



HÖGSKOLAN
DALARNA

Kandidatuppsats

Kommunikationsproblem i dagens spelbransch för en ljuddesigner

Författare: Viktor Höckerbo
Handledare: Daniel Fredriksson
Seminarieexaminator: Toivo Burlin
Kursexaminator: Thomas Florén
Huvudområde: Ljud- och muskproduktion
Kurskod: LP2005, delkurs 2
Termin: HT15
Poäng: 15 hp
Examinationsdatum 2016-02-02

Högskolan Dalarna
791 88 Falun
Sweden

Abstract

Den här uppsatsen beskriver de kommunikationsproblem som kan uppstå mellan speldesigner och ljuddesigner, under arbetet i ett spelprojekt.

För att samla in relevant data har jag använt mig utav två olika metoder. Den största vikten läggs på kvalitativa intervjuer men uppsatsen innehåller även en autoetnografisk beskrivning. Intervjuerna har genomförts med flera företag inom den professionella spelbranschen och tar upp både speldesignern och ljuddesignerns perspektiv inom området. Den autoetnografiska beskrivningen handlar om mina egna erfarenheter som jag har samlat på mig under flertalet skolprojekt, där jag antingen har jobbat som kompositör eller ljuddesigner.

Uppsatsen behandlar främst hur de olika parterna ser på kommunikationen i ett spelprojekt och eventuella problem som kan uppstå under arbetets gång, men tar även upp eventuella lösningar och sätt att arbeta runt problemet.

Keywords

Ljuddesigner, Speldesigner, Kommunikationsproblem, Kvalitativa Intervjuer, Autoetnografi, Barriärmodellen, Spelbranschen

Innehållsförteckning

Inledning	1
Syfte	1
Frågeställning	1
Avgränsningar	2
Tidigare forskning	2
Roller	2
Forskning	3
Teori	5
Metod	8
Resultat och analys	15
Speldesignern	15
Processen	16
Ljuddesignern	17
Autoetnografi	18
Kommunikationsproblem	19
Diskussion	26
Källförteckning	29
Tryckta källor	29
Elektroniska källor	30
Intervjuer	30

Inledning

Det problemområde som kommer beröras i denna uppsats handlar om kommunikationen mellan ljuddesigner och speldesigner. Jag har själv under mina studier deltagit i tre stycken olika spelprojekt, som både ljud och musikdesigner och har under samtliga projekt upplevt ett återkommande problem i kommunikationen mellan ljuddesigner och speldesigner. Man skulle väldigt förenklat kunna beskriva problemet som om en person som bara pratar engelska ska försöka kommunicera med en person som bara pratar tyska. Det som är intressant med det här problemet är att dessa två parter i nästan samtliga fall är tvungna att hitta en lösning på detta kommunikationsproblem. I dagsläget är det lika viktigt för ett spel att ha högkvalitativa ljud, musik och specialeffekter, som det är att ha högkvalitativa animationer, grafik och spelkänsla.

Med speldesigner menar jag här den person eller de personer som innehar det kreativa ansvaret i spelets utveckling, dvs. personen eller de personer som kommer med idéer om hur spelet ska vara eller bli, som resterande medlemmar i gruppen sedan försöker åstadkomma. Med ljuddesigner menar jag personen eller personerna i projektet som står för skapandet av ljud och musik till spelet.

Syfte

Syftet med denna uppsats är att belysa och ge en djupare förståelse för den problematik i kommunikationen som kan uppstå i produktionsstadiet av ett spel mellan speldesigner och ljuddesigner.

Frågeställning

Syftet har brutits ned i två övergripande forskningsfrågor:

1. Vad får kommunikationsproblemen för effekt på arbetet?
2. Vad kan man göra för att minska eller eventuellt motverka detta problem?

Avgränsningar

Jag har under mitt arbete med denna uppsats mer eller mindre gått från att belysa arbetet med ljud och musik inom hela spelbranschen, till att fokusera mer på arbetet hos de mindre och mellanstora spelföretagen, d.v.s. företag där ljuddesignern inte är fast anställd av företaget.

Det finns flera anledningar till denna begränsning, den främsta anledningen är att till slut kunna binda ihop hela uppsatsen. Några av de andra anledningarna är att jag under arbetets gång enbart har stött på två stycken företag i Sverige som enligt mig kan delas in i kategorin större företag. I dessa företag använder man sig också mestadels av en platt organisationsform varvid det problem som jag vill ta upp inte blir lika påtagligt.

Tidigare forskning

Roller

När ett spelprojekt startas krävs det att ett antal roller i projektgruppen fylls, för att spelet ska kunna börja ta form. De mest grundläggande rollerna för att kunna driva ett spelprojekt är speldesigner, grafiker och programmerare. Utöver dessa roller kan det även tillkomma t.ex. projektledare, ljuddesigner.

För att ge en lättare översikt i vad dessa roller innebär, skulle man förenklat kunna säga att speldesignern är den personen i gruppen som sitter på alla idéer, det är hen som beskriver för den övriga gruppen hur spelet ska bli mer i detalj.

Grafikern är den personen i spelgruppen som skapar allting du kan se. Det är hen som bl.a. målar, ritar och animerar alla olika föremål och karaktärer som finns i spelet.

Programmeraren är den person som skapar ”liv” i spelet, det är exempelvis hen som ser till att din karaktär rör sig framåt om du trycker på rätt knapp.

Projektledaren är den som i framförallt större projekt axlar rollen som producent, hen ser helt enkelt till att spelet blir klart i tid och att man håller sig inom sin budget.

Ljuddesignern är den person som främst skapar alla ljud som hörs i spelet, det är inte heller helt ovanligt att denna i framförallt mindre projekt kan kombinera detta med att komponera spelets musik.¹

Alla dessa roller och dess uppgifter är centrala i kreationen av ett nytt spel och ska i bästa fall vara väl balanserade mot varandra.

Forskning

Allt eftersom tekniken utvecklas blir kraven på spelen större och större. Det kräver att man som ljuddesigner måste hitta nya sätt och tekniker att förbättra sitt arbete.

Att skapa ljud eller musik till ett spel ger oftast ljuddesignern stora kreativa friheter och begränsas nästan enbart av önskemål i stil eller genre av spelets designer.

Enligt Marks² kan skapandet av ljud och musik till spel vara väldigt krävande, jämfört med att göra ljud och musik till film. Detta p.g.a. att normen av vad som händer i ett spel inte är olinjärt och ständigt kan förändras beroende på val som spelaren gör.

An example of this can be simply demonstrated by a car passing the camera. In a film or television program, where the picture is established and consistent, the image of the car pass-by is a linear time-established scene that can be scored, synchronized, recorded, and mixed by a sound designer or musician. By contrast, in a 3D game environment there can be hundreds of variables that determine how and where the car exists within a 3D space.³

Enligt Collins⁴ måste man i spel ta hänsyn till olika typer av ljud, man brukar då prata om interaktiva, adaptiva och dynamiska ljud.

Interaktiva ljud är ljud som reagerar direkt på en direkt input från spelaren, exempelvis ett pistolskott som triggas av spelaren.

¹ *Creativeskillset*. (i.d.) Game Designer. Hämtat 1 November 2015 från http://creativeskillset.org/job_roles_and_stories/job_roles/331_game_designer

² Marks, A. (2009). *The Complete Guide to Game Audio – For Composers, Musicians, Sound Designers, and Game Developers* (2nd edition). Oxford: Elsevier inc. s.xx

³ Marks, A. (2009). *The Complete Guide to Game Audio – For Composers, Musicians, Sound Designers, and Game Developers* (2nd edition). Oxford: Elsevier inc. s.xx

⁴ Collins, K. (2008a). *Game Sound – An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press s.4

Adaptiva ljud är ljud som reagerar på saker som händer i spelet, exempelvis i klassiska Super Mario Bros så ökar tempot på musiken desto mindre tid som återstår.

Dynamiska ljud omfattar i sin tur båda dessa ovanstående, det är näst intill förväntat idag att ett nytt spel även ska innehålla dynamiska musikstycken som ändras under spelets gång.

Att använda sig av dynamisk musik är i sig något som kan ses som gammalt i denna unga bransch, de första exemplen kom redan på 80-talet⁵, detta ger ett bra perspektiv på hur snabbt branschen utvecklas. I dagens nya speltitlar syftar man snarare på en hel orkestersektion komponerat likt en film som ändrar spelstil från action till romans på sekunden när hjälten räddar prinsessan, snarare än 80-talets tempoökningar, men olikt en film ska detta ske när spelaren väljer att göra det.⁶

En till skillnad från film enligt Marks⁷ är att ljuddesignern inte alltid har kontroll över mixen i de ljud och den musik som implementeras i spelet, beroende på spelets miljö och att spelarens position måste mixas i realtid. Det är främst upp till programmerarens kodning och spelets ljudmotor hur ljud och musik ska mixas.

Det är alltså en fördel för ljuddesignern att veta så mycket om spelmekniken som möjligt, för att kunna skapa en så bra ljudbild som möjligt.

En av de större anledningarna till att ljuddesigners och kompositörer i spelbranschen, måste jobba med teknisk såväl som kreativ utveckling på dessa tidigare nämnda punkter, bottnar i ett och samma kreativa hinder, repetitivitet.

Games composers are well aware of the reputation of their craft as repetitive, incessant bleeping, and there have been many attempts to overcome the issue as well as this reputation.⁸

Detta behöver dock inte alltid vara ett problem och beror självklart på en rad olika faktorer som exempelvis spelets utformning. Om ett spel har en linjär tidslinje, där spelaren avancerar vidare från en nivå till en annan, blir problemet med repetition minimal, då kan man se till att musiken också följer denna tidslinje.

⁵ Donnelly, K.J. Gibbons, W. Lerner, N. (2014). *Music in Video Games – Studying Play*. New York: Routledge s.2

⁶ Elias Software. (2015, Augusti 20). *ELIAS Introduction* [videofil]. Hämtad från <https://www.youtube.com/watch?v=GjashakzOhU>

⁷ Marks, A. (2009) s.xx

⁸ Collins, K. (2008b). *From Pac-Man to Pop Music – Interactive Audio in Games and New Media*. Aldershot: Ashgate Publishing Limited. s.1

Om spelet är utformat så att spelaren ständigt spelar samma nivå eller bana om och om igen, kan detta bli problematiskt.

En alternativ lösning som många företag har vänt sig till i samband med utvecklingen av internet, är att ständigt jobba med uppdateringar till spelet, släppa expansioner eller s.k. downloadable content eller DLC som i sig innehåller nya ljud och musik filer.

Another is how the Xbox 360 game console allows the player to add music from his or her computer hard drive into the game she/he is currently playing. This may be seen as a symptom of the golden rule in game audio design, which is to never let the player become annoyed or bored by the repetitiveness of the sound.⁹

Detta är ett fåtal exempel på hur spelindustrin ser ut idag och syftar endast till att ge läsaren en överskådlig insikt i vad som kan krävs av en ljuddesigner.

Det finns många andra intressanta punkter som jag har valt att inte ta upp, exempelvis spelens möjlighet att fungera som en ny plattform för musiker att marknadsföra sin musik.

Teori

Vid produktionen av ljud till ett spel har alla deltagande parter samma mål, slutresultatet ska bli så bra som möjligt så att konsumenten får en så hög spelupplevelse som det går. Däremot kan åsikten om vad som ger en hög spelupplevelse variera utifrån vilket perspektiv man har. Hos en speldesigner kan största fokus exempelvis ligga på att ljuden ska passa in i den virtuella värld som skapats tillsammans med övriga komponenter så som grafik och handling. Hos en ljuddesigner ska fokus snarare ligga på ljudfilernas kvalitet, variation och känsla. För att uppnå det gemensamma målet krävs det att man i gruppen hittar ett fungerande sätt att kommunicera.

Ordet ”kommunikation” kommer från det latinska ordet ”communicare” som betyder gemensamt eller göra gemensamt.

Det innebär att vi både meddelar oss och delar med oss av något – innebörder, upplevelser, känslor, handlingar och värderingar.¹⁰

⁹ Collins, K. (2008b) s.163

¹⁰ Nilsson, B. Waldemarson A-K. (2007). *Kommunikation – Samspel mellan människor* (Tredje upplagan) Pozkal, Poland: Studentlitteratur. s.11

Kommunikation kan delas in i fyra olika kategorier, verbal, icke-verbal, skriftlig och visuell kommunikation.

Den verbala kommunikationen berör den kommunikation som sker exempelvis ansikter mot ansikte, via telefon, radio, tv eller andra medier.

Den icke-verbala kommunikationen handlar om vad vi kommunicerar med vårt kroppspråk, gester, hur vi klär oss och även vår lukt.

Skriftlig kommunikation är den vi tar del av via brev, epost, böcker, tidskrifter eller internet.

Den visuella kommunikationen tar vi till oss genom grafer, kartor, logotyper och andra visualiseringar.¹¹

All kommunikation bygger på tecken och koder. Ett tecken är något som står för någonting annat eller pekar på någonting annat än sig själv och kan brytas ner till två olika former, signaler och symboler.

Signaler har en entydig betydelse och kan inte betyda någonting annat medan en symbol kan tolkas på flera sätt. Ett exempel på en signal är den röda lampan vid en trafiksignal som betyder stopp, den betydelsen är entydig och kan inte tolkas på ett annat sett oavsett vilken tid på dagen eller vilken stad du befinner dig i.

Symboler kan däremot betyda flera olika saker för olika människor i olika situationer. Vi måste således reflektera över betydelsen, innan vi kan förstå vad som avses med den.

För att kunna tolka vad en symbol betyder behöver vi någon form av kod, som beskriver hur symbolen ska tolkas, en kod kan utgöras av talat språk, skriftspråk, musik, arkitektur, mimik, gester och reklam.

Koder, konventioner och vanor utgör den gemensamma kärnan i en kultur och gör det möjligt för människor att få en orientering i livet, tolka budskap och skeenden och bete sig som andra gör eller förväntar sig.¹²

Väldigt förenklat kan man säga att koden fungerar som en nyckel till det vi vill kommunicera, för att det inte ska uppstå missförstånd krävs, att både sändare och mottagare använder sig av samma nyckel. Ett exempel skulle kunna vara att sändaren skriver ett budskap till mottagaren, för att mottagaren ska förstå sändarens budskap, krävs att båda använder sig av samma nyckel. Nyckeln är i det här fallet, exempelvis att både sändare och mottagare pratar språket

¹¹ Montathar, F. (2015). Kommunikationsteorier. I *Socialamedier*. Hämtad 11 November 2015 från <http://www.socialamedier.net/kommunikationsteorier/>

¹² Nilsson, B. Waldemarson, A-K. (2007) s.16

svenska. När mottagaren får sändarens budskap använder sig denna av samma nyckel för att förstå budskapet.

Det viktiga i kommunikationen är därför om budskapet i stort sett ges samma innebörd av både sändare och mottagare.¹³

Jag kommer i min uppsats att använda mig av barriärmodellen¹⁴ för att analysera och förstå den data jag har samlat in.

Barriärmodellen bygger på att det i kommunikationen finns en barriär som omöjliggör kontakt eller direkt överföring av budskap mellan människor. Denna barriär kan vara att exempelvis kultur, språkvanor eller personlighet som avspeglas i kommunikationen, vilket bidrar till tolkningen av vad som sägs eller görs.

Detta gör att språket inte blir ett neutralt medium för att kommunicera tankar och idéer, kommunikationen tolkas istället av mottagarens egna värderingar, filter och perspektiv. Vi kan inte direkt överföra våra egna tankar till en annan person, men vi kan indirekt skapa en grund för liknande upplevelser, och på så sätt underlätta för vad vi vill kommunicera.

Vi måste därför i ett samspel bli bra på att tolka det som förmedlas, och översätta detta till egna tolkningar och upplevelser. När vi vill förmedla något till en annan människa gör vi en bild av detta i vårt medvetande. Detta måste vi sedan förmedla via våra ord och handlingar till den andra personen. Innan den andra personen ger respons på detta krävs det att denna i sin tur gör en egen föreställning om vad vi kan ha menat med våra ord och handlingar.

Det är då denna egna föreställning vår motpart använder sig utav, när denna ger respons på vad vi just sagt, och inte på det vi faktiskt sade. Det är alltså sällan det som vi faktiskt har sagt som styr motpartens tankar och förhållningssätt gentemot oss, utan snarare vad personen tror att vi kan ha menat.

Det vi sade och vad den andre uppfattade stämmer än mer sällan – avsikt och tolkning är mycket sällan identiska.¹⁵

¹³ Nilsson, B. Waldemarson, A-K. (2007) s.12

¹⁴ Nilsson, B. Waldemarson, A-K. (2007) s.23

¹⁵ Nilsson, B. Waldemarson, A-K. (2007) s.24

När vi dessutom över en längre eller kortare tid får tänka på vad som sagts och gjorts, kommer minnet i större eller mindre utsträckning att omvandla detta till något annat än vad som faktiskt ägde rum.

Att förstå den andres förståelse är grundbulten i sådana sammanhang.¹⁶

Metod

I min uppsats valt att använda mig av två stycken olika metoder: kvalitativa intervjuer samt autoetnografi.

I det här fallet kommer den största vikten att ligga vid de intervjuer som genomförts och autoetnografien kommer mer att fungera som ett supplement för att ge en inblick i mina egna erfarenheter på området.

Valet av dessa två metoder kändes väldigt naturligt. Autoetnografi då jag sedan tidigare själv är involverad i ett spelprojekt där jag producerar ljud. För att sedan få en inblick i hur det ser ut i den professionella branschen kändes intervjumetoden som det bästa valet.

Min tanke är att jag kommer att använda mig av autoetnografi i mitt arbete med att göra ljud i det spelprojekt jag redan är delaktig i. Sedan kommer jag att använda mig av kvalitativa intervjuer för att få en uppfattning om hur ett professionellt företag ser på de problem som jag själv har upplevt.

Jag kommer alltså att göra en datainsamling från två helt separata parter som sedan tidigare inte har någon koppling till varandra.

Att studera den grupp jag själv var delaktig i, skedde inte direkt efter något urval, utan snarare p.g.a. att jag redan hade arbetat och planerade att fortsätta detta arbete med just den gruppen. Jag såg detta som något positivt då jag sedan tidigare är känd i gruppen, samtidigt som våra kontakter utanför arbetet har varit ytterst minimala.

Jag ansåg att detta dels skulle minska risken att gruppen påverkades av min närvaro och dels minska risken att min datainsamling skulle påverkades av personliga känslor gentemot någon av gruppens deltagare. Att jag redan sedan tidigare var involverad i detta projekt var också en stor anledning till att jag valde att skriva om just detta ämne i min uppsats. Detta ska tas i största beaktning och jag tror definitivt att resultatet kan ha sett annorlunda ut ifall jag hade börjat jobba med en helt ny grupp i ett helt nytt projekt i samband med den här kursen. Med

¹⁶ Nilsson, B. Waldemarson, A-K. (2007) s.25

det sagt så har gruppen i sig blivit meddelad om att jag under den här perioden kommer att bedriva den här forskningen. Jag har även bätt de två personer som till största delen berörs av min forskning, att skriva ned egna tankar och åsikter om vad de tycker har gått bra respektive dåligt, och hur de själva ser på hur kommunikationen och relaterade problem har varit med mig.

I urvalet av företag som jag skulle vilja intervjua har jag tagit hänsyn till ett par punkter. Den första är att det ska vara ett svenskt företag eller ett företag som har verksamhet i Sverige. Detta dels p.g.a. att det geografiskt sett ska kunna gå att genomföra intervjun, utan att det blir allt för stora reseavstånd och dels för att mina språkliga kunskaper inte ska vara ett hinder. Den andra punkten jag har tagit hänsyn till är att jag om möjligt vill intervjua ett företag av större karaktär, för att helt enkelt se om det finns en kontrast i arbetet på en professionell nivå gentemot ett skolprojekt eller amatörprojekt.

I mitt urval började jag först med att skriva ner alla företag som jag själv och mina vänner kunde komma på som passade denna beskrivning, efter detta började jag titta igenom alla listade företag i dataspelsbranschens samarbetsorganisation.¹⁷

Autoetnografi

Autoetnografi är en relativt ny metod som har existerat i cirka två decennier och används av bl.a. litteraturkritiker, antropologer och sociologer och kan ha flera betydelser¹⁸, eller snarare har man svårt att komma överens om en gemensam definition.

Etnografi började användas under 1800-talet och början av 1900-talet och är en del av antropologin som sysslar med vetenskaplig beskrivning av enskilda kulturer. Den traditionella innebörden av metoden är fältstudier direkt i den miljö man studerar med fokus på det vetenskapliga. Benämningen etnografi ses i vissa sammanhang och i vissa länder som ett samlingsnamn på flera andra liknande metoder så som deltagande observation, ostrukturerade intervjuer och personliga dokument, men även samlingsnamn som fältstudier och fallstudier

¹⁷ *Dataspelsbranschen*. (i.d.). Om Oss. Hämtad 20 oktober 2015 från <http://www.dataspelsbranschen.se/om-oss.aspx>

¹⁸ Reed-Danahay, D. E. (1997). *Auto/Ethnography – Rewriting the Self and the Social*. Oxford: Berg. s.4

förekommer. I det samhällsvetenskapliga innebär ofta den etnografiska forskningen studier av sociala system och sociala processer i deras specifika naturliga miljö.¹⁹

Både etnografi och autoetnografi är ett sätt att skriva om sina insamlade erfarenheter och data. Skillnaden mellan de två metoderna är till stor del att den autoetnografiska metoden tillåter forskaren att använda sig utav sina subjektiva åsikter, tankar och känslor i det studerade exemplet, medan man i etnografen snarare försöker utesluta dessa. Man pratar här ibland om att observera från insidan och att få ”infödningens” perspektiv jämfört med etnografi då man observerar från utsidan.²⁰

Autoethnography is an approach to research and writing that seeks to describe and systematically analyze (graphy) personal experience (auto) in order to understand cultural experience (ethno).²¹

Man skulle kunna jämföra etnografi med en kvalitativ intervju där forskaren skriver om en intervju som har genomförts med någon annan, medan man i autoetnografen skriver om sin egen personliga berättelse.

Autoethnography is predicated on the ability to invite readers into the lived experience of a presumed ”Other” and to experience it viscerally.²²

Ett exempel på detta skulle kunna vara om man studerar kommunikationen mellan två personer på ett kontor. Detta skulle kunna ske med exempelvis kameror eller att man själv befinner sig på plats och observerar. I den etnografiska analysen beskriver man här kommunikationen objektivt utifrån hur de båda parterna agerar och de fakta som presenteras under samtalet.

I den autoetnografiska metoden skulle man i analysen istället beskriva sina egna personliga tankar och åsikter om hur det båda parterna agerade och de fakta som presenteras under samtalet.

Så som jag har valt att applicera autoetnografi på denna uppsats, är att jag kommer skriva utifrån mina personliga erfarenheter och perspektiv om det jag har upplevt i mitt eget arbete med ljudläggning till spel.

¹⁹ Carlsson, B. (1991), *Kvalitativa forskningsmetoder – För Medicin och Beteendevetenskap*. Falköping: Almqvist & Wiksell Förlag AB

²⁰ Reed-Danahay, D. E. (1997) s.5-6

²¹ Ellis, C. Adams, T. E. & Bochner, A. P. (2011) Autoethnography: An Overview. Hämtad 20 Januari 2016 från <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/1589/3095>

²² Boylorn, R. M. Orbe, M. P. Ellis, C. (2013) *Writing Lives, 13 : Critical Autoethnography*. Left Coast Press s.15

Som med alla metoder finns det även för denna metod både för och nackdelar, man måste även se detta i ljuset av vilken annan metod man jämför med, samt om det finns någon mer lämpad metod för just det här scenariot. Om man exempelvis här ska jämföra autoetnografi med etnografi finns det både för och nackdelar. Den mest omdiskuterade nackdelen med denna metod är att all insamlad data blir påverkad av forskarens subjektiva åsikter, och hur forskaren personligen har upplevt det han återberättar. Vissa menar att genuiniteten på en autoetnografi kan komma att ifrågasättas om forskaren inte är en professionell antropolog.²³ Detta är en naturlig kritik mot metoden och går inte att helt bortse ifrån, då denna metod snarare omfamnar de personliga reflektionerna än att stänga dem ute.

Det handlar här om att forskaren i så stor utsträckning som möjligt håller sig neutral. Förutom detta måste man här fråga sig vad som är syftet med observationen, och om det faktiskt finns en möjlighet att på annat sätt få en realistisk återbeskrivning i en situation utan att man själv har befunnit sig i den. Kan exempelvis en person som enbart har sett krig på tv, ge en realistisk återgivning av hur det är att befinna sig i en krigszon?

Ytterligare en faktor är om forskaren själv innehar tillräcklig kunskap om området för att kunna förstå vad det är han observerar.

Annan kritik som kan riktats mot metoden är den att forskarens delaktighet i gruppen påverkar hur gruppen agerar runt och omkring forskaren, vilket i sig gör att resultatet av forskningen inte återspeglar verkligheten. Detta problem är något som kan återfinnas i många olika forskningsmetoder, då personer som deltar i ett experiment tenderar att svara så som de tror att forskaren vill att de ska svara, det är nödvändigtvis inte något unikt för just autoetnografi utan är snarare något som påminner väldigt mkt om intervjuareffekten. Det enda sättet att riktigt undvika att detta sker skulle vara att ta bort den mänskliga faktorn helt, vilket i sig försvårar möjligheten att göra observationer.

Vad gäller jämförelsen mellan autoetnografi och etnografi kommer forskarens närvaro att påverka gruppens beteende oavsett vilken av metoderna som används. Dock tror jag att en forskare som använder sig utav autoetnografi efter en tid har lättare att bygga upp ett förtroende hos gruppen, vilket i slutändan kan ge mer tillförlitlig data.

²³ Reed-Danahay, D. E. (1997) s.8

Kontakten som har funnits mellan mig och spelets designers har skett på två olika sätt. Vi har dels haft veckomöten minst en gång i veckan där jag samt en till ljuddesigner har åkt ner till Playground Squad, för att diskutera vad som har gjorts, vad som ska göras och vad som måste förändras. Oftast har vi under dessa möten också haft med oss någon form av utkast på olika ljud eller musikstycken för att kunna lyssna tillsammans och få feedback. Olika former av feedback har sedan skrivits ned i anteckningsblock med så många olika adjektiv som möjligt för att lättare försöka förstå varandra.

Utöver detta har vi haft nästintill daglig kontakt över mail och en grupp på Facebook där vi framförallt har skickat förslag och idéer på olika ljud. Dels för att få feedback men framförallt för att snabbare kunna kommunicera, då båda av oss ljuddesigners främst jobbar hemifrån. Vi har även haft ett Google dokument där samtliga ljud och musikfiler har stått uppskrivna tillsammans med referenser, beskrivningar och prioritetsordning för att kunna bockas av utefter att de blivit klara.

Vi har främst jobbat utefter Scrum metodens sprintar och levererat x antal ljud per vecka, fram mot slutet av projektet gick det mer och mer över i att vi fick leverera flera ljud per dag. För att förtydliga så har vi inte officiellt använt oss utav Scrum projektmetoden men vi har jobbat i något som kan påminna om Scrum metodens sprintar.

Scrum²⁴ är en agil projektmetod för systemutveckling skapad av Jeff Sutherland och Ken Schwaber. Scrum metoden kan användas som ett ramverk för att lösa komplexa adaptiva problem. I metoden förekommer ett antal roller så som Produktägare, Scrum master och Utvecklingsteam. Produktägaren är den som äger produkten och kommer med förslag om förändringar och hanterar och önskemålen om en produkt. Scrum mastern är den person som ser till att de olika grupperna inom utvecklingsteamet är synkroniserade, avlägsnar eventuella problem som uppstår och ser till att metoden efterföljs. Utvecklingsteamet är en grupp personer som helst inte ska bestå utav fler än 9 personer, dessa personer ska också helst täcka en så stor del av kompetensbehovet som möjligt. Medlemmarna i utvecklingsteamet jobbar självständigt med de olika uppgifter som behöver utföras.

Scrum metoden har ett antal beståndsdelar så som Sprint, Sprint planning, Daily scrum, Increment, Sprint review, Sprint retrospective, Product backlog och Sprint backlog.

²⁴ Schwaber, K. Sutherland, J. (2014) The Scrum Guide, *Scrumguides*. Hämtad 18 Januari 2016 från <http://www.scrumguides.org/scrum-guide.html>

Sprinten är grunden i hela Scrum metoden och är en förutbestämd tidsperiod på cirka en månad då man jobbar för att utveckla en potentiellt färdigställd produkt. Ett projekt består oftast utav flera sprintar då man i den första sprinten gör grunden för produkten och sedan utvecklar den vidare i efterkommande sprintar.

Sprint planning är planeringen för vad som ska genomföras i sprinten och utvecklas av hela Scrum teamet.

Daily scrum är ett dagligt 15 minuters möte för utvecklingsteamet för att synkronisera vad som har gjorts och vad som behöver göras under de nästkommande 24 timmarna.

Increment är de delar av produkten som skapas under en sprint.

Sprint review hålls i slutet av varje sprint för att inspektera det som har skapats under sprinten.

Sprint retrospective är ett möte där Scrum teamet har möjligheten att inspektera sig själva för att komma med förändringar som kan underlätta arbetet i nästkommande sprint.

Product backlog är enkelt förklarar den plats där man samlar allt som kan tänkas behövas i produkten och är det huvudsakliga källan till vad som kan behöva ändras i produkten.

Sprint Backlog är den del utav product backlog som man väljer att skapa under en specifik sprint.

Jag har efterhand som arbetet med gruppen fortgått använt mig av anteckningar om den kommunikation som har förekommit, för att skriva en autoetnografi om arbetet och de problem som jag har upplevt under arbetets gång.

Kvalitativa intervjuer

Den andra metoden jag har valt att använda mig av är kvalitativa intervjuer. Anledningen till att jag valde intervjuer som min andra metod är för att se om det faktiskt existerar en kontrast mellan kommunikationen i ett professionellt företag och mina egna upplevelser i mina skolprojekt. Och jag anser att den bästa möjligheten att få fram denna information helt enkelt är att fråga någon som har större erfarenhet inom branschen än vad jag själv har.

Kvale pratar i sin bok²⁵ om att man som intervjuare kan ha två olika roller när man gör sina intervjuer. Väldigt förenklat kan man antingen inta rollen som den ”resande” eller som ”gruvarbetaren” i sina intervjuer.

Den resande rollen går främst ut på att lyssna på andra personers historier om hur de upplever sin värld för att sedan sammanställa och återberätta dessa historier när man återvänder hem.

Rollen som gruvarbetare går mer in på djupet och försöker gräva fram värdefulla och specifika fakta.

Jag kommer i mitt arbete att försöka kombinera båda dessa två roller, då det för mig dels är viktigt hur personerna själva upplever om det finns en problematik i kommunikationen, men också försöka få en djupare förståelse för vad som i så fall är grunden till problemet. Jag kommer i mina förberedelser inför intervjun lägga stor vikt i att försöka formulera så öppna frågor som möjligt, för att förhoppningsvis få ett önskvärt resultat.

Öppna frågor lägger bevisbördan på den du intervjuar och bäddar för citatvänliga svar som innehåller mer bilder och dramatik.²⁶

Kvale²⁷ belyser även en del problem som metoden kan medföra, men summerar det senare i att man ska vara bra förberedd samt väl insatt i ämnet man har för avsikt att göra en intervju om. Då metoden kanske blir bäst genomförd av en forskare med mycket tidigare erfarenheter av att intervjua personer, har jag för avsikt att innan jag gör min slutgiltiga intervju göra ett antal test intervjuer på personer i min närhet. Jag kommer även att använda mig av den steg för steg lista som presenteras i boken innan jag genomför intervjun, som bl.a. innehåller punkter om förberedelser, tillvägagångsätt, transkribering och analys.²⁸ Under själva intervjun har jag för avsikt att ta med mig utrustning för att kunna göra en inspelning, för att senare kunna transkribera den, om ett möte inte är möjligt för intervjun får jag i värsta fall göra intervjun genom Skype, telefon eller via mail.

²⁵ Kvale, S. (1996). *InterViews – An Introduction to Qualitative Research Interviewing*. Thousand Oaks: SAGE Publications. s.3

²⁶ Häger, B. (2007). *Intervjuteknik* (andra upplagan). Stockholm: Liber AB. s.55

²⁷ Kvale, S. (1996) s.12

²⁸ Kvale, S. (1996) s.88

Resultat och analys

Under min undersökning har jag kommit fram till att den problematik i kommunikationen som jag själv har upplevt under mina egna spelprojekt, till viss del även existerar i den professionella spelbranschen. Detta är subjektiva åsikter från de intervjuade individerna och behöver inte återspegla hela branschen. Resultaten är inte heller entydiga och ger snarare ger en bild av hur den intervjuade personen upplever sin nuvarande arbetsmiljö. Det ska också nämnas att vem som har blivit intervjuad har berott på företagets arbetsform, d.v.s. vid ett av tillfällena intervjuades endast en ljuddesigner, vilket resulterade i att det bara finns en av parternas synpunkter på problemet gällande kommunikationen. Med detta nämnt är resultatet fortfarande intressant och ger underlag för vikten i att belysa problematiken som kan finnas i kommunikation inom området.

I mitt resultat upplevs problematiken olika beroende på flera olika faktorer så som vilken roll man har på företaget, hur man jobbar på företaget och storleken på företaget. I båda mina intervjuer har problematiken upplevts på olika sätt, vissa anser att den är minimal, och vissa anser att den är ett stort problem.

Speldesignern

I den första intervjun hade den vi kan kalla för intervjuperson 1, jobbat som speldesigner och producent på cirka 4-8 professionella projekt varav fyra där han hade varit ansvarig för kommunikationen mot ljud och musikdesigner. Hen hade sedan tidigare ingen direkt erfarenhet av att jobba som ljuddesigner på ett spelprojekt. Dock hade hen en viss musikalisk bakgrund som regissör på ett par teaterpjäser där även enklare pianokompositioner ingick. På det här företaget hade man nästan uteslutande jobbat med frilansljuddesigners och kompositörer d.v.s. att ljuddesignern i fråga inte varit anställd på företaget, utan har anlitats under en begränsad period under projektets gång. Detta då studios fokus mer låg på spelens grafiska utveckling.

Under den senaste perioden hade arbetssättet dock förändrats en del, då man hade börjat använda sig av en återkommande ljuddesigner. Denna hade fått tillgång till ett eget arbetsrum i företagets lokaler och speldesignern ansåg att lite mer fokus hade lagts på ljud och musik sedan hen blev ansvarig för området. Dock var det fortfarande inte ekonomiskt försvarbart att

ha ljuddesignern anställd på heltid, så man använde sig fortfarande utav samma anställningsform. Den uppskattade arbetstiden för ljuddesignern uppgick till ungefär halvtid.

Processen

Gällande ljud och musik brukade man lägga upp arbetet i olika steg, det första steget var mestadels att göra en så kallad ”vertical slice”, som man sedan bygger upp till färdig status. Det enklaste sättet att förklara detta koncept är om man ser en ”vertical slice” som en pusselbit. Ska spelet exempelvis bestå av 10 banor, är en bana i spelet en pusselbit. När man sedan har 10 stycken kompletta banor är spelet färdigt. Tanken är att denna ”vertical slice” även ska innehålla en så pass komplett ljud och musikläggning som möjligt. Detta gör att spelets ljudläggare oftast också är med och jobbar i början av projektet, för att sedan återkomma i slutskedet av projektet. Anledningen till detta koncept är för att projektgruppen ska få ett grepp om hur spelet ska bli, men det används även för att sälja in spelet till förläggare och kunder.

Vid nästa steg i form av ljud och musik så försöker komma fram till vilken stil ljud och musik ska ha. Då detta är fastslaget brukar man lägga resten av ansvaret hos ljuddesignern. När man pratar om stil så är det främst vilken abstraktionsnivå ljuden ska ha, exempelvis ska ljuden låta mer realistiska eller ska det vara mer ”cartoon” stil på dem.

Vi bollade fram och tillbaka säkert 20 gånger med olika svärsljud, för att hitta liksom, för spelet i allmänhet egentligen rätt abstraktions nivå.

Arbetet brukar sedan fortsätta med hjälp av ett ”Google spreadsheet”, vilket är ett digitalt dokument som både ljud och speldesigner har möjlighet att redigera. Till en början innehåller dokumentet enbart de ljud som speldesignern önskar samt en kort beskrivning av dem. Detta dokument fungerar sedan som en form av processschema, där ljuddesigner kan fylla i när ett ljud är klart, speldesigner kan fylla i när ett ljud är godkänt och när ett ljud är inlagt i spelet. Spelföretaget brukar också jobba med att låta ljuddesignern spela spelet för att ge en tydligare bild av vad man är ute efter. Den grafiska visualiseringen tillsammans med den bestämda stilen anses vara ett bra sätt för att komma fram till en passande ljuddesign.

Detta arbetssätt är något som jag själv väldigt väl känner igen under mitt egna spelprojekt ”Lady Bazooka”. Det verkar vara näst intill en standard vid projekt då ljudläggaren inte finns på plats tillsammans med den övriga projektgruppen. Enligt min erfarenhet brukar detta

Google dokument också innehålla en prioriteringslista, kortare beskrivning och vanligtvis en referenslåt eller en referens till ett liknande ljud, för att man ska få en tydligare bild av vad som efterfrågas.

När sedan spelet tagit form och börjar bli spelbart har jag också fått vara med och provspela spelet för att få en bättre känsla av hur ljuden ska vara. Detta har oftast skett cirka en gång per vecka i samband med att man levererat nya ljud till spelet. I vissa fall har även möjligheten funnits att få med en demo av spelet hem, för att ytterligare underlätta denna process.

Det största arbetet med ljud brukar enligt speldesignern i vanliga fall komma när man har den första spelbara versionen av spelet, eller vad man kallar för ”first playable”. Det sker när i stort sätt alla banor är klara. Den enda del som skiljer sig från detta är röstskådespel då vissa animationer i spelet helt och hållet bygger på ljuden. Man måste således ha dessa klara för att kunna göra färdigt en bana. Dessa ljud är något som vanligtvis ljudläggaren på detta företag inte ansvarar över, utan man använder sig här av både externa manusförfattare och röstskådespelare.

Ljuddesignern

Den andra intervjun gjordes med den vi kan kalla för intervjuperson 2, denna person jobbade med ljuddesign på samma företag som intervjuperson 1. Hen hade varit delaktig i två tidigare projekt på företaget som musiker och jobbade just nu med sitt första större projekt som ljuddesigner. Hen hade även tidigare varit delaktig i ett par indieprojekt och hade sedan tidigare lite erfarenhet av speldesign på indie nivå, men hade aldrig designat något själv och hade ingen tidigare erfarenhet av programmering. Som tidigare nämns med intervjuperson 1 hade detta företag främst jobbat med frilansljuddesigners. Senare har man gått över till att ha en inhouse studio dock utan någon fast anställd.

Denna ljuddesigner hade jobbat både som frilans mot företaget och med det nya arbetssättet i inhouse studion. Som tidigare också nämns har denna person jobbat på ungefär halvtid men har haft möjligheten att bestämma mer självständigt hur han ska fördela arbetstiden.

Autoetnografi

Under samtliga av mina egna projekt där jag har skapat ljud eller musik till spel har det första steget alltid varit att välja vilket spel jag ska jobba med. Detta är förmodligen en väldigt unik situation för just mig som student och återger inte hur det fungerar hos en professionell spelstudio. I den här fasen har man då deltagit vid en så kallad pitch, där de olika spelprojektgrupperna har fått visa upp sina respektive idéer. Detta har gjorts med diverse grafik, koncept arts och en lättare redogörelse för vad det är för ljud och musik som man är intresserad av till sitt spel.

Steg två har sedan varit att man sätter sig ner i ett möte med spelets designer för att få en djupare genomgång av tanken med spelet, samt att få en mer ingående beskrivning om vad för typ av ljud och musik de är intresserade av.

Enligt mig själv så börjar problemet att ta form redan här då de olika parterna diskuterar om vad som behöver göras, utan att egentligen ha en gemensam grund för att förstå varandras beskrivningar.

När man pratar om ljud så har varje människa sin egen subjektiva uppfattning om vad man menar med sina beskrivningar, ett exempel kan vara att speldesignern ber om ett explosionsljud men glömmer att nämna om den ska låta realistisk eller tecknad/cartoon.

I samtliga spelprojekt där jag har deltagit, har man alltid i mer eller mindre utsträckning jobbat efter scrum metoden. Då levererar man material i olika sprintar utefter hur hög prioritet de olika ljuden har. Det är vid dessa leveranstillfällen som problemet i kommunikationen blir mer påtagligt, då det är väldigt sällan som något av ljuden eller musiken är precis så som speldesignern förväntar sig. Detta behöver i sig inte vara unikt för utveckling av ljud till spel, men hur problemet härifrån utvecklar sig är något som jag skulle säga är relativt unikt för den här branschen.

Ett par personliga exempel uppstod för mig under mitt senaste spelprojekt som gick under namnet "Lady Bazooka". Här efterfrågade speldesignern ett antal explosionsljud men var inte riktigt nöjd vid den första leveransen. Det är här som problemet i kommunikationen blir som mest påtagligt. I det här exemplet gav spelets designer beskrivningen att de levererade explosionerna var för "höga" och således tog för mycket plats i spelets ljudbild. Detta kan av en ljuddesigner tolkas på flera olika sätt, exempelvis kan detta tolkas som att ljudet är för starkt i volym, ligger för högt i pitch eller har blivit förstärkt för mycket i de höga frekvenserna i en equalizer. Vid följdfrågor om dessa tre alternativ var det i det här fallet väldigt svårt för speldesignern att kunna precisera exakt vad som var problemet.

Lösningen på detta exempel blev slutligen att vi som jobbade med ljuddesign fick leverera ett antal nya ljud med olika korrigeringar på dessa specifika områden, tills det att speldesignern kände sig nöjd.

Ett annat exempel från samma projekt då det har varit brister i kommunikationen, var vid ljudläggningen av spelets sista karaktär.

Vid ljudläggningen av de tidigare karaktärerna i spelet hade vi i samtliga fall använt oss av röstskådespelare för att skapa en unik röst till varje karaktär.

När arbetet sedan började med den sista karaktären, ville man istället från speldesignerns sida att ljuden till denna karaktär skulle bestå av mekaniska ljud, snarare än en riktig röst då karaktären skulle vara en robot. Detta var något som jag själv avrådde ifrån då jag inte trodde att detta skulle passa in med den övriga ljudbilden.

Ljudläggningen genomfördes ändå på det sätt som speldesignern önskade, men man insåg även från speldesignerns sida i slutet av projektet att dessa ljud inte passade in. Detta resulterade i en nödlösning i slutet av projektet då hela ljudläggningen till karaktären fick strykas och spelas in på nytt med en röstskådespelare.

Kommunikationsproblem

Det ska nämnas här att dessa två intervjupersoner jobbar med varandra på samma projekt just nu, men mycket av de erfarenheter de delar med sig av har skett under tidigare projekt. De har även under de tidigare projekten jobbat tillsammans men på lika villkor.

Båda parter är här överens om att ljuddesignern har fått fria händer i arbetet med ljud och musik, men när det kommer till tillvägagångssätt och kommunikation skiljer sig åsikterna åt. Det man kan tolka utifrån speldesignern är att arbetet oftast har varit väldigt strukturerat, och att informationen har varit tydlig angående vad för ljud man är ute efter, i form av detta Google spreadsheet.

Av ljuddesignern får man en annan bild där han menar att det i början är väldigt mycket muntliga och luddiga beskrivningar. Ljuddesignern upplever också att det i många fall har varit hen som fått upprätta den lista eller Google spreadsheet som sedan används för arbetet, men att det i många fall har varit svårt att få tag på information om vad för ljud och musik som ska skapas.

Spelldesignern nämner ytterligare två personer från tidigare projekt där en av dessa ska ha haft rollen som regissör och den andra ska ha haft rollen som art director. Den person som benämns som regissör ska under projektet ha varit ljuddesignerns chef, medan den person som benämns som Art director mer skulle ha fungerat som en tolk mot ljuddesignern.

Nu är det ju jag som regiserar det här nya spelet och det har varit våran chef ... som har regiserat dem tidigare. Men i båda fallen så har vi haft en art director ... , som har lite mer av en ljudbakgrund än vad vi har, så ofta kallar vi in honom när det blir svårt att förklara vad det är som händer så får han agera tolk lite grann.

Ljuddesignern nämner också den chefsperson som spelldesignern tar upp, men menar att det snarare är denna person som har haft rollen som konstnärlig chef. Ljuddesignern nämner inte alls den person som enligt spelldesignern ska ha fungerat som en tolk utan menar att all kommunikation ska ha förts med chefspersonen.

Då har jag pratat med mest han som heter ... Det var han jag hade som liksom, ja det var väl han som var någon slags konstnärlig chef för det förra projektet.

Från spelldesignerns sida får man intrycket av att denna tolk till skillnad från resten av projektgruppen ska ha varit mer insatt i ljud och på så sätt kunnat fungera som en mellanhand. Från ljuddesignerns sida får man dock en annan bild som beskriver svårigheter i kommunikationen med chefen och att denna persons kunskapsområde inom musik skulle vara ganska begränsad. I all fokus som denna uppsats lägger på själva problemet, kan man ändå här se ett försök till en lösning från spelldesignerns sida, även om det kanske inte har uppfattats av ljuddesignern.

Generellt sett så får man uppfattningen hos spelldesignern på företaget att det inte finns några problem i kommunikationen mellan spelldesigner och ljuddesigner, medan man får uppfattningen av ljuddesignern att det finns en hel del kommunikationsproblem. Även om man får detta intryck från spelldesignern så framkommer ändå en hel del frågetecken i intervjun.

Man kan givetvis inte utesluta att ett projekt ska gå helt felfritt då svårigheter existerar i stort sätt alla projekt, men under intervjuens förlopp får man en antydning om ett underliggande problem. Detta kanske inte blir beskådat från rätt infallsvinkel av framförallt spelldesignern, eller att hen helt enkelt inte upplever det som ett problem. Ett exempel kan vara att det benämns svårt att kunna uttrycka i ord vad för förändringar man skulle vilja ha med vissa specifika ljud.

Snarare än adjektiv så konverserar vi med ljudeffekter om det ska vara lite mer ”phsuuaa”. Sen så räcker ju de inte hur långt som helst.

Detta är något som även ljuddesignern upplever.

Framförallt i kommunikationen med ... för han är precis som om att han kommer från en helt annan värld och kan väldigt väldigt lite om musik och musik-terminologi liksom. Och där var det väldigt mycket att han ofta hade en väldigt extremt specifik bild av vad han vill ha men väldigt svårt att uttrycka den på ett sätt som jag förstår.

Detta är ett bra exempel på vad som menas med barriärmodellen då man där menar att exempelvis kultur, språkvanor eller personlighet avspeglas i kommunikationen, vilket gör att språket i sig inte blir ett neutralt medium för att överföra tankar och idéer.

Detta kan också återknytas till den tidigare forskningen om kravet på kreativitet hos ljuddesignern men i det här fallet måste man vara kreativ med hur man tolkar vad den andra personen är ute efter.

Detta kan förstås framstå som ett mindre problem för speldesignern men samtidigt betyda stora utmaningar för ljuddesignern som ständigt måste försöka tolka vad det är som faktiskt efterfrågas.

Detta är något som jag själv har upplevt som ett återkommande problem i de projekt jag själv har deltagit i. En väldigt stor tid under alla projekt läggs på att försöka tolka vad den andra parten faktiskt är ute efter.

För någon utomstående kan det vara svårt att riktigt få grepp om vikten i just detta specifika problem, men jag ska försöka utveckla det så bra som jag kan. Jag tror detta problem främst kan appliceras på ljuddesigners som jobbar frilans snarare än de som har en fast anställning. Med fast anställning menar jag här någon som är anställd av spelföretaget som ljuddesigner och som befinner sig på plats fysiskt under hela projektets gång.

Det finns självklart för och nackdelar med alla olika anställningstyper, men jag anser i denna specifika situation att en ljuddesigner som jobbar frilans befinner sig i en mer utsatt situation än någon som har en fast anställning. Det behöver överhuvudtaget inte betyda att arbetsbördan på något sätt blir mindre för någon med en fast anställning, snarare mer att förhållandena ser annorlunda ut. Det ska nämnas att detta snarare är spekulationer och egna erfarenheter från min sida snarare än ren fakta.

Till att börja med befinner sig den frilansande ljuddesignern i en mer utsatt situation på ett ekonomiskt plan. Detta då det i början av ett spelprojekt är näst intill omöjligt att bedöma omfattningen av hur mycket arbete som krävs för att slutföra projektet.

Detta är inget specifikt problem för personer som jobbar inom ljud och musikbranschen. Det kan vara lika svårt att göra en bedömning av hur lång tid det tar att bygga ett hus, dock finns det ett par skillnader.

Den största är här vad man skulle kunna kalla för rätten till att reklamera. Detta är inget man som ljuddesigner är skyldig att göra, dock skulle relationen till beställaren förmodligen skadas om man nekade. Det här är ett väldigt stort ämne som det krävs mer undersökning om, och jag ska försöka att inte gå in allt för djupt på ämnet.

Min poäng är här att det är mer eller mindre acceptabelt för beställaren att komma med förändringar efter leveransen av den beställda produkten. Detta då man ständigt jobbar med subjektiva åsikter och värderingar om vad produkten faktiskt är. Beställarens definition av hur en explosion ska låta behöver inte alls överensstämma med ljuddesignerns. Anledningen till att dessa situationer uppstår kan också återknytas till kommunikationen och barriärmodellen där man menar att olika personer tolkar saker olika p.g.a. personens egna värderingar, filter och perspektiv.

I slutändan är detta något som påverkar antalet timmar ljuddesignern behöver lägga på att jobba med ett eller flera ljud för att beställaren inte är nöjd med produkten. Detta kan till viss del motverkas genom att ta med ett antal korrigeringstillfällen i beräkningen, men om detta antal ändå överstigs blir resultatet att man jobbar fler timmar mot samma betalning.

Jag fick betalt en klumpsumma liksom för hela projektet, och ungefär, gör så mycket musik som du hinner för de här pengarna. Sen får vi se till att det räcker ungefär, eller jag fick ju göra avvägningen hur mycket musik som behövdes mot hur mycket jag tycker det är värt att göra för de pengarna. Och det blev ju lite svårt också eftersom man vill ju göra ett bra jobb, för det växte ju ganska mycket det här projektet under tiden. Så att till slut så jobbade jag ganska mycket för betalningen.

En annan skillnad är att det i början av ett projekt vanligtvis är väldigt oklart om mängden ljud och musik som måste göras för att slutföra projektet. Detta resulterar i att det inte alls är ovanligt i slutet av ett spelprojekt att kunden inser att man behöver x antal fler ljud och musikfiler för att färdigställa spelet.

En egen erfarenhet jag hade i ”Lady Bazooka” av just detta är också att man från projektgruppens sida överlag inte riktigt verkar ha någon förståelse för hur lång tid arbetet

med ljud faktiskt kan ta. Det har lett till att man exempelvis med bara en dag kvar till deadline har bestämt sig för att man helt vill byta ut en röstskådespelare till någon karaktär eller att man helt stryker stora partier av ljuden i projektet.

Detta är något som även den intervjuade speldesignern känner igen sig i.

Det händer ju absolut att vi stryker en och annan ljudeffekt, men på dem projekt som jag har gjort hittills har det varit lite, det har inte känts som ett slöseri med arbete liksom, för det har varit ett 10-talet ljud liksom och samma med musik. Men med rösterna kan jag känna att det ibland, ibland tar det emot lite, ibland så har man spelat in en hel, en hel karaktär höll jag på att säga men, det är sällan som vi stryker en hel karaktär.

En annan anledning till att jag anser att frilans ljuddesignern befinner sig i en mer utsatt situation är det faktum att man till skillnad från den fastanställda ljuddesignern spenderar mycket mindre tid med resten av projektgruppen. Detta har i sig en stor betydelse när det kommer till kommunikation. Ett exempel kan vara just möjligheten att möta och prata med speldesignern i person.

Detta är något som jag själv menar förenklar arbetet avsevärt och det kan också återkopplas till kommunikationsteorin där man belyser att kommunikation sker på flera nivåer än bara genom tal. Att exempelvis ha möjligheten att när som helst kunna prata med speldesignern i person skulle minska de missförstånd som kan uppstå då man kan ta till sig samtliga kommunikationsintryck istället för att bara kommunicera via ett mail, dokument eller per telefon.

Tidsintervallerna mellan kommunikationstillfällena är också något som tas upp i barriärmodellen. Där menar man att ju längre tid som går mellan kommunikationstillfällena så kommer minnet i större eller mindre utsträckning omvandla det som har sagts till något annat än vad som faktiskt ägde rum.

Att ha ljuddesignern på plats skulle även öppna upp för fler möjligheter till reaktion och motreaktion, som att kunna ställa en motfråga om det är något man inte förstår. Utöver detta gör frånvaron från den övriga projektgruppen att ljuddesignerns inflytande vid förändringar och implementering blir mindre.

Det verkade som om de hade godtyckligt tagit de här låtarna jag hade skickat och lagt in dem i scener där de tyckte dem passade. Och det var flera scener som jag hade skrivit musik specifikt för och timeat i sync och sådär som inte hade musik överhuvudtaget.

Även speldesignern kunde känna igen sig i detta.

Vi tog oss vatten över huvudet med det projektet överhuvudtaget och vi tog på oss mycket mer arbete än vad vi hade tid med. Och då är det klart att då är ljuden och dem grejerna som lätt kommer i kläm. Särskilt på en studio där vi inte är så många som, som är intresserade av det. Och när ljudläggaren inte ens kan, inte ens sitter på plats, hade han varit här så hade han kanske argumenterat mer för att fokusera på ljud.

Detta kan återknytas till Marks²⁹ jämförelse i den tidigare forskningen om att ljuddesignern inte alltid har kontroll över de ljud och musik som implementeras i spelet.

Ytterligare en nackdel som uppstår när man spenderar färre tillfällen med den övriga projektgruppen är att man får mindre tid till att lära känna dem individer man jobbar med. Varför detta är ett problem kan också återkopplas till barriärmodellen, där man menar att det är viktigt att skapa en grund för liknande upplevelser och på så sätt underlätta för vad vi vill kommunicera.

Vid frågan om man anser att arbetet har underlättats när man har jobbat med samma person eller företag under en längre tid är båda parter överens om att så är fallet.

Ja men det skulle jag säga att det gör, för man, jag börjar mer och mer förstå, märkte jag väl under projektet vad ... I det här fallet menar med olika saker, och jag vet vad han tycker om liksom. Så jag vet hur jag ska tolka hens, hens språk liksom.

Jo men det tror jag. Inte bara i form av ordbetydelser och sånt utan mer bara sånt här kroppsspråk och grejer är lättare att kommunicera med, när man känner varandra väl liksom.

I mina egna erfarenheter har jag i samtliga fall känt att kommunikationen underlättas efterhand som man lär känna den person man jobbar med. Jag kan inte påstå att jag i något fall har lärt känna de personer jag jobbat med på en privat nivå, men i den arbetsrelation som har utvecklats så har kommunikationen alltid gått bättre ju längre tid som projektet har fortskridit.

Något som jag själv har upplevt i frågan om att kunna tolka vad den andra parten är ute efter är att man i början av projektet mer måste lägga fokus på att försöka tolka vad personen kan mena snarare än vad hen faktiskt säger, detta kan också återknytas till barriärmodellen.

²⁹ Marks, A. (2009) s.xx

Med detta sagt så ligger inte problemet enbart hos den ena parten, ljuddesignern måste också ständigt jobba med kommunikationen för att undvika problematiken.

En annan infallsvinkel på problemet kan också vara att det är ljuddesignern som uttrycker sig så att inte speldesignern förstår. Detta skulle kunna bero på den jargong eller ljud och musikterminologi som ljuddesignern använder sig utav.

Ett exempel är här när jag i intervjun pratar med speldesignern om hur ett ljud mixas i en equalizer.

Just när det gäller det här med highpass och lowpass filter och sånt så kan jag inte riktigt föreställa mig vad det kommer att ha för effekt som du säger.

På precis samma sätt som jag själv inte är så bevandrad i språket hos programmerare, grafiker och speldesigners kan jag själv se hur det utifrån kan vara svårt att förstå någon som pratar i ljud och musiktermer. Jag har själv varit med om ett antal tillfällen då jag har pratat om ljud och musik med människor som inte har samma intressenivå inom området som jag själv och där jag halvvägs in i en mening insett att de inte förstår vad jag säger. Detta är också en del av problemet då jag av egen erfarenhet väldigt ofta använder mig av relativt konstiga adjektiv för att beskriva olika ljud.

Man måste även som ljuddesigner jobba med att ställa många frågor för att minimera möjligheten till missförstånd, något som jag själv har upplevt att det kan underlätta arbetet avsevärt.

I den tidigare forskningen tar jag främst upp de tekniska svårigheter en ljuddesigner kan komma att stå inför vid arbetet med ljud och musik till ett spel. Under de bästa arbetsförhållandena skulle detta vara de enda problem man stöter på, då man i dagsläget relativt enkelt hitta information och lösningar på tekniska och kreativa problem.

Det jag istället vill bidra med till detta forskningsområde är snarare att belysa ett problem som står utanför de tekniska aspekterna av ljuddesign i ett spelprojekt, just kommunikationen.

I den tidigare forskningen menar Marks³⁰ att man som ljuddesignern oftast har stora kreativa friheter. Detta är enligt mig mer undantag än norm, framförallt i mindre spelprojekt.

Det man ofta glömmer att räkna med är att man i ett spelprojekt oftast jobbar med att förverkliga någon annan persons tankar och idéer. Detta gör i sin tur att ytterligare en faktor

³⁰ Marks, A. (2009) s.xx

läggs till vid arbetet med ljud i ett spelprojekt som man kanske inte alltid lägger så stor vikt vid.

Det är inte alltid som kommunikationen behöver vara ett problem men det är fortfarande en väldigt viktig faktor i arbetet. Med en väl fungerande kommunikation mellan ljuddesigner och speldesigner kan man istället lägga fokus på att producera bra ljud och musik. Jag hoppas att den här uppsatsen ska kunna tillföra lite mer förståelse även för detta.

Diskussion

Jag anser att min undersökning är alldeles för liten för att dra en fullständig slutsats, och jag anser att det definitivt behövs mer forskning på området. Dock anser jag att den här uppsatsen kan bidra till forskningsområdet då den ger en bra översikt om hur arbetet som frilans ljuddesigner mot framförallt mindre och mellanstora spelföretag kan se ut. Uppsatsen belyser även en hel del punkter inom kommunikationen mellan spel och ljuddesigner som kan vara intressant för den som vill fördjupa sig i eller satsa på en karriär inom spelbranschen, oavsett om man vill jobba med speldesign eller ljuddesign.

Under arbetets gång med denna uppsats hade jag egentligen ingen större förväntan om att få fram ett så pass positivt resultat som jag i slutändan fick. Men jag kan inte riktigt heller konstatera att problematiken jag själv har upplevt är ett generellt problem på en professionell nivå. För att kunna dra den slutsatsen att det är ett generellt problem krävs det enligt mig mer forskning på en större nivå. Dock så anser jag att min fråga till viss del blir bekräftad i detta specifika fall.

Jag uppskattar att trovärdigheten i min forskning är relativt stark utefter de förutsättningar som jag har jobbat efter. Självklart ger denna undersökning inte på något sätt en allmän bild om hur detta problem upplevs i spelbranschen, men jag anser ändå att jag har fått fram ett djupare och mer beskrivande resultat än om jag hade använt mig utav kvantitativ metod. Utifrån resultatet av mina intervjuer och enligt mina egna erfarenheter så är självklart grunden till problemet att speldesignern och ljuddesignern inte förstår varandra. Detta brukar oftast

grundas i att respektive designern har begränsad kunskap om den andres område. Utöver detta är det också vanligt att det bara är en utav parterna som anser att ett problem faktiskt existerar. En annan del som inte nödvändigtvis har med problemet att göra men som försvårar en lösning är att det i arbetet existerar någon form av maktfördelning i projektgruppen. Detta i sin tur kan leda till att den som upplever problemet ogärna vill eller känner att den inte kan presentera problemet för sin chef.

Det finns ingen direkt lösning till problemet på den här nivån men det finns ett antal punkter man kan ha i åtanke för att förminska det så mycket som möjligt, detta grundas nästan helt och hållet i barriärmodellen som jag tar upp i teoridelen i denna uppsats.

För att kunna påverka problematiken är det första som krävs att båda parter är medvetna om och erkänner att ett problem faktiskt existerar. Den andra delen är att båda parter måste vilja förändra situationen, så som det nämns i teorin så måste man i sin kommunikation försöka förstå vad den andra personen menar snarare än att göra en egen tolkning av det den faktiskt säger. Den sista delen är att båda parter måste jobba mot att skaffa sig en gemensam grund för att lättare kunna förstå varandra. Detta är ett väldigt diffust begrepp men betyder mer eller mindre att man måste jobba med att försöka hitta ljud och musikstycken som båda parter skulle beskriva på samma sätt och sedan använda dessa som grund i sina beskrivningar. Ett exempel på hur detta skulle gå till är att t.ex. referera till liknande ljud som man är ute efter under arbetet.

Jag tror att den absolut största anledningen till att detta problem existerar är det faktum att man som frilans ljuddesigner i nästan samtliga fall inte på samma sätt är en del utav projektgruppen som de andra deltagarna då man i många fall bara deltar under vissa perioder i projektet och att man i många fall utför sitt arbete från en annan plats. Detta blir i sin tur en barriär som försvårar kommunikationen i allmänhet.

Om jag hade gjort om min studie hade jag förmodligen valt att inte använda mig utav den autoetnografiska metoden utan istället enbart fokuserat på att göra kvalitativa intervjuer. Denna metod gav mig förvisso väldigt mycket insikt i branschen vilket resulterade i att jag på ett helt annat sätt kunde förstå de personer jag intervjuade samt ställa relevanta frågor i mina intervjuer. Dock tog denna metod upp en väldigt stor del utav min tid då jag samtidigt behövde lägga väldigt mycket fokus på att utföra ett arbete som ljuddesigner samtidigt som jag samlade in data. Denna tid hade jag istället kunnat lägga på att finslipa samt göra fler

intervjuer. Ytterligare en brist är min egen nervositet och osäkerhet i framförallt den första intervjun där jag känner att jag kunde ha varit mycket mer tydlig i mina frågeställningar.

Det jag har lärt mig av mitt uppsatsprojekt är att de problem som jag har undersökt inte nödvändigtvis behöver grunda sig i kommunikationen mellan två personer, utan kanske även kan kopplas samman till olika företags organisationsformer. Att enbart se på det hela ur ett individuellt perspektiv behöver nödvändigtvis inte ge en lösning på problemet då det hela kanske snarare grundas på en högre nivå.

Om jag skulle få ge förslag på någon fortsatt forskning så hade jag själv varit väldigt intresserad av att få djupare kunskap i det fenomen som jag själv benämner i min analys som ”rätten till att reklamera”. Detta är ett fenomen som jag tror många inom ljud och musikindustrin tar för givet men det finns samtidigt ingen tydlig anledning till varför det existerar.

Källförteckning

Tryckta källor

Boylorn, R. M. Orbe, M. P. Ellis, C. (2013) *Writing Lives, 13 : Critical Autoethnography*. Left Coast Press.

Carlsson, B. (1991), *Kvalitativa forskningsmetoder – För Medicin och Beteendevetenskap*. Falköping: Almqvist & Wiksell Förlag AB.

Collins, K. (2008a). *Game Sound – An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press

Collins, K. (2008b). *From Pac-Man to Pop Music – Interactive Audio in Games and New Media*. Aldershot: Ashgate Publishing Limited.

Donnelly, K.J. Gibbons, W. Lerner, N. (2014). *Music in Video Games – Studying Play*. New York: Routledge

Häger, B. (2007). *Intervjuteknik* (andra upplagan). Stockholm: Liber AB.

Kvale, S. (1996). *InterViews – An Introduction to Qualitative Research Interviewing*. Thousand Oaks: SAGE Publications.

Marks, A. (2009). *The Complete Guide to Game Audio – For Composers, Musicians, Sound Designers, and Game Developers* (2nd edition). Oxford: Elsevier inc.

Nilsson, B. Waldemarson A-K. (2007). *Kommunikation – Samspel mellan människor* (Tredje upplagan) Pozkal, Poland: Studentlitteratur.

Reed-Danahay, D. E. (1997). *Auto/Ethnography – Rewriting the Self and the Social*. Oxford: Berg.

Elektroniska källor

Creativeskillset. (i.d.) Game Designer. Hämtat 1 November 2015 från http://creativeskillset.org/job_roles_and_stories/job_roles/331_game_designer

Dataspelsbranschen. (i.d.). Om Oss. Hämtad 20 oktober 2015 från <http://www.dataspelsbranschen.se/om-oss.aspx>

Elias Software. (2015, Augusti 20). *ELIAS Introduction* [videofil]. Hämtad från <https://www.youtube.com/watch?v=GjashakzOhU>

Ellis, C. Adams, T. E. & Bochner, A. P. (2011) Autoethnography: An Overview. Hämtad 20 Januari 2016 från <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/1589/3095>

Montathar, F. (2015). Kommunikationsteorier. I *Socialamedier*. Hämtad 11 November 2015 från <http://www.socialamedier.net/kommunikationsteorier/>

Schwaber, K. Sutherland, J. (2014) The Scrum Guide. I *Scrumguides*. Hämtad 18 Januari 2016 från <http://www.scrumguides.org/scrum-guide.html>

Intervjuer

Spel designer/Projektledare, (2015) Intervjuad av Viktor Höckerbo, Skype, 2015-12-07

Ljud designer/Kompositör/Musiker, (2015) Intervjuad av Viktor Höckerbo, Skype, 2015-12-08