

---

Högskolan Dalarna  
C-uppsats  
Institutionen för kultur och medier  
Ljudproduktion, fördjupningskurs 30 hp  
Ht 2007

## **Inte bara toner**

En undersökning om musikens möjligheter att påverka  
datorspelsupplevelsen

Författare: Erik Brattlöf



Handledare: Gunnar Ternhag  
Examinator: Dan Lundberg

---

# Abstract

Erik Brattlöf: Inte bara toner – En undersökning om musikens möjligheter att påverka datorspelsupplevelsen.

Högskolan Dalarna, Falun. Institutionen för Kultur och medier, Examensarbete, HT 2007

Genom att göra en undersökning försöker uppsatsen undersöka huruvida det går att påverka aspekter som upplevd tidsperiod, upplevd miljö samt upplevd känsla för en kort spelsekvens enbart genom att alternera musiken som återföljer denna. Det undersöks också om ålder eller dator- och spelvana kan påverka hur en spelare uppfattar ett datorspel.

Testpersonerna inkluderade i studien blev uppdelade i två grupper. Respektive grupp fick sedan spela spelsekvensen med olika musikläggning, och efter det svara på frågor om deras upplevelser.

Resultatet utav studien visar att man i viss mån kan påverka ovannämnda aspekter av en spelsekvens genom att enbart alternera musiken. Genom jämförelser med studier utav filmmusik görs ett antagande att dessa aspekter är betydligt lättare att påverka om musiken samspelar med övriga delar utav spelet. Kritiskt för hur väl spelaren uppfattar dessa förändringar är dennes vana utav spel och datorer. Åldern tycks enligt studien inte spela någon roll i hur man uppfattar datorspel.

# Innehåll

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| Förord                               | 3  |
| 1. Inledning                         | 4  |
| 2. Frågeställning                    | 6  |
| 2.1 Syfte                            | 6  |
| 2.2 Frågeställning                   | 6  |
| 3. Metod                             | 7  |
| 3.1 Testpersoner                     | 7  |
| 3.2 Material                         | 7  |
| 3.4 Procedur                         | 8  |
| 4. Forskningsläge                    | 11 |
| 5. Bakgrund                          | 13 |
| 5.1 Spelmusikens historik            | 13 |
| 5.2 Musiken som en del i berättandet | 15 |
| 6. Resultat                          | 19 |
| 6.1 Grupp A                          | 20 |
| 6.2 Grupp B                          | 25 |
| 7. Analys och tolkning               | 29 |
| 8. Diskussion och slutsatser         | 37 |
| 8.1 Slutsatser                       | 39 |
| 8.2 Förslag på vidare forskning      | 40 |
| 9. Käll- och litteraturförteckning   | 41 |
| 10. Bilaga 1                         | 44 |

# Förord

Jag vill börja med att tacka eleverna vid Playground Squad i Falun. Utan deras hjälp med att snabbt sätta ihop den spelsekvens jag använt mig utav skulle studien omöjligt kunnat genomföras. Fortsättningsvis vill jag även tacka min handledare, Gunnar Ternhag, för otroligt kompetent och vänligt stöd genom uppsatsarbetet. Övriga som står att finna på tacklistan är mina kurskamrater, som också varit ett stöd i skrivandet, alla ni som ställde upp som testpersoner, och slutligen min syster som hjälpt mig få tag i litteratur på avlägsen ort.

# 1. Inledning

Spelbranschen växer så det knakar. Tack vare teknikutvecklingen de senaste åren har såväl spelförsäljningen som produktionsbudgetarna ökat, allt i takt med att spelen blivit mer avancerade och storslagna. I Sverige ökar försäljningen med ca 20 % årligen och vi anses vara ett utav de mest speltillverkartäta länderna i Europa (i förhållande till folkmängd)<sup>1</sup>.

Vad innebär då detta för musiken i datorspelsvärlden? Självklart ökar även budgetarna för detta område, och soundtracken blir mer och mer prioriterade - såväl som sofistikerade. Precis som i filmens värld ser man idag ofta soundtrack som är specialskrivna orkesterverk utav högsta klass. Det är inte alls ovanligt att välkända orkestrar, så som London Symphony Orchestra eller Hollywood Studio Orchestra, kombineras med, inom branschen, minst lika kända kompositörer. De större produktionerna har ofta budgetar på över 1000\$/minut enbart för själva studioinspelningen<sup>2</sup>, då är alltså inte kostnaden för själva kompositören och andra inblandade aktörer inräknad. Självklart finns det dock undantag även här, precis som överallt annars i världen - det finns soundtrack med musik från i princip alla genrer vi har namn på (plus några till). Det finns naturligtvis också soundtrack med väldigt liten, kanske näst intill obefintlig, budget.

För att ta ett steg bort från siffror och pengar vill jag ta tillfället i akt och prata om spelmusikens faktiska betydelse för datorspelen i sig.

I dagens läge är ljudet och musiken ofta precis lika viktiga som det visuella – något som alla som spelat ett modernt datorspel kan bekräfta!

---

<sup>1</sup> [http://www.dataspelsbranschen.se/items/reports/DSB\\_Rapport%2001-07\\_Utvecklarindex.pdf](http://www.dataspelsbranschen.se/items/reports/DSB_Rapport%2001-07_Utvecklarindex.pdf)

<sup>2</sup> Irish, Daniel (2005) sid 252

Kan du tänka dig själv att springa genom en mörk tunnel, under dig hör du varje fotsteg mot den hårda marken, runt omkring dig hör du ljud från droppande vatten, susande fläktar och tassande rättor. Plötsligt. Ett svagt ljud närmar sig bakifrån och blir snabbt starkare. Samtidigt som du ropar på dina kamrater i ditt headset vänder du dig om och avfyrar ditt vapen. Du hör hur tomhylsorna studsar mot marken och kakofonin av ljud ekar mot väggarna. Föreställ dig allt detta i perfekt surroundljud och med en kraftig subwoofer som får hela din kropp att vibrera i takt med den panikartade musiken som ändras och anpassas precis efter vad som sker framför dig. Föreställ dig slutligen allt detta kombinerat med lika imponerande grafik.

Det säger sig självt. Datorspel kan, med all sin dynamik, erbjuda en heltäckande upplevelse som på många sätt slår högre än såväl film som många andra underhållningsformer. Det är också just därför jag har valt att skriva den här uppsatsen – datorspel andas framtid, och jag vill vara en del av detta! Jag vill bidra till forskningen som får spelen att gå framåt. Det är därför jag valt att göra en undersökning som hjälper till att se om musiken i spelen kan bidra med något mer än stämning, om den faktiskt kan bidra med något så grundläggande som berättandet utav spelets handling.

# 2. Frågeställning

Som tidigare nämnts i inledningen avser jag att undersöka om musiken kan hjälpa till att förstärka och berätta spelets handling. Jag vill helt enkelt undersöka musikens narrativa egenskaper i datorspel.

## 2.1 Syfte

Mitt syfte med detta arbete är att bidra med forskning till ett, i dagsläget, alldeles för outforskat område. Jag har även som mål att under arbetets gång personligen bli mer insatt i området och således också öka mina chanser att ta mig vidare i denna bransch.

## 2.2 Frågeställning

Forskningsfrågorna jag utgått ifrån i uppsatsen är följande:

Kan man enbart genom att alternera musiken i en spelsekvens få spelaren att uppleva grundläggande element som spelets tidsperiod, miljö och känsla olika?

Är ålder en faktor som spelar in i hur man upplever datorspel?

Är dator- och spelvana en faktor som spelar in i hur man upplever datorspel?

# 3. Metod

Uppsatsen baseras till största delen på ett eget test. Testet går ut på att två testgrupper får spela en kort, specialtillverkad, spelsekvens. De båda grupperna spelar denna med olika musikläggning. Spelsekvensen utspelar sig i en tunnel, i slutet av tunneln uppenbarar sig ett monster. Hela sekvensen tar mellan en och två minuter att genomföra.

## 3.1 Testpersoner

Jag har valt att ha två stycken testgrupper. Grupperna innehåller åtta försökspersoner vardera och består inbördes utav fyra personer jag valt att kalla unga (15-30 år) samt fyra personer jag valt att kalla äldre (35-55 år). Anledningen till storleken på grupperna är att det med aktuell tidsram och storlek på arbetet känns som en adekvat avvägning mellan kravet på testpersonsantal och vad som är möjligt att hinna med. Valet att dela upp grupperna inbördes efter ålder gjorde jag för att det ger mig ytterligare en faktor att undersöka och räkna in, eller bort, till resultatet.

## 3.2 Material

Spelsekvensen jag använt är gjord utav elever på utbildningen Playground Squad, sekvensen är specialgjord för mitt test. I sekvensen styr spelaren en storväxt man genom en grå tunnel. Man ser sin spelkaraktär bakifrån och vandrar hela tiden framåt. Efter några svängar och ca 1 – 2 minuters



vandrande kommer man slutligen runt en krök och ett monster dyker vrålade upp och man ser slutet av tunneln.

Som tidigare nämnts har spelet två olika musikläggningar. Jag har själv skapat de båda musikläggningarna, som jag valt att kalla musikläggning A samt musikläggning B.

Med Musikläggning A har jag strävat efter ett långsammare tempo och en känsla utav svensk folkmusik. Anledningen till att jag gjort dessa val är för att kopplingen till folkmusik förhoppningsvis skapar en något äldre känsla. Det långsamma tempot motiverar jag med att det skall fungera som en kontrast till det något snabbare tempot i musikläggning B.

Med musikläggning B har jag strävat efter ett snabbare tempo och en modern känsla. Jag har försökt uppnå detta genom att skapa en utpräglat elektronisk ljudbild med inspiration från genrer som techno och trance, som är två genrer helt baserade på syntar och elektroniska ljud. Motiveringen till detta är att musikläggning B med sin moderna känsla och sitt snabba tempo ska ställa sig i stark kontrast till musikläggning A.

Se bilaga 1 för bilder ifrån spelsekvensen som använts.

### 3.3 Procedur

Samtliga försökspersoner fick spela spelsekvensen på samma laptop och med samma hörlurar. Jag valde att göra testerna på detta vis för att göra dem så jämna som möjligt i utförande och kvalité, samt göra testet så mobilt som möjligt, och slutligen, tack vare hörlurarna, oberoende utav rumsakustiken på den aktuella platsen för testet.

Inför testerna har försökspersonerna inte fått någon djupare beskrivning om vad testet avser att testa, utan har endast blivit instruerade i vad de skall göra. De fick inte heller i förväg veta vilka frågor som skulle ställas.

För att utöka mängden data testet alstrar har jag valt att låta samtliga testpersoner spela spelsekvensen med både musikläggning A och musikläggning B. Notera dock att det jag i huvudsak avser att undersöka

är de svar testpersonerna ger efter att ha spelet igenom spelsekvensen endast en första gång. Det är också just denna första upplevelse utav spelet som i huvudsak diskuteras och behandlas i slutsats- och diskussionspartierna utav uppsatsen. Anledningen till detta är just den att svaren på frågorna efter spelomgång två påverkas utav det faktum att testpersonen redan spelat igenom spelsekvensen en gång, samt redan svarat på frågorna en gång - spelaren får helt enkelt en referenspunkt han/hon kommer att utgå ifrån när han/hon svarar på frågorna en andra gång, och svaren blir därmed inte lika intressanta för det jag i huvudsak vill undersöka.

Upplägget för testet är följande:

Grupp ett får spela spelsekvensen med musikläggning A först och musikläggning B sist till skillnad från grupp två som får spela spelsekvensen med musikläggning B först och musikläggning A sist.

Efter att försökspersonen tagit sig igenom spelsekvensen med en musikläggning får han/hon svara på de uppställda frågorna innan han/hon går vidare och spelar spelsekvensen ytterligare en gång med nästa musikläggning. Utfrågningen sker verbalt, spelas in och transkriberas slutligen utav mig. Anledningen till att jag valt att göra på detta något omständliga vis är att jag misstänker att folk har lättare att formulera sig verbalt än i skrift, jag tror således att jag kommer få mer uttömmande och levande svar än vad jag hade fått med till exempel en enkät.

Frågorna som ställdes till försökspersonerna var följande:

- Vilken tidsperiod tror du att spelet utspelade sig i? Använd gärna uttryck som århundrade, årtionde eller årtal.
- Vilken miljö/plats tror du spelet utspelade sig i/på (förutom det uppenbara att du befinner dig i en tunnel/grotta eller liknande)? Förutom en ren miljöbeskrivning får du gärna använda geografiska begrepp.
- Vilken känsla förmedlade spelet till dig?

Värt att notera är att dessa frågor ställdes två gånger till varje försöksperson, alltså en gång efter musikläggning A samt ytterligare en gång efter musikläggning B. Efter att testet var genomfört ställdes även dessa tre frågor till samtliga testpersoner:

- Vad har du för erfarenhet/vana av datorer?
- Vad har du för erfarenhet/vana av datorspel?
- Vilken musikläggning anser du passar bäst till spelet?

# 4. Forskningsläge

Studiet utav datorspel, eller ludologi<sup>3</sup> som det också kallas, är ett i forskningssammanhang ganska nytt och utforskat område. Forskningen har bedrivits på allvar i ca 15 – 20 år, och på senare tid har de första organisationerna, föreningarna och institutionerna skapats för att försöka samla och rikta denna forskning. Att området är så pass nytt skapar självklart en del problem när man letar efter material till uppsatser som denna; det finns inga självklara verk att använda sig utav (inga "klassiker"), forskningen är (trots allt) fortfarande ganska utspridd och svår att hitta.

När man, som jag, preciserar sig till att skriva om musiken i datorspel minskas självklart antalet relevanta skrifter att luta sig på markant. Något som dock har hjälpt mig är den svenske pionjären Johnny Wingstedt som bland annat publicerat ett arbete med namnet "Narrative Music – Towards an Understanding of Musical Narrative Functions in Multimedia (Wingstedt, 2005, Luleå Tekniska Universitet/Musikhögskolan i Piteå)" där han i tre skrifter undersöker just musikens narrativa funktioner i multimedia så som film och datorspel. Wingstedt har också utvecklat en mjukvara han kallar REMUPP<sup>4</sup> som via olika parametrar (bland annat rytmik, instrumentering, pitch, etc.) alternerar musik i realtid. Verkttyget använder Wingstedt i sina undersökningar utav hur väl folk uppfattar de "dolda koder" han påstår finns i musiken.

---

<sup>3</sup> Okänd författare, "Ludologi", *Nationalencyklopedins Internettjänst NE.se* [23/1 2008]

<sup>4</sup> Wingstedt (2005)

Ytterligare ett arbete om spelmusik som bör nämnas är Daniel Beckmans uppsats "Datorspelsmusik: En undersökning om de känslor och associationer som den skapar hos lyssnaren och huruvida kompositören lyckats förmedla spelets och musikens åsyftade känslor. (2004, Högskolan Dalarna, Institutionen för Kultur, Media och Data)". I uppsatsen försöker Beckman påvisa på vilket sätt dator- och spelvana gymnasieungdomar anammar och lyssnar på datorspelsmusik.

I övrigt står många relevanta titlar att finna bland forskningen om filmmusik. I detta arbete har jag främst använt mig utav en artikel skriven utav Claudia Gorbman<sup>5</sup>, där hon skriver om narrativitet och filmmusik, men i litteraturlistan står även ett flertal andra arbeten/uppsatser om filmmusik att finna.

---

<sup>5</sup> Gorbman, Claudia (1993), *Narratologiska aspekter av filmmusik*, Symposion

# 5. Bakgrund

## 5.1 Spelmusikens historik

Under 70-talet tog spelbranschen sina första trevande steg. Dätidens ungdomar samlades framför spelhallarnas arkadspel<sup>6</sup> och upplevde där för första gången spelen och deras musik<sup>7</sup>. De här tidiga spelmaskinerna lade ingen större tyngd på musiken, förmodligen mest på grund utav tekniska skäl. Vanligt var att musiken utgjordes utav kända folklåtar, eller andra redan existerande verk, inprogrammerade utav personer som allt som oftast inte hade någon musikalisk bakgrund<sup>8</sup>. Detta i samband med att maskinerna endast var kapabla till att spela upp monotona ljudslingsor med en näst intill plågsamt elektronisk klang gjorde att musiken knappast utgjorde någon viktig (eller trevlig) del utav den tidiga spelupplevelsen. Vissa företag försökte ändra på detta genom att bygga in kassettbandspelare<sup>9</sup> i sina arkadspel, detta blev dock aldrig något hit då tekniken var alldeles för skör och ofta gick sönder.

Spelmusiken fortsatte sitt liv på denna minst sagt sparsmakade bana ända in på 80-talet då det som kom att kallas den nya generationens spelmaskiner gjorde entré. Tekniska framsteg och fallande teknikpriser gjorde så att maskinerna i arkadhallarna nu ofta kunde spela upp åtta, eller till och mer fler, ljud/toner samtidigt. Ytterligare lite senare (1983 i Japan, 1985 i USA och 1986 i Sverige) kom det stora genombrotten – Nintendo Entertainment System. Detta Japanska underverk vart

---

<sup>6</sup> Arkadspel är en sort stationär spelmaskin, för att fungera krävs ofta att maskinen matas med mynt. ([http://en.wikipedia.org/wiki/Arcade\\_cabinet](http://en.wikipedia.org/wiki/Arcade_cabinet))

<sup>7</sup> Marks (2001) sid 3

<sup>8</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game\\_music#History](http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_music#History)

<sup>9</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Journey\\_%28arcade\\_game%29](http://en.wikipedia.org/wiki/Journey_%28arcade_game%29)

omedelbart en succé och spelmaskinen fann genast sin plats i många moderna hem. Nintendo Entertainment System, eller NES som den ofta kallas, hade visserligen bara möjligheten att spela upp fem ljud/toner samtidigt men tack vara maskinens stora genombrott ökade intresset för spel, och därmed också spelmusik, drastiskt<sup>10</sup>. För första gången blev det vanligt att spelen hade specialskrivna musik, som kom på plats med hjälp utav erfarna musiker och kompositörer. Vissa utav de musikaliska verk som skapades under denna period lever kvar än i dag (tex Koji Kondos musik till spelet Super Mario Bros (1985, Nintendo Company LTD)) och många kompositörer är fortfarande aktiva inom branschen.

Efter det att musiken fått fäste som ett viktigt bidrag till spelupplevelsen var det öppet fält. Utvecklingen gick allt jämt framåt; antal ljudkanaler ökade, ljudkvalitén ökade och musikens komplexitet ökade. När Sony 1994 lanserade sitt PlayStation, en spelmaskin för hemmabruk som lagrade sina spel på vanliga CD-skivor, höll musiken CD-kvalité (16 bitar/44.1 kHz) och i och med detta var möjligheterna i princip obegränsade vad det gällde komplexitet av kompositioner – man kunde helt enkelt bara bifoga ljudfiler med vilka inspelade verk som helst<sup>11</sup>. Nu hade musiken all möjlighet i världen att ta plats i berättande och göra spelupplevelsen rikare och mer intensiv.

I dagsläget har många spel precis lika och stora bombastiska soundtrack som vilka storfiler som helst<sup>12</sup>. Det finns även exempel på spel, som The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998, Nintendo Company), där handlingen till stor del byggs på de toner spelaren lyckas spela på sin ocarina.

---

<sup>10</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Nintendo\\_Entertainment\\_System#Audio](http://en.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Entertainment_System#Audio)  
Marks (2001) sid 3

<sup>11</sup> Ibid, sid 4

<sup>12</sup> Irish, Daniel (2005) sid 252

## 5.2 Musiken som en del i berättandet

Musiken har länge varit en del utav berättandet, och som Claudia Gorbman uttrycker det; ”ständigt återföljt dramatik i allmänhet och film i synnerhet”<sup>13</sup>. Hur detta kan komma sig finns det egentligen inget konkret svar på idag, men en inte alltför avlägsen gissning kan vara att musiken har något att tillföra berättandet och dramatiken. För att få ett konkret exempel på hur musik används för att förstärka eller leda en berättelse behöver man bara ta en titt på första bästa Hollywood-producerad film. Dagens storfilmer är ofta rakt igenom dränkta utav hyperdramatisk musik som skall se till att åskådaren inte sparar på vare sig tårar eller hjärtslag!

Något som kan anses som ett problem när man med musik försöker berätta något är att musik ofta saknar en intersubjektiv/allmängiltig betydelse; det finns helt enkelt inga garantier för att till exempel en melodi anslår samma känslor hos två olika lyssnare<sup>14</sup>. Anledningen till jag skriver att musiken ofta saknar en intersubjektiv mening och inte skriver att den alltid gör det är för att det faktiskt inte vore helt sant<sup>15</sup>. I dagsläget så finns det så många olika kulturella begrepp och fördomar kopplade till musik<sup>16</sup> att en god kompositör i stort sett kan välja ifrån en palett utav genres och instrument för att anslå en rad olika känslor. I Adolfssons<sup>17</sup> studie utav ”möjligheten att ändra uppfattningen om en produkt presenterad i en reklamfilm, genom att alternera bakgrundsmusiken” framgår det att de genres hon testat samtliga får testpersonerna att uppfatta produkten precis som de olika musikaliska stereotyperna kan förväntas göra. Adolfssons resultat styrker alltså tanken att det idag finns så pass vedertagna uppfattningar om olika genres att det går att ”tvinga på” folk de känslor och uppfattningen som musiken i fråga bär med sig. För att ta ett exempel:

---

<sup>13</sup> Gorbman (1993) sid 401

Wingstedt (2005) sid 8

<sup>14</sup> Adolfsson (2006) sid 30

<sup>15</sup> Wingstedt (2005) sid 9

<sup>16</sup> Ibid, sid 10

Gorbman (1993) sid 403

<sup>17</sup> Adolfsson (2006)



Förtexten för en film börjar rulla på din Tv. Det enda som presenteras rent visuellt är en svart bakgrund med namn på producenter och andra inblandade i filmens skapande, som dyker upp i vit text. Om vi nu skulle visa samma förtext, först till tonerna utav ett rockband som spelar en bluesaktig låt med saxofon som melodiinstrument, och sedan visa samma förtext med ett ensamt valthorn som melodiinstrument och marscherande virveltrummor i bakgrunden. Skulle det inte då vara ganska lätt att säga vilken film som utspelar sig i modern tid och urban miljö, och vilken som utspelar sig i under ett krig några decennier eller sekel bakåt i tiden?

Exemplet ovan ger oss ytterligare en nyckel till kulturellt påtvingade konnotationer – vi har inte bara förprogrammerade tankar om genres, olika instrument betyder också olika saker. Enligt Anders Sold<sup>18</sup> (som är en erfaren, svensk kompositör och orkestrerare som länge har jobbat med filmmusik) finns det mycket bestämda regler som han och hans kollegor jobbar utifrån när det gäller instrumentering, många instrument har i dagens läge (mycket tack vare den, utav Hollywood, standardiserade filmmusiken<sup>19</sup>) kulturella koder knutna till sig.

Förutom de redan förprogrammerade betydelser vi kommit fram till att musik har, så finns det ytterligare ett sätt att ge musik en konkret betydelse – användandet utav teman och ledmotiv. Ett tema är ett stycke musik, en melodi, en kadens eller i princip vad som helst, som upprepas vid ett flertal ställen i till exempel en film eller ett datorspel. På detta sätt kan man knyta en musikalisk händelse till en händelse eller en karaktär i den pågående berättelsen och sedan anslå de känslor/tankar som temat/ledmotivet är kopplat till enbart genom att spela upp samma stycke (eller en variation utav det) i ett senare skede utav berättelsen.

Användandet av teman och ledmotiv anses ofta börja med Richard Wagner (1813 – 1833), som både använde dem flitigt i sina operor och beskrev dem teoretiskt i, bland annat, sin bok *Oper und Drama* (1851). De används dock fortfarande i sammanhang där musik ledsagar en berättelse.

---

<sup>18</sup> Sold, Anders föreläsning om "Filmmusik", Högskolan Dalarna [04/04 2007]

<sup>19</sup> Wingstedt (2005) sid 20

Ledmotiv och teman kan, om de används rätt, vara en ovärderlig nyckel till berättandet utav en historia. I uppsatsen *En analys av ledmotivens narrativa funktioner i filmen Sagan om Ringen* (Högskolan Dalarna, 2004) fastslår Håkan Müller att ledmotiven i flera fall har en så avgörande roll för berättandet i filmen att vissa delar av handlingen endast understryks med hjälp utav dessa och inte med vare sig ord eller bilder. Müller understryker också ledmotivens kapacitet att ge filmen en känsla utav verklighet och autenticitet:

”Ledmotiven i *Sagan om Ringen* har enligt min uppfattning även en stor del i den verklighetskänsla som genomsyrar filmen. För att skapa denna verklighetskänsla har kompositören varit tvungen att skapa ledmotiv för platser, personer och ting, allt för att ge varje enskild detalj sin egenhet. Detta bidrar starkt till att skapa en autenticitet då det känns som om de olika kulturerna som presenteras i filmen verkligen är åtskilda i stil, och har sina egna seder och bruk.”  
– Müller, 2004

Ytterligare en aspekt som måste tas hänsyn till när man pratar om musik och berättande är att fristående musik och musik presenterad i ett sammanhang kan betyda två helt olika saker. Precis som filmmusik refererar till filmen den är med i<sup>20</sup> så refererar musik i ett datorspel till spelet det är med i. Kort och gott kan man säga att musik som hörs i ett fristående sammanhang refererar bara till musik i sig och alla de musikaliska koder och strukturer som existerar kring den, men musik som hörs i ett sammanhang, till exempel som bakgrundsmusik på ett konstgalleri, refererar mer till sina kulturella musikaliska koder. Ett exempel på en sådan kulturell musikalisk kod kan till exempel vara att klassisk musik ofta anses som fin och finkulturell och därför är troligare att dyka upp som bakgrundsmusik på ovannämnda konstgalleri (som också ofta anses som fint och finkulturellt) än vad till exempel norsk dödsmetall skulle vara. För en djupare analys utav fenomenet kulturella musikaliska koder hänvisar jag till Claudia Gorbmans artikel ”Narratologiska aspekter av filmmusik (1993, Symposion)”.

---

<sup>20</sup> Gorbman (1993) sid 403

Vad har vi då kommit fram till? Att berätta med musik tycks vara mycket möjligt och det finns också bra exempel på detta gjorts. Något man dock måste ta hänsyn till är att musik i regel inte har någon allmän betydelse. Detta går dock att "kringgå" genom att utnyttja de kulturella kopplingar som görs till musik idag, dessa kopplingar hyser dock inga garantier om att betyda samma sak till tidens ände. En genre som idag betyder något, kan mycket väl betyda någonting helt annat i framtiden. Ytterligare ett sätt att "kringgå" musikens avsaknad på intersubjektivitet är att nyttja teman och ledmotiv, att knyta dessa till en viss händelse eller karaktär kan effektivt utnyttjas för att framkalla samma känslor/tankar på olika ställen i en berättelse, samt att understryka mindre detaljer och andra delar av handlingen.

# 6. Resultat

För att göra resultatet överskådligt har jag valt att dela upp redovisningen i två huvudpartier. Huvudparti ett kommer att gå igenom vad de testpersoner som hörde musikläggning A först (grupp A) svarade på frågorna, huvudparti två kommer att gå igenom vad de testpersoner som hörde musikläggning B först (grupp B) svarade på frågorna. Huvudpartierna är uppdelade i olika mindre partier för varje enskild fråga samt en slutlig sammanfattning. Efter resultatredovisningen kommer en resultattolkning och slutligen ett diskussionsparti.

För att tydliggöra vilken grupp en testperson tillhör kommer testpersonerna att benämnas efter följande modell när de omnämns eller citeras:

Om en testperson tillhör grupp A samt underkategorin unga blir personens benämning i texten Au vilket sedan återföljs sedan utav en siffra för att skilja individerna åt. Ex: Au3. Om en person tillhör grupp B byts den första bokstaven ut mot ett B, och slutligen om en person tillhör underkategorin äldre byts den andra bokstaven ut mot ett ä. Ex Bä1.

Modellen för benämningen är baserad på den som Lars Lillistam använder sig utav i boken "En dödsmetall-hardcore-hårdrocksgrej, det är jättesvårt att förklara" : göteborgska gymnasister tänker och talar om musik (2001, Göteborg : Institutionen för musikvetenskap, Univ.)

# 6.1 Grupp A

Här redovisas resultatet för den grupp som först spelade igenom spelsekvensen med musikläggning A (långsammare tempo och en känsla utav svensk folkmusik) och sedan spelade igenom samma sekvens ytterligare en gång, fast då med musikläggning B (snabbare tempo och en modern känsla). Testpersonerna svarade på samma frågor om tid, miljö och känsla två gånger - först efter att de spelat igenom spelsekvensen med musikläggning A och sedan efter att de spelat igenom spelsekvensen ytterligare en gång, då med musikläggning B.

Grupp A bestod utav fyra unga och fyra äldre. Läs metodavsnittet i uppsatsen för mer ingående beskrivning utav grupperna.

## Tidsperiod – musikläggning A

Efter att ha spelat spelsekvensen med musikläggning A drog svaren på frågan "Vilken tidsperiod tror du att spelet utspelade sig i?" åt samma håll. Tre utav de åtta testpersonerna använde uttrycket stenålder som benämning på den tidsperiod de uppfattade det som att de befann sig i, två utav testpersonerna använde sig utav uttrycket nutid, en utav testpersonerna svarade "ett par hundra år sedan", ytterligare en uppfattade tidsperioden som för "hundra år sedan" och slutligen hävdade en av testpersonerna först att det kändes "futuristiskt" men ångrade sig senare och ville istället ändra sitt svar till "det kändes som fantasy", testpersonen syftade med det på begreppet fantasy som i litteraturens värld innebär den tid då prinsar räddade prinsessor från eldsprutande

drakar<sup>21</sup>. Ett tidsbegrepp som inte kan tolkas på annat sätt än som bakåt i tiden.

Ingen skillnad fanns mellan de unga och de äldre.

## Tidsperiod – musikläggning B

När testpersonerna nu fick spela igenom spelsekvensen ytterliggare en gång, fast med en annan, mer modern, musikläggning, blev svaren lite mer skilda - men man ser dock även här att de drar åt samma håll. Tre utav testpersonerna upplevde ingen förändring utav tidsperiod, en utav dem uppfattade det med andra ord fortfarande som nutid, en uppfattade det fortfarande som att det var för hundra år sedan och en utav dem uppfattade det fortfarande som stenålder. I övrigt var det två personer som uppfattade det som snar framtid eller nutid, två personer uppfattade det som framtid (en utav dem med tillägget sciencefiction), och en sista uppfattade det som 50- eller 60-tal.

Ingen skillnad fanns mellan de unga och de äldre.

## Miljö – musikläggning A

På frågan "Vilken miljö/plats tror du spelet utspelade sig i/på (förutom det uppenbara att du befinner dig i en tunnel/grotta eller liknande)?" blev svaren så pass splittrade att inga säkra samband kan dras mellan dem och musiken. Svaren var spridda ända från spelpalats, källare och industrier till Afrika, ökenplaneter, katakomber och mörka kyrkor.

Ofta kändes det som att testpersonerna hade svårt att svara. De funderade ofta långa stunder och en utav dem insåg också att svaret inte riktigt hängde ihop med svaret om tidsperiod:

---

<sup>21</sup> Holmberg, John-Henri, "Litteratur: Fantasy", *Nationalencyklopedins Internettjänst NE.se* [11/1 2008]

”Nere under ett hus, under ett stort... Men, då känns det i och för sig inte som stenålder.”

Ingen skillnad fanns mellan de unga och de äldre.

## Miljö – musikläggning B

När testpersonerna efter att ha spelat med musikläggning B fick frågan om miljö var svaren betydligt mer precisa än efter musikläggning A. Alla utom två testpersoner ändrade sina miljöer till mer futuristiska och urbana. Istället för att vara under ett berg uppfattade en testperson det som att han/hon nu befann sig i en övergiven hamn i New York, en annan som trodde sig vara i ett spelpalats efter musikläggning A sa nu istället såhär:

”Nu vill jag ju ändra mitt svar här! Det här är ju ett spelpalats i Tokyos tunnelbana ungefär, efter förra skulle jag ju ha sagt falu gruva.” – Aä3

Ytterligare en annan uppfattade det som ungefär samma men ”lite mer futuristiskt”. Ord som rymden, Star Trek, solar och planeter förekom.

Ingen skillnad fanns mellan de unga och de äldre.

## Känsla – musikläggning A

På frågan ”Vilken känsla förmedlade spelet till dig?” så vart sambandet med musiken det tydligaste hittills. Fyra stycken utav testpersonerna svarade lugn (en utav dem påpekade till och med att det var musiken som gjorde denne lugn), ytterligare två svarade melankolisk. De två som skilde sig var framför allt en utav testpersonerna som svarade:

”Lite stressad, för att jag inte visste vad det var.” – Au4

Slutligen så var det även en utav testpersonerna som efter lång betänketid uppgav att han/hon uppfattade känslan som spännande.

Ingen skillnad fanns mellan de unga och de äldre.

## Känsla – musikläggning B

Även efter musikläggning B tycks sambandet med musiken vara tydligt när det gäller känslan i spelsekvensen. Alla uppgav, i olika termer, att de blev stressade och mer aktiva, att de uppfattade spelsekvensen som snabbare och mer actionfylld, en utav testpersonerna kände också en sorts förväntan på att "någonting mer skulle hända". Den enda testpersonen som skilde sig från de andra var Au4 (samma testperson som uppfattade musikläggning A som stressande) som faktiskt uppgav att han/hon kände sig upprymd men mindre stressad än efter att hon spelat första gången.

Ingen skillnad fanns mellan de unga och de äldre.

## Sammanfattning – grupp A

Större delen utav testpersonerna i grupp A, som alltså lyssnade till musikläggning A (den lugna och mer gammalmodiga) första gången de spelade spelsekvensen och musikläggning B (den hetsigare och mer moderna) andra gången de spelade spelsekvensen, uppfattade tidsperioden som musikläggning A utspelade sig i som bakåt i tiden eller nutid. När musikläggningen ändrades till musikläggning B upplevde flera utav testpersonerna att tidsperioden flyttat sig längre framåt i tiden än när de spelade med musikläggning A.

På frågan om vilken miljö testpersonerna upplevde att de befann sig i var svaren spridda, en tendens som kunde uttydas var dock att de allra flesta uppgav mer futuristiska och urbana miljöer när de spelade spelsekvensen



med muskläggning B än när de spelade spelsekvensen med muskläggning A.

När testpersonerna slutligen ombads svara på vilken känsla de tyckte spelsekvensen förmedlade var det mycket tydligt att muskläggning A ofta förmedlade en lugn och melankolisk känsla medan muskläggning B uppfattades som mer hetsig och stressande.

25 % (två st) utav testpersonerna i gruppen tyckte att muskläggning A passade bäst till spelsekvensen.

75 % (sex st) utav testpersonerna i gruppen tyckte att muskläggning B passade bäst till spelsekvensen.

Ingen skillnad fanns mellan de unga och de äldre.

## 6.2 Grupp B

Här redovisas resultatet för den grupp som först spelade igenom spelsekvensen med musikläggning B (snabbare tempo och en modern känsla) och sedan spelade igenom samma sekvens ytterligare en gång, fast då med musikläggning A (långsammare tempo och en känsla utav svensk folkmusik). Testpersonerna svarade på samma frågor om tid, miljö och känsla två gånger - först efter att de spelat igenom spelsekvensen med musikläggning B och sedan efter att de spelat igenom spelsekvensen ytterligare en gång, då med musikläggning A.

På grund utav olika omständigheter består grupp B endast utav sex personer, tre unga och tre äldre. Läs metodavsnittet samt utvärderingsavsnittet i uppsatsen för mer ingående beskrivning utav grupperna.

### Tidsperiod – musikläggning B

Efter att ha spelat igenom spelet en första gång, med musikläggning B, pekade svaren även i denna grupp åt samma håll på frågan om vilken tidsperiod de upplevde att spelsekvensen utspelade sig i. Hela fem testpersoner upplevde det som att tidsperioden var nutid medan en testperson upplevde det som stenålder.

Ingen skillnad fanns mellan de unga och de äldre.

## Tidsperiod – musikläggning A

Efter att testpersonerna spelat igenom spelet en gång till, nu med musikläggning A, kommer det första resultatet som skiljer sig något från grupp A - endast en utav testpersonerna upplever det som att tidsperioden har ändrats. Bu3 säger att det "kanske känns lite längre bakåt i tiden, men fortfarande 1900-tal", efter musikläggning B svarade Bu3 att det kändes som nutid. I övrigt upplever samtliga testpersoner att tidsperioden är samma som den var när de spelade spelsekvensen med musikläggning B.

Ingen skillnad fanns mellan de unga och de äldre.

## Miljö – musikläggning B

Även i denna grupp är splittringen stor när frågan "Vilken miljö/plats tror du spelet utspelade sig i/på (förutom det uppenbara att du befinner dig i en tunnel/grotta eller liknande)?" kommer. Uppfattningarna sträcker sig från lite öde, under en stad och under ett berg till i norden och i en tunnel på Gröna Lund.

Ingen skillnad fanns mellan de unga och de äldre.

## Miljö – musikläggning A

Än en gång är resultaten splittrade. Några väljer att behålla sitt första intryck, vissa ändrar det en aning. Ett mönster man kan se är att testpersonerna i regel verkar uppfatta det som att miljön har blivit dystrare och mörkare i och med att musiken har blivit lugnare. Beskrivningar som dyker upp är fångelsegång, gå hem på en mörk cykelväg, regn, på väg till en avrättning, mer som stadsmiljö, fortfarande grottor och mycket mera dyster.

Ingen skillnad fanns mellan de unga och de äldre.

## Känsla – musikläggning B

Som tidigare nämnts finns det självklart ingen allmängiltig/intersubjektiv känsla för musik, man kan alltså inte säga att det finns något rätt eller fel när folk beskriver vilken känsla ett speciellt verk ger dem. Trots det tror jag ändå att jag vågar påstå att kopplingen mellan de upplevda känslorna och musiken inte alls är lika tydlig som den var i grupp A. Känslorna som testpersonerna svarar att de upplevt är bland annat ensam, instängd, lugn, stressig, inte läskig, ruskig med mera. Som synes hittar vi faktiskt rena motsägelser, en svarar stressigt medan en annan svarar lugn, en svarar inte läskigt medan en annan svarar ruskigt. Visserligen är inte ruskigt och läskigt samma känsla, men jag anser ändå att de båda beskrivningarna till stor del är varandras motsatser.

Ingen skillnad fanns mellan de unga och de äldre.

## Känsla – musikläggning A

Efter att ha spelat igenom sekvensen en andra gång, nu med den lugna musiken tycks folk ha gjort en helt annan koppling mellan känsla och musik. En utav testpersonerna vidbehöll sin första uppfattning att känslan som förmedlades var "lugn och koncentration" medan fyra av de andra testpersonerna använde ord som sorgsen, deprimerad och melankolisk, slutligen tyckte en testperson (som efter att ha spelat med musikläggning B tyckte att det kändes som att "man var på uppdrag att döda någon") nu att det kändes som att man letade efter något.

"Den var mycket lugnare, nästan lite sorgsen." – Bäl

Ingen skillnad fanns mellan de unga och de äldre.

## Sammanfattning - grupp B

Större delen utav testpersonerna i grupp B, som alltså lyssnade till musikläggning B (den hetsigare och mer moderna) första gången de spelade spelsekvensen och musikläggning A (den lugna och mer gammeldagsa) andra gången de spelade spelsekvensen, upplevde det som att spelsekvensen utspelade sig i nutid efter att det spelat igenom spelsekvensen med musikläggning B. När de spelat igenom spelsekvensen ytterligare en gång, nu med musikläggning A, upplever fortfarande de allra flesta det som att det är nutid, endast en testperson uppger att det känns som "lite längre bakåt i tiden".

På frågan om miljö finns inga tydliga mönster att hitta efter de enskilda spelomgångarna. En del utav testpersonerna upplever det dock som att miljön är dystrare och mörkare när de spelar igenom spelsekvensen andra gången (med musikläggning A).

Efter att testpersonerna spelat igenom spelsekvensen en första gång (med musikläggning B) finns inga mönster angående upplevd känsla att hitta. Testpersonerna redovisar ibland upplevda känslor som är rena motsatser till varandra (någon upplever bland annat känslan som lugn medan en annan upplever den som stressig).

När testpersonerna spelat igenom spelsekvensen en andra gång (nu med musikläggning A) finns ett tydligare samband att hitta. Nästan alla uppger känslor som lugn och melankoli, och en testperson känner det som att han/hon nu är där för att leta efter något istället för att, som han/hon kände efter musikläggning B, döda någon.

33 % (två st) utav testpersonerna i gruppen tyckte att musikläggning A passade bäst till spelsekvensen.

66 % (fyra st) utav testpersonerna i grupp B tyckte att musikläggning B passade bäst till spelsekvensen.

Ingen skillnad fanns mellan de unga och de äldre.

# 7. Analys och tolkning

Här kommer jag att analysera och tolka resultatet. Jag kommer även att jämföra de olika grupperna med varandra för att se vilka likheter och olikheter som finns. Avsnittet är uppdelat efter de tre frågorna som undersökningen fokuserade på. Min förhoppning är att få svar på min frågeställning.

I de tre första styckena redovisar jag hur jag upplevde att testet gick, samt vilka faktorer jag tror kan ha påverkat testpersonernas olika svar.

## Kort om grupperna

Som framgår i tidigare partier utav texten så var grupperna ojämnt fördelade. Mitt mål var att ha åtta testpersoner i varje grupp (fyra unga och fyra äldre), men så blev inte fallet. Efter studiens genomförande anser jag att detta inte påverkat resultatet.

## Dator- och spelvana

Något som tycks vara avgörande för hur man uppfattar ett spel, eller rättare sagt hur uppmärksam man är på detaljer, är vilken dator- och spelvana man har. De tycks helt enkelt vara så att ju mer vana man har utav att befinna sig i dator- och spelmiljöer ju bekvämare blir man med själva uppgiften och man kan således koncentrera sig mer på själva upplevelsen och den virtuella omgivningen än det rent praktiska, som att

trycka på rätt tangenter vid rätt tillfälle. Detta fenomen uppenbarar sig ett flertal gånger under testerna, ofta var det personer ur den äldre gruppen som helt enkelt koncentrerade sig så pass mycket på att styra spelet att de inte alls lade märke till så pikanta detaljer som musik. Några kommentarer som påvisar just detta är bland annat:

”Frågar du på det jag har gjort nu? Det kommer inte jag ihåg.” – Bå2

”Jag vet inte, jag koncentrerade mig så mycket.” – Aå4

## Testsituationen

I vissa fall märktes det att själva testsituationen, som för många trots allt kan kännas konstlad<sup>22</sup>, gjorde dem nervösa vilket avledde deras uppmärksamhet. I citaten nedan beskriver en testperson känslan han/hon fick utav spelsekvensen. Notera att det första citatet gäller den lugna musikläggningen och det andra citatet den snabba musikläggningen. Personen i fråga verkar helt enkelt uppleva den andra spelomgången som lugnare eftersom hon då vet vad det hela handlar om:

”Lite stressad, för att jag inte visste vad det var.” – Au4

”Första gången var jag jättestressad nu var jag inte det.” – Au4

Ofta märktes det också att folk blir en aning hindrade i sina svar tack vare deras egen vilja att svara ”rätt”. En utav testpersonerna sa till och med såhär i slutet utav testet:

”Som vuxen så kan man inte göra någonting sänt här utan att genomskåda. Man försöker genomskåda frågorna snarare än att uppleva. Det blir liksom svårt att svara ärligt.” – Aå3

---

<sup>22</sup> Wingstedt (2005) sid 13

## Kort om nästkommande stycken

I nästkommande stycken analyseras och tolkas svaren på de frågor som ställdes till testpersonerna. Då den huvudsakliga meningen med testet var att jämföra vad grupp A fick för första intryck utav spelsekvensen med vad grupp B fick för första intryck av spelsekvensen så kommer analysen och tolkningen i första hand rikta in sig på de svar som testpersonerna gav efter att spelat igenom spelsekvensen en första gång. Ingen större vikt kommer alltså att läggas vid hur de individuella grupperna ändrat sina svar mellan första och andra spelomgången.

## Tidsperiod

Efter att grupp A spelat igenom spelsekvensen en första gång (med musikläggning A) så uppfattade testpersonerna det som att spelsekvensen utspelade sig bakåt i tiden eller i nutid. Sex stycken utav testpersonerna i grupp A använde sig utav begrepp som representerar tidsperioder som ligger bakåt i tiden (stenålder, 200 år sedan, 100 år sedan samt fantasy<sup>23</sup>), och två utav testpersonerna använde sig utav begreppet nutid.

Efter att grupp B spelat igenom spelsekvensen en första gång (med musikläggning B) så uppfattade testpersonerna det som att spelsekvensen utspelade sig i nutid eller bakåt i tiden. Hela fem personer uppgav att de uppfattade tidsperioden som nutid medan en sista uppfattade det som stenålder.

Resultaten för de båda grupperna liknar varandra, men om man gör en överslagsräkning och ser till helheten över svaren inom grupperna måste det ändå sägas att en viss skillnad finns. De som spelade spelet med musikläggning A daterar i regel spelsekvensen som äldre än de som spelar den med musikläggning B. Det tycks med andra ord tveksamt att den

---

<sup>23</sup> Holmberg, John-Henri, "Litteratur: Fantasy", *Nationalencyklopedins Internettjänst NE.se* [11/1 2008



uppfattade tidsperioden helt går att fastställa med hjälp utav musiken, men den går utan tvekan att påverka.

Motiveringar till varför man tycker som man gör existerar på den här frågan i princip inte, självklart beror det till stor del på att ingen sådan specifikt efterfrågades, men en utav de testpersoner som uppfattade tidsperioden som nutid svarade såhär:

”Det går det ju inte att säga någonting om. (Funderar). Den utspelar sig i nutid. Eftersom jag inte har någon annan information så förutsätter jag det.” – Aä3

Ingen skillnad fanns som sagt mellan de unga och de äldre.

## Miljö

Miljö är absolut det fält som tycks vara svårast att påverka med musiken. Det finns inga regelbundna mönster eller samband till musiken i någon utav grupperna. Samtliga tankar om upplevd miljö, för båda grupperna, tycks vara helt osammanhängande. Vissa svar dyker upp i både grupp A och grupp B, vilket kan sägas vara ”spiken i kistan” för frågan om det mellan grupperna finns någon skillnad i frågan om uppfattad miljö. Ytterligare något som bekräftar det är att många utav testpersonerna funderar länge, och ibland behöver mycket motivation, innan de kan svara på frågan.

För att göra en lång historia kort; Enligt mitt test så går det inte att påverka den uppfattade miljön enbart genom att alternera musiken.

Ingen skillnad fanns som sagt mellan unga och äldre.

## Känsla

På frågan om det går att påverka den upplevda känslan i en spelsekvens är resultaten minst sagt tvetydiga.

För grupp A tycks svaren ha ett starkt samband med musiken. Fyra utav testpersonerna uppger känslan som lugn, två utav dem kallar den för melankolisk, en säger spännande och en person säger att hon blir stressad. Sistnämnde testperson uppger dock under intervjun att det faktiskt var testsituationen och känslan av att inte riktigt veta vad det var han/hon höll på med som gjorde han/hon stressad. Med hänsyn till detta får ändå gruppens övergripande uppfattning om spelsekvensens känsla vara att den är lugn och kanske aningens dyster.

När vi sedan går vidare för att analysera resultatet för grupp B får vi en helt annan bild. Svaren från testpersonerna tycks inte alls ha något med varandra att göra och svaren framgår som uppenbart individuella. Bland svaren hittar vi rena motsägelser, medan en svarar lugn svarar en annan stressad.

Vad får vi då ut utav detta? Om vi återigen sätter oss in i Gorbmans tankegångar om musikens kulturella kopplingar<sup>24</sup> och påståendet att mycket utav dagens musik har, mer eller mindre, intränade känslor kopplade till sig, så kan man dra slutsatsen att dessa kopplingar och intränade känslor är starkare och mer konkreta till den lugna och akustiska musik som vi finner i musikläggning A än den mer stressiga och elektroniska musik vi finner i musikläggning B. Man skulle också, om man vill, kunna vända på det hela. Kanske är det så att testpersonerna har fler fördomar och känslor kopplade till musikläggning B, medan de kanske inte alls har några sådana till musikläggning A. Resultatet skulle i sådana fall kunna bli det att uppfattningarna om musikläggning B glider isär för att vi får ett tvärsnitt utav en stor och komplicerad bild som finns kopplad till musikläggning B, en bild som kanske skulle bli tydligare om antalet

---

<sup>24</sup> Gorbman (1993)

testpersoner var betydligt fler, medan de testpersoner som hör musikläggning A i stort sett saknar intränade känslor och fördomar till musiken och därför upplever den faktiska och mest direkta känsla, som enligt Adolfsson<sup>25</sup> och Gorbman<sup>26</sup> ska vara näst intill omöjlig att sätta fingret på, som musikläggning A utstrålar – nämligen lugn.

Som sagt, resultaten är minst sagt tvetydiga, och svaret på frågan om det går att ändra den uppfattade känslan enbart genom att alternera musiken i ett spel skulle kunna diskuteras hur länge som helst. Tvetydigheten till trots skulle jag ändå vilja våga mig på ett svar. Då svaren i grupp A trots allt pekade mycket åt samma håll så skulle jag vilja säga att känslan faktiskt går att påverka och alternera enbart med hjälp utav musiken. Om musikläggning A kan ge en så pass samlad känsla till testpersonerna måste det finnas mer musik som kan göra detta. Här krävs helt enkelt mer forskning för att helt bekräfta eller dementera något, men i nuläget måste ändå erkännas att det lutar åt att känslor går att alterneras i spel med hjälp utav musiken.

Ingen skillnad fanns som sagt mellan unga och äldre.

## Inbördes jämförelse

Om man till skillnad från texten ovan tittar på skillnaderna inom gruppen, alltså till exempel vilken skillnad det var mellan den tidsperiod grupp A uppfattade att musikläggning A kontra musikläggning B utspelade sig i får vi en något annan bild.

När testpersonerna nu får någonting att jämföra sina upplevelser med blir åsikterna annorlunda. Ofta vill man alternera sina svar från spelomgången innan, och ofta har man nu en mer bestämd uppfattning om de olika frågorna. Självklart beror detta till stor del på att många "förstår" vad testet går ut på och därför svarar olika eftersom de misstänker att det är

---

<sup>25</sup> Adolfsson (2006) sid 30

<sup>26</sup> Gorbman (1993) sid 401

det som förväntas av dem. Ändock får man lov att inse fakta – att många, av naturliga skäl, upplever spelsekvensen annorlunda när de har två olika musikläggningar att jämföra med varandra och relatera till. Detta pekar med andra ord på att möjligheter i alla högsta grad finns att till exempel öka stressen för en miljö i ett datorspel genom att hastig alternera musiken till någon mer påtryckande och till tempo snabbare än den innan.

## Bäst musikläggning

Om man lägger ihop resultatet för båda grupperna på frågan om vilken musikläggning de tyckte passade bäst till spelsekvensen blir resultatet följande:

28,5 % (fyra st) utav testpersonerna tyckte att musikläggning A passade bäst till spelsekvensen.

71,5 % (tio st) utav testpersonerna tyckte att musikläggning B passade bäst till spelsekvensen.

Motivationer till varför testpersonerna tyckte som de tyckte var sparsmakade. Några utav de som tyckte musikläggning A passade bäst motiverade det med att tempot i denna passade bäst överens med spelets tempo i övrigt (gången hos karaktären man styr i spelet uppfattades av många som långsam och/eller släpig). Några motivationer från dem som tyckte att musikläggning B passade bäst var bland annat att den helt enkelt var snabbare och gjorde spelet mer spännande eller att den "lät mer som datorspelsmusik".

## Sammanfattning

Resultatet utav mitt test tyder på att den upplevda tidsperioden och känslan i spelsekvensen har alternerats mellan grupp A och grupp B. Även om skillnaderna ibland var små, och på frågan om känsla också tvetydiga, så pekar alltså resultaten ändå åt det hållet. På frågan om miljö är svaret

ett ganska bestämt nej, den upplevda miljön alterneras inte i mitt test när musiken byts ut.

Vid en intern jämförelse utav svaren inom den ena eller den andra gruppen visar det sig att spelarna tycks ha lätt att ändra sin uppfattning när de först får spela spelsekvensen med en musikläggning och sedan spela den igen, fast då med den andra musikläggningen. Möjligheten att ställa den ena musikläggningen i relation till den andra tycks göra så att man ofta, men inte alltid, ändrar sin uppfattning om olika delar av spelet.

Tio utav fjorton testdeltagare tyckte att musikläggning B passade bäst till spelet. Motiveringarna var få, men de som motiverade sa bland annat att det snabbare tempot gjorde spelet mer spännande och att musikläggning B kändes mer som spelmusik.

# 8. Diskussion och slutsatser

Resultaten ovan ger självklart upphov till en diskussion. Vad säger de egentligen? Är de gällande även i större sammanhang?

För att börja svara på den frågan måste jag åter anknyta till stycket om spel- och datorvana, för just precis detta är en ganska kritisk punkt när det gäller hur uppmärksam man är på musiken. När Daniel Beckman<sup>27</sup> gjorde en undersökning om spel- och datorvana gymnasieelever enbart genom att höra musik från olika spel kunde säga något om spelen de härstammar ifrån vart resultaten, enligt honom, ett odiskutabelt ja. Skillnaden mellan Beckmans och min undersökning är just framförallt den att Beckman valt att endast undersöka spel- och datorvana ungdomar. Resultaten blir så pass tydliga att Beckman i uppsatsens abstrakt skriver:

”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.” – Beckman, 2004

Inför min undersökning tog jag ingen hänsyn till vilken vana utav spel och datorer deltagarna hade, det visade sig dock när alla tester var genomförda

---

<sup>27</sup> Beckman (2004)

att större delen utav mina testpersoner hade dålig/liten vana utav spel och (enligt dem själva) "normal" vana utav datorer. Endast två stycken utav deltagarna uppger att de är vana spelare och ofta spelar någon timme i veckan. Självklart är de konnotationer som Gorbman<sup>28</sup> talar om till stor del beroende utav att man upplevt musiken och de känslor/värderingar som musiken för den erfarna lyssnaren alldeles uppenbart bär med sig. Ytterligare en aspekt angående spel- och datorvana är att de ovana spelarna, så att säga, har fullt upp med att klara av att ta sig genom spelsekvensen med hjälp utav tangentbordet, medan de spel- och datorvana utan att ens reflektera över det styr gubben genom gången samtidigt som de riktar sin uppmärksamhet mot detaljer som grafik och musik.

Även om Beckmans undersökning tyder på att det är mycket möjligt att uttyda vilka känslor och situationer som åberopas enbart genom att höra musiken från spel så står det utom tvivel att musiken i kombination med bilder ger en klarare bild. Gorbman skriver följande rader i sin artikel om filmmusik<sup>29</sup>:

"Till sist är det ändå det narrativa sammanhanget, förhållandet mellan musiken och filmens övriga delelement, som avgör hur pass effektiv musiken är." – Gorbman, 1993

För mig känns det alldeles uppenbart att detsamma skulle gälla för spelmusiken. Musiken blir helt enkelt en tydligare och mer självklar när den sätts i ett sammanhang där musik, ljudeffekter och grafik samspelar med varandra för att skapa en upplevelse. Spelsekvensen i mitt test hade som mål att säga så lite som möjligt rent grafiskt, således hade också testpersonerna svårare att koppla musiken till de olika begreppen – kanske var det också just därför som det absolut svåraste att beskriva var miljön? Om man reflekterar över vissa svar, så kan man ana att vissa gör en sammankoppling mellan grafik och musik. Trots att grafiken som sagt har som mål att vara så intetsägande som möjligt så måste den i princip ha

---

<sup>28</sup> Gorbman (1993)

<sup>29</sup> Gorbman (1993) sid 403

influerat de som svarar att tidsperioden är stenålder. Då detta svar tveklöst är mest vanligt i grupp A, så kan man anta att kopplingen mellan den äldre klingande musiken och den grottlignande miljön resulterar i uppfattningen att tidsperioden är stenålder.

Ovanstående resonemang leder oss in på ytterligare en tanke som tidigare diskuterats – instrumenteringen. Självklart har inte musikläggning A, rent krasst, några kopplingar till stenåldern men om man utgår från Anders Solds<sup>30</sup> tankar och påståenden om att de allra flesta instrumenten har en ”inbyggd” kulturell och emotionell koppling så borde instrumenteringen i musikläggning A ha en betydelse för vilka upplevelser musiken förmedlar. I detta fall tror jag dock att det är avsaknaden, eller rättare sagt avsaknaden i sammanhanget, utav sådana kopplingar som ger den något förvirrade bilden av stenålder. Musikläggning B har instrument som syntar och annat som utan tvekan bär med sig en koppling till modernare tider, därför blir också kopplingen till stenålder inte alls lika vanlig här. Instrumenten som återfinns i musikläggning A är instrument som är typiska för klassisk musik. När instrumenten i detta fall istället spelar en, för många, mer otypisk genre med vissa kopplingar till folkmusik, så förbiser man helt enkelt, till viss del, musikens inbyggda koder. Man noterar att musiken inte är modern och låter sedan det visuella stimuli färdigställa bilden, resultatet blir stenålder.

## 8.1 Slutsatser

Slutsatserna i min uppsats är de som ovanstående diskussion framhäver. För att påverka spelupplevelsen med musik krävs, något paradoxalt, mer än bara musiken. Mitt test visar att man visserligen kan alternera vissa upplevelser så som tidsperiod och känsla enbart med utbyte utav musiken, speciellt om spelaren har annan musik att referera till (om musiken till exempel hastigt byts från lugn till hetsig i en och samma spelsekvens). Men om man ser till studiet utav filmmusik så måste som sagt slutsatsen

---

<sup>30</sup> Sold, Anders, *Föreläsning om filmmusik*, Högskolan Dalarna, 4/4 2007



dras att musiken blir effektivast/får störst effekt i ett större sammanhang<sup>31</sup>.

Vana utav spel och datorer är en kritisk punkt när det kommer till hur spelaren uppfattar spelet. En spelare med liten vana utav spel och datorer tenderar att fokusera mer på spelets faktiska uppgift (trycka på knappar etc) snarare än element som tidsperiod, miljö och känsla. En spelare med god vana utav spel och datorer lägger i större utsträckning märke till detaljer som tidsperiod, miljö och känsla i spelet.

Något som inte tas upp ordentligt i diskussionen, men som däremot framgår tydligt i resultatpresentationen, är att åldern inte tycks ha någon inverkan på hur man uppfattar spelet. Jag kunde i min undersökning inte se någon skillnad på de unga och de äldre testpersonerna.

## 8.2 Förslag på vidare forskning

Ett konkret förslag på vidare forskning är helt enkelt en större studie byggd på samma principer som den jag gjort. Intressant för en sådan studie vore också att grupperna utgörs utav en grupp med vana datorspelare och en grupp med ovana datorspelare.

---

<sup>31</sup> Gorbman (1993)  
Wingstedt (2005) sid 11

# 9. Käll- och litteraturförteckning

## Källor

Intervjumaterial från tester gjorda mellan 12e och 25e november 2007.

(Finns i författarens ägo.)

## Fonogram

Brattlöf, Erik, 2007, Musikläggning A

Brattlöf, Erik, 2007, Musikläggning B

## Datorspel

Tunnel Test, Playground Squad, 2007

## Litteratur

Adolfsson, Helene, Att kommunicera med musik – En undersökning av musikens betydelse för en reklamfilm. Falun: Högskolan Dalarna, Institutionen för Kultur, Media, Data, 2006

Arvidsson, Alf, Musik i datorspel: en introduktion. Umeå: Umeå Universitet, Institutionen för kultur och medier, 2006

Beckman, Daniel, Datorspelsmusik: En undersökning om de känslor och associationer som den skapar hos lyssnaren och huruvida kompositören lyckats

förmedla spelets och musikens åsyftade känslor. Falun: Högskolan Dalarna, Institutionen för Kultur, Media, Data, 2004

Gorbman, Claudia (1993), Narratologiska aspekter av filmmusik, Symposion

Holmberg, John-Henri, "Litteratur: Fantasy", Nationalencyklopedins Internettjänst NE.se [11/1 2008]

Irsih, Daniel (2005), Game Producer's Handbook, Course Technology INC

Lilliestam, Lars, "En dödsmetall-hardcore-hårdrocksgrej, det är jättesvårt att förklara": göteborgska gymnasister tänker och talar om musik. Göteborg: Göteborgs Universitet, Institutionen för musikkvetenskap, 2001

Marks, Aaron (2001), The Complete Guide to Game Audio, CMP Books

Müller, Håkan, En analys av ledmotivens narrativa funktioner i filmen Sagan om Ringen. Falun: Högskolan Dalarna, Institutionen för Kultur, Media, Data, 2004

Okänd författare, "Ludologi", *Nationalencyklopedins Internettjänst NE.se* [23/1 2008]

Wingstedt, Johnny, Narrative Music – Towards an Understanding of Musical Narrative Functions in Multimedia: Luleå Tekniska Universitet/Musikhögskolan i Piteå, 2005

## Föreläsningar

Sold, Anders föreläsning om "Filmmusik", Högskolan Dalarna [04/04 2007]

## Internetsidor

[http://www.dataspelsbranschen.se/items/reports/DSB\\_Rapport%2001-07\\_Utvecklarindex.pdf](http://www.dataspelsbranschen.se/items/reports/DSB_Rapport%2001-07_Utvecklarindex.pdf) [10/10 2007]

[http://www.visarkiv.se/folkmusikboken/Kapitel5/sida\\_01.htm](http://www.visarkiv.se/folkmusikboken/Kapitel5/sida_01.htm) [5/11 2007]

<http://sv.wikipedia.org/wiki/Rockmusik#1950-talet> [7/1 2007]

[http://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game\\_music#History](http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_music#History) [7/1 2007]

[http://en.wikipedia.org/wiki/Journey\\_%28arcade\\_game%29](http://en.wikipedia.org/wiki/Journey_%28arcade_game%29) [7/1 2007]

[http://en.wikipedia.org/wiki/Nintendo\\_Entertainment\\_System#Audio](http://en.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Entertainment_System#Audio)  
[7/1 2007]

# 10. Bilaga 1



Bild ifrån spelsekvensen som användes till testet.