

## Abstract

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

Högskolan Dalarna, Falun. Institutionen för Kultur, Media, Data.  
C-uppsats Vt. 2004.

Genom att göra en undersökning med gymnasie-studerande, vana datorspelare, försöker uppsatsen påvisa på vilket sätt man som användare av datorspel lyssnar och anammar datorspelsmusik. Eleverna fick lyssna på ett antal datorspelsmusikstycken utan vetskap om till vilket spel musiken tillhörde. Samtidigt fyllde de i en enkät till varje stycke de hörde.

De tämligen entydiga resultaten visade, att ungdomar med stor vana av datorspel, i många fall lätt kan avgöra någorlunda exakt vilka känslor som åsyftats att beskriva med musiken, samt även vilken typ av spel det rör sig om. Förförståelsen för känslor och yttringar som datorspelsmusik försöker förmedla har börjat bli så väl rotade hos den vane användaren, att man genom att bara höra musiken alltså kan bestämma både spelets karaktär och genre.

Kompositörerna till musiken har då även lyckats väl med intentionerna att i toner beskriva spelets beskaffenhet.

# Innehåll

<b>Förord</b>	3
<b>1. Inledning</b>	4
1.2 Syfte	7
1.3 Avgränsningar	7
1.4 Metod	8
1.5 Forskningsläge	8
<b>2. Målgruppsanalys</b>	9
<b>3. Val av undersökningsmaterial</b>	10
<b>4. Spelbeskrivningar</b>	11
4.1 Little Big Adventure 2	11
4.2 Heroes of Might and Magic III	12
4.4 Command & Conquer	14
4.5 The Calling	15
4.6 Företagshavet	16
4.7 Mortopia	16
<b>5. Undersökningen</b>	18
<b>6. Resultatredovisning</b>	19
6.1 Kommentarer	20
Stycke 1.	21
Stycke 2.	24
Stycke 3.	27
Stycke 4.	30
Stycke 5.	33
Stycke 6.	36
Stycke 7.	39
Stycke 8.	42
Stycke 9.	45
Stycke 10.	48
Stycke 11.	51
Stycke 12.	54
Stycke 13.	57
<b>7. Avslutande diskussion</b>	60
<b>8. Käll- och litteraturförteckning</b>	63
8.1 Källor	63
<i>Enkäter</i>	63
<i>Fonogram</i>	63
8.2 Litteratur	63
<b>9. Ordlista</b>	64
<b>10. Bilagor</b>	65
10.1 Enkät 1.	65
10.2 Enkät 2.	66
10.3 Musikmaterial på CD	67
10.4 Kommentarer från undersökningsdeltagarna	68

## Förord

Det här första bladet skulle jag vilja ägna åt att tacka dem som gjort den här uppsatsen möjlig. Ett stort tack till min handledare Sten Sundin och mina kurskamrater för alla kreativa och konstruktiva åsikter. Vidare vill jag tacka IT-lärarna Berndt Carlsson, Olle Berglund och André Rubira på Soltorgsgymnasiet i Borlänge som så villigt ordnade och avsatte tid för undersökningen.

Och sist, men absolut inte minst, vill jag tacka de deltagande eleverna i klasserna MD3a och MD3b för deras bidrag till den mest vitala delen; enkäten.

# 1. Inledning

Enligt ett pressmeddelande från 2001 från ett av nordens ledande spelutvecklarföretag, UDS, förväntas världsmarknaden för datorspel växa med över 70 procent inom fem år. År 2006 väntas den således vara värd 86 miljarder dollar<sup>1</sup>. Redan år 2002 gick den interaktiva underhållningsindustrin i USA om filmindustrin och ligger i omsättning räknat nu på andra plats efter musikindustrin<sup>2</sup>.

Dessa siffror talar om något, i klartext, om den väldiga vikt vi bör börja lägga vid forskning kring den interaktiva underhållningen; alla kategorier.

En ny generation människor växer upp där datorn ofta agerar främsta underhållnings- och informationskälla. Allt fler ungdomar tillbringar många timmar om dagen framför datorerna, där en stor del av tiden med största sannolikhet går åt till att spela spel och idka annan underhållningsrelaterad verksamhet.

TV- och filmindustrin har nu så pass länge varit en del i vårt moderna samhälle att den rotat sig väl, fallit ”offer” för mången forskning och granskning. Men så är inte fallet inom dataspelsindustrin. Ännu.

För mig som aktiv musikskapare och ljudproducent för just denna bransch, och som van och hängiven datorspelsanvändare, känns det av största vikt att jag närmar mig det område av spelutvecklingsbranschen som berör mitt förmodade fortsatta arbete och mina framtida yrkesambitioner.

Under många år har av erfarenhet (som användare) musik- och ljud-delen i spelutvecklingsprocessen varit ett moment som kommit i andra hand. Jag anser att den vikt som musiken och ljudet har för helhets känslan i ett spel är minst lika stor som i en film, om inte

---

<sup>1</sup> <http://www.bit.se/bitonline/2001/09/13/20010913BIT00010/bit0001.doc>

<sup>2</sup> [http://admin.swedishtrade.se/calender/files/69742\\_Inbjudan%20E3%202004.pdf](http://admin.swedishtrade.se/calender/files/69742_Inbjudan%20E3%202004.pdf)

större. Under lång tid har dessa två faktorer varit undervärderade, och tillräckliga resurser för att utveckla denna del av spelen har ej heller funnits tillgängliga. Insikten om vikten av denna konstform, vilken filmbranschen sedan länge uppenbarligen insett, ligger fortfarande i sin vagga inom spelindustrin, men är på stark uppgång. Idag är det lyckligtvis snarare regel än undantag att musik till större spelproduktioner framförs av professionella orkestrar och med konsulterade kompositörer; precis som det nästan alltid varit i filmindustrin. Mycket av anledningen till detta är också de tekniska framsteg inom datorer och deras möjligheter till ljudpresentation som skett under de senaste åren. För bara tio år sedan kunde inte datorer prestandamässigt och lagringskapacitetsmässigt tillhandahålla musik och ljud med full cd-kvalitet<sup>3</sup>.

Men hur påverkar spelmusiken oss som spelar? Vilka känslor väcker den? Är det så enkelt som att film- och datorspelsmusik kan likställas i fråga om hur känslor framställs och andra yttringars beskaffenhet?

Nej; skulle jag vilja påstå.

Det finns flera tydliga skillnader i fråga om framställning av musik till de båda medierna. Den största skillnaden är att datorspelsmusiken måste vara ”konstruerad” på sådant sätt att den kan höras hundratals gånger om utan att bli tröttsam. Ofta handlar det om repeterande 2 till 3-minuterssekvenser som ska beskriva och förstärka intrycket av den miljö eller de känslor som bilderna på skärmen vill förmedla under just det, kanske unika, tillfället. Ett tillfälle i spelet som dock lika gärna kan visa sig hålla på i många, många minuter. Det säger sig då självt att man skulle bli smått galen om man tvangs lyssna på exempelvis ledmotivet till Star Wars-filmerna 50 gånger i sträck.

Filmmusik är statisk och måste följa filmens dramaturgi; medan den har samma grundläggande uppgift som dataspelsmusiken, att accentuera och beskriva bilder. Men eftersom spelaren ofta själv

---

<sup>3</sup> Marks 2001, XVII

väljer vad som skall komma att hända närmast i ett spel så kräver det att musiken måste vara dynamisk.

För att åskådliggöra med ett konkret exempel:

En förmodad spelarkaraktär kan ena stunden befinna sig ute på en solig och vacker äng, för att i nästa sekund kliva in i en mörk grotta. Man kanske dock ångrar sig direkt när man klivit in, och stiger åter ut i ljuset o.s.v. Ingen vet heller hur länge spelaren kommer att befinna sig i dessa respektive miljöer. Musiken måste då naturligtvis kunna följa dessa händelser och synkronisera känslöförmedlingarna med den ständigt föränderliga dramaturgin som utspelar sig.

I en film kan naturligtvis samma situationer uppstå, men som vi alla vet så är det ingenting som kommer att ändras till nästa gång vi ser filmen; den är och förblir linjär, vilket även musiken till filmen är.

För mig själv, och förhoppningsvis för andra aktiva inom området, är det av stort intresse att få reda på, vad datorspelande ungdomar får för känslöassociationer och vilka övriga datorspelsrelaterade attribut (såsom genre, målgrupp, etc.) de kan identifiera av sådana kortare datorspelsmusikstycken, när de presenteras ryckta ur sitt sammanhang.

Även om det i många fall kan vara mycket svårt, om inte näst intill omöjligt, att avgöra sådana saker utan bilder eller annat referensmaterial, är det ändå intressant att se HUR svårt det kan vara. Eller om det är så att vana spelare trots avsaknaden av bilder och information om spelet i viss mån faktiskt korrekt kan avgöra somliga faktorer p.g.a. deras vana att höra viss musik till vissa bilder efter år av idogt spelande.

Om så är fallet; borde utfallen i undersökningen bli tämligen likriktade, då de elever i undersökningen som är vana spelare är präglade på samma preferenser, vilket då bör resultera i att ungefär samma associationer yttrar sig från person till person.

## 1.2 Syfte

Syftet med den här uppsatsen är att genom undersökningen försöka ta reda på vilka känslor, bilder och associationer till dataspel som via enbart musiken förmedlas till lyssnare, som saknar förkunskap om spelet, till vilken musiken är ämnad. Ur resultatet kan man sedan förhoppningsvis utröna huruvida jag själv och andra datorspelsmusikkompositörer lyckats i försöken att förmedla de signaler som ett spel visuellt vill sända till användaren.

## 1.3 Avgränsningar

Jag har valt att avgränsa detta arbete till enbart den undersökning jag gjort. D.v.s. hur man som datorspelsanvändare associerar musik ämnad för datorspel med vissa förutbestämda attribut, igenkänningstecken och känslor samt de genrer, som spel i allmänhet kan delas in i.

Åtskillig forskning går att göra om exempelvis de teoretiska och psykoakustiska aspekterna på musikskapandet för interaktiv underhållning, filmmusikens roll i förhållande till datorspelsmusikens, etc. Frågor som alla är intressanta och förtjänar större uppmärksamhet och forskning än vad de i dagsläget är förlänade med.

I någon ände måste man dock börja, och jag anser detta sätt vara ett fungerande inledande kapitel och ett bra sätt att närma sig början på ett nytt, viktigt och växande forskningsområde som idag berör åtskilliga miljoner människor.

## 1.4 Metod

För att komma närmare svar och förklaringar på mina frågor valde jag att besöka dator (därav sannolikt även spel-) –intresserade gymnasieklasser och spela upp befintliga musikstycken för dem utan att ge dem någon förkunskap om vare sig musiken eller spelet som musiken var avsett för. Under lyssningen fick de till varje stycke fylla i en enkät bestående av 7 frågor (kryssalternativ), samt ett utrymme för övriga kommentarer, rörande de attribut spelet tillhörande musiken kan tänkas ha.

För att göra sammanställningen och bearbetningen av resultatet/källmaterialet så åskådlig som möjligt, valde jag att göra denna huvudsakligen med hjälp av diagram. Svaren från enkäterna adderades och implementerades således i tabeller.

När alla resultat låg i överskådlig diagramform, var det lättare och effektivare att tolka, reflektera och kommentera över resultaten.

## 1.5 Forskningsläge

Den tillgängliga informationen och litteraturen som finns att tillgå inom mitt valda ämnesområde är tämligen knapphändig. Eftersom uppsatsen baserar sig på en undersökning, och materialet som undersökningen grundar sig på till stor del är egna kompositioner, kräver det att jag själv försöker dra slutsatser och analyserar utfallen från undersökningen.

Ingen kan ju tala om för någon annan vad den SKA känna för känslor i något så personlighetsrelaterat och laddat som ett musikstycke. Men för att kunna genomföra sammanställningen och kommentera denna på ett effektivt sätt måste jag i vissa av frågorna ändå göra anspråk på att fastställa somliga förhållanden som rådande faktum. Detta eftersom jag måste ha fastslagna utgångspunkter att kunna väga resultaten mot.

De källor som dock kommer att kunna vara användbara i uppsatsarbetet är artiklar från Internet, samt boken ”The Complete Guide to Game Audio” av Aaron Marks. Den boken beskriver grundligt de flesta aspekter på ljud- och musikskapande inom



datorspelsindustrin. Allt från val av utrustning och komposition till allmänna juridiska ärenden.

Poängen med uppsatsen är ju dock att få upp ögonen för de förmodat intressanta enkätresultaten, och möjligen väcka ytterligare frågor som kan vara av intresse för kommande forskning att ta del av samt behandla.

## 2. Målgruppsanalys

Denna uppsats riktar sig huvudsakligen till kompositörer och ljuddesigners som producerar musik och ljud för den interaktiva underhållningsbranschen. För att kunna tillgodogöra sig uppsatsen och resultaten av undersökningen på ett givande sätt, bör man som läsare ha insikt och kunskap om spelvärldens nomenklatur samt dennas faktiska innebörd. Att vara en van brukare av interaktiv underhållning och vara väl förtrogen med spelvärlden i stort ökar förmodligen förståelsen och intresset för uppsatsen i allmänhet och för testresultaten i synnerhet.

Många namn på andra spel, vars beskrivningar det inte finns utrymme för i den här uppsatsen, kommer fram i enkäten, och det är naturligtvis en fördel, om man sedan tidigare känner till dessa titlar.

Inte minst bör man slutligen ha grundläggande kännedom om instrument och olika musikgenrer.

### 3. Val av undersökningsmaterial

De musikstycken jag presenterade för deltagarna i undersökningen hade jag noga valt ut med hänsyn till många faktorer. Dels skulle de vara representativa för sin specifika (spel)genre samt att de skulle vara någorlunda självklara och tydliga i sina attribut och känslframställningar så att enkätresultaten förhoppningsvis skulle få en skjuts i den enligt mig fastslagna, ”rätta” riktningen.

För att i efterarbetet kunna kommentera och analysera det insamlade materialet har jag även varit tvungen välja musik som jag själv var väl bekant med sedan tidigare, d.v.s. spelmusik tillhörande spel jag tidigare själv grundligt spelat.

Dessutom var jag tvungen att välja musikstycken, som inte skiljde sig alltför mycket i ljudkvalitet och instrumentering (syntar respektive akustiska instrument o.s.v.), då skillnaden de olika verken emellan skulle ha blivit alldeles för tydlig. Det hade kunnat inverka förvirrande på testgrupperna och utgjort en risk, för att lyssnarnas koncentration rubbats.

En faktor som försvårade urvalet av musik var den att jag blev tvungen att bortse från dagsfärska spelmusikverk, då de elever som ingick i undersökningen med stor sannolikhet skulle ha hört musiken tidigare och undersökningen i sådana fall hade fallerat. I och med att nyare verk föll bort, återstod bara en handfull spel, vars musik håller hög (modern) klass, och som jag själv kände mig väl förtrogen med.

## 4. Spelbeskrivningar

För att lättare få förståelse för hur enkätresultaten telt sig i förhållande till musiken, krävs det en summarisk beskrivning av de spel vars musik ingått i undersökningen.

Enbart fyra av de totalt 13 musikstyckena härrörde från officiellt släppta datorspel, medan de övriga var komponerade och producerade av mig själv och gjorda för spel i utbildningssyfte eller för sådana, som inte varit projekt som syftat till ekonomiska tjänster och därmed ej heller berört distributörer, förläggare och dylika kringinstanser.

Efter titeln för respektive spel står utgivningsår, utvecklare och distributör. Därefter listas tre punkter med svaren på frågorna 3, 5 och 7 i enkäten som eleverna besvarade (se 2:a bilagan).

De sammanlagt 7 spelen som de olika låtarna tillhörde var:

- Little Big Adventure 2
- Heroes of Might and Magic III
- Tunnel B1
- Command & Conquer
- The Calling
- Företagshavet
- Mortopia

### 4.1 Little Big Adventure 2 (©1997 Adeline Software, Electronic Arts)

- Äventyr
- ”Pastelläventyr”/Saga
- Ungdomar

LBA 2 samt dess föregångare är idag två i det närmaste legendariska spel. Det är ett renodlat äventyrsspel med många och

kluriga pussel och tankenötter. Spelet är färglätt och ”serietidningsaktigt” och siktar snarare på gulliga och mysiga miljöer och karaktärer än på realism.

Spelets huvudperson är den harmlöse men modige Twinsen. Hans verklighet ställs på ända den dag ett rymdskepp kraschlandar på hans lyckliga planet, och han måste ta reda på varför de kommit och varifrån.

Många av karaktärerna i spelet är som direkt hämtade ut Fablernas Värld, medan det också kryllar av andra mer bisarra livsformer (vissa fiender ser exempelvis ut som korvar på ben).

Spelet är inte ett tvådimensionellt s.k. peka-klicka-spel enligt den gamla äventyrsspel-skolan, utan utnyttjar tangentbordskontroller och fulla 3D-miljöer varvade med isometriska perspektiv.

Spelet kan vid första anblicken tyckas rikta sig till barn, men p.g.a. de kluriga pusslen och det avancerade problemlösandet skulle det vara på tok för svårt för den yngre publiken.



#### 4.2 Heroes of Might and Magic III (©1999 3DO, New World Computing)

- Turn Based Strategy
- Dåtid
- Ungdomar

HOMM III är ett renodlat så kallat turbaserat strategispel (Turn Based Strategy). Spelkonceptet är enkelt; man väljer ett lag, startar

med en stad och en hjälte som successivt får bättre och starkare färdigheter, utforskar kartan och ”bygger” större arméer. Det slutliga målet är att besegra de rivaliserande hjältarna som också kämpar för att hålla kontrollen över gruvor/resurser och städer.

Då spelet är turbaserat och man har gott om tid att tänka och dricka kaffe innan man gör sina drag, innebär det att det aldrig blir så hektiskt och intensivt som ett realtidsstyrt spel såsom FPS- eller RTS-spel. Detta sätter såklart även sin prägel på musiken i spelet.



#### 4.3 Tunnel B1 (© 1996 Neon, Acclaim Entertainment)

- FPS
- Framtid/Science Fiction/Rymd
- Ungdomar

Tunnel B1 är ett tämligen gammalt FPS enligt standardprotokoll A. Spelaren tar rollen som en rymdskeppspilot i en futuristisk miljö med trånga gångar i rymdbaser och ska skjuta sig igenom horder av fiender.



#### 4.4 Command & Conquer (© 1995 Westwood Studios, Virgin Interactive)

- RTS
- Framtid/Science Fiction/Rymd
- Ungdomar

Command & Conquer är ett RTS-spel som var stilbildande och fullständigt banbrytande när det släpptes 1995. Detta är tillverkarnas egna ord om spelet:

“This multi-million selling game redefined RTS gameplay. Set in a gritty, high-tech world C&C utilizes electronic intelligence and covert surveillance to determine who reigns supreme.

Join the forces of either the Global Defense Initiative (GDI) or the Brotherhood of Nod, and fight for what you feel is right.

With millions of fans worldwide, Command & Conquer is the benchmark by which all other strategy games are measured.”<sup>4</sup>

Command & Conquer satte alltså standarden för allt vad RTS-spelände skulle innebära i framtiden. Man bygger baser, samlar resurser, bygger och uppgraderar trupper samt utforskar kartan. Allt med nerverna på helspänn och i ett rasande tempo.

---

<sup>4</sup> <http://www.eagames.com/official/cc/goldpc/us/index.jsp>



#### 4.5 The Calling (© 2003 Playground Squad)

- Action/Plattform
- Framtid/Science Fiction/Rymd
- Ungdomar

The Calling är ett spel som utvecklades i utbildnings syfte under en 8-veckorsperiod under vintern 2003. Utvecklarna var en grupp studerande vid Tension Graphics datorspelsutbildning PlayGround Squad. Spelet utspelar sig i en mörk och nedgången futuristisk miljö och är ett 3D-plattformsspel där hjältinnan i sitt sökande efter svaret på en mörk hemlighet om sitt eget förflutna får skjuta sig igenom fiender i allehanda miljöer såsom en storstad, industrilokaler, katakomber och underjordiska grottsystem.



#### 4.6 Företagshavet (© 2004 Squid Interactive)

- Action/Plattform
- ”Pastelläventyr”/Saga
- Vuxna

Företagshavet är ett s.k. edutainment-spel som utvecklades under första hälften av 2004 av några utexaminerade studenter från Playground Squad. De startade tillsammans företaget Squid Interactive; och Företagshavet blev deras första färdiga alster.

Spelet går ut på att på ett lättsamt sätt beskriva hur det kan gå till att starta ett eget företag. Det utspelar sig i en undervattensmiljö och man själv tar rollen som en liten bläckfisk som ska navigera sig igenom havet på jakt efter kunder, goda idéer och pengar.

Spelet presenterades i sin färdiga form på en företagsmessa under våren '04.



#### 4.7 Mortopia (© 2003 Squid Interactive)

- Action/Plattform
- Framtid/Science Fiction/Rymd
- Ungdomar

Squid Interactives första projekt hette Mortopia, ett spel som till dags dato inte färdigställts utan skjutits upp på obestämd tid.

Mortopia utspelar sig i en science fiction-orienterad framtid vars miljöer och stämning i viss mån kan associeras med Mad Max-filmerna. Ökenlandskap,



primitiva vapen och stora monster genomsyrar spelet. Mortopia är ett actionspel där man styr en av flera valbara hjältar som tillsammans med en datorkontrollerad anfallsstyrka skall storma och inta borgar och fästningar. Mycket s.k. ”Hack ’n Slash”-action i arkad-anda är att vänta.

## 5. Undersökningen

I enkäten deltog elever som gick sista året på Soltorgsgymnasiet i Borlänge. De studerade alla det naturvetenskapliga programmet med inriktningen Matematik/Data och lämpade sig således ypperligt som underökningsgrupp, då de flesta med största sannolikhet regelbundet spelar datorspel och är väl införstådda med alla begrepp som förekom i enkäten.

Undersökningen ägde rum under två tillfällen; klass MD3b den 5 maj 2004 och klass MD3a 7:e maj.

Efter noga övervägande och testande hade alltså valet landat på 13 musikstycken till en total längd av 27 min och 37 sek.

De få musikstycken som dock översteg längden 2 minuter stängdes av när ca så lång tid av låten gått p.g.a. tidsutrymmesskäl.

Det första papper deltagarna i grupperna fick fylla i var allmänna uppgifter om deras musikaliska bakgrund och datorspelvana.

Resultaten lyder som följer.

- Sammanlagt deltog 25 elever i enkäten, alla i åldrarna 18-19 år. Endast 1 av de 25 var av kvinnligt kön.
- 21 av deltagarna ansåg sig vara intresserade av musik.
- 9 av deltagarna spelade aktivt ett instrument.
- 19 av de 25 ansåg sig vara vana datorspelare.
- 22 st. tyckte att musiken för ett datorspel var 'Mycket viktig' medan 3 st. ansåg att den var 'Tämligen viktig'. Ingen tyckte alltså att den var 'Inte Alls Viktig'.

## 6. Resultatredovisning

I resultatredovisningen nedan följer en sammanställning av svaren från alla enkäter.

Efter namnet på varje stycke följer två punkter med svarsalternativ tillhörande fråga 4 respektive fråga 6 i enkäten. Dessa punkter är ett vägledande ”facit”. Den första punkten listar attribut som beskriver musikstycket enligt undertecknads egna preferenser och associationer. Svar som inte nödvändigtvis är rätt i allas öron, men som i alla fall kan vara en ledsagare i tolkningen av diagrammen.

Den andra punkten (enkätens fråga 6) är dock faktiska förhållanden.

De uttryck och målande ord, som förekommer i beskrivningarna av musikstyckena, är sådana vanligt förekommande för att beskriva och som kompositör allmänt analysera musik utan musikteoretisk anknytning. Dessa bör kunna tolkas korrekt och utan svårighet av målgruppen för uppsatsen såväl som av gemene man. Även om det självklart kan råda skilda meningar om vad exempelvis adjektivet ”mörk stämning” innebär i musiksammanhang, då det ju inte finns några faktiska regler, som säger vilka adjektiv, som är riktiga att använda i samband med viss musik och vilka som inte är det.

Om beskrivningarna är rätt eller ej överlämnar jag helt åt betraktaren att avgöra, men tror och hoppas att de flesta besitter någorlunda samma preferenser för att i ord kunna skildra musiken på snarlika sätt.

Observera att musikstyckena presenteras i samma ordning som de spelades upp för undersökningsgrupperna (samma ordning som på bilagda cd-skiva).

En kortare ordlista med förklaringar på vissa genre-benämningar återfinns i kapitel 9.

## 6.1 Kommentarer

I sammanställningen kan det ibland hända att den sammanlagda summan svar understiger 25; detta p.g.a. att vissa elever trots anvisningarna kryssat i flera rutor på samma fråga, eller helt glömt av att svara. I de fall fler kryss förekom valde jag att helt bortse från det svaret.

Fråga 4 i enkäten (Vilken/vilka känslor/stämningar tror Du spelet/musiken vill förmedla?) var dock av typen flerval; så där är totala antalet svar alltid högre än 25.

De olika svarsalternativ som fanns att välja mellan i enkäten valdes med hänsyn till de vanligaste allmänt vedertagna genrer och kategorier som klassificerar datorspel idag.

Till de diagram där resultatet utfallit särdeles intressant, eller det förelegat förhållanden jag funnit det relevant att kommentera eller förtydliga finns där sådana efter respektive diagram, medan resultatet i vissa av dem talar helt för sig själva, då kommentarer är överflödiga.

På fråga 8 i enkäten hade deltagarna möjlighet att skriva in egna kommentarer till varje musikstycke. Det kunde röra sig om enstaka ord, kritik, eller övriga tankar och känslor kring stycket.

En transkriberad sammanställning av de spontana kommentarer som inkom finns i bilaga 4 (kap. 10.4).

## Stycke 1.

### The Calling – Bizarre (02:07)

- Spänning, Lugn/Harmoni, Ondska
- ”In Game”

Av de 25 deltagande eleverna hade 18 st. inte hört stycket tidigare, medan 7 var osäkra.

Det spel som förekom som förslag från en av dem som var osäkra, var spelet Incoming.

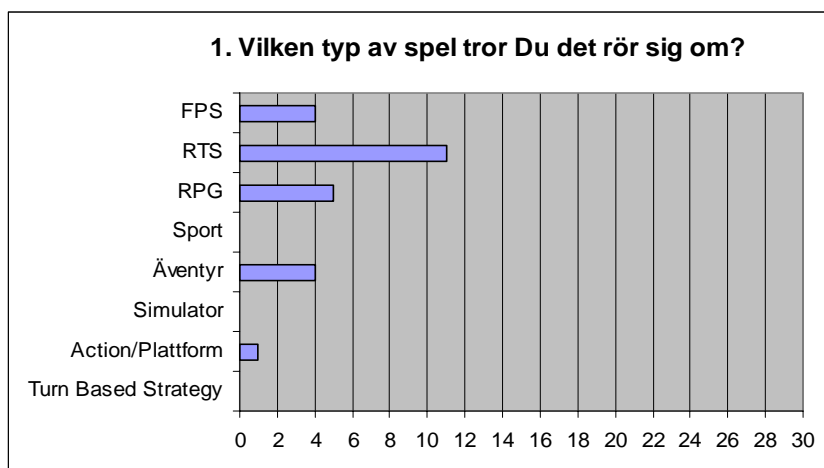
Alla 25 deltagarna ansåg helt korrekt att spelet var avsett för ungdomar.

Det första musikstycket som presenterades för grupperna var musiken till banan kallad ”Bizarre” i spelet The Calling.

Låten är av loop-typ, d.v.s. att den kan spelas om och om igen i en följd utan avbrott.

The Calling utspelar sig som tidigare nämnts i en mörk postapokalyptisk framtid och just detta scenario utspelar sig i stora grottsystem under jorden. Världen där nere är dunkel och mystisk och människorna, ”Bizarre People”, har utvecklats att överleva och odla grödor utan solljus. Följaktligen är det alltså en avlägsen framtid blandat med primitiv agrikultur i underjorden som ska illustreras med musiken.

Låten gjordes därför tämligen minimalistisk och enkel i sin uppbyggnad samt är ganska tillbakadragen, mörk och atmosfärisk i sin ljudbild. Låten består av mjuka syntmattor ackompanjerat av ett hip-hop-influerat trumkomp; ett försök att kombinera det kalla i en dyster framtid och det harmoniska såväl som melankoliska i den skyddade världen under ytan.



Denna fråga visade sig vara svår att besvara rörande denna låt.

Spelet är som nämns i spelbeskrivningen ett renodlat

Action/Plattform-spel, men endast 1 deltagare lyckades svara rätt.

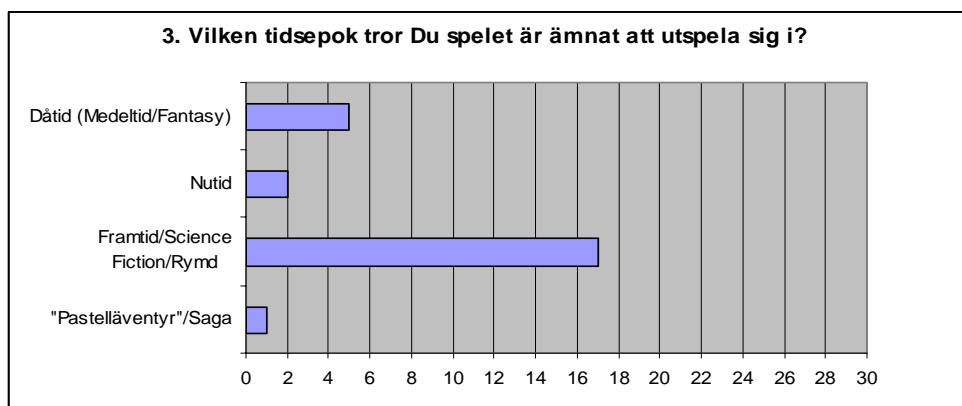
Genre-bestämning är dock ofta mycket svårt när man bara hör ett kort stycke musik utan några som helst preferenser. Just denna låt är även en sådan som inte har några egentliga faktorer som pekar i någon självklar riktning gällande genre, och skulle säkerligen göra sig lika bra som ”In Game”-musik till ett RTS-spel med passande miljöer.

Resultatet var således tämligen väntat.

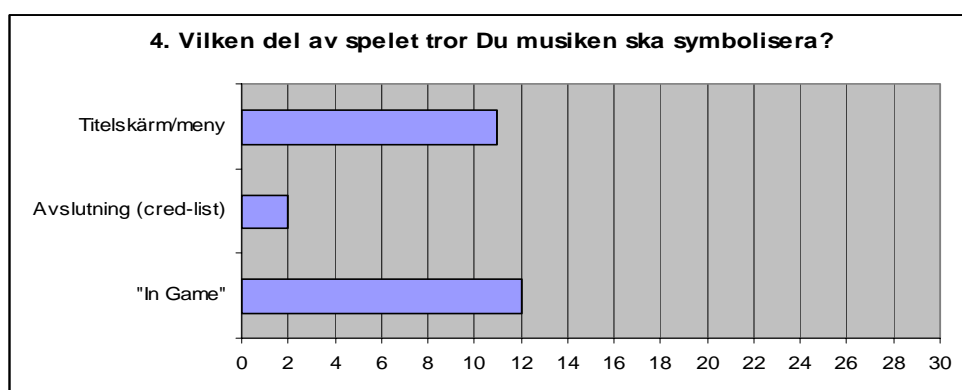


Att låten skildrar en krypande spänning går nog ingen förbi, vilket ej heller dessa lyssnare förbisett. I övrigt var det någorlunda jämnt

mellan flera alternativ, men med en majoritet bland dem som kände en ondska i låten.



En imponerande ledning av det rätta svarsalternativet. Troligtvis och förhoppningsvis var det mycket (en omedveten?) insikt om instrumenteringen i låten som gjorde det lättare att avgöra tidsepok.



Återigen en fråga som kan vara svår att besvara. Men trots detta tedde sig utslaget förvånansvärt bra. Ett drygt 50-procentigt antal rätta svar måste ändå ses som ett mycket gott resultat. Att musiken är konstruerad som en mycket tydlig loop-sekvens är även ofta en stark indikation på att låten är "In Game"-musik; vilket vissa av försökspersonerna eventuellt insett.

## Stycke 2.

### Little Big Adventure 2 – Main Title (03:51)

- Godhet, Lugn/Harmoni, Lycka
- Titelskärm/Meny

Av de 25 deltagande eleverna hade 21 st. inte hört stycket tidigare, 1 var osäker och 3 hade hört det tidigare och skrev så även ut rätt spel i fältet i fråga 2.

17 av deltagarna trodde att spelet som musiken tillhörde var avsett för barn, medan endast 6 tyckte att det var för ungdomar.

Signaturl melodin till LBA 2 är ett mycket lugnt och harmoniskt, men ändå i vissa partier, storslaget och pompöst stycke musik. Är man dessutom förtrogen med själva spelet kryper många behagliga nostalgiska känslor fram när man lyssnar.

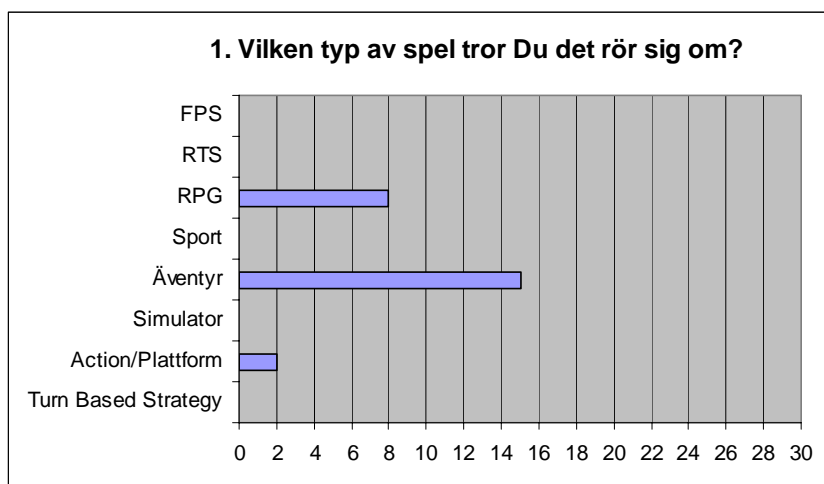
Spelet i sig är mycket färgglatt och sött, men på samma gång en smula allvarligt och tragikomiskt.

Men om man nu på något sätt skulle sammanfatta dessa känslor i toner, så måste jag säga att kompositören verkligen lyckats.

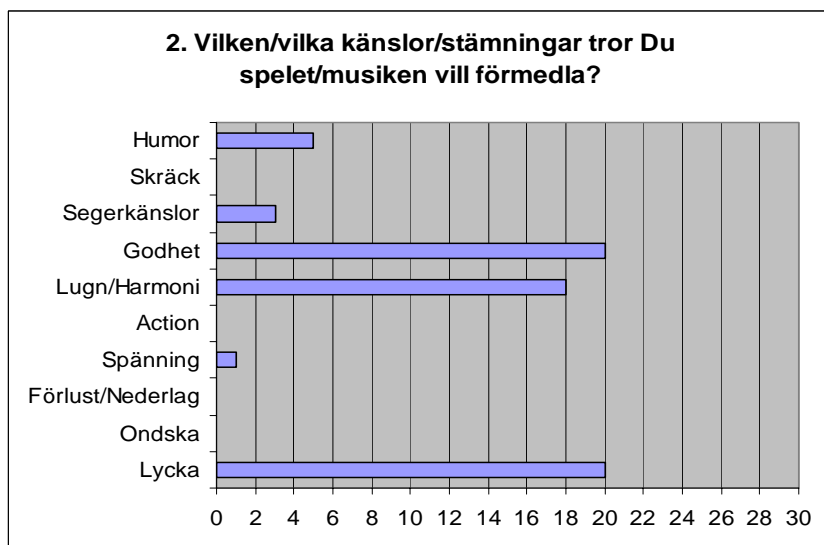
I låten ingår alla möjliga etniska influenser och instrument, men grunden utgörs genom hela låten av flöjter, stråkar, elbas och rocktrumset/percussion. Man kan ana orientaliska partier med oboe och tablas, samt även ett pompöst brassparti mot slutet. Ljudbilden är tämligen atmosfärisk med väl tilltagen rumsklang.

Sammanfattningsvis en varierad låt som ändå håller sig till temat och som aldrig blir tråkig.

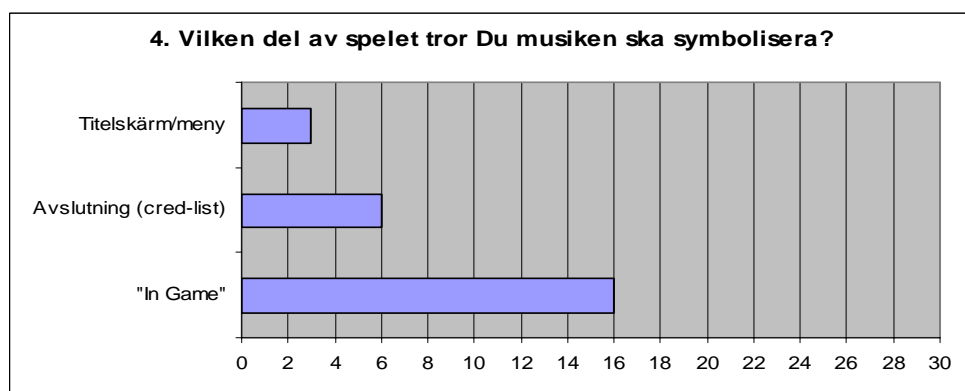
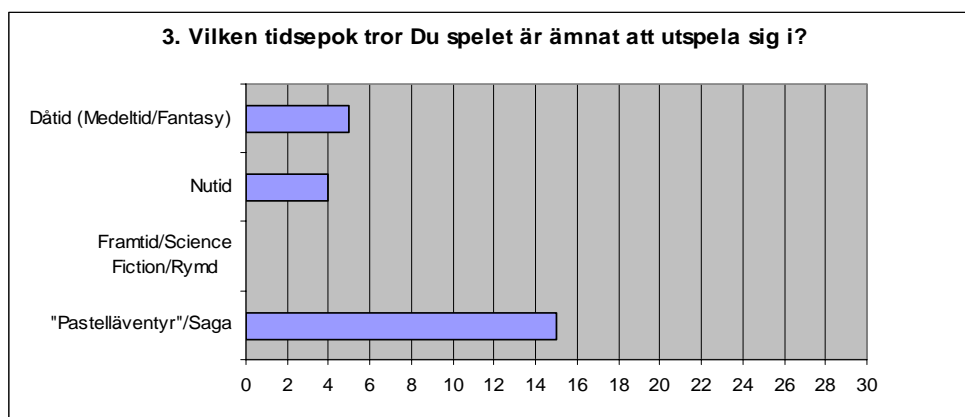




Trots att bara 3 personer kunde identifiera från vilket spel musiken härstammade lyckades hela 15 personer svara rätt på frågan. I det här fallet anser jag det dock, om man ska se objektivt på saken, inte finnas så många andra alternativ som skulle passa bättre.



Här var de flesta fullkomligt överrens. Men då låten samtidigt talar sitt tydliga språk, skulle den nog tolkas likadant av de flesta. Och med spelbeskrivningen i åtanke lyckas alltså musiken skildra spelinnehållet väl.



Anledningen till att så få valde rätt svar på denna fråga är för mig en gåta. Det kanske inte är en lätt sak att avgöra i och för sig, men låten tycker jag ändå är långt mycket mer titelskrämsmusik än något annat. Den är alldeles för diversifierad och ojämn i sin stämning och instrumentering för att kunna representera en enskild miljö i ett förmodat "In Game"-sammanhang.

### Stycke 3.

#### The Calling – Main Title (02:02)

- Spänning, Ondska, Action, Segerkänslor, (i viss mån även Skräck)
- Titelskärm/Meny

Av de 25 deltagande eleverna hade 17 st. inte hört stycket tidigare, 7 var osäkra, medan 1 ansåg sig ha hört stycket..

Den som var säker på att han hört stycket skrev att det tillhörde spelet Warcraft 2.

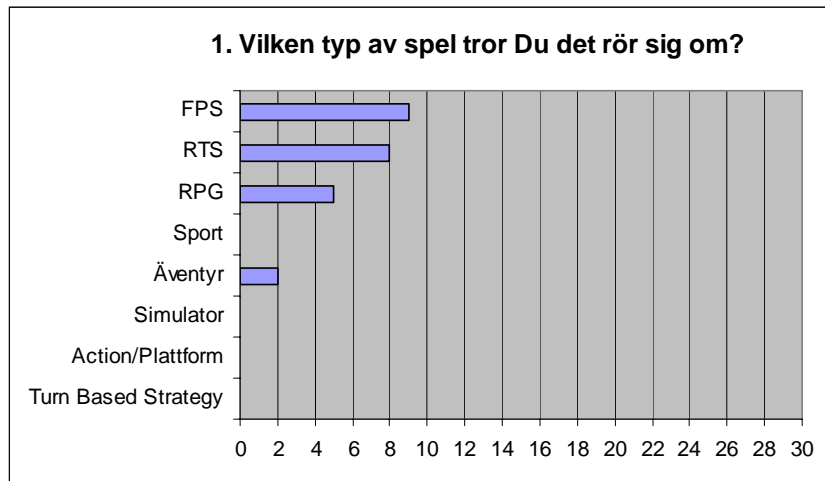
De spel som fanns som förslag från dem som var osäkra om de hört musiken var Unreal Tournament (2st) samt Halo (1st).

24 av deltagarna ansåg helt korrekt att spelet var avsett för ungdomar, medan 1 menade att det var anpassat för vuxna.

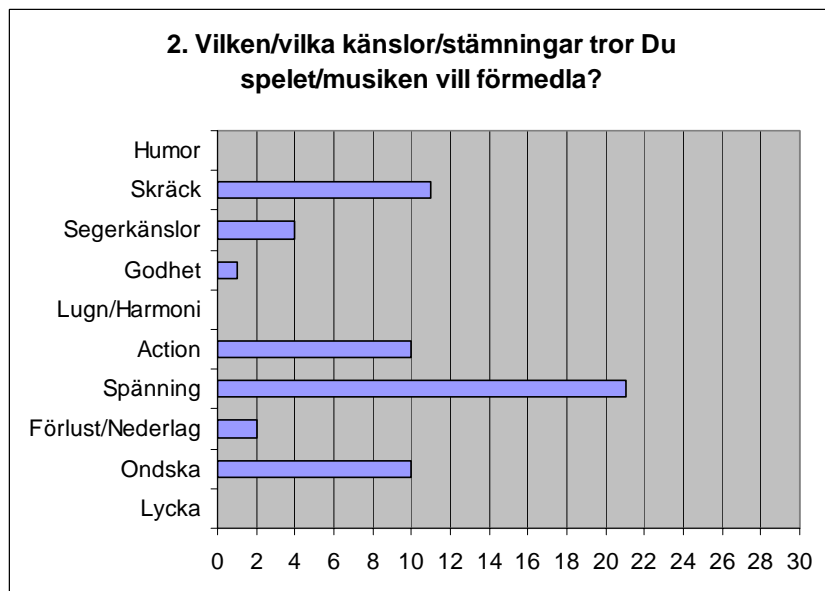
Detta musikstycke är en loop-sekvens anpassad för titelskärmen i spelet. Låten börjar väldigt lugnt och ödesmättat, som för att bygga upp en spänning. Den trappas upp mer och mer för att i slutskedet av stycket sluta i en episk, pompös och ”stolt” symfoni.

För att representera en slags mörk framtida krigisk bild är slagverken en central punkt i musiken; framförallt marschvirvlarna som för de flesta alltid ger militäriska associationer.

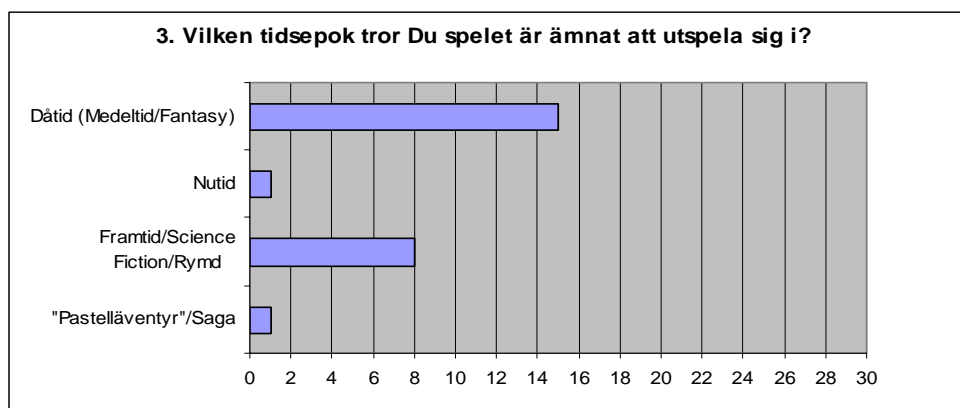
Till skillnad från de övriga låtarna till spelet The Calling, är titelskärmsmusiken nästan helt och hållet symfonisk, med tämligen traditionella orkesterinstrument.



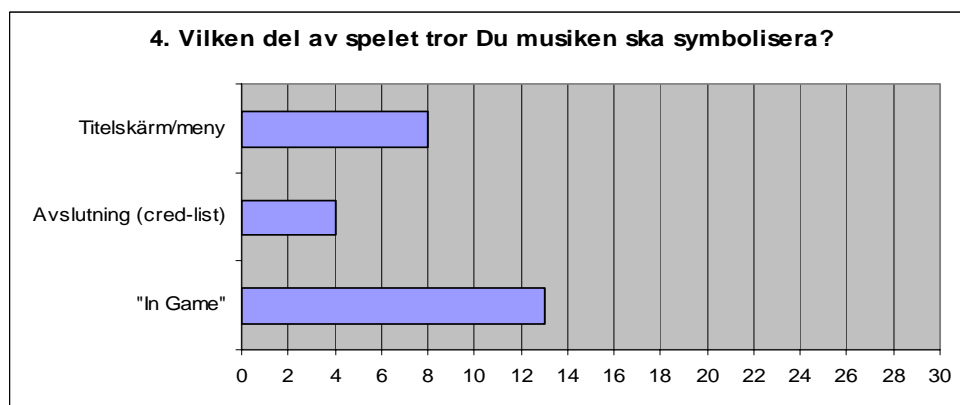
Att ingen valde rätt alternativ på denna fråga förstår jag. Själv hade jag nog också valt något av de tre ledande alternativen om jag inte känt till vilket spel musiken tillhörde. Men placerad i sitt sammanhang faller låten ändå på plats som den rätta pusselbiten. Men utan förkunskap om spelet är det fullt förståeligt att genren Action/Plattform kan kännas avlägsen för låten i fråga.



Det enda som kan anses värt att kommentera här är att det inte var fler som uppmärksammat de, för mig, uppenbara segerkänslorna som framträder mot slutet av låten.



Att en majoritet valde dåtid som tidsepok förstår jag av samma anledningar som på fråga 1. Låten är alldeles för episk och orkestral för att med självklarhet representera den generella musikaliskt arketyppiska framtidssymboliken. Man kan ju dock dra paralleller till många Hollywood-rymdfilmer som nästan alla har ett fullt orkestrerat soundtrack vilket borde tala mot detta. Men jämför man med ledmotiven till exempelvis Star Wars- eller Star Trek-filmerna så hör man en tydlig skillnad i hur musiken skildras och vilka känslor som huvudsakligen gestaltas jämte detta musikstycke. Möjligtvis är det just denna tvetydighet och kluvenhet som trots allt fått hela 8 personer att kryssa i just Framtid/Science Fiction/Rymd.



Återigen är det underligt att inte Titelskärm/Meny är det ledande alternativet (jfr med föreg. stycke).

#### Stycke 4.

#### Heroes of Might and Magic III – Necropolis Town Theme (02:33)

- Skräck, Spänning, Ondska
- ”In Game”

Av de 25 deltagande eleverna hade 14 st. inte hört stycket tidigare, medan 2 var osäkra. Hela 9 personer ansåg sig ha hört stycket.

8 av dem som var säkra på att de hört stycket skrev helt rätt att det tillhörde Heroes of Might and Magic III (HOMM III), medan 1 trodde att det tillhörde spelet Dungeon Keeper.

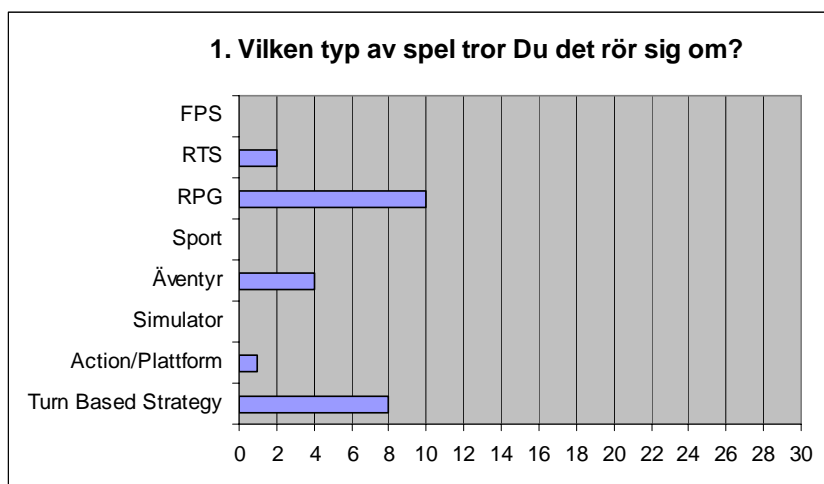
Inga spelförslag gavs från dem som var osäkra.

20 deltagare ansåg helt korrekt att spelet var avsett för ungdomar, 2 menade att det var för barn, medan 1 fann det anpassat för vuxna.

Necropolis är, som namnet antyder, hemvisten för laget bestående av levande döda (s.k. odöda). Staden bebos av bl.a. skelett, vampyrer, mumier och zombies. Det säger sig då sig självt vilken typ av musik som bör passa till en sådan miljö.

Det är klyschigt, men det är helt rätt. Alla de instrument och element som alltid representerat hemsökta miljöer och spökrelaterade sammanhang finns inkluderade. Cembalo, körer, kyrkklockor och stråkar; allt i en mystisk, dyster och ondskefull blandning och som nästan alla associerar med kalla kårar längs ryggraden.

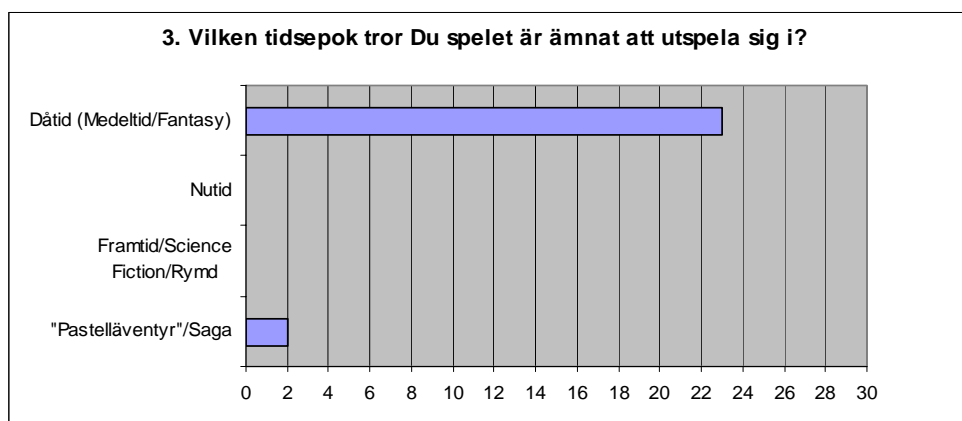
Låten ska endast agera bakgrundsmusik i vyn över Necropolis-staden och därmed bara beskriva en näst intill statisk bild på skärmen. Den är väldigt målande samtidigt som den håller en ganska låg profil för att inte stjäla allt för mycket av spelarens uppmärksamhet.



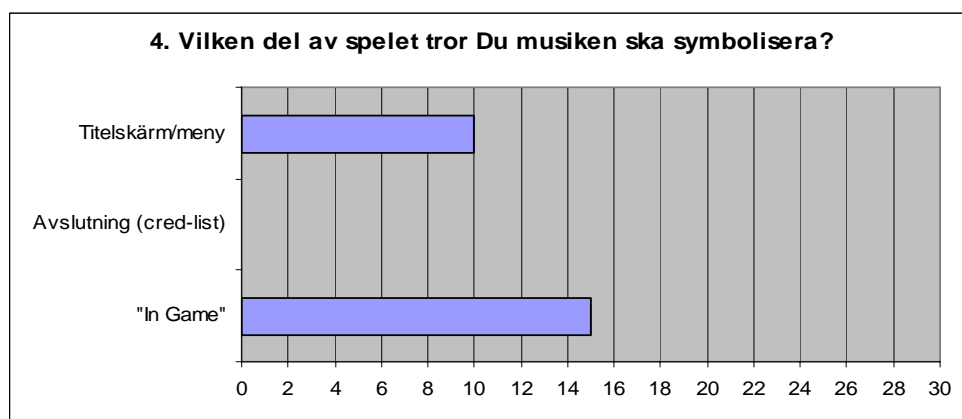
Eftersom 8 personer visste vilket spel musiken tillhörde har dessa svarat rätt på denna fråga. De övriga tyckte m.a.o. att musiken gjort sig bäst i ett RPG.



Låten klarade uppenbarligen jobbet galant, och inga tvivel rådde om vilka känslor som representerades. Var någon hittade den lilla gnuttan godhet kan man dock fråga sig?



Näst intill enhälligt korrekt svar. Inte konstigt heller med tanke på att instrumenteringen och stämningen inte lämnar utrymme för några större tvivel gällande den här saken.



Musiken skulle nog göra sig lika bra som både 'Titelskärmsmusik' och som "In Game"-musik, så utfallet är fullt förståeligt och smått väntat (observera dock att 8 av de rätta svaren kan bortses från, eftersom personerna spelat spelet i fråga).



## Stycke 5.

### The Calling – Industry Level Theme (02:55)

- Spänning, Ondska, Skräck
- ”In Game”

Av de 25 deltagande eleverna hade 19 st. inte hört stycket tidigare, 4 var osäkra och 2 ansåg sig ha hört det.

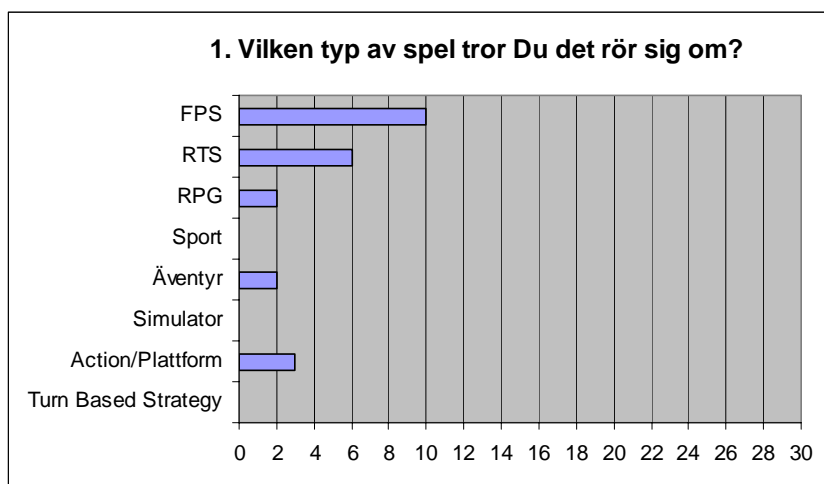
De 2 som var säkra på att de hört stycket skrev båda två att det tillhörde spelet Resident Evil.

Ett av de två spel som förekom som förslag från dem som var osäkra, var spelet Golden Eye (James Bond). Det andra förslaget var återigen Resident Evil.

22 av deltagarna ansåg helt korrekt att spelet var avsett för ungdomar, medan 2 st. menade att det var riktat till vuxna.

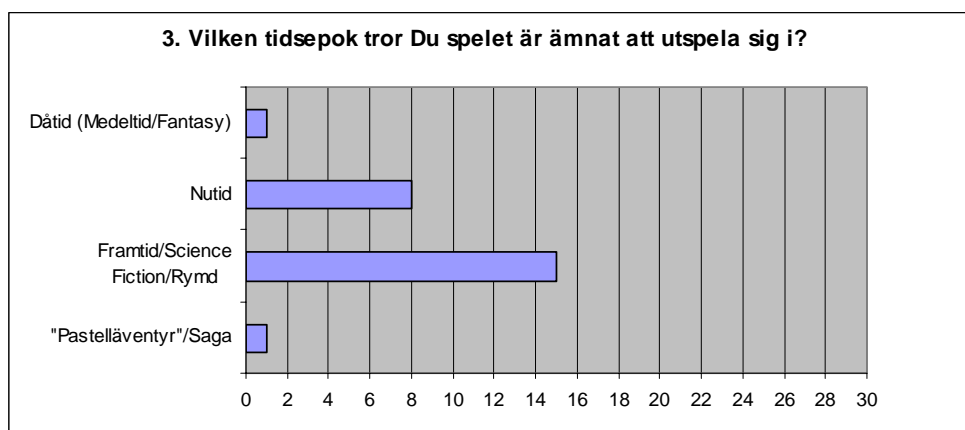
Industry Level i The Calling består av mörka, stora, underjordiska industrilokaler med maskiner, ånga, smuts och patrullerande vaktrobotar. Industrivärlden befolkas av ett förslavat arbetarfolk som lever i vemod.

Låten går i ett mycket långsamt tempo och är enkelt uppbyggd med bara ett fåtal ackord. Den strävar med sin minimalism att på något sätt få en kall, malande känsla av förtäckt fruktan hos spelaren. Den ganska centrala rytmsektionen utgörs till stor del av metalliska slag, hjärtslag och allehanda ljudeffekter, just för att få en industriell känsla över musiken.

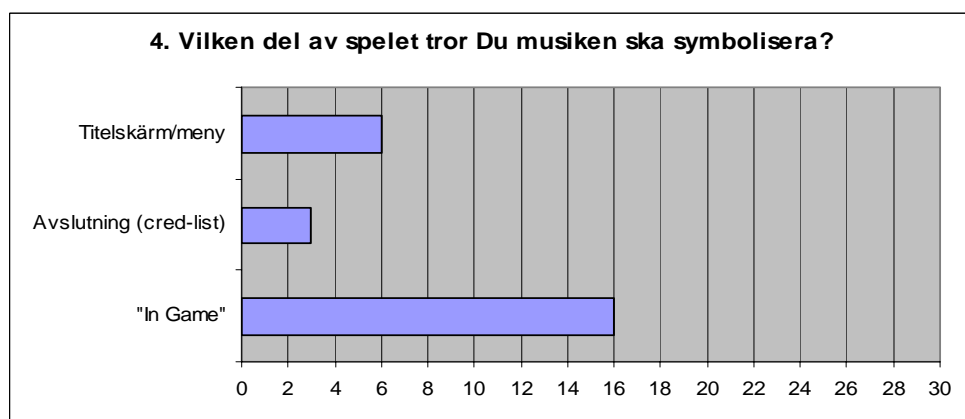


Underligt att de flesta valt FPS som genre, då jag anser att låten går alldeles för långsamt för att passa i ett sådant spel. FPS-musik strävar oftast efter att jaga upp spelaren med ”stressig” och intensiv musik (beror självklart på den specifika situationen i spelet, men generellt sett).





Jag antar att de industriella klangerna och slagverksinstrumenten ganska tydligt klargjorde vilken tidsepok spelet ämnade utspela sig i, vilket även var intentionen med musiken.



## Stycke 6.

### Tunnel B1 – Track 03 (01:58)

- Spänning, Action, Segerkänslor
- ”In Game”

Av de 25 deltagande eleverna hade 19 st. inte hört stycket tidigare, 4 var osäkra och 1 hade hört det.

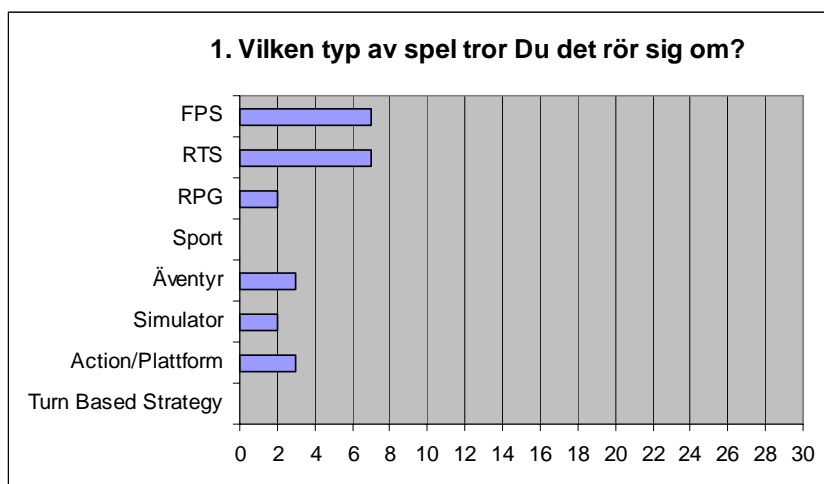
Av de 4 som var osäkra på om de hört stycket skrev 3 att de trodde att musiken tillhörde spelet Warcraft 2.

Den som hade hört musiken skrev korrekt att det tillhörde Tunnel B1.

24 av deltagarna ansåg helt korrekt att spelet var avsett för ungdomar.

Musiken till Tunnel B1 är genomgående intensiv och baseras mycket på slagverk som driver låten framåt, framförallt marsch- och virveltrummor.

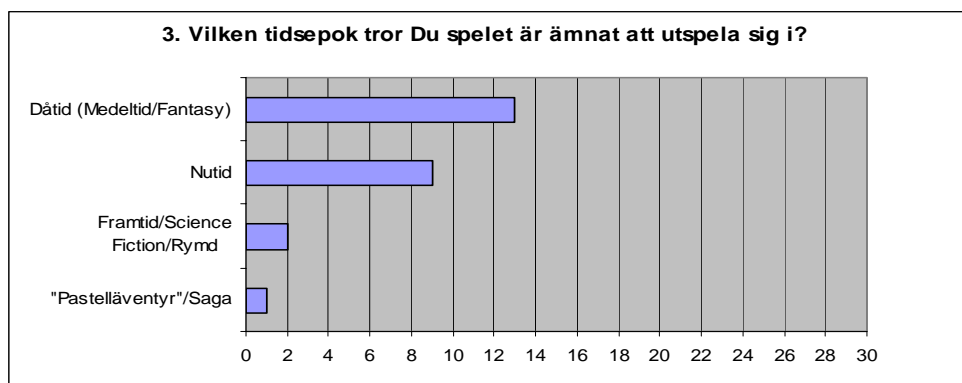
Den har en intressant blandning av instrument. Bortsett från de klassiska orkesterinslagen finns även mycket syntar och mer ”moderna” ljud med i ljudbilden, något som på ett ypperligt sätt kombinerar det episka och storslagna med de futuristiska science fiction-miljöerna.



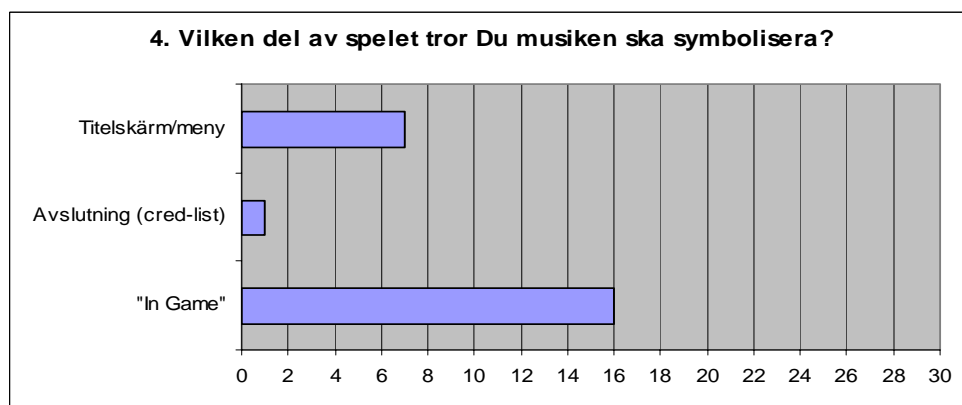
Att FPS- och RTS-genren hamnade på samma plats måste trots allt tolkas som ett fullgott utfall. Intensiteten och det ständiga ”drivet” i musiken är självklara attribut för både ett FPS- och ett RTS-spel. Således skulle musiken göra sig lika gott som musik i spel tillhörande båda genrer.



Ingen tvekan om att musiken förmedlade de intenderade känslorna perfekt. Jag skulle vilja påstå att de tre ledande kategorierna representerar känslorna i stycket exakt, även procentuellt fördelat i förhållande till varandra. D.v.s. mest spänning, mycket action, och på sina ställen även en dos tydliga segerkänslor.



Utfallet i denna fråga förvånade mig mycket. Jag tror att mycket få kompositörer skulle drista sig till att våga använda analogsyntar och dylika futuristiskt/modernt anknutna ljud i ett stycke anpassat för ett spel i Medeltida miljö. Detta är en detalj som jag trodde även lyssnarna faktiskt skulle lägga märke till och ta fasta på när de svarade.



## Stycke 7.

### Företagshavet – Theme (01:41)

- Humor, Godhet, Lugn/Harmoni, Lycka
- ”In Game”

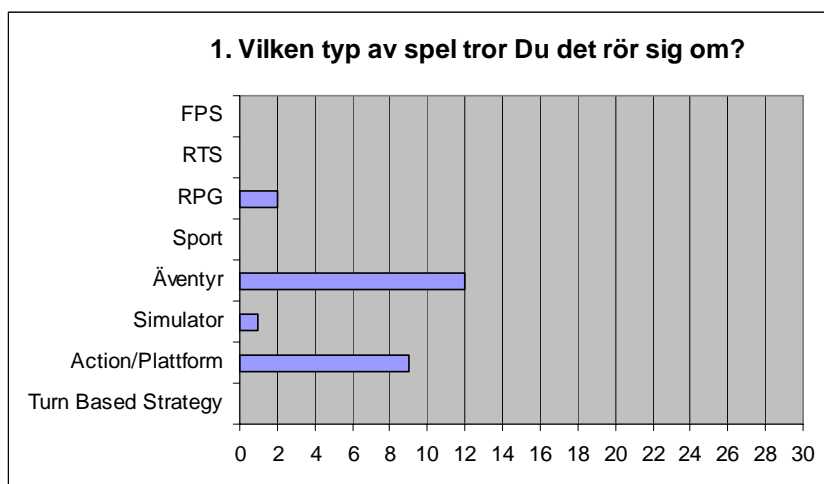
Av de 25 deltagande eleverna hade 23 st. inte hört stycket tidigare, medan 2 var osäkra.

Av de 2 som var osäkra på om de hört stycket skrev en av dem att han trodde det tillhörde spelet Rayman eller Puzzle.

22 av deltagarna ansåg att spelet var menat för barn, medan 1 st. menade att det var avsett för ungdomar.

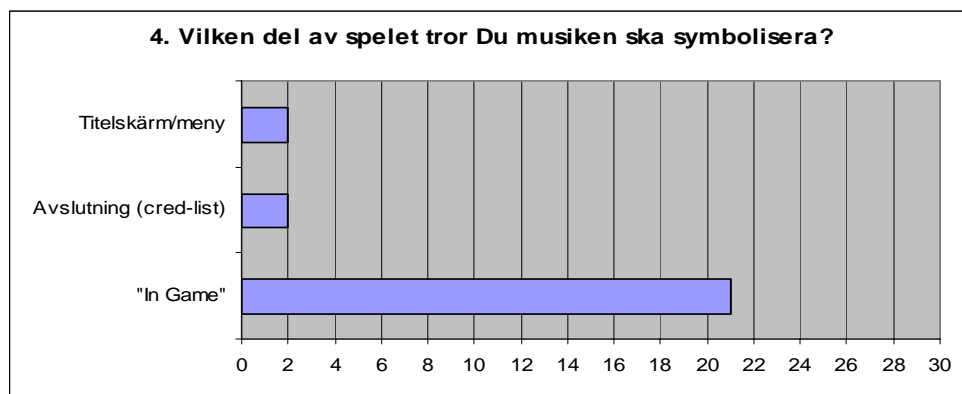
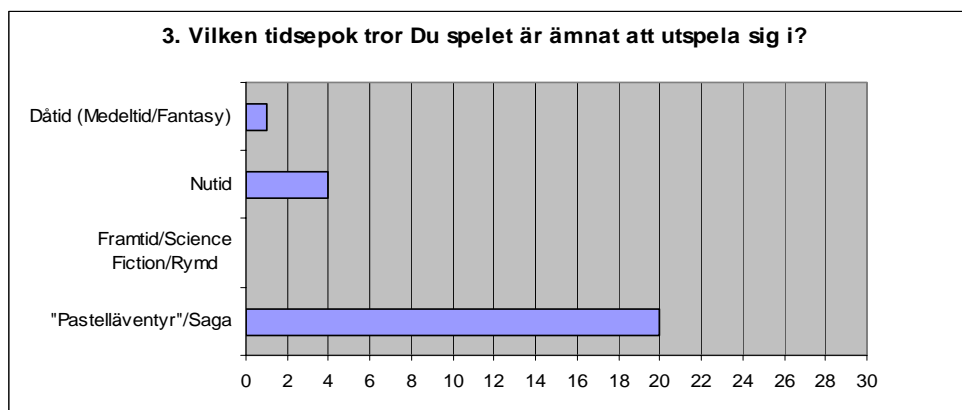
”In Game”-musiken till Företagshavet är gladlynt, smått humoristisk och är en tydlig loop-sekvens som håller samma profil rakt igenom. Den domineras av en tydlig melodislinga som lätt fastnar i huvudet på lyssnaren. Månen är den på ett lite komiskt sätt tämligen enerverande efter några lyssningar.

För att belysa det faktum att spelet utspelar sig under vattnet användes det, i sådana situationer, beprövade konceptet att implementera steel drums på ett par ställen i låten. Detta bidrog även till den lättsammare stämningen i musiken/spelet.



Ett fullständigt entydigt och riktigt resultat. Låten är uppenbarligen inte alls svår att beskriva känslomässigt, vilket kanske inte var någon större överraskning. I synnerhet då låten skiljer sig markant från de övriga låtarna i testet, då kontrasten ter sig tydligare för lyssnarna.





## Stycke 8.

### Mortopia – Main Title (03:24)

- Spänning, Ondska, Skräck, Action
- Titelskärm/Meny

Av de 25 deltagande eleverna hade 21 st. inte hört stycket tidigare, 3 var osäkra och 1 ansåg sig ha hört det.

Den som var säker på att han hört stycket skrev att det tillhörde spelet Farcry (Med kommentaren: ”Om det inte är det så är det VÄLDIGT likt.”).

2 av de som var osäkra på om de hört stycket eller ej trodde att musiken kunde härröra från spelet Halo.

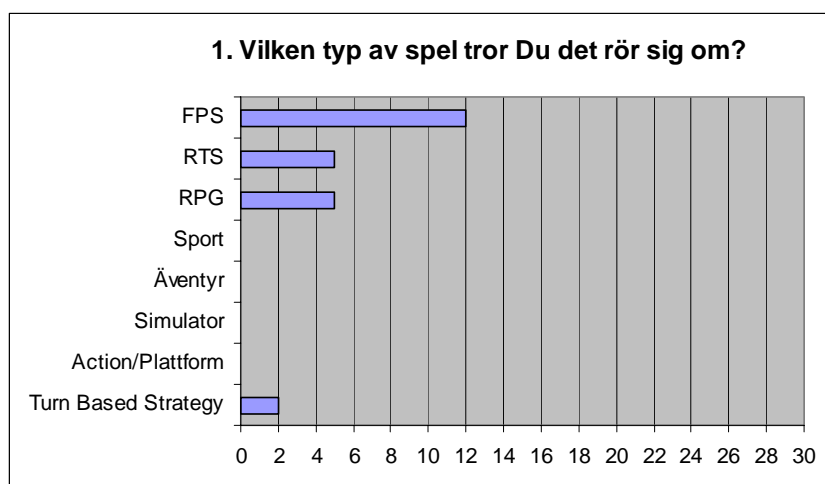
24 av deltagarna ansåg helt korrekt att spelet var avsett för ungdomar.

Musiken till Mortopia är ganska diversifierad och varierande p.g.a. spelets natur.

Som tidigare nämnts är själva spelet en slags hybrid av olika miljöer och tidsrymder. Dels är det den framtida science fiction-miljön, dels den medeltidsrelaterade aspekten med primitiv teknologi och borgar/befästningar, samt även den fantasyinfluerade, med stora monster och delvis mytologiskt relaterade varelser.

För att representera alla dessa epoker och influenser består titelskärmsmusiken till spelet av många varierade element.

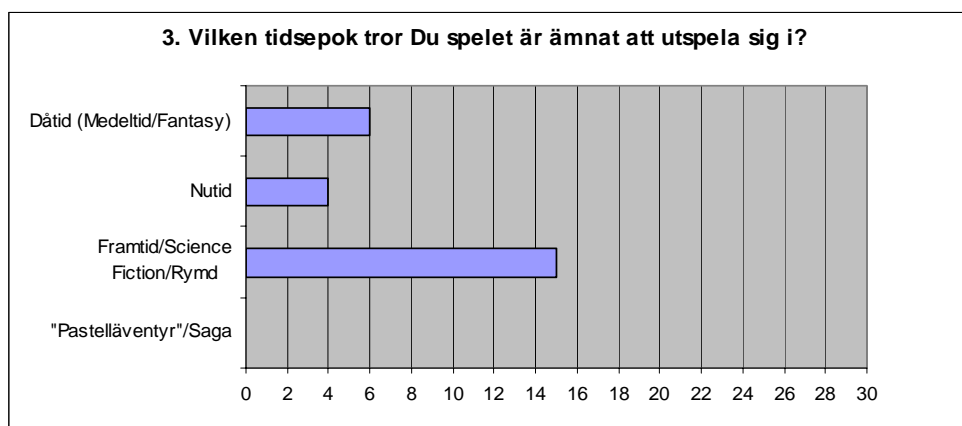
För att symbolisera de medeltida och episka delarna av spelet används atmosfäriska körer, syntmattor och slagverk flitigt. För att representera den futuristiska biten används moderna trum-loopar och ett antal effekter. Och slutligen används markerande elgitarrer med hård distorsion för att betona det smått industriella, karga och hårda i spelets miljöer.



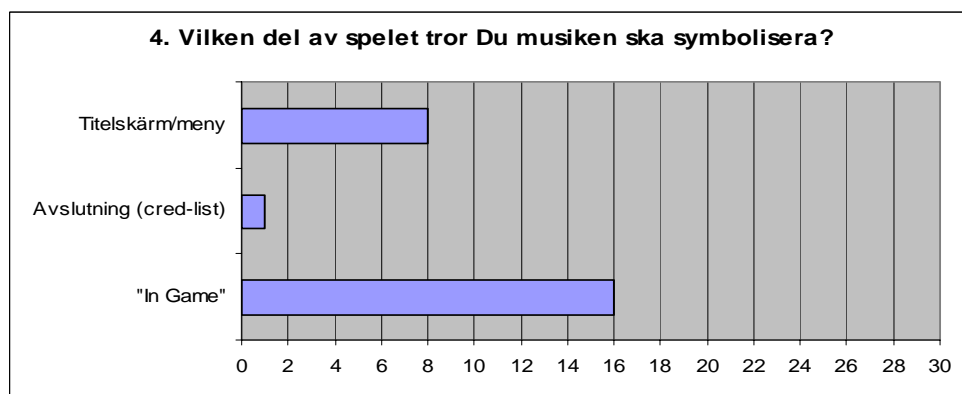
Att inte en enda gissade rätt på denna fråga måste tolkas som att låten är så pass svårplacerad när den rycks ur sitt sammanhang att man lätt tar fel. Just Action/Plattform-alternativet kan även betyda många saker i spelsammanhang, medan ett FPS-spel ofta är tämligen självskrivet till innehåll och framställning, då det kanske känns mer bekant, samt blir därför lättare att välja som första alternativ.

Om man ser till fråga 4 nedan så ser man även att många valt att svara ”In Game”, vilket då bör härröra mycket från resultatet på denna fråga.





På denna fråga har i alla fall budskapet gått fram tydligt; och baktanken -hybriden mellan gammalt, nytt och futuristiskt fungerade utmärkt. Att några valt att svara Dåtid eller Nutid ser jag bara som naturligt, då ju många element i musikstycket kan få lyssnaren att med tankarna fastna i andra miljöer än den avsedda.



## Stycke 9.

### The Calling – Boss Theme (01:14)

- Action, Spänning, Skräck
- ”In Game”

Av de 25 deltagande eleverna hade 20 st. inte hört stycket tidigare, medan 4 var osäkra.

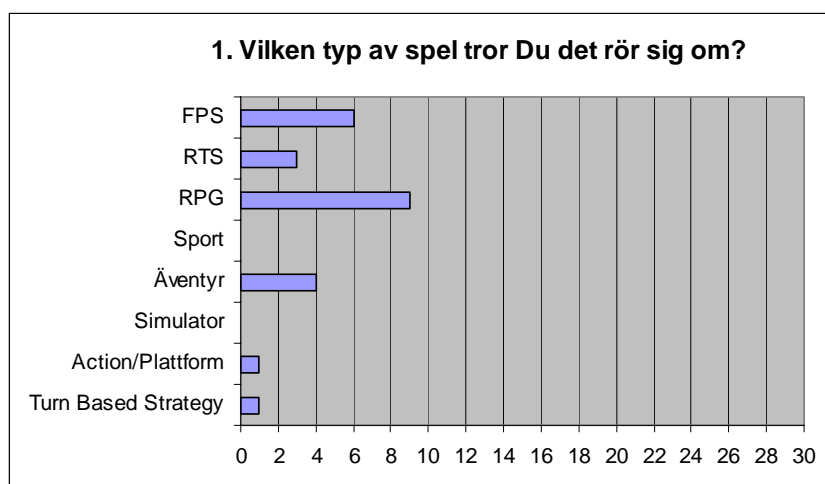
Inga spelförslag från de osäkra förekom.

22 av deltagarna ansåg att spelet var för ungdomar, 2 st. att det var för vuxna, och 1 att det var avsett för barn.

Detta stycke är ämnat att spelas så fort man stöter på en boss i spelet. Den är vad man skulle kunna säga gjord efter ”Protokoll A” vad gäller bossmusik. Den är hetsig, snabb och besitter ganska disharmoniska tongångar.

Trots att The Calling utspelar sig som tidigare nämnts i en mörk framtid, är instrumenteringen annorlunda i denna låt jämfört med de andra. Här är det vanliga orkesterinstrument rakt igenom, och inga moderna trummor eller syntar.

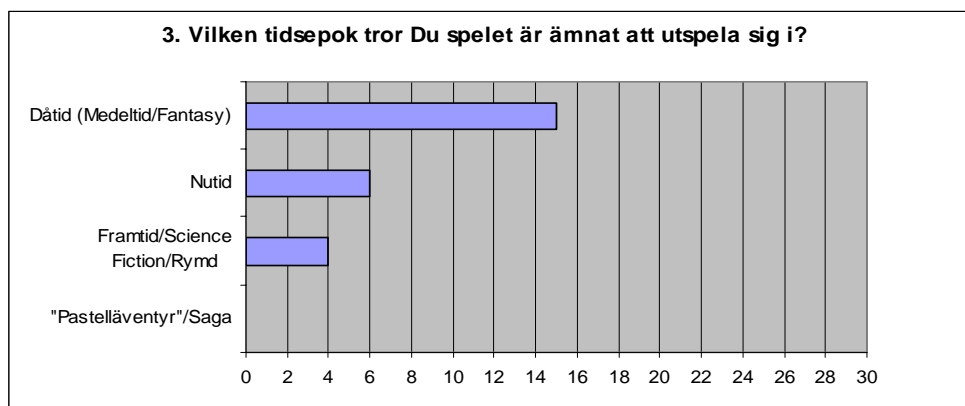
Låten kan nog nästan te sig lite ”barnslig” i förhållande till de andra The Calling-låtarna; men detta är gjort med medvetenhet och i syftet att man just inte ska kunna ta miste på vad den är ämnad till. Det är inte utan att man drar på smilbanden och ser en biljakt i en polisfilm från 70-talet framför sig när man lyssnar.



Varför RPG-genren skulle bli den dominerande kan man bara spekulera vilt i. Men med en inte överdriven ledning och ett tämligen spritt resultat var låten tydligen svårplacerad.

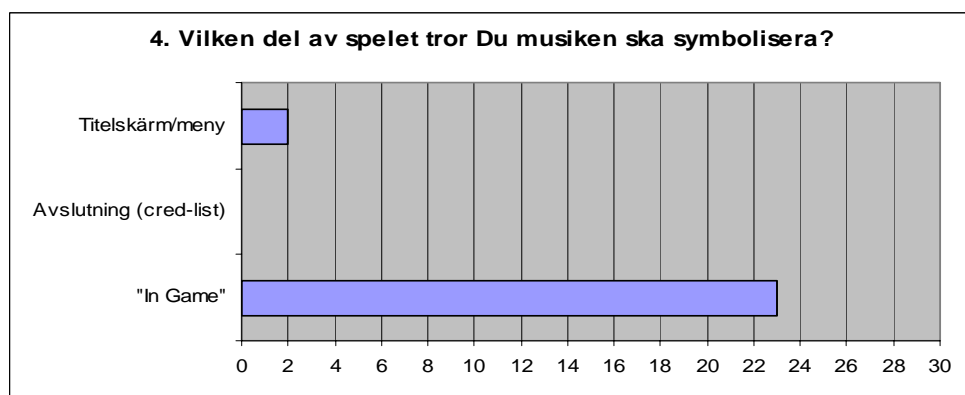


Alla utom två deltagare har kryssat i spänning, vilket nog ingen kan bestrida är en korrekt iakttagelse i det här fallet.



Denna låt verkade nog förvillande då, som tidigare nämnts, instrumenteringen skiljer sig väldigt mot vad som allmänt skulle vara brukligt för att i musik skildra ett framtidsspel.

På grund av musikens beskaffenhet måste nästan sägas att Dåtid borde ha varit det rätta svaret.



## Stycke 10.

### Command & Conquer – Prepare for Battle (03:29)

- Action, Spänning, Segerkänslor
- ”In Game”

Av de 25 deltagande eleverna hade 20 st. inte hört stycket tidigare, 2 var osäkra, medan 3 st. hade hört det.

De 3 som sade sig ha hört musiken, skrev således att den tillhörde spelet Command & Conquer. De 2 som var osäkra trodde sig känna igen musiken från Command & Conquer: Generals; en tämligen färsk uppföljare på originalet.

20 av deltagarna ansåg helt korrekt att spelet var avsett för ungdomar, 2 ansåg att det var för vuxna, och 1 att det var ett spel för barn.

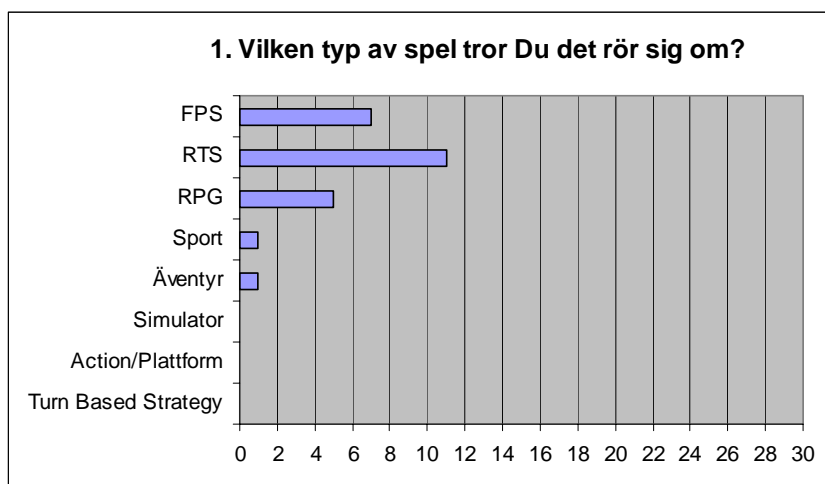
Musiken till Command & Conquer är ganska unik på så vis att musikvalet i spelet görs av spelaren själv, via en intern Juke-Box som under spelets gång kan konfigureras efter behag.

Musiken är alltså gjord som ett antal fristående låtar (precis som på vilket kommersiellt album som helst) som kan spelas exempelvis i en följd, slumpas, eller repeteras.

Låtarna som finns att välja mellan är väldigt olika i stil, och spelaren kan fritt välja låtar efter sinnelag, spelsituation eller bara vad man tycker är bra. Det finns bland andra orkestrala, rock-influerade, jazz-anspelande samt industriella stycken.

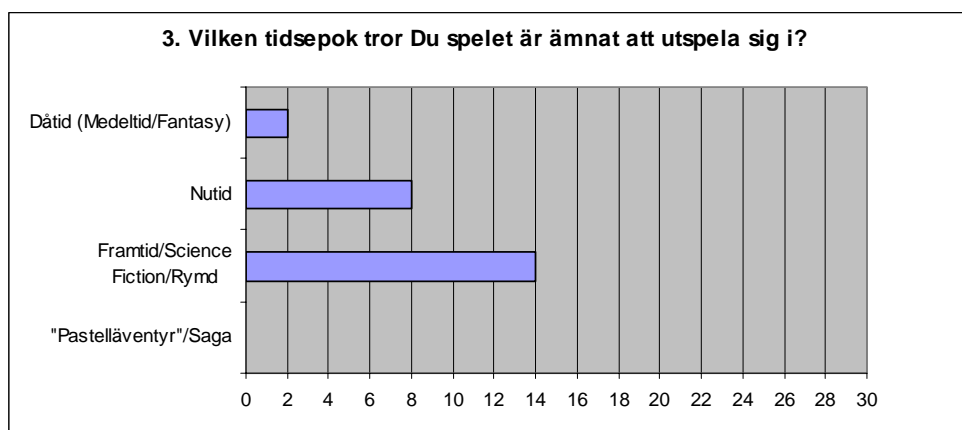
Just låten Prepare for Battle är en blandning av orkestrala och nästan hårdrockiga tongångar. Hårda rocktrumkomp blandas med stråkljud och syntar, medan vissa partier nästan är ren metal med bara trummor, distade gitarrer och elbas. Intressant att anmärka där är att melodin som spelas görs i arabisk skala, vilket ger en speciell känsla.





Trots att bara 3 personer kände igen låten med säkerhet var det tydligen inte allt för svårt att avgöra vilken genre spelet borde tillhöra.

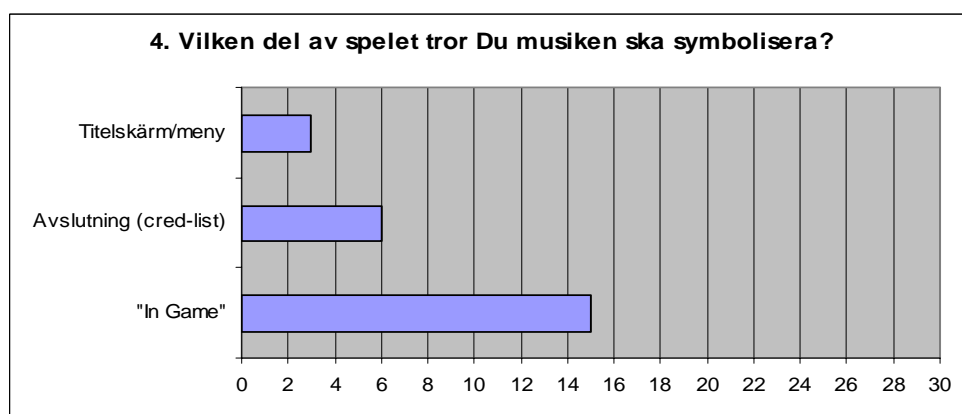




Command & Conquer är ett spel som, även om man är väl förtrogen med det, kan vara svårt att avgöra exakt i vilken tid det utspelar sig. Även sådana som spelat det skulle nog kunna säga att det är nutid utan att blinka. Men vid närmare eftertanke finns många faktorer som insinuerar att det är ett spel som utspelas i en inte allt för avlägsen framtid.

Som tillverkarna själva beskriver spelet -"Set in a gritty, high-tech world..." måste man nästan tolka det som framtid.

Vad som kanske dock är mer intressant är att fundera över vad som fick 2 av deltagarna att tro att spelet utspelar sig i dåtid. Personligen ser jag inte en enda faktor som skulle peka i den riktningen.



## Stycke 11.

### The Calling – Ending Theme (02:07)

- Segerkänslor, Lugn/Harmoni, Godhet
- Avslutning (cred-list)

Av de 25 deltagande eleverna hade 22 st. inte hört stycket tidigare, medan 3 var osäkra.

Inget spel förekom som förslag från dem som var osäkra.

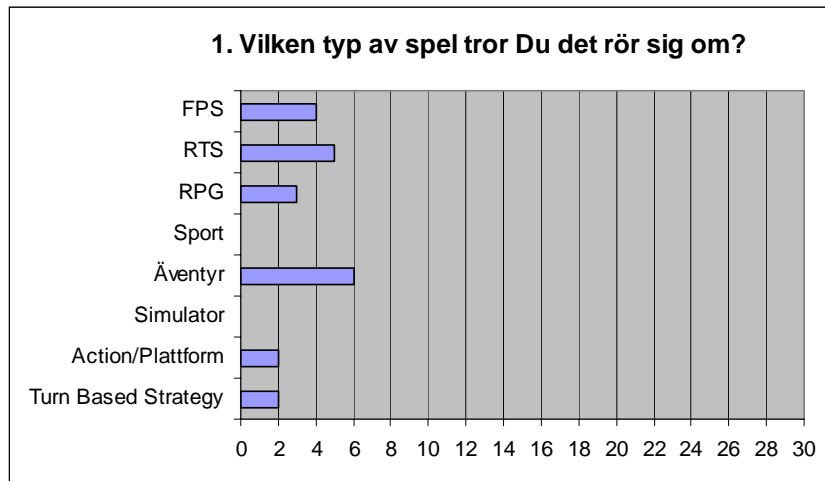
24 deltagare ansåg helt korrekt att spelet var avsett för ungdomar, medan 1 st. trodde det var för barn.

Denna låt ska representera slutet på spelet då man klarat alla strapatser och får luta sig tillbaka, njuta av segens sötma och läsa eftertexterna.

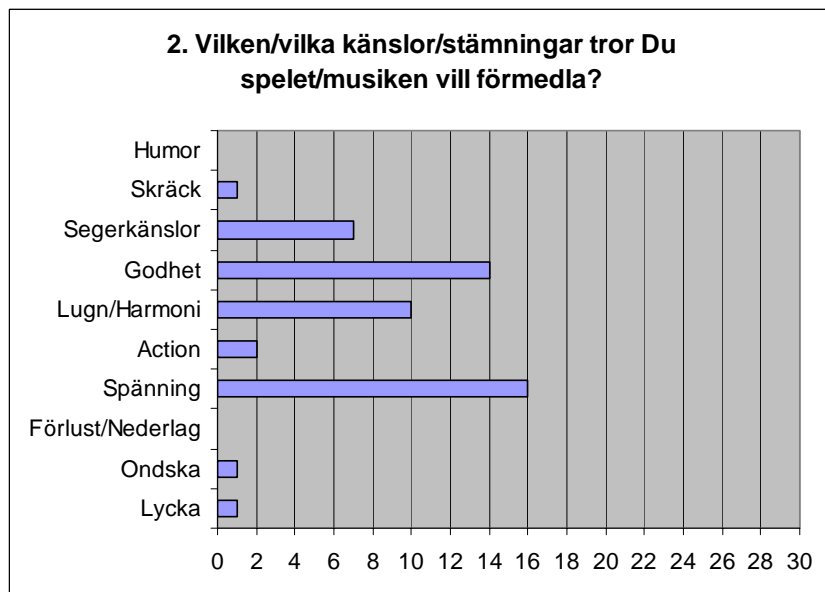
Den är harmonisk och lugnande, om än inte särskilt långsam till tempot. Den är även loop-baserad, då man ju inte vet hur länge spelaren behagar dröja innan den stänger av spelet.

Även om spelet är avklarat håller sig musiken inledningsvis till en lite mystisk framtoning för att mot slutet nå ett klimax där körer, stråkar och brass stegras till ett, om än något lågmält, seger-illustrerande tema.

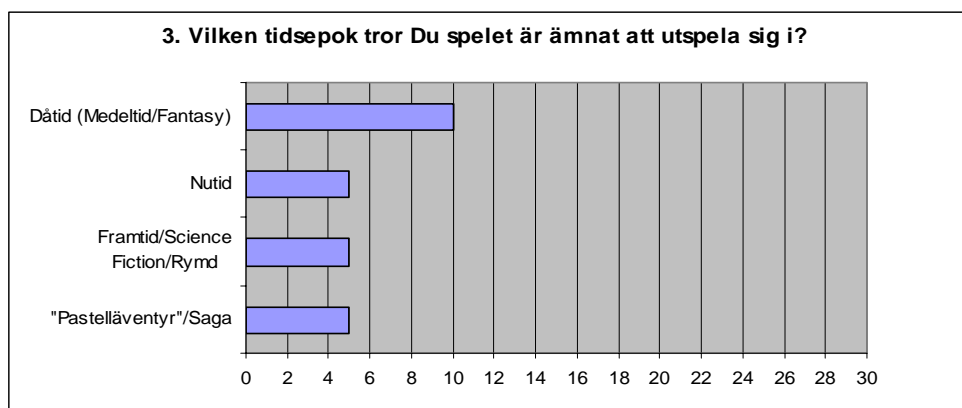
Låten är helt orkestral bortsett från vissa syntmattor med effekter, samt ett loopat trumkomp.



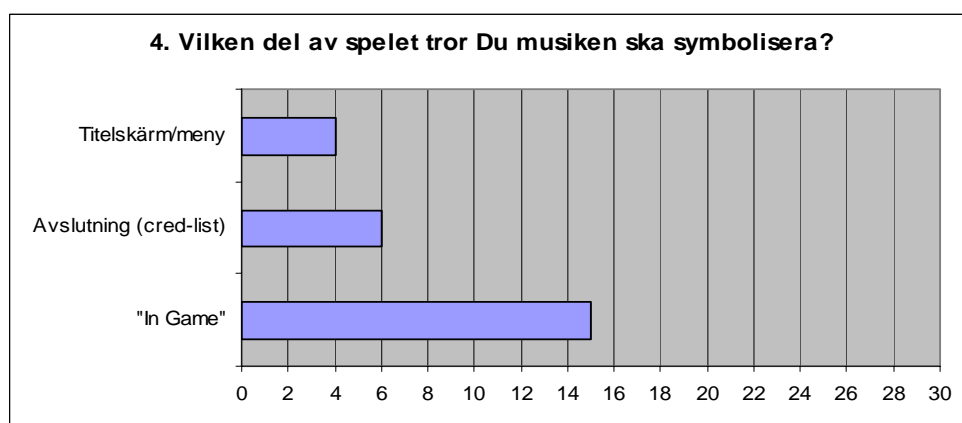
Uppenbarligen mycket svårt att avgöra svaret på denna fråga, som i så många andra fall.



De tre ”rätta” svarsalternativen gick fram tämligen bra, men frågan man ställer sig är varför så många envisades med att känna spänning i låten. Den är definitivt inte gjord med den känslan i åtanke, men uppenbarligen tolkas den så av väldigt många. Kanske förbisågs någon faktor när musiken gjordes, då det är lätt att bli hemmablind som kompositör. Eller så kryssade många i spänningsrutan rent impulsivt, då den (med rätta) kändes rätt i så många av de tidigare presenterade styckena?



Även om det här är ganska jämt mellan de olika kategorierna, är det underligt hur Dåtid kunnat ta ledningen, mest med tanke på de väldigt ”inte-medeltida” trum-looparna i låten. Låten är dock väldigt svår på den här punkten, så viss förståelse måste finnas.



Denna fråga är nog också mycket svår att besvara med just denna låt, utan att ha några förkunskaper om spelet eller miljön det utspelas i. Den skulle säkerligen kunna vara ”In Game”-musik likaväl som Titelskärm. Det beror som sagt helt på spelet i fråga vilket svarsalternativ musiken skulle representera bäst.

## Stycke 12.

### Företagshavet – Victory Fanfare (00:05)

- Segerkänslor, Godhet, Lycka
- ”In Game”

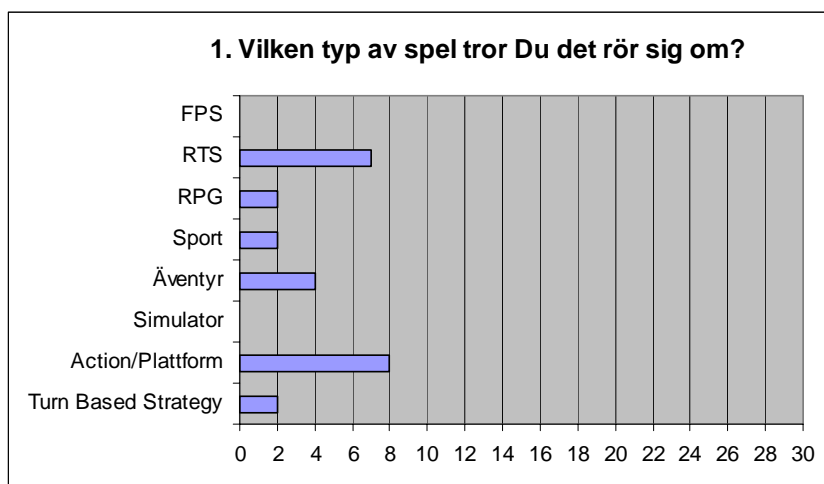
Av de 25 deltagande eleverna hade 18 st. inte hört stycket tidigare, 3 var osäkra, medan 3 ansåg sig säkra på att de hade hört det.

En av dem som trodde sig ha hört musiken skrev, att det var från Heroes of Might and Magic, medan de övriga två båda trodde, att det var från något av de nyare Super Mario-spelen.

12 av deltagarna ansåg att musiken tillhörde ett spel avsett för ungdomar, medan 10 menade att det var för barn.

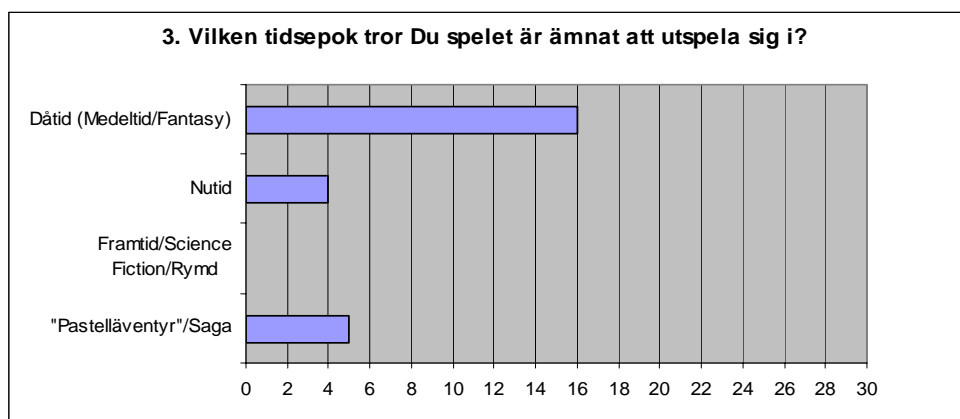
Denna musiksnutt är arketyper-segerfanfaren förkroppsligad, och det råder inga tvivel om vad den symboliserar för känslor.

Den är helt orkestral; ett avsteg från Företagshavets övriga musik. Dyliga kortare musiksnuttar och fanfarer har väldigt djupt rotade musikteoretiska standardmetoder för hur vissa känslor bör gestaltas och hur de i regel tolkas (exempelvis representerar en stigande tonföljd nästan alltid seger, medan en fallande oftast innebär förlust).



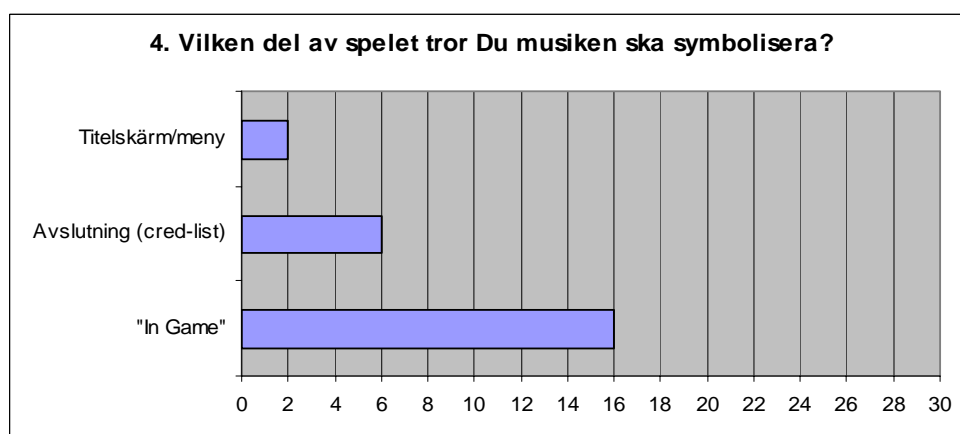
På en 5-sekunders musiksnutt är det inte lätt att försöka göra en genrebestämning, men detta till trots blev det rätta svaret även det ledande. Förmodligen är det dock mycket gissningar och slump inblandat i utfallet. Det som en dylik fanfar för mig rent intuitivt hade passat bäst till, vore nog ett Turn Based Strategy-spel.





Här är resultatet fullständigt befogat och förståeligt, om än felvisande.

Fanfaren är en fullkomligt stereotyp sådan som vanligtvis återfinns i dåtidsspel, men är ändå avsedd för ett "pastelläventyr".



Eftersom fanfarer på 5 sekunder sällan förekommer någon annanstans än "In Game" är också resultatet sådant. Anledningen till att hela 6 personer dock kryssat i Avslutning torde vara att man misstolkat det alternativet. För fanfaren kan mycket väl symbolisera en avslutning (exempelvis en vinst av något slag), men inte en sådan avslutning som åsyftas med själva det svarsalternativet.



### Stycke 13.

#### The Calling – Death Theme (00:11)

- Förlust/Nederlag, Ondska
- ”In Game”

Av de 25 deltagande eleverna hade 16 st. inte hört stycket tidigare, hela 7 var osäkra, medan 1 ansåg sig säker på att han hört det.

Den som trodde sig ha hört musiken skrev att det var från Heroes of Might and Magic III.

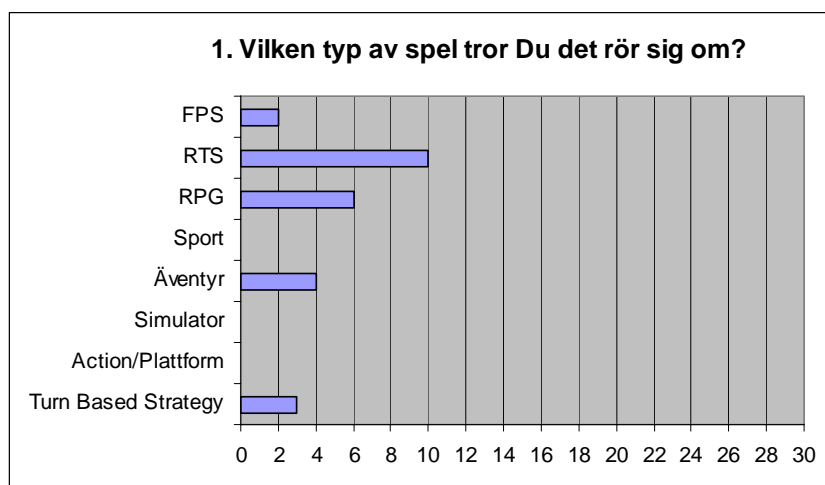
Inga spelförslag gavs från de osäkra.

21 av deltagarna ansåg att musiken tillhörde ett spel avsett för ungdomar, medan 2 st. menade att det var för barn.

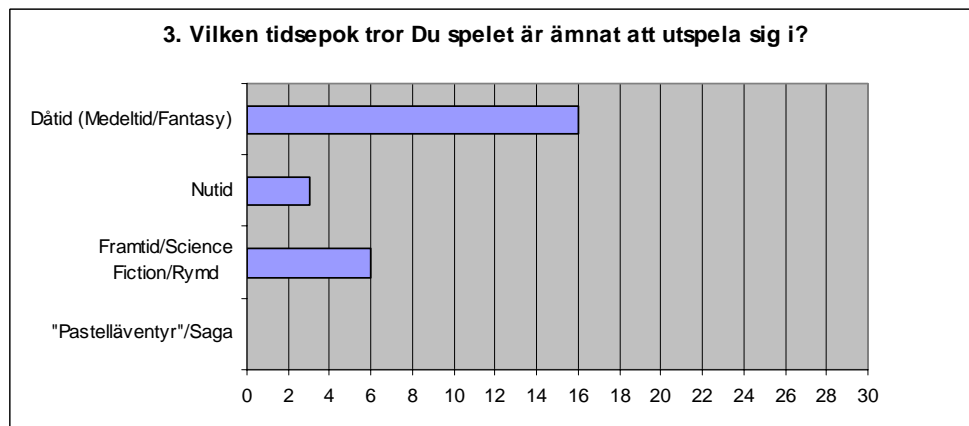
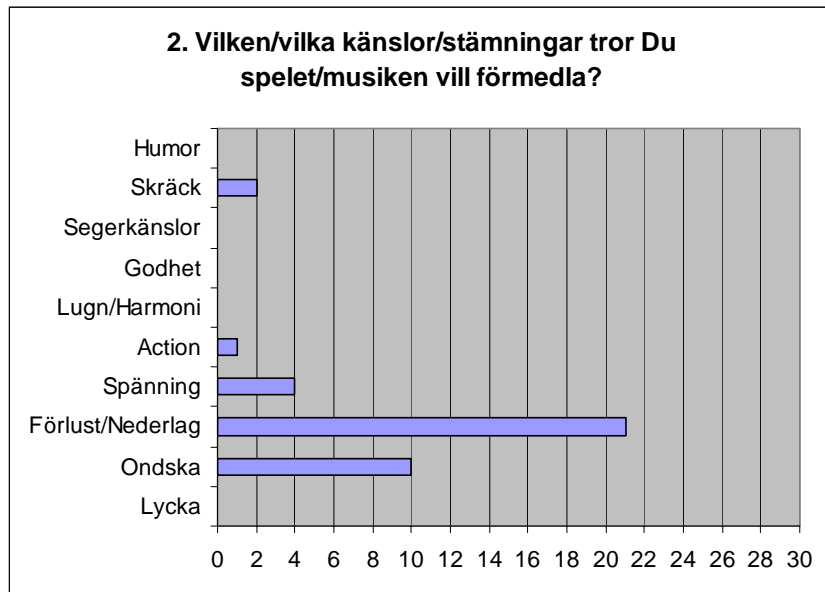
Detta stycke är föregåendes motpol.

Det är ämnat att spelas upp varje gång hjältinnan i The Calling dör, och följaktligen låter det sorgligt, nedslående och ger en klar känsla av förlust.

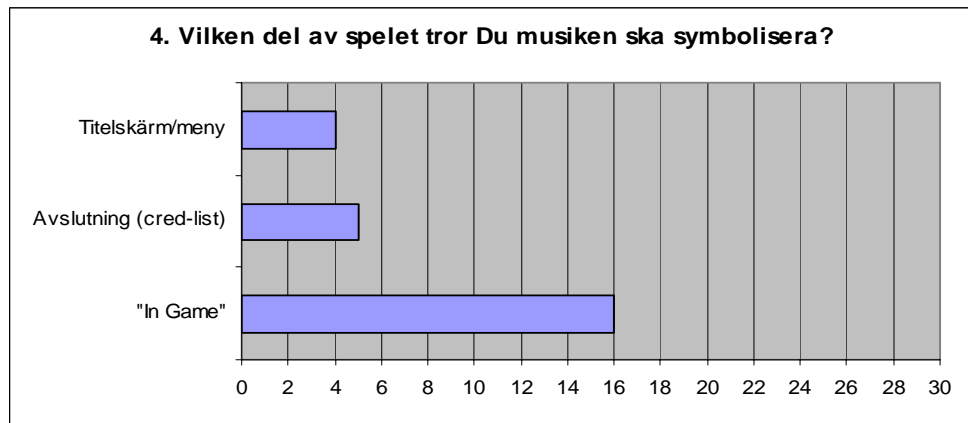
Huvudtonerna går i en rakt nedåtstigande följd denna gång, som rak motsats till stycke 12.



Här är det lika svårt som i förra stycket att svara rätt, men nu har inte en endaste person gissat på rätt alternativ.



Precis som i föregående stycke är instrumenteringen här sådan att den lätt kan tolkas ”fel”, även om den säkerligen skulle passa lika bra i ett rymdspel som i ett medeltida.



Näst intill identiskt resultat som förra stycket, säkerligen även av samma anledningar.

## 7. Avslutande diskussion

Det är många frågor som väckts under arbetets gång, varav många man bara kan spekulera kring svaren. Exempelvis hade det varit mycket intressant att ta del av vilka lyssnarnas egna tankar och motiveringar till deras svar kan ha varit. Något som hade krävt en individuell dialog med var deltagare för sig, vilket inte fanns möjlighet eller tid till att genomföra.

Vad som dock kommit fram i undersökningen, och varit spännande att se, var de mot all förmodan tämligen genomgående positiva resultaten; många hade faktiskt lyckats svara rätt på förvånansvärt många frågor.

Slutsatser man kan dra ur detta torde vara bland annat att:

1. Den undersökta åldersgruppen har alla präglats på samma preferenser. Genom mångårig konsumtion av modern film, interaktiv underhållning och annan populärkultur är alla undermedvetet medvetna om vilka musikaliska ”regler” och ramar som finns, och kan ur dessa kunskaper bilda sig en någorlunda korrekt uppfattning om de spel vars musik de hörde.
2. Kompositörerna till musiken, som alla på sitt sätt hela tiden är en bidragande faktor till en utveckling av dessa regler och ramar, har lyckats väl i sina försök att förmedla spelets åsyftade känslor.

Vad som även kommit fram, vilket i och för sig kanske inte var någon överraskning, är att viss musik är mer ”anonym” än annan. Vissa låtar har helt enkelt inte de särpräglade kännetecknen och egenskaperna som vissa andra har.

Detta gör dem säkerligen inte till musik som tjänar sitt syfte sämre än någon annan låt, men utan en koppling till bilder är det inte lika självklart i vilka element de hör hemma.

Företagshavets musik var bland annat ett lysande exempel på musik som eleverna kunde klassificera och genrebestämma utan att blinka. Vad som i övrigt är tänkvärt att notera i just det fallet är att hela 22 av 25 elever trodde att spelet var menat för barn, medan det i själva verket var ett utbildningsspel för vuxna.

Vad som kanske är mest intressant att spekulera kring, är de resultat som är helt felaktiga. Där finns ju då uppenbarligen faktorer som gjort att man letts in på fel spår, om det så kan vara den tidigare nämnda "anonymiteten" i vissa av musikstyckena, eller om det har att göra med vilka spel man är van vid att spela. Anledningarna kan vara oändligt många.

Detta är något som skulle vara intressant att forska vidare kring; att välja sådana stycken som fått en felaktig "diagnos" av lyssnarna, och sedan diskutera och analysera detta tillsammans med dem och få deras personliga syn på musiken; vilka bilder de associerat den med samt vad de kanske har för konstruktiva synpunkter i övrigt.

En annan aspekt som skulle vara intressant att iaktta utfallet av är om man gjorde samma undersökning med inte bara datorspelsvana, utan även med enbart musikaliskt skolade ungdomar. Dessa skulle möjligtvis komma fram till andra saker, då de kanske i större utsträckning än de nu testade tar hänsyn till, och upptäcker, rent teoretiska variationer i musiken samt originella avvikelser i instrumenteringen. Sådant som ofta förekommer i musik för att representera en viss tidsepok eller stämning. I resultatet från stycke 11, kom ju just detta fram i resultatet på fråga 3, då så många trodde att musiken var anpassad för ett spel i dåtiden, trots de moderna trum-looparna, som borde ha gett en tydlig indikation på att dåtid var ett troligen felaktigt svar.

Dessutom hade antagligen musikaliskt skolade ungdomar bättre lyckats avgöra huruvida de hört musiken tidigare eller ej. Nu var det många som skrev allehanda förslag på spel de trodde musiken tillhörde, vilket i många fall var helt felaktiga iakttagelser.

Framförallt de som ansåg sig **helt säkra** på sin sak tror jag skulle gallras ut helt. Musikstuderande och musikaliskt aktiva tror jag säkerligen har bättre ”musik-minne” än andra och har lättare att avgöra skillnader mellan låtar.

## 8. Käll- och litteraturförteckning

### 8.1 Källor

#### *Enkäter*

Enkätresultat del 1, Borlänge 2004-05-05

Enkätresultat del 2, Borlänge 2004-05-07

#### *Fonogram*

The Calling – Bizarre

Little Big Adventure 2 – Main Title

The Calling – Main Title

Heroes of Might and Magic III – Necropolis Town Theme

The Calling – Industry Level Theme

Tunnel B1 – Track 03

Företagshavet – Theme

Mortopia – Main Title

The Calling – Boss Theme

Command & Conquer – Prepare for Battle

The Calling – Ending Theme

Företagshavet - Victory Fanfare

The Calling – Death Theme

### 8.2 Litteratur

Marks, Aaron 2001. *The Complete Guide to Game Audio*. CMP Books.

<http://www.eagames.com/official/cc/goldpc/us/index.jsp>

<http://www.bit.se/bitonline/2001/09/13/20010913BIT00010/bit0001.doc>

[http://admin.swedishtrade.se/calender/files/69742\\_Inbjudan%20E3%202004.pdf](http://admin.swedishtrade.se/calender/files/69742_Inbjudan%20E3%202004.pdf)

## 9. Ordlista

- FPS** – First Person Shooter. Som namnet antyder ett spel som ses ur förstapersonsperspektiv. I regel går det i mycket grova drag ut på att springa runt i skumma korridorer och skjuta allt som kommer i ens väg. Sålunda är det mycket action, nervpirrande och intensitet i spelen.
- RPG** – Role Playing Game. Generellt sett går rollspel ut på att man börjar med att välja den karaktär man vill spela, döper den, tilldelar den attribut och färdigheter och sedan ger sig ut på upptäcktsfärd för att lösa gåtor och klara uppdrag som utdelas av allehanda datorkontrollerade karaktärer (s.k. NPC:er). För de fiender man besestrar och/eller för de uppdrag man slutför förbättras ens erfarenhetspoäng och färdigheter, samtidigt som man ofta belönas med eller hittar allt mäktigare (ofta magiska) föremål längs vägen.
- RTS** – Real Time Strategy. Strategispel som utspelar sig i realtid. Spelaren kontrollerar en bas/stad eller dylikt, och ska med begränsade resurser försvara denna mot fienden och samtidigt tillintetgöra densamme.



## 10. Bilagor

### 10.1 Enkät 1.

Kön  Man  Kvinna

Är Du intresserad av musik?  JA  NEJ

Spelar Du aktivt något instrument?  JA  NEJ

Anser Du dig vara en van datorspelare?  JA  NEJ

Hur viktig tycker Du musiken är för ett datorspel?

Mycket Viktig  Tämligen Viktig  Inte Alls Viktig

## 10.2 Enkät 2.

1. Har Du hört detta musikstycke tidigare?  JA  NEJ  OSÄKER

2. Om JA, från vilket spel? .....

3. Vilken typ av spel tror Du det rör sig om?

- |   |                                    |  |
|---|------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> FPS (1st Person Shooter) | <input type="checkbox"/> Sport     | <input type="checkbox"/> Action/Plattform    |
| <input type="checkbox"/> RTS (Real Time Strategy) | <input type="checkbox"/> Äventyr   | <input type="checkbox"/> Turn Based Strategy |
| <input type="checkbox"/> RPG (Role Playing Game)  | <input type="checkbox"/> Simulator |  |

4. Vilken/vilka känslor/stämningar tror Du spelet/musiken vill förmedla?

- |                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> Humor        | <input type="checkbox"/> Action           |
| <input type="checkbox"/> Skräck       | <input type="checkbox"/> Spänning         |
| <input type="checkbox"/> Segerkänslor | <input type="checkbox"/> Förlust/Nederlag |
| <input type="checkbox"/> Godhet       | <input type="checkbox"/> Ondska           |
| <input type="checkbox"/> Lugn/Harmoni | <input type="checkbox"/> Lycka            |

5. Vilken tidsepok tror Du spelet är ämnat att utspela sig i?

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Dåtid (Medeltid/Fantasy) | <input type="checkbox"/> Framtid/Science Fiction/Rymd |
| <input type="checkbox"/> Nutid                    | <input type="checkbox"/> ”Pastelläventyr”/Saga        |

6. Vilken del av spelet tror Du musiken ska symbolisera?

- |   |                                    |
|---|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Titelskärm/meny        | <input type="checkbox"/> ”In Game” |
| <input type="checkbox"/> Avslutning (cred-list) |                                    |

7. Vilken åldersgrupp tror Du spelet riktar sig till?

- |  |                                      |
|--|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Barn (5-15 år)        | <input type="checkbox"/> Vuxna (30+) |
| <input type="checkbox"/> ”Ungdomar” (15-29 år) |                                      |

8. Övriga kommentarer till musikstycket:

.....  
.....  
.....

## 10.3 Musikmaterial på CD

Skivan innehåller musikmaterialet som presenterades under undersökningen.

Låtlistan är som följer:

1. The Calling – Bizarre (02:07)
2. Little Big Adventure 2 – Main Title (03:51)
3. The Calling – Main Title (02:02)
4. Heroes of Might and Magic III – Necropolis Town Theme (02:33)
5. The Calling – Industry Level Theme (02:55)
6. Tunnel B1 – Track 03 (01:58)
7. Företagshavet – Theme (01:41)
8. Mortopia – Main Title (03:24)
9. The Calling – Boss Theme (01:14)
10. Command & Conquer – Prepare for Battle (03:29)
11. The Calling – Ending Theme (02:07)
12. Företagshavet - Victory Fanfare (00:05)
13. The Calling – Death Theme (00:11)

## 10.4 Kommentarer från undersökningsdeltagarna

### **Stycke 1. The Calling – Bizarre**

- Svårt att avgöra om stycket är till futurism eller dåtid.
- Typisk pausmusik.
- Låter nästan som Menylåten i BW [Starcraft: Brood War]... eller nåt.
- Det kan även vara In Game.
- Låter ondskefullt eller mystiskt. Skulle funka bra i menyer eller pausmusik.
- Väldigt stämningsfullt.
- Låter som inledningen till nåt tufft rymdspel.
- Kan tänka mig en mörk grotta/tunnel eller nåt i den stilen (Saga/Magiskt).
- Lite fantasy-aktigt.
- Ger känsla av basbyggande i RTS.
- Ger en känsla av djup.
- Tekniskt och metalliskt.
- Mystik.
- Låter som ett klassiskt stycke för ett strategispel ingame. Standard bakgrundsmusik.

### **Stycke 2. Little Big Adventure 2 – Main Title**

- Det verkar kunna passa till alla åldrar.
- Bör inte vara ingame eftersom låten är knappast en loopsekvens.
- Skulle passa utmärkt till spel som Donkey Kong eller Mario 64. Ett stycke man skulle både hata och älska efter ett par timmar.
- Simulator av typ The Sims kanske.
- Låter som In-game-musik till exempelvis Mario World, Zelda och sådana spel.
- Glad lite halvgullig musik.
- RPG: När man går runt i en stad, på olika torg och i affärer.
- Låter som ett spel lämpat för vem som helst, oavsett ålder.
- Låter som en avslutning av ett äventyrsspel. Ett delmoment påminde om Monkey Island 3.

- Glatt och spralligt.
- Låter som något från ett ”vuxet” barnspel.

### **Stycke 3. The Calling – Main Title**

- Typisk introlåt.
- Skulle passa som titelmusik till spel liknande Diablo.
- Krig och förruttnelse. Orcher och död. De godas vinst tillslut.
- Kan även vara typ Warcraft-musik.
- Tror det är ett krigsspel från typ WW2.
- Väldigt bra RTS-musik, skulle passa till den ”onda rasen”.
- Låter nästan som Warcraft 2.
- Inledningar till strategispel brukar vara ganska pampiga, vilket det här stycket var.
- Ger känsla av utforskande, t.ex. i FPS.
- Videosekvens, något kommer åkande.
- Ger känsla av makt, eller en storhet.
- Maffigt, storslaget.
- Låter snarlikt HALO-musiken

### **Stycke 4. Heroes of Might and Magic III – Necropolis Town Theme**

- Intro.
- Skulle funka i menyer i spel 'a la Baldurs Gate, Diablo.
- RPG: Kan tänka mig detta stycke i en videosekvens i spelet.
- Sagokänsla, och även skräck. Ger mig Tim Burton-känsla.
- Väldigt melankoliskt.
- Låter som något ur ett vampyrspel eller dylikt.

### **Stycke 5. The Calling – Industry Level Theme**

- Skulle funka till många rollspel. Väldigt psykedeliskt och ondskefullt. Passar som titelskärm.
- Skulle funka bra i Starcraftliknande spel.
- Musik som får pulsen att stiga lite.
- RPG: Långt nere i någon mörk ”dungeon”.

- Låter som om man är i nån gruva eller nåt (ekon & hammarslag).
- Perfekt till ett FPS-spel enligt mig. Skulle även passa i ett RTS.
- Mörkt stycke. Bra till ”en fiende runt hörnet”-spel.

### **Stycke 6. Tunnel B1 – Track 03**

- Det låter militäriskt som i James Bond-filmer. Skulle passa in i spel som Knights of the Old Republic, vid spännande passager.
- Känns som ett typiskt Pansar Generals-spel.
- Känns lite som Tomb Raider, men inte säker.
- Skulle funkar bra i strider i medeltida spel.
- Äventyrskänsla.
- Man väljer uppdrag i stridsflygplan.
- Intensivt stycke.
- Fick jag välja ett musikstycke i spelet ”Dark Age of Camelot” skulle detta kunna passa. DAoC är ett MMORPG.
- Låter som bossmusik.
- Typisk RPG ”hets”-musik. Kan även passa på FPS-spel.

### **Stycke 7. Företagshavet – Theme**

- Alla åldrar.
- Trevlig låt.
- Skulle passa till ett sött barnspel.
- Skulle passa in på spel som Kirby eller Yoshis Island. Väldigt Rosa. En låt till ett spel för små barn. Kanske konsol.
- Låter som ett nintendospel av typ Mario Cart; nyare versioner såklart.
- Bra in-game-musik till speltyper som Zelda Windwalker.
- Lät som det kom från ett äldre spel.
- Barnvänligt plattformsspel.
- Små gulliga figurer.
- Har en något lättsam känsla.
- Typisk ”The Sims”-musik.
- Lite mario över det hela.
- USCH!

### **Stycke 8. Mortopia – Main Title**

- Mysigt stycke.
- Skulle också kunna vara titelskärm.
- Skulle passa till något rymdkrigsstrategispel.
- Skulle passa in i något slags skräck-spel. Ett par timmar med sån här musik och ett läskigt spel och man är helt skakis.
- Skulle funka till ”läskiga” FPS-spel. Ex. Aliens vs. Predator. Alienskjutarspel.
- Får lite ”Metroid”-känsla.

### **Stycke 9. The Calling – Boss Theme**

- Även för vuxna.
- Ryslig stämning.
- Spel liknande UT [Unreal Tournament], låter faktiskt som bossmusik.
- Passar in i en extra spännande passage.
- Never Winter Nights-liknande.
- Låter som ”Boss”-musik.
- Vid spännande stycken.
- Låter elakt och farligt.
- Fula midi-ljud.
- Man blir jagad.
- Mycket spänd musik.

### **Stycke 10. Command & Conquer – Prepare for Battle**

- Stolt musik. Låter som om man har klarat spelet.
- Røj-låt, som i röja ner motståndarna.
- Skulle funka bra i någon avslutningsfilm eller liknande.
- Låter som att spelet borde vara slut. ”Eftertextmusik” i slutet av stycket.
- RPG: En efterlängtd kamp, om man t.ex. har jagat/letat efter någon länge (Fram till ungefär halva stycket).
- Fula midi-ljud, speciellt stråket.
- Påminner om musiken i C&C/Red Alert.
- All your base are belong to us.

### **Stycke 11. The Calling – Ending Theme**

- Låter som ”väntmusik”. Demo-musik.
- Rymdspel, möjligtvis simulator.
- Kan mycket väl vara ”In Game”-musik till något RTS. Passar bra att bygga saker till.
- Skulle funka VÄLDIGT bra till den ”goda rasen” i RTS.
- RTS: Bara när man spelar. RPG: Efter att man vunnit (fast med stora förluster) och man t.ex. går över slagfältet.
- Pampig.
- Basbyggande i RTS.
- Bra intromusik.

### **Stycke 12. Företagshavet – Victory Fanfare**

- Efter man klarat en del av spelet.
- Vinst i spelet.
- Funkar bra vid triumf.
- Seger!!
- Påminner om Final Fantasy 7-9 när man vinner en ”kamp”.
- Avslutningen.
- ”Klara banan-låt”.
- Inte ”stora” avslutningen.
- Victory!!

### **Stycke 13. The Calling – Death Theme**

- Förlust i spelet.
- Säkert samma spel som 12:an. Men här var ”du” förlorare istället för vinnare.
- Funkar bra när man har dött i ett FPS.
- Förlust!!
- Förlust efter strid i HOMMIII, tror jag. Inte helt säker.
- Skulle passa som musik till efter en ”kamp” man förlorat i Final Fantasy 7-9.
- Dö-musik.
- Förlorar-musik...