exakt likadana ut, vilket den ideationella metafunktionen skulle kunna förklara med de olika versionerna av omvärlden. Detta är dock bara en hypotes.

5.3 Emoji som deltagarna valde med fantasin


Det fanns en del emoji som deltagarna valde med motiveringen ”jag kan tänka mig att...”. Detta var alltså emoji som deltagare lade till även fastän de inte hörde något ljud som tydde på att det avbildade objektet faktiskt fanns där. Jag skulle säga att de emoji som deltagarna lade till utan någon direkt konnotativ eller denotativ koppling bara bidrar till deras egen upplevelse över ljudmiljön när ljudet väl hörs. Om ljudet inte skulle finnas när det bara finns videoklipp och emoji som ska försöka få målgruppen att förstå vad för emotioner och tonalitet som ska tas in skulle jag kalla dessa emoji överflödiga då de bara berör ett fåtal personer i min undersökning. Om exempelvis emojierna *Chipmunk* (🐿️) och *Hedgehog* (🦔) används i syfte av att beskriva en miljö finns möjligheten att tittaren förväntar sig att få se en ekorre eller tror att det går att höra en.

Jag anser att den emoji som deltagarna lagt till med denna motivering är problematisk då den är så pass personlig att det är svårt att förutse om en annan person från samma målgrupp skulle kunna förstå vad emoji i fråga skulle kommentera. De emoji som valts ut konnotativt och denotativt tror jag går att applicera med ett lyckat kommunikationsresultat. Samtidigt så skulle detta vara en

¹³³ Björkvall, 2009, *Den visuella texten – multimodal analys i praktiken*, s. 60.

spännande undersökning för att ta reda på var gränsen för konnotativt valda emojierna går.

Det jag tar med mig från mitt experiment är att deltagarna kan bli påverkade av senast använda emojierna på emoji-tangentbordet. I mitt fall hade det varit lättast att låta deltagarna använda sina egna smarttelefoner för att emojisätta de två ljudmiljöerna men att ha en smart telefon eller surfplatta som kunde nollställa efter varje intervju hade nog varit det optimala för att inte påverka deltagarnas resultat med en utomstående faktor som exempelvis att se vad tidigare deltagare valt. Utöver det skulle jag nog ha skapat de två ljudmiljöerna utifrån några emojierna som jag valt ut denotativt för att minimera problemet av att det fanns en emoji-brist enligt deltagarna. Det vill säga att vissa emojierna saknades som exempelvis en ugn eller specifika fåglar, eller fågelsång. Samtidigt var det dock intressant att se hur deltagarna löste problemet med emoji-bristen genom att antingen välja kombinationer av emojierna eller en enskild emoji för att kommunicera det som uppfattades från de två olika ljudmiljöerna.

Som jag nämnde i teoridelen i denna uppsats så ser jag på semiotiska resurser som byggstenar.¹³⁴ Dessa byggstenar innehåller olika artefakter av betydelsepotentialer som deltagarna har sökt sig till eller sett när de skrollat igenom emoji-tangentbordet för att hitta de emojierna som passar in i den givna kontexten. I detta fall var den givna kontexten att deltagarna skulle använda emojierna för att beskriva de två olika ljudmiljöerna. Byggstenarnas olika artefakter kan vara allt från vilka färger emojierna har till hur ögonbrynen är formade på de gula ansikts-smilisarna exempelvis. De olika artefakterna i de semiotiska resurserna kan sedan bidra till att kategorisera de olika emojierna i olika metafunktioner beroende på kontexten som de sätts in i och hur de ser ut. Som jag nämnde tidigare från Björkqvall så innefattar den ideationella metafunktionen olika versioner av omvärlden.¹³⁵ De gula ansikts-smilisarna är ett bra exempel på en visuell gestaltning av olika emotioner som vi människor använder oss av i kommunikativa syften. Den här uppsatsens populära emoji i Ljudmiljö 1 var *Evergreen Tree* () som i sig skulle kunna få en egen undersökning om varför den är så kopplad till

¹³⁴ Björkqvall, 2009, *Den visuella texten – multimodal analys i praktiken*, s. 14.

¹³⁵ Björkqvall, 2009, *Den visuella texten – multimodal analys i praktiken*, s. 60.

just miljön skog och om den är något mer romantiserad än neutral. Denna uppsats har öppnat upp för mer frågor om emojiier som kommunikativt fenomen hos mig. Jag hoppas även att jag kunnat inspirera andra till att fortsätta forska om emojiier kopplat till ljud eller bara som de är i sin visuella kommunikativa form.

Referenslista

Ahrne, Göran & Svensson, Peter, 2015, *Handbok i kvalitativa metoder*, 2 uppl, Stockholm: Liber.

Alshenqeeti, Hamaza, 2016, *Are Emojis Creating a New or Old Visual Language for New Generations? A Socio-Semiotic Study*, Advances In Language And Literary Studies, Saudi Arabia: Taibah University.

Axelsson, Tomas, 2007, *Film och mening: en receptionsstudie om spelfilm*, filmpubl. Diss., Uppsala universitet.

Björkvall, Anders, 2009, *Den visuella texten*, Stockholm: Hallgren och Fallgren Studieförlag.

Denscombe, Martyn, 2010, *The good research guide: for small-scale social research projects*, 4 uppl, Maidenhead: Open University Press.

Dykhoff, Klas, 2002, *Ljudbild eller synvilla? en bok om filmljud och ljuddesign*, Malmö: Liber.

Emojipedia, Apple, 2020, <https://emojipedia.org/apple/> (Hämtad 08-03-21).

Giannoulis, Elena and R.A. Wilde, Lucas. 2020, *Emoticons, kanemoji and emoji the transformation of communication in the digital age*, Routledge, New York.

Illendula, Anurag and Sheth, Amit, 2019, "Multimodal Emotion Classification", In *Companion Proceedings of the 2019 World Wide Web Conference*. May 13–17, San Francisco; New York. <https://doi.org/10.1145/3308560.3316549>. In *Companion Proceedings of the 2019 World Wide Web Conference*. May 13–17, 2019, San Francisco; New York. <https://doi.org/10.1145/3308560.3316549> (Hämtad 12-07-2020)

Kalinak, Kathryn Marie, 2010, *Film music: a very short introduction*, Oxford : Oxford Univ. Press.

Krantz, Matilda, 2020, *Emojier som musik på sociala medier*, [kandidatuppsats, Högskolan Dalarna], Databas.

<https://du.diva-portal.org/smash/record.jsf?dswid=6469&pid=diva2%3A1506095&c=1&searchType=SIMPLE&language=sv&query=matilda+krantz&af=%5B%5D&aq=%5B%5B%5D%5D&aq2=%5B%5B%5D%5D&aqe=%5B%5D&noOfRows=50&sortOrder=relevance+sort+desc&sortOrder2=title+sort+asc&onlyFullText=false&sf=all>, hämtad 18-07-2021.

Kuusla, Tommy, *När man talar om trollen – Den förtrollande skogen*, <https://narmantalaromtrollen.podbean.com/e/den-fortrollande-skogen/>, hämtad 09-07-2021).

Larsen, Peter, 2007, *Film music*, Reaktion, London: Reaktion.

Nationalencyklopedin, Ideogram,

<https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/ideogram>, hämtad 09-05-2021.

Nationalencyklopedin, Piktogram,

<https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/piktogram>, hämtad 09-05-2021.

Nöth, Winfried, 1990, *Handook of semiotics*, Bloomington: Indiana University Press.

Sri Ranjan, Dharmakeerthi, *The chinese dragon concept as a spiritual force of the masses*, Sabaragamuwa University Journal, DOI: 10.4038/suslj.v9i1.3735.

Stafström, Sven, Vetenskapsrådet, 2017, *forskningsetiska principer inom humanistiska -sällskapsvetenskaplig forskning*, Stockholm.

Staiger, Janet, 2005, *Media Reception Studies*, New York: New York University Press.

Van Leeuwen, Theo, 2005, *Introducing social semiotics*, London, Routledge.

Worbel, Monika, & Piórkwska, Magda, 2017, "Basic emotions", *I Encyclopedia of Personality and Individual Differences*, V. Zeigler-Hill och T.Shackelford (red.), s. 1, https://doi.org/10.1007/978-3-319-28099-8_495-1 (Hämtad 12-07-2020).

Bilagor

Bilaga 1 – Frågor till intervjuerna

Bakgrundsfrågor

- Ålder
- Kön
- Yrkesroll
- Brukar du använda emojis i vardagen? I vilket syfte?

Frågor till ljudmiljö 1 och ljudmiljö 2

- Varför valde du som du valt? Gå igenom varje emoji för sig.