

EXAMENSARBETE
Höstterminen 2011
Läroarutbildningen i musik
Johan Hallberg

Spelmusikens betydelse?

En kvalitativ intervjuundersökning om musiken i World of Warcrafts påverkan på ungdomars musiksmak



Handledare: Jens Ideland

Abstract

The meaning of game music? - A qualitative interview study of World of Warcrafts soundtrack and its effect on adolescent's musical taste

The purpose of this study is to investigate which effect symphonic music in games has on the musical taste of adolescents. During the preparatory research I noticed that the online-game *World of Warcraft* was common amongst many young players and since this game has a symphonic soundtrack I have decided to base my research on *World of Warcraft*. Six qualitative research interviews are made with adolescents that are active gamers, are 16 years old and who have not been playing any form of musical instrument for more than three years. All the interviewed individuals are active in the game *World of Warcraft* which has a soundtrack consisting of symphonic music.

The result of the study shows that the musical taste of adolescents is in fact not affected by the music in games by any greater means. There are two reasons as to why. They either use their games as a source of social contact with other gamers and talk to them with the use of Skype or they choose to listen to the music they prefer during their weekdays with the help of programs such as *Spotify*. A couple of the adolescents do listen to game music even when they are not gaming. This however does not occur very often and when it happens it's done to relive old memories of their gaming, meaning with the purpose of nostalgia.

Keywords: *Gaming habits, game music, music taste, symphonic, World of Warcraft*

Sammanfattning

Min undersökning går ut på att undersöka vilken påverkan symfonisk spelmusik kan ha på ungdomars musiksmak. Under en sonderande undersökning upptäckte jag att onlinespelet *World of Warcraft* var vanligt förekommande bland unga spelare och eftersom detta spel har symfonisk musik baserar jag min undersökning på *World of Warcraft*. Sex kvalitativa forskningsintervjuer utförs med ungdomar som är aktiva spelare, går sitt första år på gymnasiet och som inte har sysslat med aktivt musicerande mer än tre års tid. Alla intervjupersoner spelar aktivt *World of Warcraft* vars soundtrack består av symfonisk musik.

Studiens resultat visar att ungdomarnas musiksmak inte i någon större utsträckning har påverkats av spelmusiken. Anledningarna till detta är två. Dels använder ungdomarna sitt spelande som en social kontakt med andra spelare och använder sig då av it-telefoni (t.ex. *Skype*) och dels väljer de att med musikprogram på datorn (t.ex. *Spotify*) lyssna på musik under sin vardag. Ett par av ungdomarna lyssnar på viss spelmusik även när de inte spelar. Detta förekommer dock inte ofta och när det väl görs är det för att återuppväcka gamla spelminnen, det vill säga av nostalgiska skäl.

Sökord: *Spelvanor, spelmusik, musiksmak, symfonisk, World of Warcraft*

Innehållsförteckning

Abstract

Sammanfattning

1. Inledning	1
2. Syfte & Frågeställning	2
2.1 Syfte.....	2
2.2 Frågeställning.....	2
3. Bakgrund & Tidigare forskning	3
3.1 Spelmusikens bakgrund och utveckling.....	3
3.2 World of Warcraft.....	4
3.3 Tidigare forskning.....	4
3.3.1 Spel som läromedel och dess multimodala kommunikation.....	4
3.3.2 Spelmusikens betydelse för spelaren.....	5
3.3.3 Det passiva lyssnandet och musik i vardagen.....	6
4 Metod	7
4.1 Kvalitativ och kvantitativ forskningsmetod.....	7
4.2 Informanter.....	7
4.3 Resultat av urvalsenkät.....	8
4.4 Intervju.....	9
4.5 Analys av Intervjuerna.....	10
4.6 Kompletterande intervju med tv- och dataspelsexpert.....	10
4.7 Etiska överväganden.....	10
4.8 Validitet.....	11
5 Resultat	12
5.1 Spelvanor.....	12
5.1.1 När man spelar World of Warcraft.....	12
Antalet timmar framför spelet.....	12
5.1.2 Spela med andra.....	13
5.1.2a Skype, chat eller ansikte mot ansikte.....	13
5.1.2b Spela via Skype.....	13
5.1.2c Spela via chat.....	13
5.1.3d Spela ansikte mot ansikte.....	14
5.2 Musikvanor.....	14
5.2.1 Musikvanor när de spelar WoW.....	14
5.2.2 Spelar med avstängd musik.....	14
5.2.2a Stänger av ljudet när pratar via Skype.....	14
5.2.2b Stänger av ljudet när spelet kräver stor koncentration.....	14
5.2.2c Trött på musiken.....	15
5.2.3 Byter ut spelmusiken mot annan musik.....	15
5.2.3a Musiksmak.....	15
5.2.4 Ett kortvarigt musicerande.....	16
5.3 Informanternas åsikter om WoW.....	16
5.3.1 Informanternas intryck av WoW.....	16
5.3.1a Första intrycket.....	16
5.3.1b Spelets funktion för spelaren.....	17
5.3.2 Spelmusikens betydelse.....	17
5.3.2a Spelmusiken som en del av spelets stämning.....	17
5.3.2b Spelmusiken är ett hjälpmedel.....	18
5.3.2c Spelmusiken är irrelevant.....	18
5.4 Spelmusiken utanför spelandet.....	18
5.4a Annan spelmusik.....	18
5.4.1 Joystick.....	18
5.5 Intervju med Orvar Säfström.....	18
5.5.1 Bakgrund.....	18

5.5.2 Intervjun.....	19
6. Resultatdiskussion & Slutsatser.....	21
6.1 Hur ser ungdomars spelvanor ut idag?.....	21
6.1.1 När man spelar WoW.....	21
6.1.2 Det sociala samspelet.....	21
6.1.3 Den egenvalda musiken.....	22
6.1.3a Anpassar musiken.....	22
6.2 Vilken betydelse har spelmusiken?.....	23
6.2.1 Första intrycket.....	23
6.2.2 Stormwind.....	24
6.2.3 Spelets funktion för spelaren?.....	24
6.2.4 Spelmusikens funktion för spelaren?.....	24
6.2.4a Det passiva lyssnandets betydelse.....	25
6.3 Spelmusiken påverkar?.....	25
6.4 Musikintressets betydelse.....	26
6.5 Gammal och ny spelmusik.....	26
6.7 Slutsats.....	26
6.7.1 Studiens giltighet och begränsningar.....	27
7. Referenser.....	28

1. Inledning

Året var 2006 och jag befann mig på Stortorget i Malmö. Det var Malmöfestival och på den stora scenen skulle snart Malmö Symfoniorkester framföra en konsert, bestående av enbart tv-spelsmusik. Evenemanget gick under namnet *Joystick*. Jag, som började spela tv-spel under det tidiga nittioåret och var musikaliskt aktiv tidigare än så, hade stora förväntningar när jag stod på torget och väntade. När konferencieren Orvar Säfström väl anträt scenen, presenterat konserten och skakat hand med dirigenten började orkestern spela och alla mina förväntningar blev inte bara uppfyllda, de blev snarare överträffade. Senare fick jag veta att närmare 17.000 personer besökte denna konsert. Året därpå hölls ännu en *Joystick*-konsert, denna gång på Malmö Konserthus. Två föreställningar framfördes och båda blev slutsålda. Sen dess har *Joystick*-konserterna hållits runt om i Sverige och fler städer blir ständigt engagerade och sätter upp sina egna föreställningar. Jag som spelentusiast och musiker finner detta fenomen väldigt spännande och vill därmed utforska vilken effekt spelmusik egentligen har på oss.

Denna typ av musik kan vara allt från klassisk orkestermusik till elektronisk techno eller ambienta ljud. *Spelmusik* är inte en egen musikstil, som jag använder ordet syftar det på alla former av musik som komponeras till tv- och dataspel.

Under mina år har jag varit intresserad av många olika musikstilar. Vid fyra års ålder började jag med musik och sen dess har intresset bara ökat. Jag har provat på många olika stilar så som klassiskt, jazz, ska, punk, rock och metall för att nämna några. På senare år har jag även fått ett starkt intresse för komposition och har fått möjligheten att komponera stycken för orkestrar i diverse sättningar. När jag komponerar har jag märkt att jag alltid fokuserar på två moment inom musik, melodi och basgång. Med åren har jag upptäckt att av alla den musik som finns att välja mellan, så har spelmusiken influerat mig mest, speciellt de tidigare spelen, eftersom man ofta eftersträvade just en mycket tydlig bas och melodi som närmast kan tolkas som en "jingle", något som fastnar direkt i ens minne när man har hört den. Eftersom spelmusiken har visat sig ha en stor påverkan på mig ställer jag i samband med detta arbete följande fråga. Hur påverkas andra av spelmusiken?

2. Syfte & Frågeställning

Eftersom jag som framtida musiklejare ständigt kommer möta ungdomar som har växt upp i ett samhälle där tv- och datorspel är en naturlig del av vardagen och där spelbranschen tar allt större utrymme i massmedierna, vill jag få en insikt i vilken påverkan spelmusiken egentligen har på ungdomar. När jag väl börjar undervisa på grundskolan kommer jag möta många ungdomar som har ett starkt spelintresse, troligen fler än vad jag kommer möta ungdomar som har ett starkt intresse för musik. Som jag nämnde ovan har jag upptäckt att spelmusiken har influerat mig mycket i mitt musicerande och komponerande men jag undrar om andra, som är aktiva spelare men inte nödvändigtvis är kompositörer eller ens musikintresserade, blir påverkade och influerade på liknande vis av sitt tv- och datorspel. Mitt fokus kommer att ligga på symfonisk spelmusik, det vill säga musik i tv- och datorspel med en symfonisk "klassisk" sättnings. Detta beror på att allt fler av de stora spelen som idag finns på marknaden innehåller spelmusik som har inspirerats av filmmusik och klassisk västerländsk musik. I en förundersökning upptäckte jag dessutom att spelet *World of Warcraft*, som har ett symfoniskt soundtrack (det vill säga där spelmusiken framförs av en symfonisk orkester), spelas av många ungdomar. Därför valde jag att utföra min studie utifrån detta spel. I denna studie inriktar jag mig på de ungdomar som, förutom sina obligatoriska musiklektioner i grundskolan, inte har någon erfarenhet av aktivt musicerande, så som lektioner på kulturskola och dylikt. Anledningen till detta beror på min personliga uppfattning om att musikstuderande ungdomar som går på kulturskola med stor sannolikhet mer eller mindre har tagit del av klassisk och symfonisk musik under sina lektioner. Då ungdomar som saknar ett musikaliskt intresse inte har blivit introducerade till sådan musik på liknande vis är chansen stor att de endast får erfara symfonisk musik i och med sitt aktiva tv- och datorspel.

2.1 Syfte

Syftet med denna studie är att undersöka vilken inverkan *World of Warcrafts* symfoniska spelmusik har på spelintresserade ungdomars musiksmak, samt hur stor betydelse spelmusiken har för deras spelvanor. Min undersökning kommer att inrikta sig på ungdomar som spenderar många timmar på att spela *World of Warcraft*.

Notera att min undersökning har som mål att ge en tydligare bild av hur spelmusik kan influera ungdomar när dessa ägnar sig åt sitt spel. Att komma fram till ett generellt svar för alla ungdomar inom detta område är inte ambitionen med denna studie. Däremot vill jag ge en inblick i hur spelmusiken kan tänkas ha påverkat några enskilda ungdomars vanor och musikintresse.

2.2 Frågeställning

För att klargöra mitt syfte har jag även ett antal forskningsfrågor som på mer detaljerad nivå går in på de aspekter av ungdomars musikintresse och spelsmak som kan tänkas vara intressanta för min undersökning. Dessa forskningsfrågor kommer att ligga som grund för de frågor jag använder under mina intervjuer med ungdomar.

Hur ser ungdomarnas spelvanor ut?

Vilken betydelse har spelmusiken för ungdomarnas spelupplevelse och hur påverkar den deras spelande?

Uppmärksammar ungdomarna spelmusiken även i sammanhang där de inte spelar datorspel?

3. Bakgrund & Tidigare forskning

I detta kapitel redogör jag kort för spelmusikens historia med hjälp av mina egna förkunskaper om ämnet; *Wikipedia*; Kents bok *The Ultimate History of Video games* (2001) samt Collins kortfattade beskrivning av spelljud-teknikens utveckling i sin bok *From Pac Man to Pop Music* (2007). Jag redogör i stora drag för teknikens utveckling och därmed spelmusikens utökade möjligheter. Därefter fortsätter kapitlet med en beskrivning av spelet *World of Warcraft* utifrån mina egna spelarenheter; Blizzard Entertainments hemsida; Linderoth & Bennerstedts *Att leva i World of Warcraft* (2007) samt den internet-baserade informationssidan <http://wow.joystiq.com> som är inriktad på information och nyheter som berör spelet *World of Warcraft*. Slutligen följer i detta kapitel en genomgång av den tidigare forskning som har legat till grund för och inspirerat mig under undersökningen.

3.1 Spelmusikens bakgrund och utveckling

Tv-spel har funnits tillgängligt för hemmabruk sedan det sena 1970-talet. Dessa tidiga spelmaskiner (även kallade konsoler) hade inte en så pass avancerad ljudteknologi att de kunde klara av uppspelningen av mer än ett par enstaka syntljudd. De första spelljuden användes först och främst som ljudeffekter (som t.ex. *Pong* där det enda spelljudet var ett "blip" varje gång bollen träffade ett racket eller en vägg). Det första spel som introducerade iden om bakgrundsmusik var *Space Invaders* från 1978 (Collins, 2007). Förutom spelets ljudeffekter ackompanjerades detta arkadspel av en nedåtgående basgång på fyra toner som ständigt repeterades. Tempot på basgången ökade allt eftersom spelaren avancerade i sin spelomgång. Man skall tänka på att mer komplexa ljudbilder än enstaka melodier kräver stort utrymme i spelets minne. Det minne som en mer utvecklad spelmusik skulle kräva använde skaparna hellre till olika spelfunktioner och spelgrafik, så därför hade spelmusiken ofta en låg prioritet. Först i och med speldatorn *Commodore 64* och dess mer avancerade ljudchip (SID-chipet), som kunde spela uppåt tre olika ljudspår samtidigt, kom spelmusiken att få större betydelse. Detta innebar framförallt att kompositörer till spelmusik kunde utveckla sin musik som därmed började uppmärksammas mer. Ljudkort började utvecklas för hemmabruk och när MIDI hade slagit igenom under mitten av 80-talet blev det allt vanligare att ljudkort, hemdatorer, syntar och andra ljuduppspelande enheter var kompatibla med just MIDI. MIDI är baserat på att det redan finns en ljudbank programmerad i ljuduppspelningsenheten och att MIDI:n endast innehåller information (eller kommandon) om toner och längden på dessa som enheten ska spela upp. Eftersom dessa kommandon inte krävde lika mycket minne som en egentlig ljudfil öppnade det upp möjligheter för att skapa en mer avancerad ljudbild än tidigare. Enligt Collins blev MIDI-tekniken dock till stora delar ersatt i och med lanseringen av CD-ROM (2007, s4). CD-tekniken hade lanserats redan -79 (wikipedia 3/11/2011) och CD-ROM användes inom databranschen som en metod för att förvara stora mängder data långt innan spelbranschen kom på tanken att använda samma teknik under början av 90-talet (Kent, 2001). CD-ROM-tekniken erbjöd ett mycket större minne än tidigare kassetter och disketter som i sin tur innebar att spelmusiken nu fick så pass stort utrymme att den kunde ha sin egen uppsättning av ljud istället för den ljudbild MIDI-standardiseringen hade tillåtit. Konsolvärlden fick se sitt första stora genombrott med CD-ROM först 1994 i och med lanseringen av Playstation. I och med denna teknik hade spelmusiken fått så pass mycket utrymme att musiken nu kunde efterlikna musik med symfonisk sättning. Ett annat stort genombrott för spelmusiken var att man under senare 1990-talet även började ge ut separata CD-skivor med musiken från olika spel.

Vidare under sent 90-tal och in på 2000-talet framfördes spelmusik även av riktiga orkestrar. Spelmusiken har sedan dess närmast sig filmmusiken i allt större bemärkelse (Säfsröm 2011), så till den grad att det idag inte är ovanligt att stora namn inom filmbranschen, t.ex. Hans Zimmer, även har anlåtats för att komponera musik till spel. Hans Zimmer är även känd för att ha skapat företaget *Remote Control Productions*. ett företag som har specialiserat sig inom främst filmmusik men även har arbetat med spel.

Idag förekommer spelmusik inte bara i spelen och på CD-skivor utan även på konserter. Det finns

idag många spelkonsertsevenemang, både på amatör- och professionell nivå. De två största är de amerikanska uppsättningarna *Video Games Live* och *Play!*. I Sverige finns symfoniorkesterproduktionen *Joystick* som ni kunde läsa om i min inledning.

3.2 World of Warcraft

World of Warcraft, förkortat WoW, är ett av de mest framgångsrika MMORPG (Mass Multiplater Online Role Playing Game) som finns på spelmarknaden, idag med närmare 11 miljoner spelare runt om i världen. *World of Warcraft*, som baseras på en föregående spelserie som heter *Warcraft*, lanserades 2004 av spelföretaget *Blizzard Entertainment* (www.blizzard.com) och har sedan dess utökats med tre stycken expansioner (som tillför nya spelområden och nya spelfunktioner till spelet): "*I World of Warcraft finns det på grund av den bakgrundshistoria som omgärdar spelet, två olika sidor att spela på. The Horde och The Alliance, vilka båda har fem raser att välja på-*" (Linderoth och Bennerstedt, 2007 s. 19). I grund och botten går WoW ut på att utveckla ("levla") sin spelkaraktär till spelets högsta nivå och därefter förbättra sin spelkaraktär ytterligare med hjälp av magisk utrustning (items). Spelets bästa utrustning finns i *dungeouns*, spelzoner där motståndarna är svårare och utmaningen är större än i de "vanliga" spelzonerna. WoW är ett spel som baseras på interaktionen med andra spelare. Man kan spela ensam, men för att uppleva hela spelet måste man bilda lag med andra spelare. I spelet kan man bilda klaner (i spelet kallat *guilds*) som bjuder in folk till sina grupper för att tillsammans klara av utmaningar i spel, möta andra klaner i strider eller bara samtala och umgås i den virtuella världen. I *World of Warcraft* spelar man antingen mot datorstyrda karaktärer och fiender i spelläget PvE (Player versus Environment) eller mot andra spelare som är online i spelläget PvP (Player versus Player).

Spel är ofta uppbyggda ett antal mer eller mindre linjära banor där varje bana har en egen estetik och bakgrundsmusik. När en bana är avklarad laddas nästa bana upp med sin estetik och sin bakgrundsmusik. I WoW placeras man istället i en stor spelvärld som är uppbyggd av olika spelområden. Som spelare färdas man mellan dessa spelområden närmast utan avbrott (med vissa undantag) av laddningsskärmar. Varje spelområde och olika moment i *World of Warcraft* har som i andra spel ett eget musikstycke som bakgrundsmusik där musiken definierar det område eller den händelse man utsätts för (t.ex. i strid spelas ett speciellt stycke). Övergångarna mellan musikstyckena avbryts dock inte av laddningsskärmarna, som i äldre spel. Istället tonar spelmusiken från det förgående området bort och ersätts av musiken i det nya spelområdet när man som spelare antrar nya områden. I och med att WoW är ett tidskrävande spel där man som spelare ofta spenderar lång tid inom samma spelområde är spelmusiken stycken ofta ganska långa och lågmälda. Om stycket tar slut innan man som spelare antrar en nytt område tar det några minuter innan musiken börjar spela igen. Merparten av WoWs musik är baserade på symfonisk musik och har skrivits av bland annat Jason Hayes, David Arkenstone och Russell Brower (<http://wow.joystiq.com>)

3.3 Tidigare forskning

Spelmusiken som forskningsområde är fortfarande ett relativt färsk ämne. I samband med min undersökning kunde jag inte finna någon forskning som inriktade sig direkt på mitt valda ämnesområde om hur spelmusiken påverkar musiksmak. Däremot finns det ett par intressanta texter som jag har haft nytta av under min undersökning.

3.3.1 Spel som läromedel och dess multimodala kommunikation

En av de ledande forskarna inom området spel som hjälpmedel för lärande har kommit att bli Gee som i sin bok *What video games have to teach us about learning and literacy* (2007) undersökte de olika aspekterna av inläring som "bra" spel kan bidra med till sina spelare. Han skriver i sitt förord att "if the principles of learning in good video games are good, then better theories of learning are embedded in the video games children in elementary and high school play than in the schools they attend" (2007, s 5). Jag tar upp detta citat eftersom jag anser att det samma gäller bra musik i ett spel. Om musiken presenteras på "rätt sätt" i ett spel så kan spelets musik påverka ungdomar mer än

den musik de får uppleva på andra håll, t.ex i skolan.

Även om musik inte tas upp direkt i Gee's forskning nämner han den *multimodala kommunikationen* (se även Wingstedt 2008 och Ideland 2011), där flera olika spel aspekter (bild, text, interaktion, ljud etc.) samarbetar för att skapa ett helhetsintryck.

Ideland (2011) pratar om den multimodala kommunikationen när han studerade unga musikers kommunikativa möjligheter och individuella uttryck utifrån gitarrsimulatorens *Guitar Hero*. I sin forskning belyser han det faktum att ungdomar minns den musik de lär sig att spela i *Guitar Hero* och att spelet ibland kan fungera som en hjälp för spelaren då denne görs uppmärksam på viktiga aspekter av stämman. Detta kan i sin tur vara till hjälp när ungdomen spelar låten på ett riktigt instrument utanför tv-spelets sammanhang.

Guitar Hero har en musikalisk inriktning till skillnad från *World of Warcraft*. Det är även baserat på musik från olika kända artister så som The Beatles och Metallica istället för symfonisk musik. Även om skillnaden mellan *Guitar Hero* och *WoW* är stor rör det i sig i båda fallen om ungdomars interaktion med ett spel, och Idelands undersökning visar på att ungdomarna till viss del tog till sig musiken när de interagerade med spelet. Därför anser jag att denna undersökning är relevant för mitt arbete.

3.3.2 Spelmusikens betydelse för spelaren

I samband med min undersökning kan man även ställa sig frågan hur spelaktiva individer egentligen uppfattar musiken under sitt spelande. Eftersom spelet uppmanar spelare att fokusera på de uppdrag, händelser och berättelser som spelet förmedlar kan man fråga sig om dessa individer egentligen uppmärksammar vad de hör. Jämförelsen mellan spelmusik och filmmusik har blivit en allt vanligare diskussion då man i en film liksom när man spelar dataspel inte fokuserar på musiken och har tagits upp av bland andra Geelen (2008), Säfström (2011) och Wingstedt (2008). Wingstedt (som även han nämner den multimodala kommunikationen inom media) ser en likhet mellan spelmusik och filmmusik i sina narratativa funktioner men skiljer dem åt i och med publikens involvering. Till skillnad från filmens linjära struktur gör spelets interaktiva natur spelaren till en användare snarare än en åskådare eller lyssnare (Wingstedt 2008). Eftersom spelmusiken är en del av det interaktiva mediet är den ofta föränderlig och anpassningsbar. Den förändras beroende på de val spelaren gör och är en stämningsförhöjande faktor under diverse spelmoment. Wingstedt kommenterar uttrycket att *"a sign of good media music is that it is invisible or unheard"* med att musiken inom dessa medier snarare har förmågan att bli "transparent" i samband med publikens inlevelse (Wingstedt 2008, s 63).

Jørgensen (2008) kom fram till liknande resultat i en undersökning när han lät tretton olika personer spela spel där han stängde av ljudet efter ca 20 minuters spelande. Därefter fick individerna spela ytterligare 15 minuter fast helt utan spelljud. Resultatet av denna undersökning blev att spelarnas prestation blev sämre och att deras spelupplevelse påverkades negativt eftersom det visade sig att ljudet hade en stor betydelse för hur spelaren uppfattade och anpassade sig till spelens olika spelmoment och spelets stämning.

Liknande tankar återkommer hos individer som arbetar inom ljudproduktion i spelbranschen. I en intervju med fyra framträdande spelkompositörer inom den japanska spelmarkanden (Shaufelverger 2010) berättar Yoko Shimomura (*StreetFighter 2*, *Kingdom Hearts*) att hon anser att spelmusiken skall vara en så naturlig del av spelupplevelsen att man inte tänker på den men att musiken även när den inte spelas i samband med sitt spel ska vara minnesvärd. Yasunori Mitsuda (*Chrono Trigger*) säger under samma intervju att spelmusiken måste kunna upprepas och spelas under betydligt längre tid än annan musik, något som även Hiroki Kikuta (*Secret of Mana*) kommenterar när han jämför spelmusiken med andra sorters musiklyssnande.

Oavsett hur bra din nya cd-skiva är kommer du förr eller senare att börja hoppa över spår, eller så trycker du shuffle på din Ipod. Men från det ögonblick du köper ett spel kommer du att höra samma musikstycken om och om igen[...]. (Shaufelverger 2010, s 55)

Alla dessa spelkompositörer är eniga om att spelmusiken skall verka som ett hjälpmedel för att förhöja spelupplevelsen. Spelmusiken står därmed ofta inte i fokus utan fungerar som

bakgrundsljud, något man uppfattar men inte alltid uppmärksammar. Dessa spelkompositörer har en lång erfarenhet av musikskrivande och deras äldre arbeten har ofta klassas som deras främsta verk.

Under senare år har även filmkompositörer som t.ex. ovan nämnda Hans Zimmer arbetat med spelmusik. I dag hör man mycket spelmusik som allt mer börjar efterlikna filmmusikens stilmedel. Då filmmusik ofta består av längre stycken får den enskilda, utmärkande melodin (som tidigare i mitt arbete klassades som en jingel) inte lika stor uppmärksamhet som melodin i t.ex. ett kortare spelmusikstycke. Mitsuda kommenterar skillnaden mellan *gammal* och *ny* spelmusik med att det finns

[...]spel som försöker låta som Hollywood-filmer men den sortens musik saknar ofta en stark melodi. Jag tror att japansk spelmusik är så pass uppskattad som den är för att det alltid finns en tydlig melodislinga i botten av varje musikstycke, som en bas för allt vi gör (Shaufelverger 2010, s 57)

3.3.3 Det passiva lyssnandet och musik i vardagen

Betydelsen av så kallat *passivt lyssnande* har tagits upp i tidigare forskning. Både Green (2002) och Ericsson (2002) belyser inom varsitt område det passiva lyssnandet som en faktor inom musikalisk inläring, Green i samband med sin forskning om musikers inläringstekniker och Ericsson i samband med ungdomars musikinläring. I gruppsamtal lät Ericsson ungdomar diskutera hur de uppmärksammade musik i sin vardag. Utifrån samtalen kom han fram till att ungdomarna associerade inläring främst till fokusering och koncentration. Dock visade det sig under samtals gång att ungdomarna även uppfattar musiken när den är en bakgrundsaktivitet och inte är i centrum för deras uppmärksamhet. Ericsson menar därmed på att ungdomar uppmärksammar musik på en undermedveten nivå. Då är möjligheten stor att ungdomar faktiskt lär sig och även uppskattar den musik de utsätts för under långa spelsessioner, även om de inte har uppmärksammat den aktivt tidigare. I sin undersökning nämner Ericsson vid sidan av det passiva lyssnandet även termen *shopping*, för att beskriva ungdomarnas musikval och intresse. Termen "shopping" syftar på ungdomarnas val av musik när de trots ett standardiserat musikurval (han tar skivaffärer som exempel) "strävar efter självstyre och avgränsning" (Ericsson 2002, s 123). Dessa val ses som en del av ungdomarnas skapande av sin egen personlighet där musikstil och musiktillhörighet har en stor betydelse för självsynen.

DeNora (2002) berättar i sin bok *Music in everyday life* om sin undersökning av individers musikval och musikens betydelse under deras vardagliga bruk. Hon beskriver svårigheten att fastställa musikens påverkan och betydelser eftersom olika individer analyserar och tolkar musik på så olika sätt utifrån sina egna erfarenheter och värderingar. I en tidigare undersökning av engelska kvinnors vardagliga musikvanor, utförd av DeNora under 1997-98, uppmärksammade hon att många valde den musik de "behövde" höra i olika situationer (*care of self*). Musiken fungerade som ett hjälpmedel inför olika händelser, till exempel som motivation, avslappning, stämningshöjare eller en hjälp för koncentration. Klassisk musik klassas ofta som speciellt effektiv musik under koncentrationsmoment. DeNoras forskning pekar på att detta kan bero på att koncentrationsmusik fungerade bäst när den inte hade någon nostalgisk påverkan, det vill säga att de inte hade några tidigare minnen som direkt relaterades till klassisk musik.

4 Metod

Metodkapitlet syftar till att beskriva mitt arbetssätt under hela undersökningen. Här redogör jag för mitt val av undersökningsmetod, hur jag valde ut mina informanter och hur mina intervjuer utfördes samt hur jag analyserade det material som intervjuerna resulterade i.

4.1 Kvalitativ och kvantitativ forskningsmetod

Kvalitativa forskningsintervjuer är en forskningsmetod som inriktar sig på den kunskap som framställs när två eller flera individer samtalar med varandra. Patel & Davidson beskriver kvalitativ forskning som "forskning där datainsamlingen fokuserar på 'mjuka' data, t.ex. i form av kvalitativa intervjuer och tolkande analyser..." (2003, s 14). Därför räknas den kvalitativa forskningen som en metod inom humaniora och samhällsvetenskapliga undersökningar. Kvale (1997) beskriver den kvalitativa forskningsintervjun som ämnesorienterad. Två personer talar om ett ämne som är av intresse för dem båda. Med detta menas att den kvalitativa forskningsmetoden hjälper oss att bättre förstå den enskilda individens uppfattning av sin livsvärld. Dock är det inte frågan om ett helt vanligt samtal mellan två individer eftersom det fortfarande "råder en bestämd maktsymmetri" (Kvale 1997) i och med att intervjuaren har valt temat och styr samtalets utveckling med sina frågor och uppföljningsfrågor. Fördelen med denna metod är att man får en djupare förståelse för hur intervjupersonen uppfattar omvärlden. Nackdelen med den kvalitativa forskningsintervjun är att det inte alltid går att dra några generella eller allmängiltiga slutsatser om man endast tolkar den enskilda individens livsvärld. Den är även mycket tidskrävande eftersom den utförda intervjun måste transkriberas efteråt för att därefter analyseras och tolkas. Eftersom en kvalitativ intervju ofta kan pågå i över en timme och varje ord ska skrivas ner innebär det många timmars arbete.

Kvantitativ forskning används ofta inom den naturvetenskapliga forskningen och den syftar på sådan forskning som innebär mätningar vid datainsamlingar och statistiska bearbetnings- och analysmetoder (Patel & Davidson 2003). Den kvantitativa forskningen använder sig till stor del av enkäter för att samla in information från den grupp som ingår i undersökningen. Fördelen med en kvantitativ forskningsmetod är att den i och med sitt vanliga bruk av enkäter gör det lättare att samla information från ett stort antal individer på betydligt mindre tid än vad t.ex. enskilda intervjuer skulle möjliggöra. Enkäterna avgränsar även tydligt det ämne som forskaren önskar veta mer om. Nackdelen med denna metod är dock att man som forskare inte kan ställa direkta följdfrågor om intressanta aspekter dyker upp i enkätsvaren. Den kvantitativa metoden fungerar bättre som en statistisk mätningsslag metod snarare än en djupgående intervju.

Det förekommer inom viss forskning att både kvantitativ och kvalitativ metod används under olika moment av en och samma undersökning.

Eftersom jag ville undersöka unga spelares livsvärld för att se hur spelmusik påverkar deras spelvanor och musikvanor krävdes det att jag kunde ställa följdfrågor under mina intervjuer. Därför använde jag mig av kvalitativa forskningsintervjuer.

4.2 Informanter

För att finna lämpliga informanter till mina intervjuer använde jag mig av en förundersökning. Patel & Davidson skriver att man kan använda sig av en förundersökning i sådana fall där forskaren behöver speciell kunskap som inte kan hämtas från litteraturgenomgång (2003). Min förundersökning utfördes med hjälp av en urvalsenkät, ett frågeformulär med fasta svarsalternativ. Denna metod rör sig inom den kvantitativa metoden i och med att dess syfte i min undersökning var att undersöka och kategorisera elevernas eventuella spelvanor och favoritspel

Förundersökningen inriktades på ungdomar som har påbörjat sitt första år i gymnasieskolan. Därmed låg informanternas genomsnittsålder på 16 år. Urvalsenkäten delades ut till fyra olika klasser (två med Samhällsvetenskaplig inriktning samt två med Naturvetenskaplig inriktning) där

jag personligen gick in i klassrummet efter avslutad lektion för att dela ut enkäterna och presenterade mig själv och enkätens undersökningsområde.

Enkäten bestod av fem frågor med fasta svarsalternativ.

- 1) Spelar du tv-/dataspel?
- 2) Hur många timmar i veckan ägnar du dig åt tv-/dataspel?
- 3) Rangordna från 1 till 3 tre stycken tv-/dataspel du har spelat extra mycket
- 4) Vilken musik lyssnar du till när du spelar?
- 5) Spelar du något musikinstrument?

Fråga 1 var menad som en första avgränsning. Jag bad elever som svarade ja att som frivilligt val fylla i sitt namn samt en e-mailadress som jag kunde kontakta dem på, ifall deras svar på enkäten överensstämde med min önskade målgrupp. De elever som svarade nej lämnade in sin enkät direkt utan att behöva svara på resterande frågor. Under fråga 2 gav jag eleverna alternativen 0-5 timmar, 5-10 timmar, 10-15 timmar samt mer än 15 timmar. Jag valde att rikta in mig på de individer som ägnade över 10 timmar per vecka åt sitt spelande eftersom en så pass lång tidsperiod bör uppvisa tydligare resultat än hos de individer som spelade färre antal timmar. Med fråga 3 ville jag undersöka vilka spel som individen spenderade mest tid åt. Utifrån svaren som gavs kunde jag välja ut ungdomar som spelade spel med symfonisk spelmusik och även avgöra om individen spelade flera olika spel som innehåller liknande musik. Fråga 4 följdes av fyra svarsalternativ där individen kunde ringa in ett eller flera svar. Svarsalternativen var att de lyssnade till *Spelmusiken*, att de lyssnade till *Annan musik som t.ex Spotify, ITunes* och liknande, att *Det beror på vilket spel jag spelar* eller att de *Spelar utan ljud*. Den avslutande frågan, 5, ställde jag för att avgöra om individen hade en långvarig musikalisk bakgrund. Om man svarade ja hade jag även ställt följdfrågan *Hur länge har du spelat?* där jag utifrån svaret kunde avgöra om individen fortfarande passade för min undersökning. Om individen inte hade varit aktiv på sitt instrument i mer än tre år ansåg jag att de fortfarande kunde delta i undersökningen. På enkäten fick de även besvara frågan om kön samt vilken klass de gick i.

Notera att urvalsenkäten inte var menad att undersöka spelmusikens påverkan på ungdomars musiksmak. Den var till för att få en klarare bild av ungdomarnas tv-spels- och dataspelsvanor. Undersökningen om spelmusikens påverkan på deras framtida musiksmak kom att utföras i och med intervjuerna.

Hädanefter refereras de ungdomar som deltog i min undersökning som *informanter* för att särskilja mellan ungdomar i allmänhet och dem som jag intervjuade.

4.3 Resultat av urvalsenkät

119 ungdomar medverkade i förundersökningen. Antalet som svarade ja på fråga 1 om de spelade tv- eller dataspel var 76 stycken, 42 killar, 30 tjejer och fyra obesvarade. Antalet som svarade nej på samma fråga var en kille, 41 tjejer och en obesvarad.

Anledningen till att jag väljer att visa antalet medverkande samt fördelningen beror på min grundtanke inför undersökningen som var att utifrån urvalsenkät-svaren jämnt fördela de sex medverkande informanter mellan de båda könen, tre pojkar och tre flickor. Utifrån svaren enkäterna gav om antalet speltimmar och vilka spel som spelades blev jag dock varse att flertalet av de kvinnliga deltagarna spelade 0-5 timmar i veckan samt radade upp endast ett fåtal spel som hade ett symfoniskt soundtrack. De manliga deltagarna visade sig spendera ett större antal speltimmar överlag och nämnde även många fler speltitlar som passade in på min undersökning när det gällde spelmusiken. Därmed bestämde jag mig för att istället fokusera på att hitta en gemensam nämnare, det vill säga ett visst spel som många av deltagarna hade angivit istället för att försöka fördela jämnt mellan könen.

Det spel jag upptäckte att många deltagare nämnde och som jag även vet har symfonisk spelmusik var det tidigare nämnda spelet *World of Warcraft*. Med detta som ny utgångspunkt fick jag fram sex stycken informanter, fem killar och en tjej.

Detta kan mötas med kritik eftersom ovanstående tabell visar att merparten av deltagarna i undersökningen var tjejer. Då måste vi dock även poängtera att antalet tjejer som svarade nej på frågan om de spelar spel var avsevärt mycket större än de killar som svarade nej. Killarna visade sig även spela fler titlar under längre perioder, till skillnad från tjejerna som ofta endast nämnde enstaka titlar (ofta spel utan symfonisk spelmusik), varpå urvalet av intervjudeltagare anpassades därefter.

4.4 Intervju

Som det nämndes ovan (4.2 Informanter) fick frivilliga informanter i urvalsenkäten fylla i sitt namn och en e-mail. När jag valt ut mina sex informanter kontaktade jag var och en för att dels få bekräftat att de fortfarande var villiga att delta i en intervju, och dels för att boka en tid med dem. Alla intervjuer utfördes på gymnasieskolan, under veckorna 42-43 år 2011. Jag informerade även om att intervjun handlade om deras spelvanor och musiklyssnande, intervjuens maxlängd samt att endast jag och min handledare, eller andra forskare som vill granska materialet skulle få ta del av råmaterialet från intervjun. Under intervjumomentet upplyste jag även informanterna om att deras namn inte skulle användas i mitt arbete.

Som jag nämnde ovan (4.1 Kvalitativ forskning) använde jag till detta moment av min undersökning en kvalitativ metod för att belysa forskningsfrågorna. Jag ville att mina intervjupersoner fritt skulle kunna berätta om sina spelvanor och favoritspel. Därför använde jag mig av en halvstrukturerad intervjuform som av Kvale beskrivs som ett mellanting mellan ett öppet samtal och ett strängt frågeformulär där man fokuserar på teman och förslag på frågor inom det valda ämnesområdet (1997). Till skillnad från en helt strukturerad intervju kan temats frågor anpassas utefter vad intervjupersonen säger och ständigt altereras under intervjuens gång. Utifrån denna arbetsmetod hade jag därför sammanställt sex huvudfrågor med vars hjälp jag kunde belysa olika aspekter av mina forskningsfrågor.

Berätta för mig om ditt spelande

För att få en tydlig bild av informanternas spelvanor bad jag dem att berätta fritt för mig om när, var och i vilket sammanhang de föredrog att spela. Dessa frågor var intressanta eftersom de hjälpte mig att avgöra hur mycket tid som spenderades framför de olika spelen och om individen föredrog att spela ensam eller med andra, som t.ex. med vänner i samma rum eller över internet.

Berätta om stämningen spelet bygger upp

Ordet stämning hade i det här fallet två betydelser. Det kunde innebära både den stämning som spelet byggde upp med hjälp av sin berättelse, estetik och spelkontroll samt den stämning som informanten försattes i, det vill säga sinnesstämning. Med den här frågan ville jag bättre förstå informanternas spelupplevelse och de intryck spelet gav dem samt uppmärksamma om spelmusiken sågs som en aspekt av stämningen.

Vad tycker du om musiken i spelet?

Om informanterna inte nämnde spelmusiken när jag bad dem berätta om spelets stämning inriktade jag mig på spelmusiken speciellt. Meningen med denna fråga var att få informanterna att reflektera över spelmusiken och berätta för mig vilken betydelse den hade för dem.

Vilken musik lyssnar du på i din vardag?

För att ta reda på om informanterna lyssnade på spelmusik även när de inte spelade spel bad jag dem att berätta för mig om sina vardagliga musikvanor. Här kunde jag även uppmärksamma möjliga likheter mellan deras musikvanor och den musik som fanns i spelet.

Känner du till Joystick?

Joystick-konserter har framförts vid tre tidigare tillfällen i Malmö. Detta innebar möjligheten att

informanterna kände till eller hade gått på en av dessa om deras intresse för spelmusiken var stort. Om de kände till *Joystick* indikerade det att spelmusiken hade fått en betydelse för dem även när det inte var i samband med själva spelandet.

Om min informant i urvalsenkäten angav att denne spelat något instrument en kortare tid ställde jag även frågan *Vad fick dig att börja spela ditt instrument?* då jag ville veta om ett starkt intresse för spelmusiken kunde ha varit en del av anledningen till att de började musicera.

Ett av mina mål under intervjuerna var att ge mina informanter en så trygg stämning som möjligt för att undvika att informanten inte skulle våga prata fritt utifrån de öppna huvudfrågorna. Därför la jag till ett par specificerande bifrågor till varje huvudfråga. Om informanten hade svårt att ta upp tråden när jag bad denne att berätta om sitt spelande kunde jag fortsätta med en bifråga t.ex. vilket spel som är favoriten, när de hade tid att spela, vilka spelvanor informanten hade och så vidare i ett försök att få igång ett så fritt och öppet samtal som möjligt.

Alla intervjuer spelades in. Jag använde mig av en *Zoom H2* som inspelningsapparat.

4.5 Analys av Intervjuerna

Efter varje utförd intervju skrev jag ut varje enskild intervjutext ordagrant i var sitt dokument. Jag läste därefter igenom varje intervju och påbörjade därefter analysen och tolkningen av varje text genom att färgkoda och kategorisera uttalanden i likhet med Kvales (1997) analysmetod. I sin bok hänvisar Kvale till speciella datorprogram som hjälpmedel. Något sådant program hade jag inte tillgång till men däremot använde jag mig av grundprincipen att som forskare läsa igenom utskrifterna och kategoriserar relevanta avsnitt (Kvale 1997). Min färgkodning baserades på de sex huvudfrågor jag ställde under mina intervjuer och varje fråga tilldelades en egen färg. När jag fann stycken i texten som var relevanta för någon av huvudfrågorna färglade jag dessa stycken i enlighet med den färg som huvudfrågan hade blivit tilldelad. När min första genomgång av kodningen var slutförd sammanställde jag alla färgkodade avsnitt i sex nya dokument, ett dokument för varje huvudfråga. Utifrån dessa sammanställningar kategoriserade jag likheter och olikheter mellan de olika informanternas åsikter om olika teman som belyste aspekter av mina forskningsfrågor. Dessa teman delades slutligen upp i underrubriker där enskilda åsikter framträdde tydligt.

4.6 Kompletterande intervju med tv- och dataspelsexpert

För att bredda mina förkunskaper inom ämnet spel och spelmusik utförde jag en intervju med tv- och dataspels-specialisten Orvar Säfström innan jag intervjuade ungdomarna (läs 5.5 Intervju med Orvar Säfström). Säfström har stora kunskaper om dagens spelkultur. Han var även en av nyckelpersonerna under skapandet av *Joystick*-konserterna. Därför använder jag Säfström som en referens under mitt arbete.

4.7 Etiska överväganden

I och med att jag intervjuade enskilda individer och därefter analyserade deras uttalanden var jag tvungen att uppmärksamma deras rätt till anonymitet när jag presenterar mina resultat. Därför meddelade jag redan i min urvalsenkät ungdomarna om att de skulle vara anonymiserade i mitt arbete. När jag väl kontaktade mina sex medverkande informanter berättade jag än en gång att samtliga medverkande skulle vara anonymiserade i texten och att endast jag, min handledare och andra forskare som vill granska materialet ska få tillgång till materialet av deras intervjuer.

Därför refererar jag fortsatt till mina intervjupersoner som informant 1 till och med informant 6 (citat förkortas med if1, if2 osv).

Jag kontaktade även ungdomarnas föräldrar för att berätta om syftet med mina intervjuer samt be dem om ett godkännande att låta deras barn delta i min undersökning. I samband med mina intervjuer gjorde jag mitt bästa för att skapa en bra intervjusituation där ungdomarna kunde känna sig trygga, inte känna sig pressade att svara på frågor om de inte ville samt undvika att vi blev

störda under intervjun.

Orvar Säfström, som är en offentlig personlighet, gav mig ett muntligt godkännande om att jag kunde använda mig av materialet från hans intervju i mitt arbete.

4.8 Validitet

Att jag använde den kvalitativa forskningsintervjun som metod kan bemötas med kritik eftersom det finns en risk att jag tolkar informanternas intervjuer utifrån min egna förförståelse och mina förkunskaper inom ämnet. Mina egna erfarenheter av spel skulle alltså ses som en risk för ett subjektivt perspektiv. Dock krävde intervjuerna att jag hade en förkunskap för ämnet. Spelintresserade individer använder sig av uttryck som jag pga mina erfarenheter var väl införstådd med när intervjuerna utfördes. Kvale menar att förkunskap om det undersökta ämnet är relevant för att man ska kunna föra ett givande samtal (1997). Vad gäller studiens trovärdighet ska man tänka på att jag intervjuade sex stycken individer om deras åsikter om spelmusikens betydelse och påverkan. Syftet med min undersökning är att undersöka vilken påverkan spelmusiken kan tänkas ha på ungdomar på en individuell nivå, inte att få fram svar som kan generaliseras i stor skala. Därför var mina intervjufrågor och intervjusituationerna utformade för att låta informanterna tala fritt och tryggt om ämnet och därmed ge en bättre förståelse för hur de uppfattade spelmusiken.

Under bearbetningen av texten var jag noga med att ta citat från informanterna från dess rätta kontext. Då min förförståelse skulle kunna påverka materialet var jag noga med att sammanställa de olika informanternas åsikter till olika kategorier utan att förvanska materialet.

5 Resultat

I resultatkapitlet redogör jag för den information som mina informanter gav mig under intervjuerna samt kategoriserar de olika svaren i ett antal sub-grupper. Nedan följer de fyra huvudrubrikerna "Spelvanor", "Musikvanor utanför spelmiljön", "Informanternas åsikter om WoW" samt "Spelmusiken utanför spelandet". Var och en innehåller olika teman jag uppmärksammade under min analys av materialet. Sist i kapitlet redogör jag även för resultatet från en intervju jag utförde med Orvar Säfström i förberedande syfte innan min undersökning inleddes.

5.1 Spelvanor

5.1.1 När man spelar World of Warcraft

Alla informanterna var aktiva spelare av *World of Warcraft* på sin fritid och spelade hemma under helger eller efter skolan under vardagarna. Antalet timmar som spenderades åt WoW varierade från dag till dag eftersom andra aktiviteter framför datorn som t.ex. chatting, Youtube, Facebook, serier och spelande av andra spel ibland prioriterades.

[O]m jag tycker det är lönt att starta upp någonting [spel, mitt inlägg] så gör jag det men annars sitter, blir det väl att jag sitter på typ Existens, Facebook, Youtube. (if2)

[D]et är väl kanske en femtedel av tiden brukar jag spela tv-spel [dataspel, mitt inlägg] och resten ser jag serier. (if4)

Antalet timmar framför spelet

På en dag varierade antalet timmar framför WoW mellan en till sex timmar för de olika informanterna. Informanterna 1, 3, 4 och 6 spelade i snitt mellan fyra och sex timmar. Informant 2 en timme under vardagarna och uppåt sju timmar under helger, om inte andra aktiviteter så som "fest" var inbokade. Informant 5 angav inget antal timmar för mig men hade varit mycket aktiv inom WoW under sju års tid när intervjun utfördes.

I likhet med informant 2 spenderade de andra informanterna mer tid framför sina spel under helger och lov än de gjorde under vardagar. Informant 6 berättade att denne spelade betydligt mer för några år sedan innan gymnasiet började. Anledningar som nämndes till varför färre timmar spenderades till spel om vardagarna var skolan, läxor i samband med skolan och andra vardagsaktiviteter såsom sportaktivitet och liknande.

För Informant 2, 3, 5 och 6 prioriterades läxor framför spelandet. Dessa informanter var överens om att uppgifterna från skolan var en anledning till att de inte hann spela mer än vad de gjorde under sin vardag.

Ja alltså, det är ju rätt mycket plugg nu så att då blir det lite så där. (if5)

Så läxor går före spelandet. (if3)

Tre av informanterna (1, 2 och 5) berättade att de även var aktiva inom olika sporter under sin fritid. Även dessa aktiviteter prioriterades framför spelandet.

Alltså ibland har jag träning också [...] Men det kan ju vara fem timmar [speltimmar, mitt inlägg], sex kanske, nåt sånt. (if1)

5.1.2 Spela med andra

5.1.2a Skype, chat eller ansikte mot ansikte

Även om *World of Warcraft* går att spela ensam, och informanterna vid flertalet tillfällen spelade själva, berättade alla informanter att de föredrog att spela med andra spelare. Informanterna spelade ibland med sina vänner i samma rum då de kunde kommunicera ansikte mot ansikte. Dock var det vanligare att deras interaktion med andra spelare skedde över internet där de använde sig av två olika sätt för att kommunicera med sina medspelare. *Chat* där spelare kommunicerar med hjälp av textmeddelanden, och IP-telefoni (telefon via internet) där man samtalar via gratistjänster som Skype och Ventrilo. Alla informanter berättade att de helst använde någon form av IP-telefoni när de spelade med kompisar eller utförde speciella uppdrag med sitt *guild* i WoW. Skype var den tjänst som merparten av informanterna använde.

[N]är det bara är temporärt så chattar man ju [i] eller om man snackar med kompisar från guildet eller så, men om jag raidar eller kör dungeouns med folk jag känner eller kör arena eller...med folk jag känner så är det Skype eller Ventrilo. (if2)

[D]et är mer större raider när man är då många så då brukar huvudledaren eller vad man ska säga i raiden som berättar taktiker och sånt. Han brukar prata där och liksom så att man förstår och säger till vad man ska göra om någonting händer och så. (if5)

5.1.2b Spela via Skype

Vem informanterna spelade *World of Warcraft* med varierade för olika spelomgångar. Att spela med vänner prioriterades så gott som alltid framför att spela ensam.

[J]ag sitter, alltså, med kompisar. Vi brukar spela tillsammans och så. (if3)

[J]ag gör läxorna och sen...så...ser jag om nån är uppkopplad... eh. Jag gillar att spela tillsammans med andra, det är rätt kul. Och då kör jag tillsammans med en kompis. (if6)

Om det inte fanns några vänner från vardagen tillgängliga för att spela berättade många av informanterna om vänner de hade lärt känna med hjälp av internet men som de aldrig hade träffat i verkligheten. Många av dessa vänner lärde informanterna känna via WoW.

[M]an har lärt känna folk, alltså WoW har sån community så att det blir... man lär känna folk som man spelar tillsammans med i spelet... (if2)

Informanterna berättade om sin samverkan i olika *guilds* och att de tillsammans med sina klankamrater utförde uppdrag och "raider"(stora grupper med upptill 25 spelare) där man kommunicerade via Skype.

5.1.2c Spela via chat

I WoW kan man gå in i slumpmässigt skapade lag när man vill utföra *dungeouns* eller uppdrag. Spelet har en grupsökar-funktion som bildar grupper automatiskt till de spelare som vill utföra. Informanterna använde sig av denna funktion i spelet när de inte hade några vänner från vardagen eller vänner från spelet att spela med. I dessa sammanhang använde sig informanterna av chat-systemet i WoW eftersom samspelet med de andra spelarna endast var kortvarigt.

*[Svar på fråga om grupsökarfunktionen]
Ja det använde jag hela tiden, det var jätteskönt att ha. (if4)*

[D]u [går, mitt inlägg] in i en grupp och det är alltså random [slumpmässigt] folk. (if5)

Några av de vänner som informanterna spelade med via Skype stiftade de bekantskap med i samband med att de bildade en slumpmässig grupp och sen höll kvar kontakten.

5.1.3d Spela ansikte mot ansikte

Det förekom att informanterna spelade WoW i LAN (Local Area Network) med sina vänner. Detta innebar att spelarna satt tillsammans med var sin dator och spelade. Under LAN pratade informanterna direkt med sina vänner och använde vare sig Skype eller chat för att kommunicera.

Informant 5 berättade att förutom när denne spelade WoW med sina vänner brukade informanten även spela med familjen. Flera av informantens familjemedlemmar var aktiva WoWspelare som resulterade i att de satt tillsammans hemma och spelade.

Annars så brukar jag spela med min pappa rätt mycket för vi är på samma server och min lillasyster spelar lite såhär smått [...] som man hjälper. (if5)

5.2 Musikvanor

Under sitt spelande berättade informanterna att de inte lyssnade endast på spelmusiken utan även valde andra sorters musik som de gillade. Beroende på när de spelade och med vem de spelade prioriterades musiklyssnandet olika.

5.2.1 Musikvanor när de spelar WoW

Alla informanter hade till en början lyssnat på spelmusiken under sitt spelande, främst när *World of Warcraft* var nytt och spännande. Informant 4 berättade att denne fortfarande lyssnade ganska ofta på spelmusiken i WoW eftersom musiken fungerade som en atmosfärbyggare. Spelmusiken uppskattades även av andra informanter. Men dessa informanter berättade att de efterhand allt mer hade slutat lyssna på spelmusiken, på grund av olika anledningar som kan delas upp i två kategorier. En anledning var att de spelade WoW med avstängd musik, den andra var att de lyssnade på musik som inte var relaterad till spelet.

5.2.2 Spelar med avstängd musik

Vid ett antal tillfällen valde många av informanterna att stänga av alla musikaliska inslag i spelet. Tre olika anledningar togs upp varav den vanligaste var att informanterna ville samtala med andra spelare via Skype. De två andra anledningarna var att informanterna stängde av ljudet när vissa spelmoment krävde stor koncentration eller att informanterna helt enkelt hade tröttnat på musiken.

5.2.2a Stänger av ljudet när pratar via Skype

Alla informanter berättade att samtal med vänner alltid prioriterades när de spelade WoW och även andra spel. Eftersom de förde samtal med sina vänner från vardagen och bekanta över internet prioriterades alltid Skype-samtal framför både spelmusik och annan musik.

[E]ftersom att jag har Skype igång ofta samtidigt då så brukar jag inte lyssna på så mycket musik. (if1)

[I] och med att jag oftast, jag snackar jätteofta på Skype så blir det jobbigt att ha både ljudet i spelet. (if2)

[N]är man sitter och raidar eller PvEar, då måste man ha, alltså då berättar man [...] taktik och sånt där så då måste man ha stängt av allting så att man kan lyssna. (if3)

5.2.2b Stänger av ljudet när spelet kräver stor koncentration

Ibland valde vissa informanter att bortprioritera musiken under spelmoment som krävde extra stor koncentration av spelaren. Informant 2 och 6 beskrev moment när de valde att stänga av ljudet för att kunna fokusera endast på sin prestation:

[N]är jag spelar arena [spelmoment i WoW, mitt inlägg] eh [...] så då

brukar jag, alltså då blir det för mycket med musik också. (if2)

5.2.2c Trött på musiken

Informant 3 och 1 förklarade att de till en början lyssnade på spelmusiken i WoW men efterhand tröttnade på musiken och började spela utan. Informant 3 berättade att denne först hade på musiken men sen tog bort den och tyckte att det var skönare att spela utan. Informant 1 beskrev spelmusiken som irriterande eftersom det var "samma sak hela tiden". Även informant 6 stängde av musiken i samband med vissa spelmoment då även denne tyckte att det blev enformigt.

Ja så 'auction house' när man står där och håller på att tjäna pengar, då så kör jag oftast avstängd musik för det är samma musik hela tiden där. (if6)

5.2.3 Byter ut spelmusiken mot annan musik

Den egenvalda musiken prioriterades ofta mer än spelmusiken av informant 1, 2, 3, 5 och 6. Speciellt informant 2 och 3 berättade att de så gott som alltid hade annan musik på under sitt spelande om inte andra prioriteringar så som Skype gick före.

Informant 3 och informant 5 berättade även att dessa under sitt spelande anpassade musiken beroende på vilka uppgifter de skulle utföra i sitt spel. I WoW gav båda informanterna exempel på tillfällen när en viss musikstil passade bra till olika spelmoment.

[D]et beror på om man kör PvP så ska man köra lite, ja, hårdrock och sånt där, och sen kanske så där när det är bara gå runt och lattja så är det kanske bara lugnt som pop typ. Typ som hiphop och sånt. (if3)

Informant 5 gav även exempel på spelområdet *Duskwood* i WoW där spelmusiken var rätt så diskret. Om informantens spelmoment var actionbetonat valde denne egen musik som ansågs passa bättre till spelmomentet.

'Duskwood' t.ex. då när det är mycket [...] skelett och typ vargar med blod och såna här grejer [...] när det bara är lite musik, för den kommer lite då och då [...] kan jag bli lite så här distraherad. [...] Och då sätter jag på musik och bara liksom för att det då typ äger man hela stället. (if5)

5.2.3a Musiksmak

Till vardags lyssnade de olika informanterna på musik utifrån sina egna val och smak med hjälp av program som *Spotify*, *iTunes* och *YouTube*. Alla informanter, förutom informant 6, specificerade en eller flera musikstilar som de föredrog att lyssna till. Informant 6 berättade att denne lyssnade på lite allt möjligt.

Informant 4 som mest lyssnade på spelmusiken, sade sig inte ha någon direkt musikvana men berättade att denne uppskattade klassisk musik och lyssnade på den i samband med läsning under en period i sitt liv. Beethoven nämndes som exempel och informanten tyckte sig finna likheter mellan spelmusik och klassisk musik. I samtalet förklarade informanten det på följande vis.

If4: *Jag gillar faktiskt väldigt mycket orkestermusik utan någon som sjunger, det tycker jag faktiskt är ganska kul att lyssna på.*

Jag: *Är det så att du då lyssnar på sådan musik även utanför [spelandet] och så?*

If4: *[D]et var någon liten period i nån vecka eller nåt sånt, nån vecka eller två som jag lyssnade på lite sån Beethoven och sånt när jag läste manga.*

Jag: *Finner du likheter dem emellan, Beethoven och spelmusiken?*

If4: *Jag tycker de liknar varandra en hel del [...] Det är liksom bara instrumentet i sig. [...] jag tycker orkester låter väldigt häftigt alltså, så det är ett samband så...*

Informant 2 föredrog bland annat att lyssna till *Dubstep* som är en subgenre inom elektromusiken. Detta beskrevs som musik "med mycket bas och [...] mycket bassbeats."(if2). Annars lyssnade denne även på "alternative rock" och nämnde band som *Mando Diao*, *U2* och *Red Hot Chilipeppers* som några favoriter.

Rock ingick bland lyssningsvanorna även för informant 1, fast denne föredrog framförallt metall där bandet *Linkin Park* nämndes som en av de mer uppskattade artisterna.

Informant 3 lyssnade också på metall och berättade att *In Flames* var den stora favoriten. Dessutom lyssnade informant 3 på en del hiphop under sin vardag. Det samma gällde Informant 5 som visade sig ha ett stort intresse för musikstilarna rap och hiphop, ett intresse som började under en tidig ålder då denne "växte upp med Tupac, 50 cent" (if5) med influenser från föräldrarna, i synnerhet pappan.

5.2.4 Ett kortvarigt musicerande

Två av informanterna hade under kortare perioder spelat instrument. Informant 2 hade spelat trummor i två års tid och intresset var till en början inte uppmärksammat eftersom denne satt och trummade på knäna och dylikt när musik spelades. Föräldrarna föreslog då att informanten skulle pröva på trumlektioner och inhandlade ett trumset. Informanten hade dock tagit en paus från trummorna när intervjun utfördes pga. andra vardagsaktiviteter som prioriterades.

[S]å fick jag trumset i julklapp och sen [...] så tog jag lektioner på eh..., på kulturskolan... och ja eh... spela hemma [...] Sen så blev det lite mycket. Då hade jag både fotboll, innerbandy, trummor och en hel del plugg i nian. Så att då, jag har ju kvar mitt trumset, men då la jag ner med lektionerna men jag tror att jag ska ta upp det igen i vår. (if2)

Informant 6 berättade att denne hade spelat gitarr i ca tre år. Intresset väcktes i skolan när informanten började spela gitarr på musiklektionerna. Dock tyckte informanten att en timme i veckan var för lite tid och började därför musicera även i hemmet. Till sin hjälp använde denne sig av internet för att hitta videoklipp med övningar och gitarrlektioner.

[D]et började ju i skolan, jag började ju spela mycket gitarr på musiken. Tyckte jag var kul men så en timme i veckan tyckte jag var väldigt lite så började jag spela hemma, kolla på nätet efter lektioner och sånt. (if6)

5.3 Informanternas åsikter om WoW

Utifrån informanternas uppfattning om sitt spelande delas detta tema upp i två huvudkategorier. Den första kategorin redogör för informanternas intryck av WoW och hur spelets olika funktioner påverkar deras spelande. Den andra kategorin fokuserar på spelmusiken och vilken betydelse den har för informanternas spelupplevelse.

5.3.1 Informanternas intryck av WoW

5.3.1a Första intrycket

Många av informanterna förstod inte frågan om hur stämningen är i spelet. När jag ställde frågan fick jag snarare svar på vilken funktion spelet hade på informanten än vilken stämning spelet byggde upp för dem. Därför bad jag informanterna reflektera över stämningen som WoW ger dem. Vi fokuserade på det första intrycket WoW gav när man som spelare gick in i huvudmenyn för att logga in med sina olika karaktärer.

Informant 1 beskrev huvudmenyn som *välkomnande* i och med den stora port som visas när man skriver in sina inloggningsuppgifter.

Både Informant 2 och 4 beskrev sin första upplevelse av WoW som *häftig*. De berättade även om storhetskänslan i spelet, det vill säga hur utbredd spelvärlden kändes och hur liten man som ny spelare kände sig.

[S]om när jag precis började WoW så tyckte jag att det var jättehäftigt när man gick upp till lvl 20 och gick till ett nytt ställe[...] för då var det såna att man behövde gå jättelångt för att komma till den stora staden... (if4)

För att man...var så väldigt liten i en jättestor värld som man inte visste någonting om så allting... eh.... alltså hela vägen, alltså hela den resan var skithäftig. (if2)

Informant 5 och 6 beskrev sin första känsla av spelet som *spännande*. Informant 6 berättade om sin känsla "när man bara satt och liksom körde igenom det, liksom hörde musiken och läste historien. Och sen när man då väl kom in så kände man bara JA!" (if6). Informant 5 jämförde sin känsla av spänning med att "det är som om du blir peppad inför fotbollsmatch t.ex" (if5).

5.3.1b Spelets funktion för spelaren

Efter att ha berättat om sitt första intryck förklarade informanterna även vilka olika sinnesstämningar spelet ingav dem när de loggade in. Det vill säga vilken funktion spelet hade för dem.

Informant 1 och 3 beskrev den *glada* eller *sura* stämningen när spelmomenten gick bra respektive dåligt för spelaren. "Det beror ju på om det går bra så kan det ju bli så glad stämning men ibland så kan man ju bli rätt sur." förklarade informant 1. Informant 3 berättade att denne får samma uppfattning i samband med andra spelare där "det är oftast så alltså det är bra stämning [...] alla sitter inte bara och skriver fula ord direkt utan är att Ja vi kan ge det en chans och sånt där." (if3)

För informant 1 hade spelet även en *avkopplande* effekt. Informant 6 nämnde samma upplevelse, speciellt i samband med när denne ibland gick till ett spelcenter (lokal där man betalar per timme för att spela) och sade att "det är jätteskönt att göra, typ avslappnad efter skolan." (if6)

I och med den avkopplande funktionen berättade även Informant 1 om att denne spelar WoW som ett *tidsfördriv*. Detsamma berättade informant 5 som förklarade att man ibland spelar WoW "bara för att fördriva tiden".

Informant 2 och 3 berättade om hur de uppskattade att spela PvP i WoW och hur *tillfredsställande* det kunde vara att besegra en motståndare i strid. Tillfredsställelsen resulterade även i spelglädje.

*[D]et är klart kul när man...alltså... eh...*skrattar* dödar folk [...] Men det är alltid så satisfying alltså. (if2)*

Informant 4 beskrev WoW utifrån dess rollspelande aspekt i och med att man ständigt fick nya erfarenhetspoäng och gick upp i "level". Han beskrev även känslan av *utveckling* när man ständigt gick framåt i spelet.

5.3.2 Spelmusiken betydelse

Informanternas uppfattning om spelmusikens betydelse för deras sinnesstämning och dess funktion i samband med spelandet varierade. De flesta informanterna var överens om att spelmusiken spelade roll för spelupplevelsen.

5.3.2a Spelmusiken som en del av spelets stämning

Informant 5 nämnde musiken när denne förklarade vilken stämning spelet WoW gav i huvudmenyn. Även i andra spelområden berättade informant 5 att "kommer du in i olika miljöer så förändras musiken efter det och stämningen kan dämpas eller blir det högre helt plötsligt och sånt här." (if5)

Andra informanter uppmärksammade också spelmusiken som en stämningsmarkör. För informant 6 fungerade spelmusiken i vissa moment som "spännande". Informant 5 berättade mer om dess betydelse när man som spelare gick mellan olika spelområden. Informant 4 förklarade att "musiken på spel brukar också berätta atmosfären i spelet, så om det håller på att hända något så brukar

musiken ändras." (if4)

Informant 2 beskrev, liksom informant 5, spelmusiken i olika områden och båda dessa nämnde staden *Stormwind* som ett exempel på musik de mindes. När man frågade hur det kom sig att just den musiken var så speciell förklarade Informant 2 att "det är klockor som klämtar i bakgrunden sen så är det [...] mycket mer fridfullt på något sätt så om man typ står och väntar på någonting,[...] bara står och typ chattar med folk och så, så märker man den tydligare tror jag...ja." (if2)

Informant 3 nämnde *Stormwind* som sin favoritmiljö, fast berättade att det mer berodde på mängden spelare som ofta befann sig i staden snarare än musikens närvaro.

5.3.2b Spelmusiken är ett hjälpmedel

Spelmusiken fungerade även som en hjälp för Informanterna 4 och 6 eftersom musiken uppmärksammade förändringar i spelet så som t.ex. när en strid inleddes eller när viktiga spelmoment inträffade. Informant 6 berättade att spelmusiken är ett viktigt moment vid boss-strider (strider mot mer utmanande datorstyrda enheter) och i olika *dungeouns*.

Ja då brukar jag köra musik, speciellt i dungeouns och sånt. För där är det mycket mer spännande musik och nästan... sen på bossar och sånt så behöver man musiken för att vara beredd. (if6)

5.3.2c Spelmusiken är irrelevant

För informant 1 var spelmusiken inte så relevant för spelupplevelses. Under sitt spelande prioriterade informant 1 istället andra ljudkällor.

5.4 Spelmusiken utanför spelandet

Spelmusiken från WoW förknippades av alla informanterna med spelsituationen och endast en av informanterna berättade att denne har lyssnat på WoW's musik även utanför sitt spelande. Informant 6 har lagt till vissa låtar från WoW i sin Spotify lista på grund av nostalgiska skäl då informanten "minns spelupplevelser" och tycker att det är "skönt att lyssna på den musiken".

Även Informant 5 berättade om att man minns spelupplevelser tack vare musiken. Dock lyssnade inte denne på spelmusiken vid andra sammanhang än under sitt spelande men berättade om liknande upplevelser som informant 6.

[N]är jag går in i ett ställe som heter Goldshire [...] så kommer musik som tar mig tillbaka till början när jag spelade, alltså så här, och då kan jag få rysningar ibland till och med av att liksom shit. Går igång typ. (if5)

5.4a Annan spelmusik

Informant 2 berättade att även denne lyssnade på spelmusik i andra sammanhang än under spelandet. Fast denna musik kom inte från *World of Warcraft*. Istället var det musik-covers på spelmusik från andra spel som framfördes av en artist inom musikstilen *dupstep*.

5.4.1 Joystick

En del av den musik som har framförts under *Joystick*-konserter kommer från *World of Warcraft*. Dock var det ingen av informanterna som kände till evenemanget *Joystick*. När frågan ställdes om de skulle vara intresserade av att se en sådan föreställning svarade alla att det inte intresserade dem speciellt mycket. Detta gällde för samtliga informanter.

5.5 Intervju med Orvar Säfström

5.5.1 Bakgrund

Orvar Säfström är en ledande personlighet i Sverige när det handlar om tv-spel och spelmusik. Från början var han mest känd som filmkritiker från tv-programmet *Recensenten* på ZTV 1996 och senare SVT's *Filmkrönikan*. Säfström har sedan ung ålder varit en aktiv spelentusiast och på senare

år har han ägnat sig mer åt tv-spel och spelmusik. 2005 blev han tillfrågad av Malmö Symfoniorkester att göra en filmmusikkonsert. Säfström var positiv till förslaget och föreslog under detta möte att de även skulle göra en spelmusikkonsert. Året därpå utfördes konserten *Joystick* där Orvar var konferencier. Förutom sitt arbete med *Joystick* är Orvar Säfström spelskribent på Sydsvenska Dagbladet. Han har även varit aktiv i spelkulturdebatten och talade 2008 i Riksdagshuset om spelkulturen. För tillfället är han aktiv med *Joystick* konserter runt om i Sverige.

5.5.2 Intervjun

Jag bad att få intervjua Orvar Säfström med utgångspunkt från hans engagemang med *Joystick* och bad honom berätta om hur han tycker att spelmusikkonserterna har bemötts av ungdomar samt vilken betydelse spelmusiken egentligen har för dem.

Under intervjun frågade jag Säfström om vilka åldersgrupper som har varit mest aktiva besökare på konserterna. Han svarade att en majoritet av publiken ofta har befunnit sig mellan åldrarna 35-40 år. Från de ungdomar som har kommit och lyssnat på konserterna har han ofta fått en positiv respons men berättar även att de flesta av de ungdomar som har kommit till konserterna i många fall har varit i sällskap med äldre människor, så som föräldrar. När jag frågade om publikens åldersuppdelning kunde bero på att de spelare som nu närmade sig 40 års åldern växte upp med spelmusik som ofta fokuserade på en stark melodi (till skillnad från den mer filmliknande spelmusiken idag) och därmed kunde ha en större inverkan på spelaren, svarade han att

*[M]elodier är ju väldigt speciella, det märker man på en sån sak som folkmusik, eller hur folk som inte har stort musikintresse uppfattar musik. Om man säger så att "jag älskar klassisk musik, [nynnar på melodin i Mozarts symfoni nr 40]" då är det ju melodin alltid bara liksom... nån slinga som man kommer ihåg medans man inte alls har förstått hur komplex väven är i ett symfoniskt stycke. Eller herregud! Bara förståelsen för hur mycket själva framförandet betyder, att det är inte bara det där riffet i *Smoke on the water* som spelar någon roll utan att det är *Deep Purple* som lirar den också ju. Det är ju därför coverband är så jävla tråkiga. Jag tror att det finns en, det är en balans vi försöker hålla som kan vara svår ibland som är mellan gamla spelfans och kvalitativ musik därför att gamla spelfans och folk som är specialintresserade av spelmusik, och då är det nästan alltid gammal spelmusik, väldigt ofta [är] helt okunniga om annan musik. Du vet de köper hundra importskivor från Japan med gammal spelmusik och de kan kompositörer och dem kan allting så dära [men] de vet väldigt lite, liksom ska man säga, praktisk musikteori eller hur en orkester fungerar eller allt möjligt.*

Eftersom de lätt igenkännliga melodierna inte är ett lika stort utbrett fenomen inom dagens spelmusik anser han inte att *Joystick*-konserterna påverkar dagens ungdomar speciellt mycket i deras musiksmak. Däremot kan dessa konserter ge dem en respekt och en förståelse för symfoniorkestern som ett kulturmedium samtidigt som aspekter av ungdomarnas spelintresse lyfts fram som någonting kulturellt viktigt.

[O]m vi bidrar till någonting förutom... alltså om vi pratar om ungdomar så är det [...] respekten kring mediet och att någonting som de är vana att vuxna hackar på lyfter vi fram som någonting kulturellt viktigt, och att presentera en relevans i en symfoniorkester som får de att känna att en symfoniorkester hör till mig också. Det tror jag är de två viktigaste grejerna egentligen när det gäller just konserterna.

Han berättade även att viss spelmusik strävar att efterlikna Hollywood och kommenterade även att spelmusik idag ofta fungerar som en ljudförstärkare snarare än en stämningshöjare. Den spelas upp under spelmoment där redan ljudeffekter och visuella ting tar upp en stor del av ens uppmärksamhet, bara för att det ska kännas "stort" och mäktigt.

Säfström kommenterade ungdomarnas musikvanor idag och använde sig av begreppet

"skvallyssnande". Med skvallyssnandet menade Säfström att det djupa intresset och känslomässiga lyssnandet hos ungdomar idag är på nedgång:

...det är en himla massa mobilsignaler, det är musik i bakgrunden, det är Spotify med lite blandade playlists och skivan är på väg bort som helhet. [...] Så att överhuvudtaget intressera sig för musik [...] att sätta sig ner och medvetet lyssna på grejer, det tror jag hos en ny ung generation är ett steg i rätt riktning för att få ett musikaliskt medvetande.

6. Resultatdiskussion & Slutsatser

Syftet med denna undersökning är att undersöka vilken påverkan *World of Warcrafts* spelmusik kan tänkas ha på ungdomars musiksmak. I detta kapitel kommer jag att redogöra för mina resultat i samband med mina forskningsfrågor samt jämföra dessa resultat med den tidigare forskning som har utförts på närliggande ämnen.

6.1 Hur ser ungdomars spelvanor ut idag?

Jag kommer först att redogöra för de spelvanor som informanterna hade i sitt spelande. Utifrån de olika spelvanor som förekom diskuterar jag vilken påverkan dessa har för informanternas lyssnande och upplevelse av spelmusiken.

6.1.1 När man spelar WoW

Intervjuernas resultat visar på att mycket av spelandet sker i hemmet. Även om den tiden som spenderas framför datorn inte enbart ägnas åt spelandet utan även andra aktiviteter.

Spelvanorna varierar hos de olika informanterna i fråga om *hur lång tid* de spenderar på sina spel. Beroende på andra aktiviteter så som skola, sportaktiviteter och andra sysselsättningar framför datorn kunde tiden när de verkligen sitter och spelar spel skifta från en till sex timmar. Läxor, som fyra av informanterna tog upp, visar sig vara den mest förekommande anledning till att antalet speltimmar per vecka minskade hos ungdomarna. Informant 6 kommenterade i samband med diskussionen om läxor att spelvanorna har förändrats för denne i och med gymnasiet. En av anledningarna till detta var läxtrycket som inte var lika stort under tidigare skolår och därmed hade man "alldeles för mycket tid över" (if6).

Att några av informanterna under sin vardag spelar upp till sex timmar visar på hur lång tid som faktiskt spenderas på spel. Ett faktum som har resulterat i många debatter i media och undersökningar där spelandet har klassats som *ett beroende*. Jag kommer dock inte att gå in djupare på diskussionen om beroendeframkallande spel eftersom det inte är målet med min undersökning.

6.1.2 Det sociala samspelet

Vad som blev uppenbart väldigt tidigt för mig under analysprocessen var att mina informanter föredrar att spela med andra framför att spela ensamma. Informant 5 berättade om sitt spelande med familjemedlemmar och hur detta gav denne tid med dels sin far och sin lillasyster. Dock var det spelandet med vänner som var främsta prioritet för informanterna eftersom spelen de föredrog till stor del var baserade på att spela med andra spelare. Informanternas agerande liknar de resultat Linderoth och Bennerstedt fann i sin undersökning *Att leva i World of Warcraft* (2007) som undersökte WoW-spelande ungdomars beteende:

En central orsak till att spelare börjar spela och/eller återkommer till spelet är att deras klasskamrater också spelar. Det är i spelet man träffas efter skolan och World of Warcraft fyller funktionen av att vara en virtuell fritidsgård. Spelarna berättar även om hur de fått vänner online som de värderar högt och gärna vill umgås med genom spelet. (2007, s56)

Vänner man träffar under vardagen var alltså första prioritet. När tillfälle för detta inte fanns gick informanterna in i spelet för att se om några vänner över internet fanns tillgängliga. Om dessa inte heller var tillgängliga valde informanterna att spela "ensamma" som innebar att de inför *dungeons* och svårare uppdrag gick med i temporära lag med spelare de inte hade haft tidigare social kontakt med. Då konversationen i dessa sammanhang utfördes via spelets chat använde sig informanterna inte av *Skype*. Istället valde de då ofta att lyssna på egen musik.

I och med informanternas prioritering av den sociala kontakten blev samtalet med sina medspelare

prioriterat istället för spelljud och spelmusik. I första hand var det då spelmusiken som bortprioriterades. Olika informanter ägnade mer eller mindre tid åt samtal på *Skype*. Informant 4, 5 och 6 använde det inte lika frekvent som de tre övriga informanterna som berättade att de nästan konstant hade kontakt med andra spelare via *Skype* under sitt spelande.

6.1.3 Den egenvalda musiken

Alla informanter lyssnade på musik under sin fritid utifrån sin individuella musiksmak. En jämförelse kan göras mellan den egenvalda musiken som informanterna väljer i sin vardag och termen *shopping* som Ericsson (2002) använde för att belysa ungdomarnas aktiva val i skivbutiker. Man kan uppfatta informanternas användning av *iTunes*, *YouTube* och framförallt *Spotify* som en modernare version av *shopping* i och med att det aktiva valet fortfarande är en faktor, men att valet numera sker hemifrån med hjälp av internet.

Man kan fråga sig om de stora valmöjligheterna och att musik är så lättillgänglig idag påverkar informanternas uppskattning av musik på ett negativt sätt. Vad jag syftar till är möjligheten att kvantiteten orsakar en minskad kvalitet i lyssnandet hos ungdomar och att de därmed inte skulle uppmärksamma spelmusiken i WoW, då de i likhet med Säfströms syn på att många ungdomars musiklyssnande idag, bara lyssnar ytligt till stora mängder musik istället för att fokusera på de enskilda verken och verkligen lär sig att uppskatta dem.

Dock ser jag utifrån mina intervjuer att trots det faktum att några av mina informanter inte visar ett stort intresse för spelmusik så uppskattar de alla ändå någon form av musik. Informant 4 berättade att denne inte hade ett musikintresse utanför sitt spelande (förutom den korta perioden med intresse för klassisk musik) men för ändå ett resonemang om spelmusikens likhet med klassisk symfonimusik. Alla de andra informanterna lyssnade aktivt på *Spotify* och viss musik föredrogs framför annan. I min undersökning visar det sig att informanterna ofta valde att lyssna på sin egenvalda musik även under spelandet. De föredrog den egna musiken framför spelmusiken. Även om spelmusiken i vissa sammanhang hade en betydelse för Informant 4 och 6 under vissa spelmoment var det inte för sina musikaliska egenskaper som spelmusiken var påslagen. Snarare användes musikens olika melodier och rytmer som signaler som förvarnade spelaren om kommande händelser. I likhet med Gee's (2007) syn på multimodal kommunikation fungerar spelmusiken här som en del av helhetsintrycket och samarbetar med det visuella för att öka informanternas spelupplevelse. Men när spelmusiken ses som ett verktyg snarare som ett verk kan man fråga sig om musiken kan klassas som ett stycke självständig musik eller snarare tolkas som en spelfunktion.

6.1.3a Anpassar musiken

Att informanterna använde spelmusiken som hjälp för att utföra något i sin vardag, i detta fall i samband med sitt spelande kan jämföras med de synpunkter DeNora (2000) uppmärksammar i sina intervjuer om musiken som hjälpmedel vid olika moment i individens vardag. DeNora mötte i en av sina intervjuer en kvinna som brukade spela musik av Enya när hon låg i badet. Just Enyas musik fungerade bra för kvinnan när hon skulle koppla av. När DeNora senare frågade om kvinnan skulle kunna tänka sig att lyssna till Enya när hon till exempel hade vänner över för middag svarar kvinnan att hon inte skulle göra det eftersom det inte skulle kännas rätt.

DeNora: [...]Would Enya be something you'd choose there or would it be inappropriate?

Kvinnan: No. I never really put that on... I mean I wouldn't really put it on when people are round. (2000, sid 51)

Om vi nu i likhet med DeNora utgår från möjligheten att musik kan bli såpass relaterad till en viss händelse eller syssla att den "känns fel" i andra sammanhang, kan vi fråga oss om ett liknande förhållande gäller mina informanternas spelande.

I mina intervjuer såg vi att Informant 3 valde hårdrock för de mer hektiska spelmomenten och hiphop för det mer uppsluppna spelandet (när man bara "lattjar), som visar tydligt på att de olika musikstilarna associeras med olika moment i vardagen. Även om spelmusiken i WoW är utformad av kompositörerna för att passa till dessa spelmoment valde Informant 3 ändå att lyssna på sin egen musik när spelmusiken hade blivit uttjatad. Informant 5 valde att lyssna på egenvald musik under vissa spelmoment men inte pga samma anledning som informant 3 eftersom denne ansåg att musiken hade en viktig betydelse för spelets stämning. Anledningen i detta fall var istället att Informant 5 ansåg att spelmusiken inte alltid motsvarar den aktivitet som utfördes i spelet. Därför ersatte informant 5 spelmusiken med egenvald musik i dessa sammanhang för att bättre motsvara den då utförda aktiviteten. De övriga informanterna, med undantaget för informant 4, föredrog att lyssna till egenvald musik framför spelmusiken. Även om dessa inte berättade att deras musikval utfördes som en anpassning efter sinnesstämning visar ändå det faktum att de valde egen musik på en anpassning av musiklyssnande till en "vardagssyssla".

Utifrån detta aktiva val av egenvald musik under informanternas spelande, och då framförallt informant 3 och 5 som uttryckte en anpassning utifrån sinnesstämning, kan vi faktiskt se en likhet mellan dessa och DeNoras intervjupersoner.

Sammanfattningsvis visar resultaten att informanterna i första hand verkar prioritera den sociala kontakten med andra spelare. Det visar även se att den egenvalda musiken prioriterades framför spelmusiken av flertalet informanter. Dock verkar inte förlusten av spelmusiken orsaka en försämring för informanternas spelande på det sätt som Jörgensen (2008) beskriver i sin undersökning. I Jörgensens undersökning var det dock allt ljud som stängdes av och inte endast spelmusiken, som kan utgöra en betydande skillnad. Dessutom rör Jörgensen studie sig om två spel som är uppbyggt av spelbanor till skillnad från *World of Warcrafts* öppna spelområden. I spel med linjära banor manas man som spelare ständigt att gå vidare då banan har ett specifikt mål och ofta "lockar" spelaren med hjälp av föremål, motståndare eller med ljudeffekter. Spelmusiken i sådana spel har ofta en funktion som en del av berättandet och den manande känslan. WoWs öppna spelområde har inte samma maning då dess mål snarare är att spelaren ska utforska varje spelområde. Som spelare kan man stanna hur länge man vill i ett område och färdas dit man vill utan att spelet förhindrar en från detta. I sådana spel där man som spelare placeras i en värld utan en "röd tråd", en berättelse, som man måste följa kallas för sandlådespel. Musiken i dessa spel har inte samma funktion som i spel med linjära banor. Snarare än att mana fokuserar musiken i WoW på att skapa en atmosfär för varje spelområde. Därmed är musiken i WoW inte uppbyggd på samma vis som i de två spel Jörgensen utförde sin undersökning på.

Vi ska ändå ställa oss frågan vilken betydelse spelmusiken egentligen hade för informanterna och hur de uppfattade musiken i sitt spelande.

6.2 Vilken betydelse har spelmusiken?

Trots att vi har uppmärksammat informanternas vana att bortprioritera spelmusiken till förmån för annan musik och social kontakt kan vi utifrån intervjuerna ändå se att spelmusiken hade en betydelse för många av dem. När informanterna började spela WoW, när spelet var en helt ny upplevelse för dem, berättade de om de olika känslor och den stämning spelet byggde upp för dem.

6.2.1 Första intrycket

Informanterna 2, 4, 5 och 6 berättade om spelets huvudmeny och det första spelmomentet som gav dem uppfattningen om att det var häftigt, spännande eller peppande.

Spelmusiken i huvudmenyn består av ett mycket dynamiskt orkesterstycke i 5/4 takt där horn spelar en ödesdiger melodi i lågt register ackompanjerad av slagverk och stråkar som upprepar en snabb åttondelsbaserad fras. En kort bit in i stycket kommer även en kör och hela stycket lyfts upp i ett

crescendo.

Det är alltså mycket händelserik musik, och beskrevs av informant 2 som mäktig. Även informant 4 visade entusiasm för spelmusiken eftersom denne uppskattade symfonisk musik och även lyssnade mycket på spelmusiken under spelandets gång.

6.2.2 Stormwind

En miljö i WoW som också har framträdande musik är huvudstaden *Stormwind* som nämns av tre informanter. Stadens musikaliska tema är ett mycket framträdande stycke som sticker ut i jämförelse med andra spelområden. Informant 5 beskrev den som kunglig, en bra beskrivning av den känsla musiken försöker inge.

Musiken är högtidlig med kyrkklockor och en mycket framträdande manskör där tenorstämman efter en kort inledning sjunger en mycket stark och tydlig melodi.

Det faktum att *Stormwinds* musik har en så tydlig och stark melodi, till skillnad från flertalet stycken i WoW som är långsträckta och ofta har subtila melodier, kan vara orsaken till att informanterna uppmärksammar just det stycket. Att *Stormwind* dessutom är en huvudstad kan också ha betydelse då det innebär att inga strider sker där. Detta medför att den interaktiva musiken inte förändras på samma sätt som i andra spelområden där slumpmässiga fiendemöten motsvaras av en förändring i musiken. Dessutom spenderar många spelare mycket tid i detta spelområde om de spelar i rasgruppen *Alliance* eftersom det är där man ofta interagerar med andra spelare.

6.2.3 Spelets funktion för spelaren?

Under sitt spelande beskrev informanterna även ett antal olika *sinnesstämningar* som de associerade med spelet. Sinnesstämningar var det ord jag använde under intervjun. Informanternas svar tyder dock mer på att de beskrev spelets *funktion* för deras spelande snarare än någon sinnesstämning. Informanterna tog upp ord som glad och sur, tillfredsställande, utvecklande, avkopplande och tidsfördrivande i samband med sitt spelande.

Många av dessa funktioner associerades främst med WoWs spelmoment och mötet med andra spelare. Informant 1 och 3:s yttranden om att den *glada och sura* stämningen berodde på vilka framsteg eller motgångar de mötte under spelandets gång. Känslan av *utveckling* som informant 4 nämnde i samband med sin karaktärs utveckling var också kopplade till de framsteg som skedde under spelandet. Interaktionen med andra spelare kan kopplas till både känslan av att vara glad och sur då andra spelares agerande ibland påverkade informanternas inställning till spelandet. Den *tillfredsställande* funktionen hade också att göra med interaktionen med andra spelare då informant 2 nämnde den i samband med framgångsrikt PvP-spelande där denne vann strider mot andra spelare.

Även om spelmusiken i en multimodal funktion kan höja dessa fyra känslomässiga inställningar hos informanterna när de spelar är musiken inte en avgörande faktor för de glada, sura, tillfredsställande eller utvecklande funktionerna. Dessa fyra är snarare kopplade till själva spelandet och interaktionen varpå jag menar att spelmusikens betydelse för just dessa fyra funktioner inte är så stor.

6.2.4 Spelmusikens funktion för spelaren?

Däremot kan vi fråga oss vilken inverkan musiken har när informanterna kände sig avkopplade och/eller använde spelandet som ett tidsfördriv. Dessa två stämningar anser jag kan kombineras i många fall eftersom man under ett tidsfördrivande tillstånd ofta försöker koppla av. Jag tolkar även uttrycket tidsfördriv som ett "ofokuserat" spelsätt. I WoW utförs många speluppgifter i form av uppdrag där målet ofta är att antingen samla ett visst antal olika komponenter eller lokalisera och besegra olika typer av monster. Dessa uppdrag utgör stora delar av uppdrags-spelandet och vid vissa

tillfällen kan man som spelare börja utföra dessa uppgifter "per automatik" som betyder att spelaren inte fokuserar på uppdragen utan istället tänker på annat under tiden som denne spelar. Min fråga här är om informanterna uppmärksammar musiken mer under dessa "ofokuserade" tillstånd än under ett mer fokuserat spelmoment i samband med t.ex. *dungeouns* och lagarbete.

6.2.4a Det passiva lyssnandets betydelse

För att svara på frågan om det passiva lyssnandets betydelse jämför jag mina resultat med Ericssons (2007) undersökning. Det passiva lyssnandet, som innebär att man undermedvetet uppmärksammar musik när andra uppgifter tar upp ens koncentration, indikerar att mina informanter borde uppmärksamma spelmusiken inte bara under sitt ofokuserade utan även under sitt fokuserade spelande.

När Informant 6 berättade att denne under vissa tillfällen spenderade lång tid i en av spelets huvudstäder fick jag veta att musiken stängdes av eftersom den blir enförmig. Under dessa tillfällen när det skedde väldigt lite i spelet, förutom att sälja olika föremål till andra spelare för att tjäna pengar, började alltså informant 6 uppmärksamma musiken, och fann den ofta tröttsam. Väl ute ur staden i samband med *dungeouns* slogs musiken på igen, men då som en hjälp under stridsmoment.

Att några av informanterna väljer att byta ut spelmusiken under vissa tillfällen av sitt spelande skulle kunna indikera att det passiva lyssnandet ständigt skiftar under en spelomgång.

Detta tyder på att det ofokuserade och fokuserade spelandet varierar ständigt och att dessa spelmoment i många fall varar under en lång tid. När spelmusiken är en del av spelets multimodala kommunikation, främst när informanterna spelade fokuserat, uppmärksammades musiken som ett stämningshöjande element. Under de ofokuserade spelmomenten när spelaren utförde spelmoment som inte krävde stort fokus uppmärksammades spelmusiken mer och gick från att vara transparent (Wingstedt 2008) till att vara framträdande och i centrum för spelarens uppmärksamhet. Vid dessa tillfällen kan det innebära att spelmusiken inte överensstämde med spelarens spelstämning och fick fel funktion för det pågående spelmomentet. Det kan vara en anledning till att musiken började uppfattas som irriterande, varpå spelaren bytte ut spelmusiken mot annan musik som denne ansåg passade bättre till den givna situationen.

Utifrån detta tyder jag mina resultat som att informanterna uppmärksammar spelmusiken frekvent, medvetet och undermedvetet, under sitt spelande när spelmusiken är påslagen. När väl spelmusiken uppmärksammas under spelandet kan det dock vara så att den inte uppskattas av informanten vid det givna tillfället.

6.3 Spelmusiken påverkar?

Informant 4 var den som lyssnade mest på spelmusiken under sitt spelande. Utöver spelmusiken lyssnade inte informanten så mycket på musik under sin vardag. Detta skulle kunna indikera att spelmusiken hade ett stort inflytande på informantens musiksmak, även om denne inte lyssnade på spelmusiken i andra sammanhang än under sitt spelande. En kortare tid lyssnade informanten på klassisk musik av t.ex. Beethoven i samband med mangaläsning och dessutom såg informanten en stor likhet mellan den klassiska musiken och spelmusiken som förekommer i WoW. Tillsammans skulle dessa olika aspekter kunna indikera att spelmusiken har påverkat musiksmaken hos informant 4. Man kan dock fråga sig om så verkligen är fallet. Att informant 4 inte lyssnar på spelmusik utanför sitt spelande och under intervjun inte kunde ge några exempel på hur musiken låter i WoW kan bero på att informanten inte är musikintresserad. Men det kan också bero på att informant 4 inte uppmärksammade musiken som en självständig enhet utan snarare förknippade spelmusiken med spelet och dess spelmomenten, dvs. som en del av den multimodala kommunikationen. Då är frågan om spelmusiken i *World of Warcraft* har en betydelse för informanten utanför spelsammanhanget eller om det, i likhet med den tidigare jämförelsen med DeNora (2000), är en del av vardagens vanor. Att spelmusiken och spelandet ackompanjerar varandra och är en enhet som inte utförs eller

uppfattas separat.

Utifrån informant 4 intervju kan jag ana att spelmusiken har en betydelse för informantens spelvanor. Att informant 4 ansåg att spelmusiken hade en betydelse för atmosfären i spelet och använde den som ett hjälpmedel under vissa spelmoment visar på att spelmusiken har ett värde under spelandet för denne. Dock kan jag inte avgöra om spelmusiken har haft en påverkan på musiksmaken hos informanten. Att likheter ses mellan klassisk musik och spelmusik tyder på möjligheten men bristen på musikintresse och lyssnande av spelmusiken i andra sammanhang än under spelandet gör att jag skulle vilja följa upp med ytterligare en intervju med informant 4 innan jag skulle kunna ha en bestämd åsikt. Vad jag kan säga är att möjligheten finns att spelmusiken har påverkat informant fyras musiksmak, men en ytterligare undersökning skulle behövas för att fastställa det.

6.4 Musikintressets betydelse

De informanter som faktiskt lyssnade till spelmusik på sin fritid visade sig vara informant 2 och 6. Informant 2 och 6 var också de informanter som visade på ett musikintresse eftersom båda två hade börjat spela instrument under de senaste åren. Anledningen till varför de började musicera skiljer sig åt. Informant 2 började på grund av föräldrarnas förslag till trumlektioner och informant 6 egna intresse resulterade i ökat gitarrspel i hemmet. För informant 2 var musicerandet ett förslag från en utomstående person till skillnad från informant 6 som började på eget bevåg. En likhet mellan de båda informanterna är dock att de båda två förutom de musikstilar som de föredrar faktiskt lyssnar på spelmusik, i olika former, utanför sitt spelande. Utifrån diskussionen om Informant 4 som endast såg spelmusiken som en del av sitt spelande kan vi tolka detta som att ett musikaliskt intresse gör chansen större att man som spelare uppmärksammar spelmusiken i sin självständiga form och inte bara som en del av spelet. Dock syftade både informant 2 och 6 på spelmusiken som ett nostalgiskt laddat moment. Den musik som de lyssnade på utanför sitt spelande, i informant 6 fall musik från WoW och i informant tvås fall annan spelmusik i form av dupstep-covers, var kopplad till minnen från spelandet snarare än en direkt uppskattning av spelmusikens egenvärde.

6.5 Gammal och ny spelmusik

Frågan är om uppskattningen av spelmusik till någon viss del kan tänkas ha att göra med diskussionen om den gamla och nya spelmusiken. Att dagens spelmusik som Mitsuda (2010) och Säfström (2011) påpekar har blivit så mycket mer lik filmmusiken kan vara en orsak till att spelmusiken bortprioriteras av spelaren. Betydelsen av en tydlig melodi eller ett speciellt riff som dels den gamla spelmusiken och även mycket av dagens musik är baserad på kan, som Säfström påpekar, innebära att musiken är för olik den musik informanterna är vana vid. Trots att spelmusiken har en stämninggivande effekt i sitt spel är den för annorlunda från informanternas musiksmak för att uppskattas som ett självständigt stycke. Det faktum att ingen av informanterna kände till eller var intresserade av evenemanget *Joystick* kan vara en indikation på att informanternas ovana vid orkestermusik kan ha en betydelse. För att verkligen ta reda på om spelmusik baserad på den gamla skolan skulle ha haft en större påverkan på musiksmaken skulle jag ha behövt finna informanter som spelade olika spel som innehåller de två olika sorternas spelmusik. Dock måste vi tänka på att den gamla spelmusiken som Mitsuda och Shimomura skrev för mer än 20 år sen inte var symfonisk musik från början, och många individer som har ett intresse för spelmusik föredrar ofta sina favoritlåtar i original framför de arrangemang som har framförts av orkester.

6.7 Slutsats

Prioriteringen för fem av sex informanter under spelandets gång är antingen samtal med bekanta och andra spelare eller musik av eget val. Därför uppfattar jag det som att mina informanter ofta ser

sin spelaktivitet som en social möjlighet. Vid tillfällen när spelmusiken är på finns den som en stämningshöjare och en atmosfärbyggare som sällan hamnar i fokus för uppmärksamheten. Detta innebär att informanterna, som Shimomura och de andra spelkompositörerna säger, inte alltid tänker på musiken utan ser den som en naturlig del av spelupplevelsen. Därmed uppmärksammar informanterna inte musiken som en självständig enhet utan alltid som en del av sitt spelande. Även om Informant 2, 5 och 6 berättar om spelmusikens nostalgiska verkan på dem så associeras musiken, när informanterna lyssnar på den utanför spelsammanhanget, alltid till tidigare spelminnen. De tycks alltså lyssna på musiken för att återuppväcka minnen från tidigare spelhändelser snarare än att uppleva dess musikaliska kvaliteter.

Jag kom därmed i min undersökning fram till slutsatsen att *World of Warcrafts* spelmusik inte har någon avgörande inverkan på musiksmaken hos de ungdomar som deltog i min undersökning. Däremot hade spelmusiken en viss betydelse för några av ungdomarnas spelupplevelse då musiken skapade en del av atmosfären för en av mina informanter.

6.7.1 Studiens giltighet och begränsningar

I och med att min undersökning blev så inriktad på spelet WoW kan man fråga sig om resultatet av min undersökning egentligen ger en relevant bild av den symfoniska spelmusikens påverkan på spelande ungdomars musiksmak. Det är sannolikt att det finns andra spel som kan ha större musikalisk påverkan eftersom WoW är ett spel med öppna och fria spelområden, byggt främst på interaktionen med andra spelare och som i samband med detta har ett *soundtrack* som är anpassat efter detta spelsätt. Musiken har som mening att skapa en historia och en atmosfär för varje spelområde. Den är inte menad att mana en spelare framåt till nästa spelområde och därför är den ofta mycket lågmäld. Därför skulle ett spel med fasta, linjära banor i *singleplayer*, där man spelar helt själv, kunna visa på andra resultat då musiken i detta spel är mer anpassningsbar till olika händelserika spelmoment. Om spelet dessutom var på konsol istället för dator skulle möjligheten vara större att spelaren inte bytte ut spelmusiken på egenvald musik. En uppföljande intervju med några av informanterna skulle även kunna belysa intressanta aspekter som dök upp under analysen av materialet. Jag vill dock poängtera att min undersökning visar på en realistisk bild av hur många ungdomar som är aktiva datorspelare ser på sina spel och musikvanor. Min undersökning kan även vara en infallsvinkel till vidare studier inom ämnet där de problem jag nämner kan tas i åtanke.

7. Referenser

Litteratur

Collins, K (2008) *From Pac-Man to Pop Music: Interactive Audio in Games and New Media*, Bordmin, Cornwall: MPG Books Ltd

DeNora, T. (2000) *Music in everyday life*, Cambridge, England: University Press, Cambridge

Ericsson, C. (2002) *Guided Exhibition to Shopping and Preoccupied Assimilation* ur *A Decade of Research in Music Education*, Folkestad, G. (ed) (2007). Lund: Media-Tryck, Lund University

Gee, P. J. (2007) *What Video Games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan

Geelen, T.v. *Realizing groundbreaking adaptive music* ur *From Pac-Man to Pop Music: Interactive Audio in Games and New Media*. Collins, K. (2008) Bordmin, Cornwall: MPG Books Ltd

Green, L. (2002) *How popular Musicians learn: A way ahead for Music Education*. England: MPG Books Group

Ideland, J. (2011) *Spela, leka eller låta bli. Guitar Hero som kommunikativ praktik för unga musiker*. Luleå: Universitetstryckeriet

Jørgensen, K. (2008) *Left in the dark: playing computer games with the sound turned off* ur *From Pac-Man to Pop Music: Interactive Audio in Games and New Media*. Collins, K. (2008) Bordmin, Cornwall: MPG Books Ltd

Kent, S.-L. (2001) *The Ultimate History of Video Games*. New York: Three Rivers Press

Kvale, S. (1997) *Den kvalitativa forskningsintervjun*, Lund: Studentlitteratur

Linderoth J. och Bennerstedt U. (2007) *Att leva i World of Warcraft - tio ungdomars tankar och erfarenheter*. Stockholm: Mediarådet.

Patel, R. (1991a/2003) *Forskningsmetodikens grunder*. Lund: Studentlitteratur

Shaufelverger, F. (2010) *Sagornas Symfonier* ur LEVEL #54 oktober 2010. Stockholm: Reset Media AB

Wingstedt, J. (2008). *Making Music Mean; On Functions of, and Knowledge about, Narrative Music in Multimedia*. Diss. Luleå: Luleå University of Technology, 2008. Piteå.

Internetlänkar

<http://wow.joystiq.com/2010/12/07/15-minutes-of-fame-cataclysm-soundtrack-composer-david-arkensto>

www.blizzard.com