



HÖGSKOLAN
DALARNA

Examensarbete kandidatnivå Datorspelsmusik och dess känslomässiga interaktion med spelaren

**En undersökning kring de känslor och associationer som
lyssnaren upplever av bakgrundsmusiken från tre olika
spelgenrer**

Författare: Daniel Hansen
Handledare: Johan Eriksson
Seminarieexaminator: Stefan Björnlund
Formell kursexaminator: Thomas Florén
Ämne/huvudområde: Ljud- och musikproduktion
Kurskod: GLP2FZ
Poäng: 15 hp
Termin: HT2021
Examinationsdatum: 7 December 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 (fritt tillgänglig på nätet, open access):

Ja

Abstract

Denna uppsats kommer att undersöka vad för slags känslor och associationer lyssnaren får av bakgrundsmusik från spelgenrerna survival-horror, RPG-spel och äventyrsspel. Genom att undersöka två grupper med olika erfarenheter kring musik och spel har de två grupperna genomfört en enkätundersökning där de lyssnar på olika musikstycken utan kännedom om vad för spel musikstyckena kommer från. Samtidigt som deltagarna lyssnar på musikstycket får de beskriva vad för känslor de upplever och vad de associerar med dem olika musikstyckena. Syftet är att hjälpa kompositörer och speltillverkare att förstå på vilket sätt bakgrundsmusik inom spel påverkar spelupplevelsen. Resultat visar att de två grupperna tenderar att associera liknande scenarion och miljöer men gruppen med musikkunskaper återger mer detaljerade svar än gruppen med högre spelvana. Genom att etablera miljöer och associationer hos spelaren med hjälp av musik så kan spelarens immersion i den virtuella världen förstärkas.

Keywords

känslor, musik, immersion, datorspel, miljö, associationer .

Innehållsförteckning

Inledning	1
Syfte	2
Frågeställning	2
Avgränsningar	2
Tidigare forskning	3
Immersion	3
Känslor	4
Teori	6
Engagement	7
Engrossment	7
Total Immersion	7
Metod	8
Musikval	9
Etiska överväganden	13
Resultat och analys	14
Musikstycke 1 – Estancia	16
Musikstycke 2 – Take Me To The Aegis Seven Moon	19
Musikstycke 3 – Tooth and Claw	23
Diskussion	27
Källförteckning	30
Elektroniska källor	31

Inledning

Under åren har spelindustrin blivit allt större och Dataspelsbranschen (2016) rapporterade att den svenska spelindustrin ökat med 1000% på fem år, från 2010 till 2015. Ökningen har ständigt fortsatt och detta innebär att allt fler människor spelar spel, både ungdomar och vuxna. Jag själv spelar väldigt mycket spel och har gjort sedan barnsben men jag har också ett musikintresse. Med åren som gått har jag lagt märke till att musik inom spel har förändrats. Musiken som tidigare bara var en loop av sekvensbaserade toner har övergått till stora orkesterarrangemang och välproducerade musikstycken som dynamiskt anpassar sig till spelaren baserat på vad spelaren gör eller vad som händer i spelvärlden (Game Maker's Toolkit, 2014). För mig personligen är det väldigt viktigt att musik och ljud i ett spel samspelar på ett bra sätt för att det ska bidra till spelupplevelsen. Om musiken i ett spel är passande, engagerar mig och drar in mig i spelvärlden så anser jag att skaparna av spelet har lyckats. Något som gav mig idén att utforska detta område var efter samtal med några bekanta till mig som också spelar datorspel. Under samtalet upptäckte jag att fler än vad jag tidigare trott väljer att helt och hållet stänga av musiken när dem spelar datorspel. Det fick mig att fundera över vad musiken gör för spelupplevelsen och vad dessa människor går miste om. Vad jag själv upplever då man väljer att stänga av musiken eller ljudeffekterna till ett spel är att man får en helt annan uppfattning av spelet. Om du mot förmodan spelar ett skräckspel så prova att stänga av ljudet och spelet blir inte alls lika skrämmande längre. Detta är väldigt intressant eftersom att musiken placerar dig i ett specifikt sorts sinnestillstånd, vilket tas bort i samband med att musiken inte längre är en bidragande faktor i spelupplevelsen. Det är som om spelarens immersion försvagas i samband med att musiken försvinner vilket måste betyda att känslor som förstärker spelarens immersion frammanas med hjälp av bakgrundsmusiken. Noah Kellman (2020) beskriver en teknik inom spelmusik som heter "Locational scoring", vilket är en teknik som dels har som uppgift att inte bara sätta den visuella karaktäristiken hos varje plats i spelet utan också sätta den känslomässiga stämningen eller kontextuella meningen av spelarkaraktären när denne befinner sig i ett specifikt område av spelet (Kellman, 2020 s. 6). Musiken i detta fallet sätter en sorts kontext i förhållande till det visuella och styr på sätt och vis spelaren att tänka på omgivningen i spelvärlden på ett specifikt sätt.

Detta fick mig att fundera på vad för associationer och känslor som uppstår av bakgrundsmusik och huruvida detta skiljer sig från person till person. Genom att öka förståelsen inom detta område så kan speltillverkare använda kunskaperna för att förbättra spelmusik och hur den används inom spel. Musik i spel är mer än bara musik som existerar i bakgrunden, det är ett sätt att förmedla känslor, kontext och bilda miljöer för att på så sätt ge liv åt den miljö som spelaren befinner sig i. Denna uppsats skall undersöka om det är möjligt att förmedla detta med enbart musik genom att låta två separata grupper med olika bakgrundskunskaper lyssna på tre musikstycken ur tre olika spelgenrer.

Syfte

Syftet med denna uppsats är att få en djupare förståelse för vad för slags känslor och associationer som dyker upp hos lyssnaren när de lyssnar på bakgrundsmusik som förekommer inom olika spelgenrer och huruvida detta skiljer sig mellan två olika grupper. Detta för att hjälpa kompositörer och speltillverkare att få större förståelse kring hur musik bidrar till immersion och spelupplevelsen. Genom att öka förståelsen av hur spelmusik påverkar spelaren emotionellt så kan detta användas för att förbättra etablering av miljöer, berättandefunktioner och känslolintryck inom spel för att skapa en mer immersiv spelupplevelse med hjälp av musik.

Frågeställning

Syftet har brutits ned i två övergripande forskningsfrågor:

1. Vad för känslor och associationer får lyssnaren av bakgrundsmusik från tre olika spelgenrer? (Survival-Horror, Äventyrsspel och RPG)
2. Skiljer sig svaren mellan dem som har musikalisk bakgrund och de som har erfarenheter inom spel och isåfall hur?

Avgränsningar

De fysiologiska effekterna som lyssnaren kan uppleva kommer inte att utforskas, då detta vore alldeles för omfattande och svåra att genomföras med de medel som forskaren har tillgång till men som dock hade varit nyttigt för undersökningen.

Det finns väldigt många olika typer av musik inom samma genrer baserat på vilket typ av stämning som spelet är ämnat att förmedla men musiken som har valts ut har med avsikt att reflektera musiken väl inom de valda genrerna.

Alla spelgenrer kommer inte att undersökas, motivering till vilka spel som har valts ut och varför i undersökningen framkommer längre ned i metodavsnittet.

Tidigare forskning

Tidigare forskning om ett specifikt fokus kring bakgrundsmusik inom spel, dess associationer och visualisering av miljöer har varit utmanande att hitta. Att hitta en jämnare balans kring svensk och internationell forskning har inte tagits i åtanke då det inte finns jättemycket inom det specifika forskningsområdet. Forskningen som presenteras nedan är den forskning som har ansetts varit mest relevant för studien. Dock så finns det forskning kring ämnet som berörs på olika sätt. Under tiden som jag har undersökt forskningsområdet så verkar immersion vara en återkommande del av ämnet när det talas om musik, miljö och känslor. Nedan kommer forskning som kretsar kring immersion och känslor att presenteras och hur dessa egenskaper påverkas av spelmusik.

Immersion

Zhang & Fu (2015) undersökte i en artikel om hur bakgrundsmusik påverkar immersionen av ett spel genom att låta två olika grupper spela ett traditionellt fightingspel med eller utan bakgrundsmusik. De två grupperna kallades för "high gamers" respektive "low gamers" baserat på deras grad av spelkunskap. Deltagarna med lägre spelkunskaper grupperades in i gruppen "low gamers" och deltagarna med högre spelkunskaper placerades in i gruppen "high gamers". De två grupperna fick spela spelet, utföra en uppgift som kallades för "Stroop task" och sedan besvara ett formulär om immersion. För att mäta immersion så användes tre typer av faktorer vilket var kognitiv dissonans, dissociation från verkligheten och känslomässig medverkan. De tre hypoteser som fanns var: Att de som spelade med bakgrundsmusik hade en högre grad av immersion än de som inte spelade med bakgrundsmusik. Att bakgrundsmusiken enbart skulle influera de med låg grad av spelkunskap och till sist, att de tre mätningarna av immersionsformuläret, Stroop uppgiften och tidsförvrängningen skulle relatera till varandra

oerhört (Zhang & Fu, 2015, s. 3). De resultat som Zhang & Fu kom fram till var att "low gamers" hade högre poäng på formuläret och därav en högre grad av immersion med hjälp av bakgrundsmusiken än vad "high gamers" hade. Resultatet från uppgiften visade även att de som inte hade haft bakgrundsmusik presterade bättre än de som hade haft bakgrundsmusik. Detta tyder på att de som spelade med bakgrundsmusik hade en högre grad av immersion än den andra gruppen eftersom att det är svårt att övergå från ett spelutrymme till att utföra en uppgift, därav så presterade gruppen med bakgrundsmusik sämre (Zhang & Fu, 2015, s. 4). Det intressanta med undersökningen är att "low gamers" alltså de med lägre spelkunskaper uppfattades ha en högre grad av immersion än den andra gruppen, Zhang & Fu spekulerar att detta kan bero på att "high gamers" är mer avtrubbad till upplevelsen av spel än "low gamers". Det är inte omöjligt att även upplevelsen av spelmusik kan variera beroende på om lyssnaren är en van spelare eller ej, då spelmusik inte riktigt är densamma som filmmusik och inte heller densamma som ett vanligt album."What's more, the background music of this game was regarded as extremely provocative and passionate." (Zhang & Fu, 2015, s. 3). Det hade varit intressant att se huruvida resultaten hade varit densamma om musiken hade varit av annorlunda stil, eller om deltagarna fick lyssna på olika typer av musik för att se om resultaten var densamma. Denna uppsatsen kommer att använda olika typer av bakgrundsmusik i undersökningen och därmed utforskas för att se huruvida resultaten skiljer sig åt på den punkten.

Känslor

Noah Kellman (2020) som hänvisades i inledningen beskriver en teknik inom spelmusik som heter "Locational scoring", detta är som sagt en teknik som har uppgift att sätta omgivningen, spelkaraktären och miljön i en viss kontext. Det kan för exempelvis vara att tempot ändras baserat på vad som händer eller för att signalera om området i spelet är säkert eller osäkert att befinna sig i. Genom att dels använda kulturella och symboliska särdrag inom musiken så kan detta bidra till att etablera en miljö. Kellman beskriver att detta är en effektiv metod för att etablera en känslomässig koppling mellan spelaren och spelvärlden (Kellman, 2020, s. 6). Detta kan tyda på att musik är en stor bidragande faktor till att en spelare dras in i spelvärlden. Genom att undersöka olika typer av musik som aktiveras vid olika tillfällen i spelet som vid stridsmoment eller inaktivitet som då även torde ha varierande tempo eller instrumentering så borde det vara möjligt att få ett specifikt resultat i denna uppsats baserat på detta. Med tanke

på att kompositören säkert har haft detta i åtanke då verket skapades, så borde det gå att få ett resultat som pekar på detta i undersökningen.

Loke Carlsson från Örebro Universitet, har valt att utforska de psykologiska egenskaperna som associeras med datorspelsmusik. Carlsson (2006) skrev en uppsats som heter ”Spelmusik Musikens funktioner i tre datorspelsserier.” I uppsatsen använder Carlsson teorier inom filmvetenskap för att undersöka funktionerna som musik i datorspel har och med hjälp av dessa teorier sammanställer han en metod för att analysera musiken från spelserierna Total War, Elder Scrolls och Baldur’s gate. Slutsatsen som Carlsson kom fram till var att de fyra funktionerna som musiken har i datorspel är att etablera miljöer, understryka känslor, dölja tekniska särdrag, som laddningstider, knyckiga rörelser och datorns egna ljud (Carlsson, 2006, s. 37). Vidare skriver Carlsson ”Den viktigaste skillnaden skulle jag säga är att filmmusiken i mycket högre grad kan styra åskadarens uppmärksamhet och förhindra otydligheter i narrationen, något som är mycket svårt för musiken i datorspel att åstadkomma.”(Carlsson, 2006, s. 37). Detta påstående håller jag inte med om då musik inom spel kan styra uppmärksamheten hos spelaren lika bra som musik inom film kan styra tittaren. Som vid öppningsfrekvensen i Fallout 4 (Bethesda Game Studios), då man kommer ut ur valvet i början av spelet (AFGuidesHD, 2015. 1:10-3:50) så spelas huvudtemat till spelet och då man väl dyker upp till ytan så spelas ytterligare ett musikstycke. Detta för att skapa en viss stämning hos spelaren och för att rikta uppmärksamheten till spelvärlden som precis har öppnats upp. Däremot kom Carlsson fram till att musik bidrar till att etablera miljöer och understryka känslor, vilket är vad forskningsfrågorna i denna uppsats orienterar sig kring.

Daniel Beckman (2004) undersökte vad för slags känslor och associationer som väcks hos lyssnaren av datorspelsmusik. I sin uppsats ”Datorspelsmusik: En undersökning om de känslor och associationer som den skapar hos lyssnare och huruvida kompositören lyckats förmedla spelets och musikens åsyftade känslor.” Beckman genomförde lyssningstester hos datorspelare gymnasieelever och utsatte dem för olika musikstycken från olika typer av spel. De fick sedan besvara frågor i form av enkäter där frågorna gick ut på vad för slags känslor som dök upp då de hörde ett visst musikstycke. Musikvalet som användes var från sju olika speltitlar, detta innefattar ett plattformsspel för yngre, ett turbaserat rollspel, ett RTS (Real-time-strategy) och tre action/plattformspel med inriktning på olika åldrar. Deltagarna skulle försöka placera vilken spelgenre dessa musikstycken tillhörde, i vilken del av spelet som musiken hördes och vad för slags tidsepok spelet utspelades i om det var dåtid, nutid eller

framtid. Deltagarna skulle även placera sina upplevda känslor respektive de känslor som dem tror att skaparna vill förmedla. Det Beckman kom fram till i sin studie var att vissa av resultaten var något oklara då i vissa fall var svaren helt tvärtemot vad som hade förutspåtts gällande om spelet var ämnat för yngre eller äldre. I studien undersökte Beckman endast en grupp och det var datorvana gymnasieelever, studien undersökte inte om detta skiljer sig mellan olika grupper men dock så skriver Beckman att området kan forskas vidare genom att undersöka musikaliska ungdomar som Beckman skriver har ett ”bättre musikminne” (2004, s. 62). Den här uppsatsen kommer att bygga vidare på Beckmans forskning och öka förståelsen inom området genom att undersöka hur spelande ungdomar och musikaliska ungdomars upplevelser skiljer sig åt. Det framkommer inte i Beckmans undersökning om gruppen som undersöktes hade kunskaper inom musik eller inte, vilket kan spela en roll i hur olika människor uppfattar musiken. Denna uppsats kommer att skilja sig från Beckmans genom att välja ett stycke ur var sin genre och inte flera musikstycken från samma spelgenre. Denna undersökningen kommer även att använda sig av två olika grupper och inte bara en grupp. I Beckmans undersökning togs beslutet att använda musik med liknande instrumentering då argumentet var att deltagarnas inverkan kunde påverkas (2004, s. 10). Musikvalet i denna uppsats kommer även där att skilja sig genom att musikvalet innehålla annorlunda instrumentering. Anledningen är för att med hjälp av associationer inom musiken så bildar vi oss en uppfattning av miljön i spelet, ännu en gång hänvisas detta till Kellman som skriver att detta kan bidra till att etablera en atmosfär och informera spelaren om sin omgivning (Kellman, 2020 s. 6).

Teori

Winifred Phillips (2014) beskriver i sin bok ”A composer’s Guide to Game Music” hur musik bidrar till spelupplevelsen och går igenom tre nivåer av immersion som baseras på två koncept. Det första konceptet kallas för ”suspension of disbelief” vilket i korta drag betyder att en person självmant ignorerar möjligheten av att något är ologiskt för njutningens skull.

Much like a contract, we agree to accept the more outlandish aspects of a story we might otherwise reject as straining the bounds of credulity – (Phillips, 2014 s. 36).

Som i det fall en läsare av en fantasy bok eller tittare av en tv-serie gör ett medvetet val och bestämmer sig för att ignorera det faktum att inget av det de ser eller läser är på riktigt för att

kunna känna sig uppslukad i berättelsen. Författaren förstärker vår ”suspension of disbelief” genom att rättfärdiga händelserna som sker i berättelsen genom små detaljer eller hur karaktärerna reagerar, vilket bildar en sorts realism i världen hos läsaren. Det andra konceptet kallas för immersion, vilket kan jämföras med då en datorspelare är så totalt uppslukad i ett spel att handkontrollen försvinner och knapptryckningar kommer per automatik. Inte längre sitter du framför en dator, tittandes på en skärm där hörlurarna är din ljudkälla utan din fokus är i spelet.

The gamer has stepped through Alice’s looking glass, and is now wandering free through Wonderland - (Phillips, 2014 s.38).

De tre nivåerna för att uppnå total immersion är följande:

Engagement

Första immersionsnivån kallas för engagement, vilket är spelarens egna vilja att anstränga sig, investera sin tid, och uppmärksamhet i spelet. Phillips (2014) skriver att utan denna motivering så kan inte immersion uppnås. (Phillips, 2014 s. 40). För att uppnå första nivån av engagemang så behöver spelet kännas inbjudande för spelaren.

Engrossment

Andra immersionsnivån kallas för engrossment, vilket är en högre grad av känslomässig inställning och en minskning i självmedvetenhet. Dessa två skriver Phillips (2014) kan påverkas av en kombination av starkt visuellt material, intressanta uppgifter och en övertygande handling.

Total Immersion

Den slutgiltiga immersionsnivån kallas för total immersion och som Phillips (2014) beskriver så finns det två förutsättningar för att uppnå detta, bortsett från de andra förutsättningarna som förekommer i de föregående två nivåerna. Den första är uppmärksamhet och den andra är empati, i detta fallet så menas uppmärksamhet på en mer utvecklad nivå. Att spelaren i detta fallet inte bara passivt är uppmärksam utan snarare innehar en mer aktiv, involverande uppmärksamhet. ”This elevated level of attention is heightened and encouraged by the game’s

inherent “atmosphere.”(Phillips, 2014, s. 52). I detta fallet definieras inte atmosfär som skapas enbart via det visuella utan snarare atmosfären i sin helhet som spelaren måste uppmärksamma alltså informationen som spelet förmedlar både visuellt och audiellt.

Metod

Metoden som kommer att användas är en kvantitativ metod där datainsamlingen sker i form av enkäter via nätet med frågor som deltagarna ska besvara. Deltagarna kommer att få lyssna på ett antal spår från spel i olika genrer för att avgöra vad för slags inverkan de olika musikstyckena har på lyssnaren. En kvantitativ metod har valts dels för att nå ut till så många som möjligt men också för att enkätformulär kan ses som ett mätinstrument och användas för att mäta människors beteende, åsikter och känslor (Trost, 2016, s.11). En kvantitativ metod valdes också på grund av tidsramen för arbetet, då 20 intervjuer hade tagit alldeles för lång tid för att hinnas med. Trots det så hade även en kvalitativ metod med intervjuer varit nyttig för undersökningen. För att hitta deltagare som kunde vara med på undersökningen så kontaktades flera olika skolor som erbjöd inriktningar inom musik och skolor som erbjöd datorspel eller teknik. Efter samtal med både rektorer och lärare som erbjöd sig att hjälpa till så skickades en länk till enkäten ut. Den första gruppen som skulle undersökas var i huvudsak en gymnasieklass med kunskaper och fokus inom musik, men troligtvis inte så mycket kunskaper inom datorspel. Den andra gruppen som skulle undersökas var en gymnasieklass med fokus inom teknik och IT. Anledningen till varför just denna gruppen valts ut är för att alla i gruppen har en koppling till datorspel men troligtvis inte någon tidigare musikkännedom eller utbildning inom musik. Problem uppstod då antalet som svarade på enkäten inte stod till förväntningarna. Då det var beräknat att åtminstone 54 personer från musikgruppen skulle delta så deltog endast 4 av dessa och ur spelgruppen så beräknades över 20 deltagare att delta. Det hade inte varit förvånansvärt om några få valde att inte delta men att åtminstone få 10 eller 15 svarande ur vardera grupp hade ändå varit önskvärt. För att få ett mer rättvist resultat så gjordes ett bekvämlighetsurval. Jag kontaktade före detta klasskamrater, som jag vet har genomgått en musikutbildning och som skulle passa in i den första gruppen. Jag kontaktade även personer som är väl bekant med datorspel och som på så sätt passar in i den andra gruppen. Resultatet från dessa två grupperna kommer sedan att analyseras och jämföras med varandra i form av grafer längre ned i resultatavsnittet.

Före enkäterna skickades ut så genomfördes en provundersökning med en grupp människor, ifall enkäten saknar något eller har bristande frågeställningar så detta kan korrigeras före den riktiga undersökningen. Enligt Eliasson (2013, s. 42) kan det vara klokt att genomföra en provundersökning där man låter några individer som skulle kunna ingå i undersökningen få besvara frågorna för att på förhand ta reda på ifall det finns rum för förbättringar eller om det framkommer något annat i enkäten som inte tänkts på innan. En provundersökning gjordes med några närstående som både är vana spelare och samtidigt musiker, vilket kändes lämpligt då det är dessa grupperna som besvarar enkäterna. Med hjälp av feedback från testgruppen så förbättrades enkäten genom att ändra ordningen på frågorna för att minimera risken att undersökningspersonerna påverkas. Exempelvis så ställdes frågan om huruvida låten känns bekant i slutet för att undersökningspersonen inte skulle få förutfattade meningar om musikstycket. Frågorna omformulerades och vissa med förklaringar för att de inte skulle missuppfattas, även ytterligare frågor lades till.

Musikval

De spelgenrer vars musik som valts ut är från ett skräckspel, ett rollspel och ett äventyrsspel. Anledningen till att just dessa genrer valts ut är för att de har större fokus på story i spelet och spelaren själv som protagonist än vad ett bilspel eller ett sportspel har Collins (2008, s. 129). Collins (2008) argumenterar att musik inom bilspel inte har den narrativa funktionen som många andra spel har och att det är väldigt vanligt att populärmusik används i dessa fall då bilspel är linjära och dessa spel strävar efter att uppnå realism medans andra spelgenrer är väldigt dynamiska och musiken måste anpassas därefter. Musiken i de spelgenrer som valts ut anses inneha en större roll än övriga spelgenrer med undantag av musikspel där spelaren ska spela i takt till musiken. Samma sak gäller för dessa då de inte har någon story eller någon protagonist i fokus och därav inte heller någon berättande roll och kommer således inte att undersökas. Phillips (2014) argumenterar för att just genrerna RPG, MMORPG och äventyrsspel drar nytta av bakgrundsmusik eftersom de genrerna har stor betoning på att utforska världen som spelet utspelar sig i men också för att spelvärlden i sig är kulturellt mångfaldig. En av huvudfunktionerna med musiken i dessa genrer är att den används för att bygga upp världen, genom att jobba samman med resten av spelets olika element som det visuella, storyn i spelet och spelets design för att uppnå känslan av full immersion. (Phillips, 2014, s. 103). Skräckspel, i detta fall survival-horror har en tendens att sätta in spelaren i ett särskilt mentalt tillstånd som hon kallar för "the zone".

This inspires a mental state that is unique to the survival horror genre, and which is hard to describe. Call it a state of edgy alertness, although perhaps that phrase doesn't quite capture the feeling completely - (Phillips, 2014, s. 206).

Detta hyperfokuserade tillstånd jämför Phillips med flykt och kamp responsen då spelarens roll i dessa spel går ut på att överleva, detta har en tendens att enligt Phillips få spelaren att i förväg förbereda sig för att sedan explodera rent känslomässigt när monstret väl dyker upp (Phillips, 2014, s. 206). Då på sätt och vis den ena genren har ett specifikt sätt att påverka spelaren mentalt och den andra typen på ett visuellt sätt så vore dessa mest lämpade för forskningsområdet att inkludera i undersökningen. Såklart kan det inte uteslutas att ingen av deltagarna har hört de musikstycken som används i undersökningen sedan tidigare men av den anledningen så kommer de mest kända av låtarna ur de olika spelen inte att användas.

Musiken måste uppfylla följande kriterier:

Spelet som musiken kommer från är minst tio år gammalt.

Spelet måste fått pris för sin musik eller åtminstone blivit nominerad.

Anledningen till att spelet skall vara släppt för minst tio år sedan är för att minimera risken att deltagarna vet vilken låt eller från vilket spel musiken kommer från och således förhindra att resultatet påverkas av detta. Då det finns väldigt många spel att välja mellan i sin valda genre så togs beslutet att smalna av de som kvalificerades till undersökningen genom att välja spel som har fått utmärkelser för sin musik. Motiveringen till detta är att om musiken har fått beröm så är det av en eller annan anledning för att musiken passar till spelet. Vare sig detta är i koppling till miljön eller de känslor som musiken avger i förhållande till spelmiljön.

Jag gjorde även ett medvetet val att använda musik från spel jag själv spelat tidigare, för att enklare kunna analysera innebörden av de olika musikstyckena. Följande musikstycken har därför valts att användas i undersökningen:

Musikstycke 1 – Estancia (allaboutVGmusic, 2010).

Musikstycke 2 – Fly Me To The Aegis Seven Moon (GoldskinOST, 2009).

Musikstycke 3 – Tooth and Claw (Aramil, 2012).

Nedan följer en kort förklaring av de spel som de olika musikstycken tillhör.

Red Dead Redemption (Rockstar Games, 2010)



[Bild 1] Skärmdump ur Red Dead Redemption där huvudkaraktären avrättar en cowboy.

Musikstycke: Estancia (allaboutVGmusic, 2010).

Red Dead Redemption är ett äventyrsspel utvecklat av Rockstar Games. Spelet är icke linjärt och i spelet styr du en protagonist vid namn John Marston och under spelets gång följer spelaren en huvudberättelse men också mindre berättelser vid sidan av. Spelvärlden utspelar sig i Amerika och Mexico, tidigt 1900-tal under vilda västern. Då detta spel har ett väldigt starkt tema, både i musiken och i spelmiljön så kändes det passande att välja musiken från just detta spel. Dels för att undersöka om det är lättare att urskilja musik som har ett starkt tema kontra musik som inte har det men också för att se om undersökningsgruppen får liknande associationer av musiken.

Dead Space (EA Games, 2008)



[Bild 2] Skärmdump från Dead Space som visar huvudkaraktären skjuta mot necromorphs, vilket är fienderna i spelet.

Musikstycke: Fly Me To The Aegis Seven Moon (GoldskinOST, 2009).

Dead Space är ett science fiction skräckspel ur genren survival horror utvecklat av Visceral Games och publicerad av EA Games. Dead Space är ett icke-linjärt spel som utspelar sig i yttre rymden ombord på en delvis övergiven rymdstation och du spelar som protagonisten Isaac Clarke. Spelet går ut på att du följer en berättelse om vad som har skett ombord på rymdstationen, samtidigt som du försöker överleva mot groteska monster i form av muterade människo. Dead Space är våldsamt, spelaren tar sig fram genom mörka, trånga korridorer och spelaren måste ständigt vara uppmärksam då faror kan dyka upp från alla håll. Musikstycket som tillhör är väldigt kaotiskt och annorlunda i jämförelse med de andra två styckena som valts ut.

The Elder Scrolls V: Skyrim (2011)



[Bild 3] Skärmdump från The Elder Scrolls V: Skyrim som visar huvudkaraktären möta en drake.

Musikstycke: Tooth and claw (Aramil, 2012).

The Elder Scrolls V: Skyrim eller kort Skyrim, är ett sorts fantasy RPG-spel utvecklat av Bethesda Games. Spelet är ickelinjärt och du är protagonist som i Skyrim hänvisas som ”Dragonborn” eller ”Den drakfödde” på svenska. Spelvärlden har en sorts vikingaestetik och snarlikt Red Dead Redemption så finns det en huvudberättelse men också mindre berättelser på sidan av när du möter nya karaktärer i spelet. Du avancerar upp i nivå med din karaktär samtidigt som du utforskar världen, stöter på drakar och dödar monster.

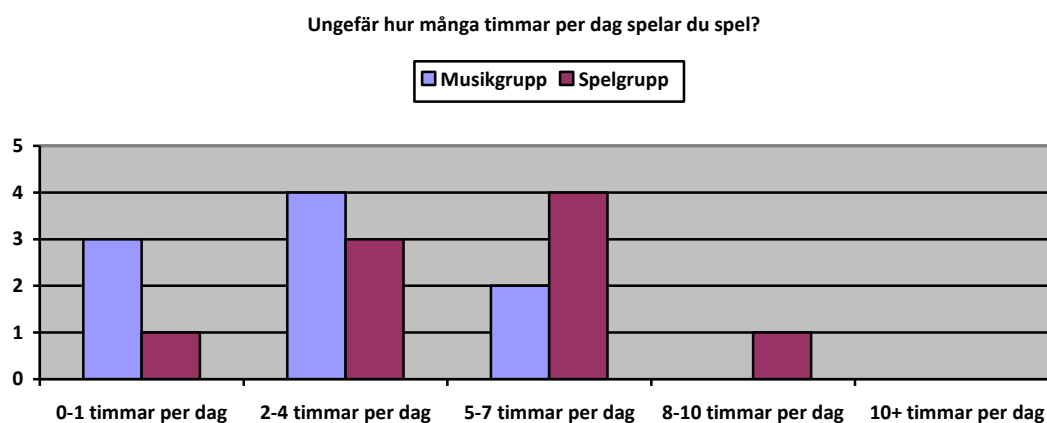
Etiska överväganden

Forskaren har tagit del av Vetenskapsrådets forskningsetiska principer (2013). I enlighet med informationskravet så har deltagarna blivit informerad i enkäten om enkätens syfte med undersökningen och deras deltagande i forskningsarbetet. Deltagarna har blivit informerad om frivilligheten i deras deltagande och getts möjlighet att själva medverka och avbryta sin medverkan i enkäten när som helst. Deltagarna har blivit informerade om att deras deltagande i enkäten är anonym. Uppgifterna som de har lämnat behandlas enligt nyttjandekravet och enbart i forskningsyfte.

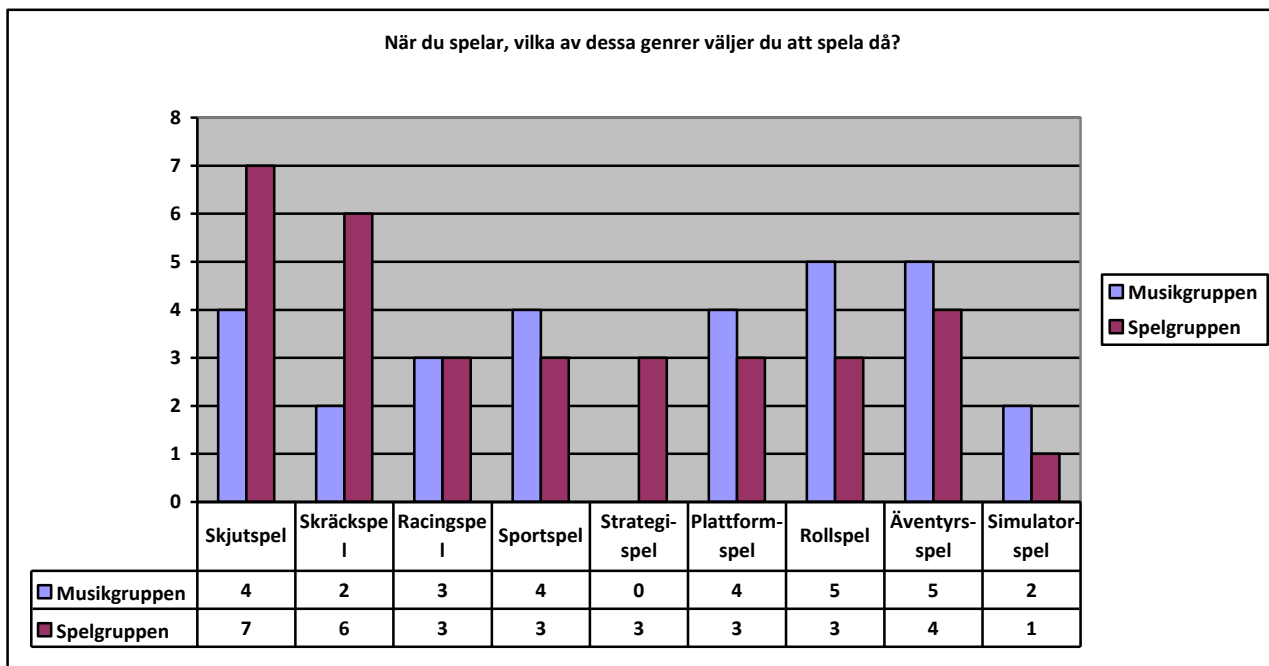
Resultat och analys

Totalt svarade 18 personer på enkäten där 9 st personer av de svarande tillhör musikgruppen och 9 st personer tillhör spelgruppen. För att klargöra kommer dessa två grupperna att refereras som musikgruppen alternativt spelgruppen i de resterande två avsnitten. Enkäten innehåller både flervalsfrågor, enkelsvar och svarsfält för egna kommentarer.

Enkäten inleddes med några korta frågor om deras spelvanor och vad de har för åsikt om musik inom spel. Då undersökningen handlar om att visualisera bilder så ställdes frågan om deltagaren har afantasi eller ej. Afantasi är ett neurologiskt tillstånd då man inte kan visualisera bilder och lyckligtvis så hade ingen deltagare i någon av grupperna detta. Då det är relevant att veta huruvida deltagarna har detta i en undersökning som kretsar kring musik och dess koppling till miljöer och associationer.

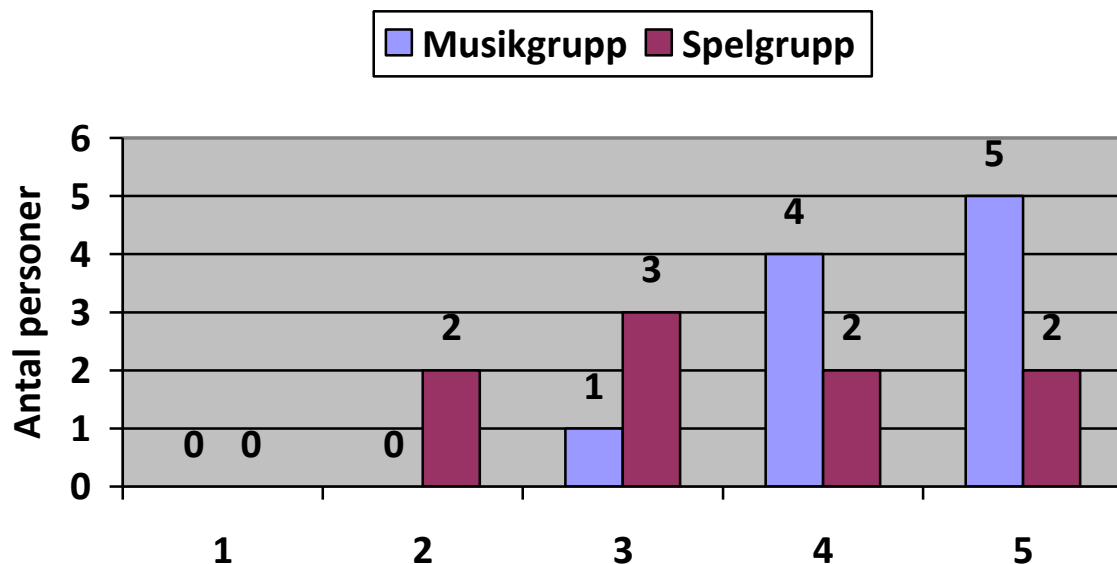


Av musikgruppen så spelar majoriteten datorspel mellan 2-4 timmar per dag och av spelgruppen så spelar majoriteten 5-7 timmar per dag, spelgruppen utsätts alltså för spel fler timmar än musikgruppen per dag.



Resultat från enkätundersökningen visar att majoriteten av spelgruppen väljer att spela skjutspel eller skräckspel och simulatorspel är något som de väljer att spela allra minst. Majoriteten av musikgruppen väljer hellre att spela rollspel och äventyrspel men ingen i musikgruppen väljer att spela strategispel.

Hur viktigt är musik inom spel för dig?



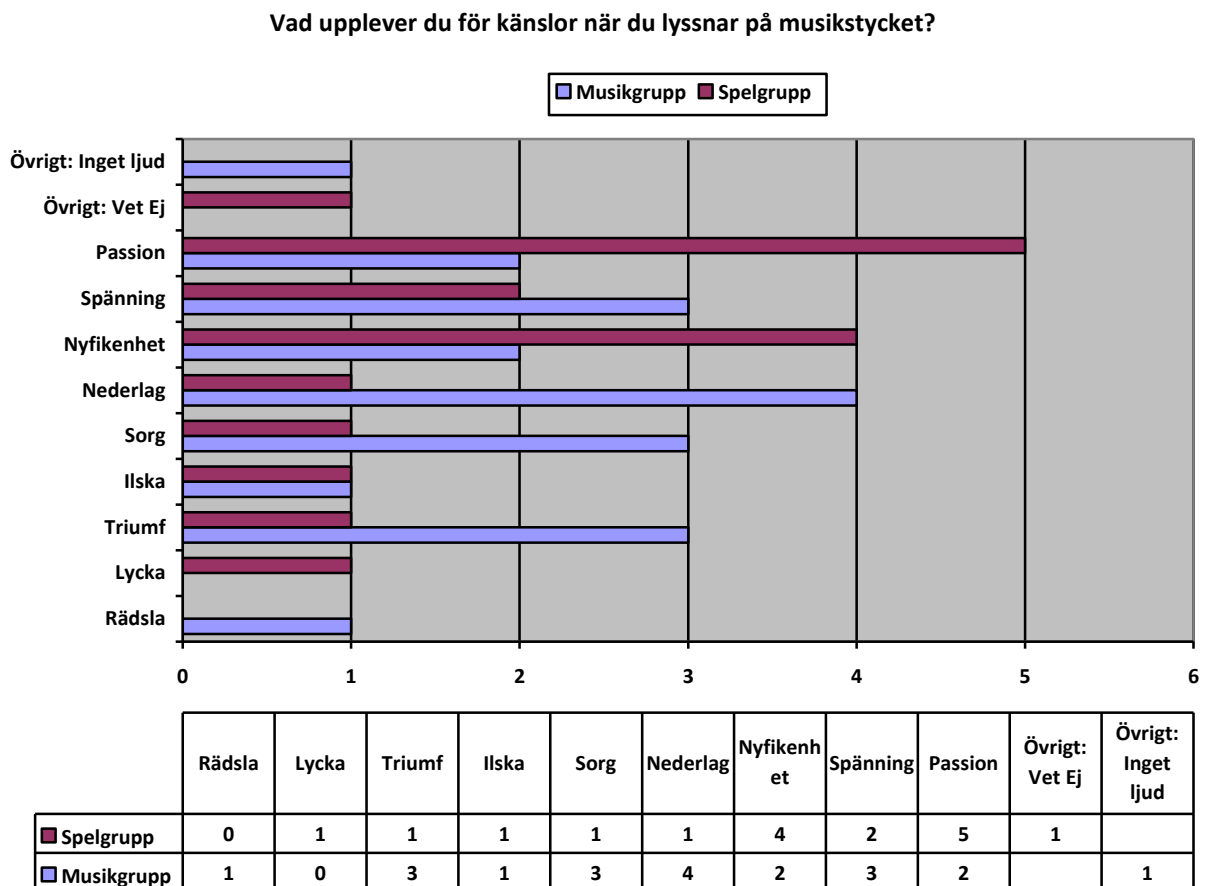
I enkäten så fick de två grupperna frågan ”Hur viktigt är musik inom spel för dig?” och sedan välja ett nummer på en skala från ett till fem. Majoriteten av musikgruppen tycker att detta är en väldigt viktig aspekt då 5 av 9 svarade 5 på skalan och resterande svarade 4 eller 3. Jämfört med den spelinriktade gruppen där majoriteten svarade 3 på skalan.

Grupperna fick även förklara varför de svarade som de gjorde och några av dem svarande skriver att om musiken inte passar eller är jobbig så byter dem till sin egna musik, men även kommentarer som:

- ”Det skapar hela känslan”
- ”Musiken ger en ytterligare dimension till spelet.”
- ”Tycker musik inom spel sätter en bra stämning i spelet vad som händer samt att det hjälper att sätta tema på spelet.”

Trots detta så svarade en majoritet i båda grupperna ”Ja” på att de ibland stänger av musiken.

Musikstycke 1 – Estancia



Det svar som fick mest angående vilka känslor som deltagarna associerade med stycket så svarade majoriteten av spelgruppen på passion och nyfikenhet. Majoriteten av musikgruppen

upplevde en känsla av nederlag. Så de båda grupperna upplevde väldigt olika känslor av stycket.

På frågan ” Om du blundar och föreställer dig en miljö som detta musikstycket hade passat i, vad hade det varit för miljö isåfall?” uppstod det kommentarer som:

- ”Kanske vilda västen.”
- ”Vilda västen i en stad mitt i öknen.”
- ”Öknen.”
- ”En lugn vilda västern.”
- ”Jag tänker mig en vilda västerns miljö eller liknande, "wasteland" som fallout kanske.”
- ”En öken/westernliknande, något öde och varmt.”
- ”Den första miljön jag ser framför mig är en vilda western-miljö.”
- ”1800 -Talets England eller i vilda western.”

Huruvida deltagarna hade hört stycket tidigare så svarade alla deltagare ur spelgruppen ”Nej”, trots det så gissade en person på att det tillhörde Red Dead Redemption 2.

Ur musikgruppen så svarade 7 av 9 personer nej förutom 2 personer som svarade ”Kanske” och en av dessa skrev att det tyckte det låter som någonting från Red Dead Redemption. Majoriteten hade inte hade hört stycket tidigare förutom några få som svarade ”kanske” så var nästan samtliga eniga om att de lyckas föreställa sig en vilda västern/öknen miljö. Med tanke på att två stycken svarade Red Dead Redemption trots att det inte hade hört stycket tidigare kan bero på att det var det första datorspelet med västerntema de kunde komma på och därav lyckades gissa rätt.

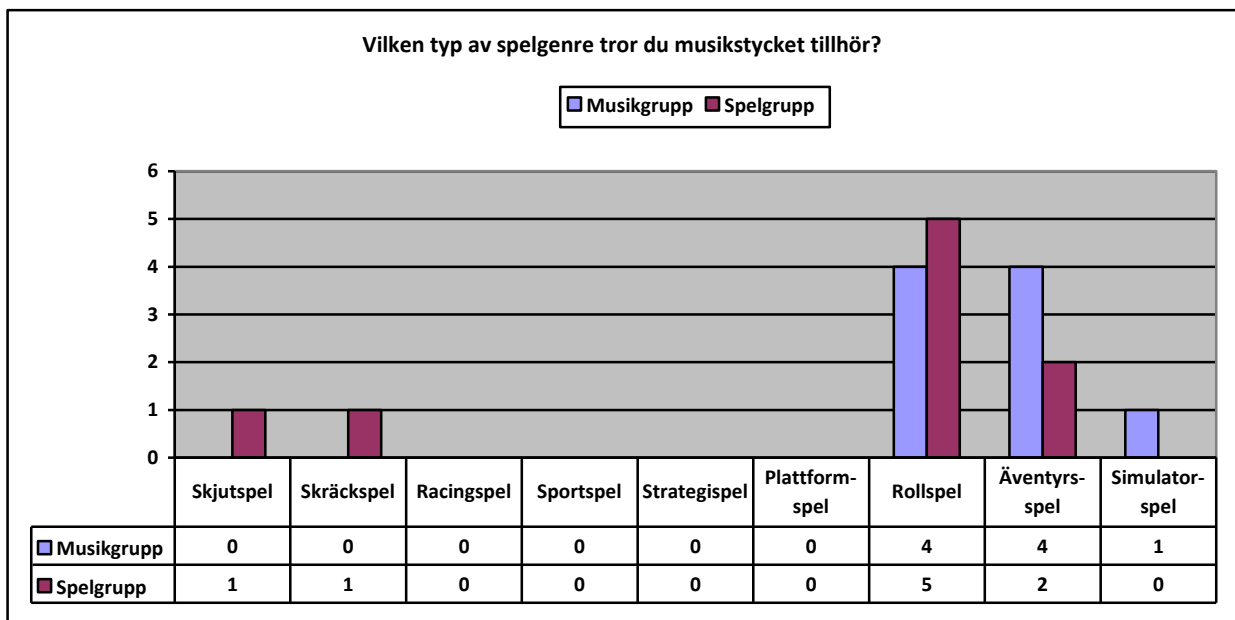
När frågan ”Vad får du för andra associationer när du lyssnar på musikstycket?” ställdes så var några av kommentarerna ur musikgruppen:

- ”Det låter som äventyr, en lång och hård resa.”
- ”Jag får ingen glad känsla, det jag ser är att man är i en seriös situation”
- ” Jag tycker att det finns lite vemod i musiken, både positiva och negativa känslor samtidigt.”
- ” Definitivt äventyr associationer.”

De kommentarer som spelgruppen skrev var blandad i jämförelse med musikgruppen.

- ”Cowboy”
- ”Bra bakgrundsmusik till en stad, tar inte för mycket plats.”
- ”Ett spökhuis.”
- “It gives me a clear western setting, one of mystery and wonders. The life of a criminal or convict, trying to make ends meet in a harsh world.”
- “En lugn miljö”

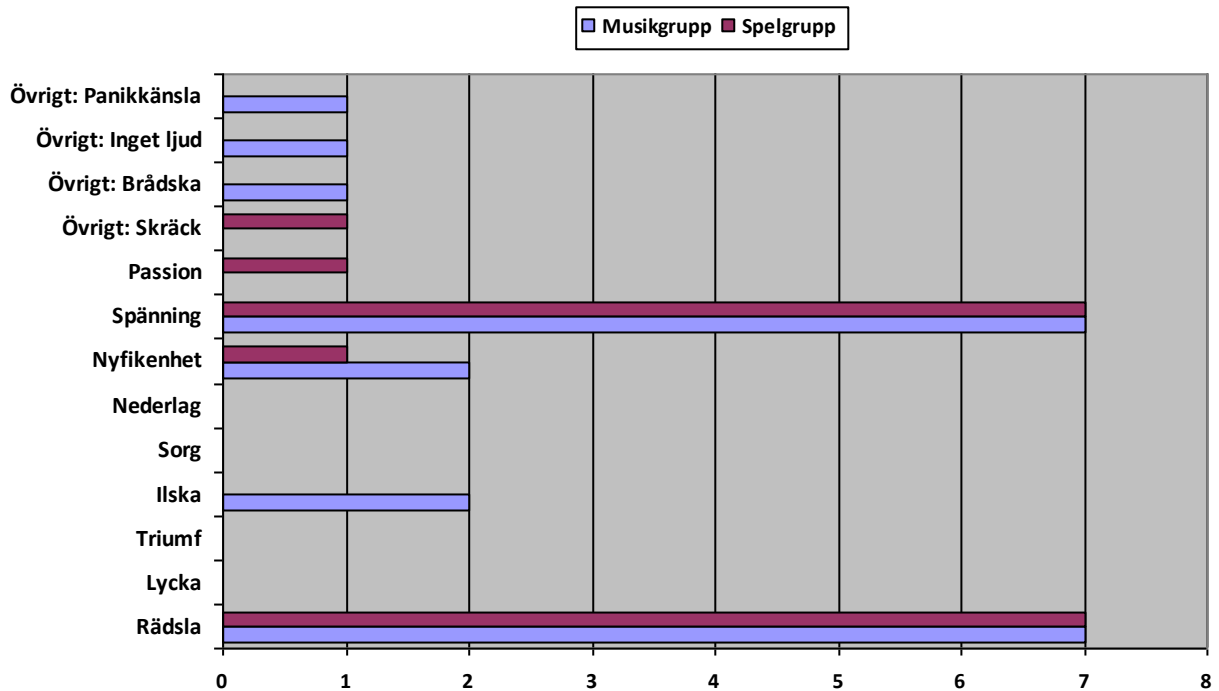
Ungefär fyra svar från spelgruppen var i stil med ”Vet ej”, ”inget annat” eller liknande men även här dyker cowboy och vilda västern upp. Även kommentarer som äventyrskänslor och dylikt är återkommande.



Båda grupperna var något eniga att musikstycket tillhör ett spel antingen inom genren rollspel eller äventyrsspel.

Musikstycke 2 – Take Me To The Aegis Seven Moon

Vad upplever du för känslor när du lyssnar på musikstycket?



	Rädsla	Lycka	Triumf	Ilska	Sorg	Nederlag	Nyfikenhet	Spänning	Passion	Övrigt: Skräck	Övrigt: Brådska	Övrigt: Inget ljud	Övrigt: Panikkänsla
Spelgrupp	7	0	0	0	0	0	1	7	1	1	0	0	0
Musikgrupp	7	0	0	2	0	0	2	7	0	0	1	1	1

De känslor som deltagarna upplevde mest ur båda grupperna var rädsla och spänning. De övriga kommentarerna som ”panikkänsla” och ”skräck” vill jag gärna kategorisera in i ”rädsla”. ”Brådska” vill jag även kategorisera in i ”spänning”. Tyvärr så var det en deltagare som inte hade något ljud.

På frågan ”Om du blundar och föreställer dig en miljö som detta musikstycket hade passat i, vad hade det varit för miljö isåfall?” så dyker det upp en del blandade kommentarer:

- ”Mörkt, svart och åter igen mörkt.”
- ”En mörk, svårbelyst miljö som man är fast i kanske, och blir jagad i.”
- “Boss fight i Dark Souls/Bloodborne”

- ”Rymdmiljö, typ Alien skräckinjagande.”
- ”Jag föreställer mig att man är i en läskig miljö och att man blir jagad av något.”
- ”I någon fängelsehåla i forntida rom, skulle också kunna vara en stor sal där det bygger upp för bossfight.”
- ”Hade passat in i ett skräckspel, precis innan och under ett skräckmoment.”
- ”Ett mörkt ställe där du förväntar dig att någon du inte ser finns.”

Det verkar som att de flesta deltagare väljer att placera musikstycket i en mörk miljö men endast en av personerna har specificerat rymdmiljö.

Men bland dessa så dyker det även upp kommentarer som:

- ”Jag ser en mörk skog framför mig, även dåligt väder med regn och starka vindar.”
- ”I en mörk skog, bland farliga varelser, där du behöver springa för ditt liv.”
- ”Nått trådigt ställe som ett stort spindelneste ute i skogen eller i en gråta.”

Det verkar som att vissa istället väljer att associera musiken med skogar dock specifikt mörka skogar.

På frågan ”Vad får du för andra associationer när du lyssnar på musikstycket?” så svarade musikgruppen:

- ”Att man springer och försöker gömma sig från något.”
- ”Man blir jagad av något läskigt el slåss med en boss. Ett skräckspel är det iaf... jag hatar skräck...”
- ”Ångest, stress, livsfara”
- ”Jag känner av att det är en stressig situation”
- ”Att det är musik som spelas när någon blir jagad”
- ”Att man blir jagad av något!”
- ”Det är kaos, något hemskt kommer att hända.”

Väldigt många kommentarer kretsar kring stressiga situationer och en uppfattning av att man blir jagad av någonting. Densamma gäller spelgruppen som svarade att de hade liknande associationer.

- ”Att nånting jagar någon.”
- ”Skräckspel där man blir jagad.”

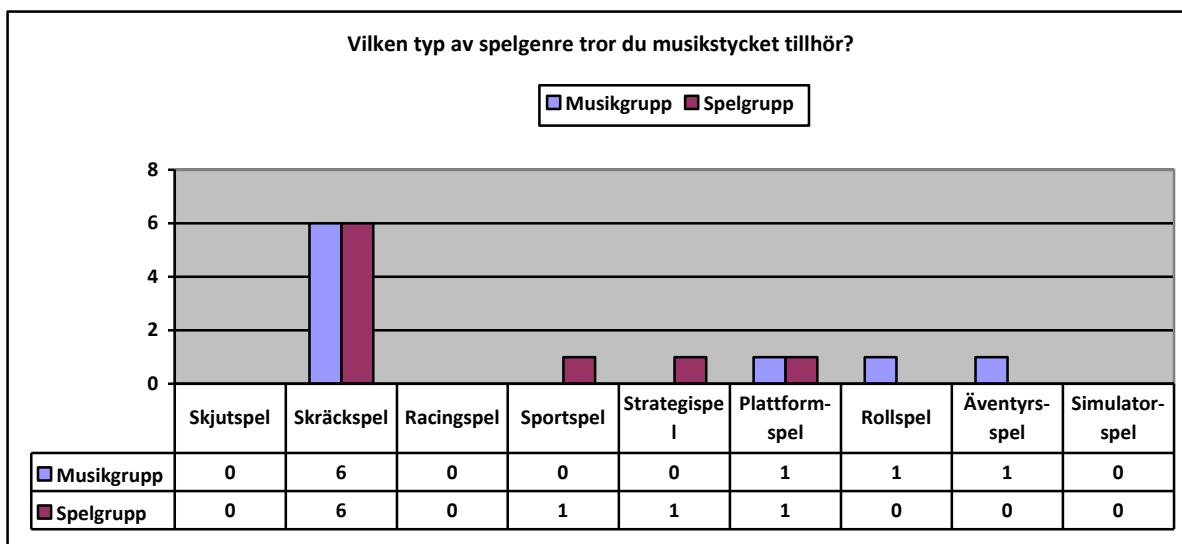
- ”Jag kommer dö.”
- ”Någon blir jagad.”
- ”I think of a scary broken down house, mansion, place. Somewhere where shadows are everywhere and it hasn't been cleaned in ages. Everything around is broken and in this place horrors hide and perhaps hunt foolish enough people to come there.”
- ”Trådar, dockor.”

Ett tema som är återkommande är mörka miljöer, övergivna hus och skräckinjagande känslor som ångest, panik eller döds känslor. Vilket stämmer rätt så bra in på den typ av miljö som Dead Space utspelar sig i. Dead Space som många andra skräckspel involverar en hel del panikartade situationer. Som en situation i spelet då du blir instängd i ett rum och behöver vänta på att dörren låser upp för att ta dig vidare, samtidigt som rummet fylls av fiender (The Ladslade, 2020. 9:29 -10:30).

8 av 9 svarade nej på att de inte hade hört stycket tidigare inom musikgruppen. 7 av 9 hade inte hört stycket tidigare i spelgruppen men 1 person svarade ”ja” och 1 person svarade ”kanske”.

- ”My guess is something from the Resident Evil series although I've never played the games.”
- ”Little nightmares.”
- “Bloodborne/Dark Souls/Demon`s Souls.”

Trots att dessa gissningar är inkorrekt så är de gissningarna som deltagarna gjort ändå ur genren skräckspel.



De båda grupperna var eniga om att det rörde sig om ett skräckspel, hur en deltagare kom fram till sportspel är väldigt svårt att säga. Att några valde plattformsspel som genre kan jag förstå då Little Nightmares är ett plattformsspel med skräckinslag.

Deltagarna fick även skriva om de hade några övriga kommentarer om stycket och av detta stycket så var det en deltagare som skrev

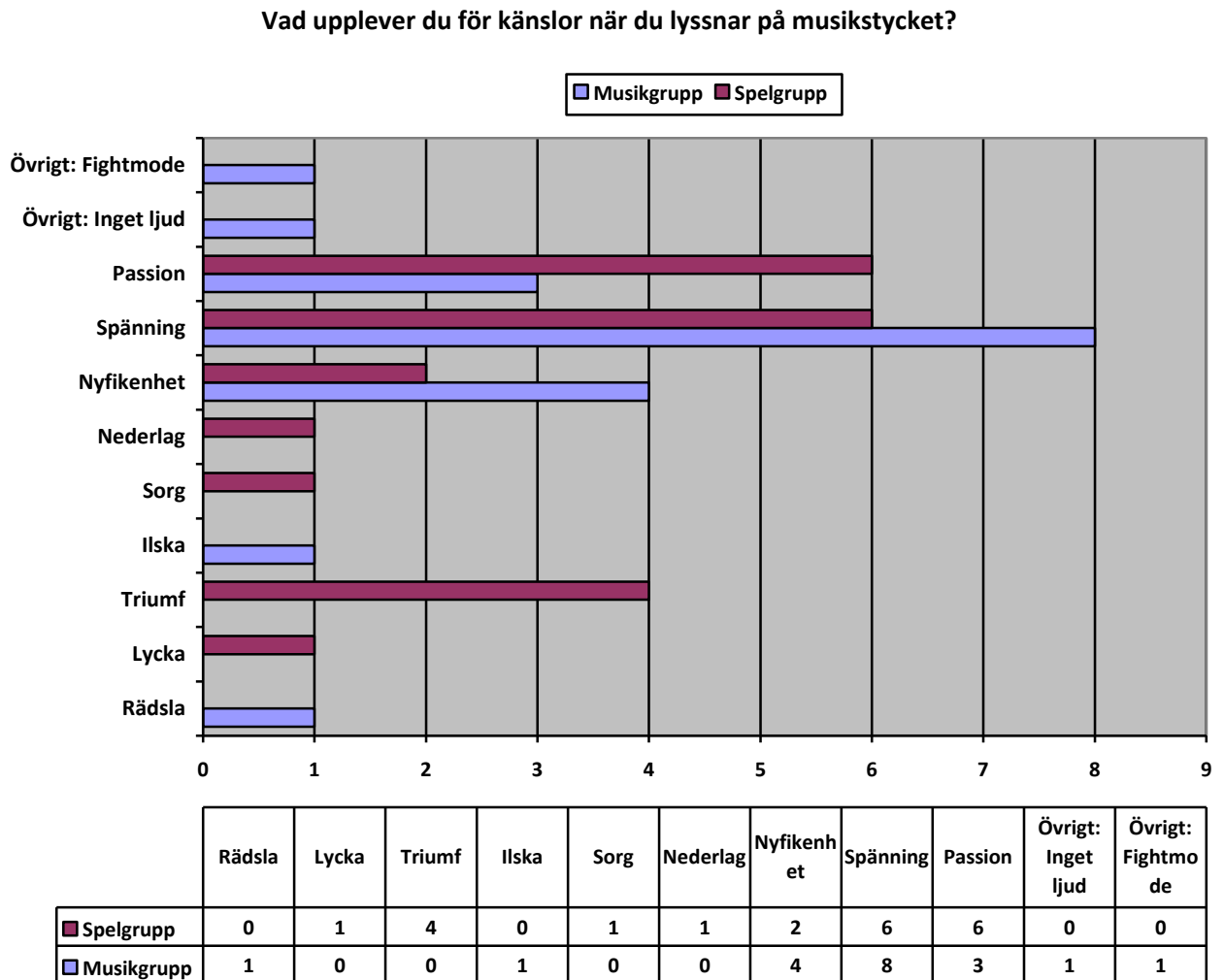
- ”Väldigt mäktigt och maffigt!! Påverkar starkt lyssnaren.”

Det var även en kommentar som tyckte det lät som Dead Space.

- ”Kan det vara Dead Space? Inte hört stycket innan men dras åt det hållet.”

Några ur spelgruppen kommenterade att musikstycket lät ”läskigt” och det verkar som att lyssnarna påverkades starkt av stycket av kommentarerna att döma. En person tyckte det lät som Dead Space trots att de inte visste om det var rätt men de flesta fick snarlika känslor av musikstycket.

Musikstycke 3 – Tooth and Claw



De känslor som musikgruppen upplevde mest av detta stycket var spänning och nyfikenhet. I spelgruppen så upplevde 6 av 9 spänning och passion men 4 av 9 hade även kryssat i triumf vilket inte förekom i musikgruppen. Tyvärr var det en deltagare som inte hade något ljud.

”Om du blundar och föreställer dig en miljö som detta musikstycket hade passat i, vad hade det varit för miljö isåfall?” Musikgruppen svarade:

- ”På ett kallt hygge, med massor av dimma.”
- ”Skyrim.”
- ”Valheim towers.”
- ”Jag föreställer mig att man är i en spännande situation, där man spelar som en riddare av något slag.”
- ”En utomhusmiljö med vild natur, skogar och berg.”

- ” Huvudkaraktären rider eller springer över ett öppet fält, hamnar sedan på en innergård till en borg eller liknande, man är där för att rädda någon, men man kommer stöta på en del hinder på vägen.”
- ” Riddartiden typ. En Fantasy miljö med.”

Spelgruppen kopplade samman musikstycket med snarlika miljöer.

- ”Kanske en stor strid.”
- ”Ett stort slott eller en öppen plats.”
- ”Vikingartiden, nån häftig vikingarkrigare.”
- ”Ett slagfält.”
- ”An empty battlefield, bodies everywhere, the winners of the battle don't feel joy, they know what's coming next, the next battle and the next war. They are hopeful, and yet they know the costs that took them here.”
- “En cutscene eller bakgrundsmusik i ett krigsstrategispel.”

Det tema som ändå återkommer i detta fallet är krigsmiljöer, slagfält och tydliga kopplingar till en fantasymiljö.

När deltagarna fick frågan angående vad för andra associationer de fick av musikstycket så svarade musikgruppen:

- ”När jag kämpar mot banditer i denna spel.”
- ” Jag tänker att man får sin revansch, som en bossfight”
- ” Det jag känner är att man är påväg ut i krig.”
- ” Musiken får mig att tänka på typ medeltid eller vikingatid.”
- ” Äventyr här med!”

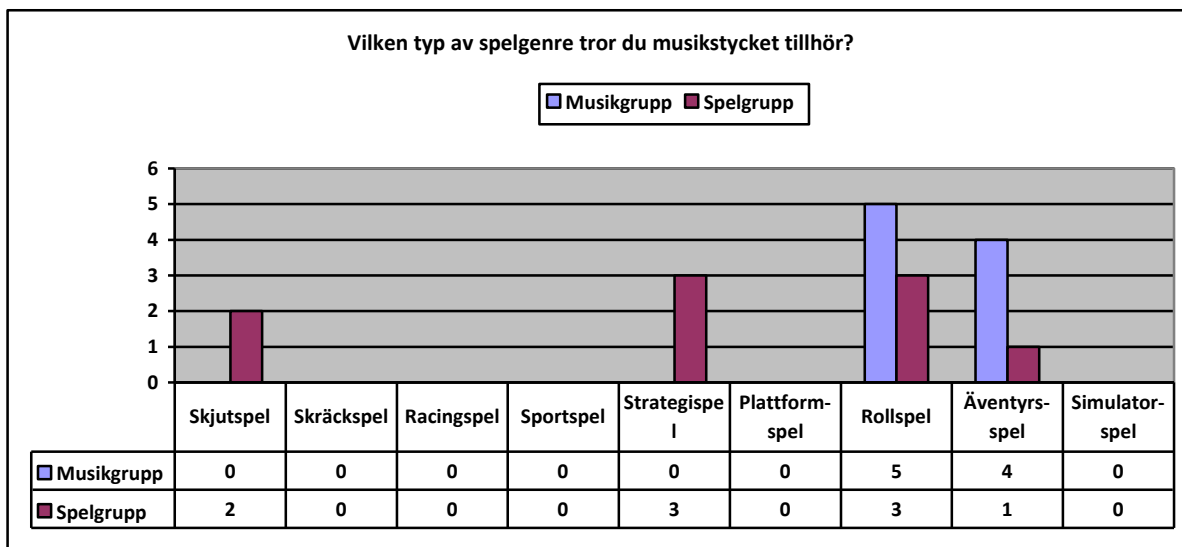
Spelgruppen hade även där liknande associationer.

- ”Äventyr/fantasi.”
- ”Något spännande tillexempel en bossfight”
- ”Berg”
- ”Möjligvis efter ett krig”
- ” Feels like something from Lord of the rings.”

De associationer som deltagarna får är delvis bossfighter, äventyr, krigstankar och fantasy.

Det ska inte förbises att 4 av 9 från spelgruppen svarade ”Jag vet inte”, ”inte mycket” eller ”vet ej” på denna frågan.

Ingen av spelgruppen hade hört stycket tidigare och kunde inte heller gissa sig fram till vilket spel det handlade om. Däremot så hade 3 av 9 ur musikgruppen hört stycket och kunde dessutom gissa rätt på Skyrim.



På frågan vilket spel de båda grupperna trodde att musikstycket tillhörde så var svaren helt olika mellan grupperna. Spelgruppen svarade alla möjliga genrer, mestadels strategispele och rollspel men det var även två som gissade på skjutspel. Musikgruppen däremot var relativt eniga om att det antingen rörde sig om ett äventyrsspel eller ett spel ur rollspelsgenren. Det skall tas i åtanke att fler deltagare i musikgruppen svarade att de spelade rollspel och äventyrsspel än spelgruppen.

Spelgruppen hade inte några övriga kommentarer om stycket men ur musikgruppen kommenterade en person:

- ”Gav en tydlig känsla”

Och ytterligare en person som påpekade att de hade spelat Skyrim i många timmar.

Av resultaten från enkäten så blev svaren ändå snarlika på de flesta av punkterna.

Båda grupperna var överens om att Estancia (allaboutVGmusic, 2010) passar in i en miljö med västern tema, men också att den var lugn och gav associationer kring äventyr. Vilket

stämmer in väldigt väl med tanke på att spelet utspelar sig i vilda västern. Spelgruppen fick känslor kring passion och nyfikenhet medans musikgruppen fick främst en känsla av nederlag blandat med några av de övriga känslorna.

Resultatet av Fly Me To The Aegis Seven Moon (GoldskinOST, 2009) var känslorna som allra starkast och gav båda grupperna känslor som kretsar kring rädsla och spänning. Båda grupperna lutade starkt åt detta hållet och de båda grupperna valde främst att placera stycket i en mörk miljö eller en variation av en mörk miljö. Det var en person som specificerade en rymdmiljö men det var även en hel del som placerade stycket i spökhur och mörka skogar, vilket är vanligt i skräckfilmer. Utan att få en motivering till varför deltagarna svarade som de gjorde är det svårt att veta om det är på grund av att de tidigare sett skräckfilmer som haft detta som attribut. I tidigare forskning så beskrevs den teknik Kellman (2015) tog upp som kallades för "locational scoring" och att syftet med detta var att etablera en miljö med hjälp av kulturella särdrag inom musiken. Estancia (allaboutVGmusic, 2010) innehåller banjo och akustisk gitarr, vilket troligen är anledningen till att de båda grupperna placerade det första stycket i en sådan miljö. I Fly Me To The Aegis Seven Moon (GoldskinOST, 2009) finns det inte riktigt några kulturella särdrag som kan definiera musikstycket med något som finns i rymden. Stycket är inspirerat av Threnody to the Victims of Hiroshima av Penderecki (koenigmoo, 2015) och klassisk skräck enligt kompositören själv (Besztocha, 2020), vilket är ett stycke som skulle kunna klassas som avantgarde i sitt framförande. Stycket är väldigt dissonant och kaotiskt och av resultatet att dömma så var båda grupperna överens om att kategorisera in stycket under rädsla.

Det tredje stycket Tooth and Claw (Aramil, 2012) svarade majoriteten att de upplevde spänning, hälften av spelgruppen svarade triumf men det gjorde inte musikgruppen. Båda grupperna valde att placera stycket i en fantasymiljö med berg, slott och krigsfält. Detta stämmer väldigt bra in med den typen av spel musikstycket tillhör. I både det första stycket och tredje stycket så svarade spelgruppen med svar som "vet ej" och dylikt, detta svar kan tolkas som det Zhang och Fu (2015) spekulerade i resultatet av sin forskning. Då "low gamers" påverkades mer av bakgrundsmusik än "high gamers", eftersom spelgruppen har utsatts mer för spel beror deras svar på att gruppen är mer avtrubbad till spelmusik än musikgruppen. Det ska inte uteslutas att detta även kan bero på att musikgruppen är mer insatt när det kommer till rollspel och actionspel, vilket leder till att de har tidigare erfarenheter och associationer av spelgenrerna.

Diskussion

Studien har utgått från frågorna ”Vad för känslor och associationer får lyssnaren av bakgrundsmusik från tre olika spelgenrer? (Survival-Horror, Äventyrsspel och RPG)” och ”Skiljer sig svaren mellan dem som har musikalisk bakgrund och de som har erfarenheter inom spel och isåfall hur?” För att besvara den första frågeställningen så upplevde båda grupperna en känsla av spänning i samtliga av dessa stycken. Musiken till survival-horror gav skräckkänslor och fick lyssnarna att associera musiken med nära-döden upplevelser men också specifikt mörka miljöer. Musiken till äventyrsgenren gav en känsla av passion, nyfikenhet och spänning. Musikstycket gav direkta kopplingar till en vilda västern och ökentema hos båda grupperna. Musikstycket till RPG-genren fick grupperna att tänka på vikingar, slagfält och storslagna krig men återkommande svar om en period som inte är i nutid. Kan associationerna som framkom i svaren eventuellt ha något att göra med tidigare associationer som kommer utanför spelvärlden? Då en person valde att associera stycket ”Tooth and Claw” med ”Lord of the Rings” vilket är en film som också utspelar sig i en fantasyvärld. Kan det även vara så att majoriteten upplevde de känslor som de upplevde just för att de har upplevt samma känslor när de tidigare tittat på en film med samma tema och på så sätt skapat en association? Detta är något som jag inte har funderat på tidigare men som skulle kunna förklara varför ”Fly Me To The Aegis Seven Moon” fick svar som kopplades samman med övergivna hus och spindlar. Det skall inte uteslutas att även hur de olika styckena är strukturerade rent musikaliskt sett spelar en roll kring hur en lyssnare uppfattar musiken. Hur användandet av olika dur och moll-skalar kan påverka huruvida en lyssnare upplever stycket som triumfartat, lyckosamt eller ledsamt.

För att besvara forskningsfrågan på hur svaren skiljer sig åt mellan dessa två grupper så är den största skillnaden att majoriteten av musikgruppen lyckades koppla samman korrekt spelgenre med musikstycket. Musikgruppen besvarade även fler frågor än vad spelgruppen gjorde. Som nämndes ovan så svarade spelgruppen väldigt ofta ”jag vet inte”, eller intet sägande svar när frågan om associationer ställdes under första och sista musikstycket. Som att en känsla av triumf upplevdes av spelgruppen under stycket ”Tooth and Claw” men inte musikgruppen, trots att båda grupperna associerade stycket med krig och fantasy. En något intressant detalj som upptäcktes nu i skrivandet av diskussionen är att flera från spelgruppen verkade spela

strategispel och därav också svarade strategispel på stycke ett och två. Ur musikgruppen så svarade ingen att de spelade strategispel men dem gissade aldrig heller att ett musikstycke kunde tillhöra den genren. Detta kan det bero på att de svarande tog de svar som de kände sig mest bekväm vid och som jag skrev ovan så kan svaren ha något att göra med vad deltagarna tidigare har associerat med musikstyckena. Svaren ”vet ej” och dylikt från ena gruppen kan bero på att deltagarna var rädd att göra fel och är även något som bör tas i åtanke. Jag blev förvånad över att alla musikstycken gav någorlunda sammanhängande svar som att de miljöer som väl nämndes var snarlika. Men mest intressant var hur grupperna beskrev sina associationer kring stycket från Dead Space, hur det fick deltagarna att sätta sig in i en specifik situation. Det var ett stycke som valdes ut för att det var så annorlunda i jämförelse med de andra två men också det stycke som verkat ge störst reaktion. Svaren i övrigt var någorlunda jämn med varandra men mer data behövs för att kunna avgöra varför vissa svar stack ut.

Avslutningsvis så har det uppstått en hel del frågor kring arbetet. Det har varit svårt att analysera resultaten i sin helhet då musikgruppen var en aning ensidig då flera deltagare delvis kände till det sista stycket och majoriteten spelade genrerna som stycke ett och tre tillhörde. Det hade varit önskvärt att få fler deltagare i enkäten för att på så sätt få fler resultat att analysera och jämföra med men också för att öka realibiliteten på svaren. Jag ville inte riskera att göra enkäten alldeles för lång trots att det var frågor som jag gärna hade ställt. Som att inkludera en fråga till deltagarna hur de kom fram till sina svar, för att få veta mer om deras resonemang kring associationerna. Jag ville även inkludera fler musikstycken och genrer men jag var orolig att detta skulle visa sig vara skadligt för svaren i enkäten. Tanken att använda en fokusgrupp dök även upp under arbetets gång då det isåfall kunde skapats en diskussion kring deltagarnas egna tankar om musikstyckena. Detta avstod jag från att göra då jag inte ville att deltagarnas svar skulle påverkas av mig eller de andra deltagarna men detta tillvägagångssätt hade säkerligen kunnat besvara en del av de frågor som jag fått i efterhand. Vidare forskning inom området skulle kunna vara att låta deltagarna para ihop olika miljöer eller bilder med ett musikstycke för att sedan se om resultaten stämmer överens med varandra. Att undersöka deltagarnas ansiktsuttryck under tiden som de lyssnar hade också varit givande för att se hur dem reagerar när dem väl utsätts för musiken. Skulle resultatet bli annorlunda om deltagarna enbart fick besvara musik ur genrer som de inte hade några kunskaper om? Eller ta en grupp som definitivt vet vilket spel musikstycket kommer från kontra en grupp som aldrig hört stycket tidigare och se vad för resultat detta leder till. Fler typer av spel ur

samma genre eller fler musikspår från samma spel hade varit nyttigt för då hade det funnits fler faktorer att jämföra. Detta för att se om skräckmusik eller fantasymusik tenderar att leda till samma resultat oavsett vilket spel de kommer från eller oavsett musikstycke. För att nå de olika nivåerna av immersion som beskrevs i teori avsnittet så har musiken en betydande roll. Med tanke på att musikstyckena gav känslor och associationer som skulle kunna beskriva de miljöer som spelen utspelar sig i, bevisar detta även att musiken lyckas väldigt väl att etablera en miljö i lyssnarens huvud. Eftersom att musiken lyckas placera lyssnaren i en miljö genom enbart audiella medel så leder detta till att det visuella även förstärks om musiken och det visuella samspelar. De känslor och sinnesintryck som spelaren upplever av musiken i samband med känslorna som spelaren upplever visuellt är en viktig komponent för att vår suspension of disbelief ska förstärkas. Förstärks vår suspension of disbelief så är detta ytterligare ett steg mot full immersion.

Källförteckning

Beckman, D. (2004). *Datorspelsmusik: En undersökning om de känslor och associationer som den skapar hos lyssnare och huruvida kompositören lyckats förmedla spelets och musikens åsyftade känslor.*

(Kandidatuppsats/Bachelor's

Essay). Falun: Akademin Humaniora och medier, Ljud- och musikproduktion.

Högskolan Dalarna. Tillgänglig: [https://du.diva-](https://du.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A517717&dswid=5784)

[portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A517717&dswid=5784](https://du.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A517717&dswid=5784)

Carlsson, L. (2006). *Spelmusik Musikens funktioner i tre datorspelsserier.*

(Kandidatuppsats/Bachelor's

Essay). Örebro: Humanistiska Institutionen,

Örebro Universitet. Tillgänglig: [https://www.diva-](https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2:135170)

[portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2:135170](https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2:135170)

Collins, K. C. (2008). *Game sound : An introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design.* MIT Press.

Eliasson, A. (2013). *Kvantitativ metod från början* (tredje upplagan). Lund: Studentlitteratur AB

Kellman, N. *The Game Music Handbook: A Practical Guide to Crafting an Unforgettable Musical Soundscape* (2020). USA: Oxford University Press

Phillips, W. (2014). *A composer's Guide to Game Music.* Cambridge: MIT Press.

Trost, J. (2016). *Enkätboken* (femte upplagan). Lund: Studentlitteratur AB

Zhang, J. Fu, X. (2015) *The Influence of Background Music of Video Games on Immersion*. Hämtad från <https://www.longdom.org/open-access/the-influence-of-background-music-of-video-games-on-immersion-2161-0487-1000191.pdf>

Elektroniska källor

[AFGuidesHD]. (2015, 11 November). *Fallout 4 - Leaving Vault 111 and Opening Vault Door* [Videofil]. Hämtad från

https://www.youtube.com/watch?v=swvfG9WfV_Y

[allaboutVGmusic]. (2010, 24 Maj). *Estancia – Red Dead Redemption Soundtrack* [Videofil]. Hämtad från <https://www.youtube.com/watch?v=K5rZpdHfT1Y>

[Aramil] (2012, 25 Juni). *TES V Skyrim Soundtrack – Tooth and Claw* [Videofil].

Hämtad från <https://www.youtube.com/watch?v=VDaDgZ7XngA>

Dataspelsbranschen. (2016, i.d). *Spelutvecklarindex 2016*.

Hämtad från

<https://static1.squarespace.com/static/5a61edb7a803bb7a65252b2d/t/5ab0f3e003ce640c3c4ac1b2/1521546218466/spelutvecklarindex+2016.pdf>

[*Game Maker's Toolkit*]. (2014, 06 November). *Adaptive Soundtracks in Games*

[Videofil]. Hämtad från <https://www.youtube.com/watch?v=b0gvM4q2hdl>

[GoldskinOST]. (2009, 23 Februari). *Deadspace soundtrack 4: Fly Me to the Aegis Seven Moon* [Videofil]. Hämtad från

<https://www.youtube.com/watch?v=UgGivQIWpg0>

Besztocha, I. (2020, 26 November). *Dead Space – a musical Necromorph*.

Gamemusic magazine. Hämtad från <https://gamemusic.net/dead-space-a-musical-necromorph/>

[koenigmoo]. (2015, 19 Mars). *Penderecki: Threnody to the Victims of Hiroshima*
– urbański, FRSO. Hämtad från
<https://www.youtube.com/watch?v=Pu371CDZ0ws&t=75s>

[The Ladslade]. 2020, 1 November). *Dead Space - All Hunter Chases & Final
Battle*[Videofil]. Hämtad från <https://www.youtube.com/watch?v=ynTZ4ix7zCE>