



MUSIK- HÖGSKOLAN I MALMÖ

EXAMENSARBETE 15hp

Vårterminen 2023

Ämneslärarutbildningen i musik

Albert Linde

Rikard Svensson

Vilken stämning vill du skapa med din musik?

En studie om fem musiklärares användande av film- och spelmusik i
grundskolans musikundervisning

Handledare: Maria Becker Gruvstedt

Sammanfattning

Titel: Vilken stämning vill du skapa med din musik? – *En studie om fem musiklärares användande av film- och spelmusik i grundskolans musikundervisning.*

Författare: Albert Linde och Rikard Svensson

Mot bakgrund av det centrala innehållet i ämnet musik på grundskolenivå gällande film- och spelmusik genomfördes en intervjustudie. Syftet med studien var att undersöka hur fem verksamma musiklärare i grundskolan använder musik från film och tv-spel i klassrummet för att undervisa om musik som meningsskapande uttrycksform. Fem semistrukturerade intervjuer genomfördes där lärare fick berätta om sina erfarenheter kring att använda film- och spelmusik i sin undervisning. Helhetsanalys användes för att analysera den insamlade datan. Resultaten visar att lärare huvudsakligen införlivar film- och spelmusiken i det digitala skapandet, men även i andra områden som musikämnet berör. Resultaten tyder också på att film- och spelmusik i undervisningen skapar relevans för elever, vilket i sin tur kan leda till ökat intresse för musikämnet. Tidsbrist och begränsade resurser kring digitala verktyg kan utgöra hinder för undervisningen. Implikationer och förslag på vidare forskning presenteras.

Nyckelord: filmmusik, musikpedagogik, musikskapande, spelmusik, undervisningsmetoder

Abstract

Title: What mood do you want to create with your music? – A study of five music teachers' use of film and video game music in Swedish compulsory school music education.

Authors: Albert Linde and Rikard Svensson

In light of the syllabus concerning film and video game music in the music subject at Swedish compulsory school level, an interview study was conducted. The purpose of the study was to investigate how five active music teachers in compulsory school use music from films and video games in the classroom to teach about music as a meaning-making expressive form. Five semi-structured interviews were conducted in which the teachers were asked to share their experiences of using film and video game music in their teaching. A holistic analysis was used to analyze the collected data. The results of the study suggest that teachers primarily incorporate film and video game music into digital creation, but also in other areas of the music subject. Furthermore, the study indicates that film and video game music in teaching creates relevance for students, which may lead to students' increased interest in the music subject. However, time constraints and limited resources for digital tools can hinder the effectiveness of the teaching. Implications and suggestions for further research are presented.

Key words: film music, music creation, music education, teaching methods, video game music

Förord

I detta examensarbete har arbetet delats upp så att Albert har haft ett extra ansvar för bakgrundkapitlet, metodkapitlet, och studiens abstract. Albert har också haft rollen som intervjuare under majoriteten av datainsamlingen. Rikard har haft ett extra ansvar för litteraturkapitlet och resultatkapitlet. Med det sagt har vi tillsammans skrivit alla kapitel och stöttat varandra under hela skrivprocessen.

Vi vill rikta ett stort tack till våra informanter som ställt upp för vår studie. Vi vill även tacka våra fantastiska lärare på Musikhögskolan i Malmö som pepprat oss med mängder av tankeväckande och inspirerande perspektiv på musikutbildning. Dessa fem år har gett oss ovärderlig kunskap som vi tar med oss in i musikhärläryrket. Tack till Anna Houmann som har lotsat oss igenom allt från början till slut. Ett extra stort tack vill vi rikta till vår handledare Maria Becker Gruvstedt. Din stöttning har varit oubleärlig under hela skrivprocessen.

Innehållsförteckning

1. Inledning	10
1.1 Syfte och frågeställningar	10
1.2 Uppsatsens disposition.....	11
2. Bakgrund	12
2.1 Relevant terminologi.....	12
2.2 Musiken, media, och dess påverkan	13
3. Litteraturgenomgång	16
3.1 Film- och spelmusik i grundskolan.....	16
3.2 Arbetsätt kring film- och spelmusik.....	17
4. Metod	21
4.1 Val av metod.....	21
4.1.1 Semistrukturerad intervju	22
4.2 Studiens genomförande.....	22
4.2.1 Urval	23
4.2.2 Informanter	23
4.2.3 Insamling av data	24
4.2.4 Bearbetning och analys.....	24
4.3 Studiens tillförlitlighet	25
4.4 Etiska överväganden	26
5. Resultat	27
5.1 Tankar om det centrala innehållet.....	27
5.2 Arbetsätt i undervisningen	28
5.2.1 Digitalt skapande	29
5.2.2 Musikanalys i film, spel, och reklam.....	29

5.2.3 Musikhistoria	31
5.2.4 Klassisk musik och instrumentkännedom.....	31
5.3 Möjligheter.....	32
5.3.1 Relevans för elever	32
5.4 Utmaningar	34
5.4.1 Begränsningar och otydligheter kring digitala verktyg	34
5.4.2 Omfattande innehåll och tidsbrist.....	35
6. Diskussion.....	37
6.1 Arbetssätt	37
6.1.1 Centrala innehåll.....	38
6.1.2 Reflektion – En viktig del i undervisningen	38
6.2 Relevans för elever – en tydlig möjlighet.....	39
6.2.1 Elever som resurs vid användning av spelmusik	40
6.3 Utmaningar	41
7. Slutsats	43
7.1 Implikationer och vidare forskning.....	43
Referenser.....	45
Bilagor.....	49
Bilaga 1: Samtyckesblankett.....	49
Bilaga 2: Intervjuguide	51

1. Inledning

Länge har kreatörer använt musik på en mängd olika sätt i kombination med rörliga bilder för att påverka tittaren. Detta fenomen har uppmärksammats i ett flertal studier (Ansani m.fl., 2020; Nosal m.fl., 2016; Tan m.fl., 2006). Idag används musik frekvent i en mängd olika medier, såsom reklamfilm, tv-produktioner och tv-spel. Musik har med andra ord en naturlig plats i vår vardag och påverkar även oss som konsumenter av media (Allan, 2008; Lilliestam, 2009). Förekomsten av detta fenomen har lyfts i den svenska skolan; användandet av musik i olika medier som uttrycksform för meningsskapande är något som musiklärare ska beröra i sin undervisning (Musik, 2022). Medan musik som ämne i skolan är ett brett område och därmed också öppnar för många olika forskningsansatser har vi valt att fokusera specifikt på användandet av film- och spelmusik i grundskoleundervisning. Anledningen är att det idag inte finns mycket forskning på hur musiklärare använder sig av film- och spelmusik i grundskoleundervisning. Våra egna erfarenheter som blivande musiklärare är att många elever har intresse för just film och tv-spel, då vi vid flera tillfällen mött elever i skolan som uttryckt stor glädje när läraren i ett undervisningsmoment använt musikexempel från dessa medier. På samma sätt är film- och spelmusik något som vi själva brinner för, och vi finner således en angelägenhet att undersöka dels hur verksamma musiklärare i grundskolan går till väga för att undervisa om film- och spelmusik, dels hur de förhåller sig till Skolverkets styrdokument. Vår förhoppning är att denna studie kan leda till mer forskning på området, samt att inspirera lärare i musik att hitta nya sätt att engagera elever i undervisningen med hjälp av film- och spelmusik.

1.1 Syfte och frågeställningar

Eftersom användandet av musik i olika medier är ett fenomen som grundskollärare i musik ska lyfta i undervisningen är det intressant att se vilka arbetssätt lärare använder för att göra just detta. Mer specifikt är vi intresserade av hur musiklärare införlivar film- och spelmusik i sin undervisning. Vidare är det intressant att undersöka hur lärare förhåller sig till styrdokumentet och genom detta belysa möjligheter och eventuella svårigheter som kan uppstå vid planering och genomförande av undervisning kring ämnesområdet. Syftet med

studien är därmed att undersöka hur fem verksamma musklärare i grundskolan använder musik från film och tv-spel i klassrummet för att undervisa om musik som meningsskapande uttrycksform. Studiens frågeställningar är:

- Vilka förhållningssätt har de fem musklärarna till Skolverkets styrdokument gällande film- och spelmusik som meningsskapande uttrycksformer?
- Vilka arbetssätt använder de fem musklärarna för att undervisa om film- och spelmusik i klassrummet?
- Hur beskriver de fem musklärarna möjligheter och hinder kring användandet av film- och spelmusik i undervisningen?

1.2 Uppsatsens disposition

Uppsatsen inleds med ett bakgrundskapitel där vi definierar begreppen filmmusik och spelmusik. I samma kapitel presenteras också forskning som berör musik i media och dess påverkan på människan. I kapitlet som följer ges en redogörelse för hur Skolverkets styrdokument knyter an till detta ämne och studie, samt en genomgång av annan relevant litteratur. Därefter presenteras metoden för genomförandet av studien, följt av kapitel fem där resultaten presenteras utifrån studiens syfte och frågeställningar. Efter detta diskuteras resultaten från studien i förhållande till tidigare litteratur och forskning. Rapporten avslutas med slutsatser, implikationer och förslag på fortsatt forskning.

2. Bakgrund

Detta kapitel inleds med en definition av begreppen filmmusik och spelmusik, samt hur de kommer användas i denna studie. Sedan följer en genomgång av forskning kring ämnet musik, media och dess påverkan. Syftet med att presentera dessa studier är att visa att det finns ett intressant förhållande mellan rörliga bilder, musik, känslor och människan.

2.1 Relevant terminologi

Filmmusik som begrepp definieras av Nationalencyklopedin [NE] som “musik som beledsagar film” (NE, u.å.). NE beskriver också att filmmusikens främsta uppgift är att stödja film och kommunicera känslor som inte övriga element – ljud, dialog och bild – gör tillräckligt utförligt. Kellman (2020) pekar på att musiken samspelar med dessa element och att filmmusiken ska stärka dessa utan att ta överhanden. För att musiken ska fungera till filmen behöver kompositören ha stor förståelse av filmens berättande. Filmmusik har även en funktion att skapa en helhet av berättandet. NE (u.å.) pekar på att filmmusik har en styrka att kunna knyta samman filmens olika delar. I och med denna styrka kan musik koppla samman flera olika scener och händelser, även om dessa inte sker nära varandra i filmens handling. Denna styrka är även något som bekräftas av andra författare. Steffens (2020) menar att musiken i sig påverkar den huvudsakliga stämningen i en film och även var publikens tankar riktas i filmen. Steffens skriver också att musiken i sig kan påverka vilka känslor vi känner, även om exempelvis en film är neutral. Musiken har med andra ord stor påverkan på vilka känslor och stämningar vi upplever i olika medier.

Spelmusik beskriver Kellman (2020) som en motsats till filmmusik, då filmmusik följer en bestämd tidslinje. Spelmusik behöver istället vara flexibel, detta då spelmusik behöver följa spelaren genom spelet och anpassa sig efter spelarens handlingar och plats. Dock framkommer att filmmusik och spelmusik båda har gemensamt att vara berättande, skapa stämningar och känslor. Detta blir bland annat tydligt av Wingstedt m.fl. (2010) som pekar på att musiken har en viktig funktion i berättandet, bland annat genom dess samarbete med dialog och ljudeffekter. Kellman (2020) betonar också vikten av musikens samspel med ljudeffekter. Det är alltså av stor vikt att kompositören vet vilken blandning av dialog,

Ljudeffekter och musik som är rätt för varje enskild situation för att skapa en komplett, fungerande ljudbild.

I denna studie ligger vår definition av filmmusik och spelmusik på all musik som samspelar i film och spel. Vi upplever som framkommit av litteraturen att musiken samspelar med bland annat ljudeffekter för att skapa en ljuddesign. Därmed räknar vi också in ljudeffekter i vår definition.

2.2 Musiken, media, och dess påverkan

Ett flertal studier har undersökt hur musik i kombination med rörliga bilder påverkar oss på ett psykologiskt plan (Ansani m.fl., 2020; Nosal m.fl., 2016; Tan m.fl., 2006). Mer specifikt har en del forskare intresserat sig för att se vad som händer i oss rent känslomässigt när vi ser ett filmklipp och samtidigt hör musik vars syfte är att väcka en viss typ av stämning. Ansani m.fl. (2020) genomförde en studie där deltagarna ($N = 118$) fick se en monoton scen ur en film, antingen med tillhörande lugn jazzmusik av melankolisk karaktär, eller med klassisk musik av ilsken och orolig karaktär. Efter experimentet fick deltagarna fylla i enkäter som behandlade deras tolkning av scenen, bland annat hur de uppfattade scenens narrativ och huvudpersonens sinnesstämning. Studiens resultat visade att deltagarna som sett scenen med den lugna musiken hade en skild uppfattning om scenen – såväl uppfattning om miljö som huvudpersonens karaktärsdrag – jämfört med de som lyssnade på den oroliga musiken. Exempelvis gjorde den lugna musiken att deltagarna kände mer empati gentemot huvudpersonen.

Fenomenet att olika soundtracks har stor påverkan på hur vi uppfattar en filmsekvens har även studerats inom andra fält. Kanske ett av de mer oväntade områdena är inom forskning för bevarandet av vilda djur. Mot bakgrund av att hajpopulationen globalt sett minskar och att många människor till synes har negativa associationer till hajar genomförde Nosal m.fl., (2016) en studie ($N = 2181$). Syftet var att undersöka om olika soundtrack kan påverka deltagarnas synsätt på hajar. I studien fick deltagarna se ett kort filmklipp på hajar, ackompanjerat av musik av olika karaktär – eller ingen musik alls – och sedan svara på enkätfrågor. I resultaten från studien visade det sig att deltagare som fick se filmklippet med olycksbådande musik uttryckte en mer negativ syn på hajar jämfört med deltagarna som fick se samma filmklipp med glad musik, eller utan musik.

Forskning har även indikerat att musik inte behöver presenteras samtidigt som en film för att ha en påverkan på människors intryck av den. En studie av Tan m.fl. (2006) undersökte huruvida tidpunkten för tillämpandet av musik på en filmscen kan påverka deltagarnas uppfattning om huvudkaraktärens sinnesstämning. I studien fick en grupp universitetsstudenter ($N = 177$) se en scen ur en film där musiken tillämpats antingen före eller efter själva tittandet. Deltagarnas uppgift var sedan att med ett ord beskriva den känsla som bäst stämde in på scenen. Resultaten från studien tyder på att musik kan påverka tittarnas uppfattning om en filmscen trots att musiken inte spelas upp samtidigt som själva filmklippet. Dock förtydligar Tan m.fl.: “It appears that hearing the pre-scene music primed participants to look for signs in the facial expressions that match the music’s emotions and attributed these emotions to neutral faces” (s. 146). Det visade sig att känslorna uppfattades som mer påtagliga när deltagarna fick höra musiken innan filmscenen visades, just för att musikens påverkan gjorde deltagarna mer förberedda och aktiva i sitt tittande.

Det är svårt att nämna musikens påverkan på människan utan att uppmärksamma ett välkänt område där musiken har fått en betydande funktion: reklamindustrin. Inom tv-reklam är musik av olika genrer, exempelvis klassisk musik och pop, mycket vanligt förekommande. Genom att analysera 3456 reklamfilmer som sändes på de amerikanska kanalerna ABS, CBS, FOX och NBC kunde Allan (2008) se att 94% av alla reklamfilmer som sändes på bästa sändningstid innehöll någon typ av musik

Många människor tycks inneha kunskap redan i tidig ålder om hur olika typer av musikstycken passar in beroende på det som visas. I en svensk studie undersökte Wingstedt m.fl. (2008) skolbarns kunskap om filmmusik och musikens narrativa funktion. I studien lät forskarna en grupp med 12–13-åringar ($N = 23$) experimentera med olika musikaliska parametrar i ett datorprogram som var specifikt designat för denna typ av forskning¹. Bland annat kunde barnen påverka instrumentation, tempo, och harmonisk komplexitet. Barnens uppgift var att välja passande musik till olika scener, och sedan svara på ett frågeformulär som behandlade deras medievanor och musikaliska bakgrund. Forskarna kunde i resultaten se att det rådde en stor grad av konsensus bland barnen om vilka musikaliska drag som passade bäst in på varje scen.

¹ För vidare läsning, se Wingstedt m.fl. (2005)

Även om dessa studier visar att det finns en bred forskning kring ämnet i stort, bör studierna dock endast ses som ett stickprov av vad forskare har undersökt. Likaså bör det sägas att musik och känslor är ett mycket komplext ämne. Lilliestam (2009) sammanfattar på följande vis:

Hur vi, som enskilda individer och/eller grupper av individer, reagerar på musik, vilken effekt musiken har på oss och vad som sker med våra tankevärldar och världsbilder är resultatet av mycket komplicerade och mångdimensionella processer. Det går inte att konstruera enkla samband. Diskussioner om mediepåverkan, den kommersiella kulturens negativa verkningar, amerikanisering och kulturimperialism, är alldeles för allvarliga ting för att diskuteras i slagord och reduceras till enkla termer. (s. 68)

Författaren belyser här ett flertal faktorer som i sig kan göra forskning på området komplicerad. Medvetenheten om denna komplexitet har gjort skrivandeprocessen intressant, men likaså har det gett skäl till att begränsa denna studie i sin omfattning och således rikta fokus mot lärares erfarenheter om sin musikundervisning. Nedan följer en litteraturgenomgång som berör film- och spelmusik i en skolkontext.

3. Litteraturgenomgång

I detta kapitel ges först en genomgång av Skolverkets dokument och dess anknytning till film- och spelmusik. Sedan presenteras litteratur som berör olika pedagogiska aspekter inom ramen för området film- och spelmusik.

3.1 Film- och spelmusik i grundskolan

En tydlig koppling mellan film- och spelmusik och grundskolans musikundervisning går att finna i Skolverkets styrdokument. Exempelvis skriver Skolverket i läroplanen att undervisningen ska bidra till att eleverna ska kunna ta del av samhällets kulturutbud genom den kunskap och de insikter eleven tillgodogjort sig under undervisningen (*Läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet* [Lgr22], 2022) Skolverket nämner att detta bör ske genom olika uttryck som exempelvis musik, bild, drama med mera. Här visar Skolverket på film- och spelmusikens plats i skolan då det bidrar till förståelse av musikens plats i samhällets kulturutbud. Det går exempelvis att se att konserter där symfoniorkestrar spelar filmmusik lockar stor publik, och på senare år har även konserter med fokus på spelmusik blivit allt mer populära. I ett reportage av Wyser (2022) går det att läsa hur spelmusiken blivit mer och mer påkostad och fått en högre status, till den grad att professionella symfoniorkestrar framför spelmusik på scener som tidigare varit reserverade för ”finkultur”, såsom Kungliga Operan i Stockholm. Vidare i läroplanen skriver Skolverket att elever ”ska få pröva och utveckla olika uttrycksformer och uppleva känslor och stämningar” (Lgr22, 2022, s. 9). Detta ger en ytterligare bild om film- och spelmusikens plats i skolan.

Kursplanen för musik styrker även dessa ovannämnda aspekter. Skolverket skriver: ”Musik som estetisk uttrycksform används i en mängd sammanhang, har olika funktioner och betyder olika saker för var och en av oss” (Musik, 2022, första stycket). Här visar Skolverket på bredden av musik samt att dess funktion och betydelse för varje individ ändras beroende på musikens plats och roll. Skolverket pekar också på att undervisning ska utveckla elevernas kunskap att reflektera och uppleva musik i olika kontext (Musik, 2022). Det visar

på vikten av att eleverna får komma i kontakt med och reflektera kring musik i olika sammanhang.

Detta är även något som visar sig i jämförelsematerial av kursplanerna Lgr22 och Lgr11. I Skolverket (2022a) framkommer i det centrala innehållet från Lgr22 att musik i olika medieformer som film och spelmusik beskrivs som meningsskapande uttrycksformer för musik i olika medier. Detta i kontrast till den äldre benämningen från Lgr11 som beskriver det som musik från olika medier. Även här visar Skolverket på att film och spelmusik som uttrycksform har fått en tydligare betoning i den nya kursplanen för musik i grundskolan. I kommentarmaterial till kursplanen skriver även Skolverket: ”Ett annat centralt innehåll handlar om att prova och medvetandegöra hur musik tillsammans med andra uttrycksformer kan skapa betydelser” (Skolverket, 2022b, s. 18). Utifrån detta citat framgår det tydligare vad som menas med just formuleringen *meningsskapande* uttrycksform, eftersom det i många fall är svårt att hitta en konkret definition. Musik som samspelar med andra uttryck har alltså en tydlig plats i det centrala innehållet och ska belysas i undervisningen. Skolverket visar i det centrala innehållet för årskurs 4–6 att undervisningen ska belysa hur musik kan samspela med andra uttryck som text, dans och bild. Ytterligare skriver Skolverket att undervisningen i årskurs 7–9 ska belysa hur musik, exempelvis film och spelmusik, kan användas för att visa på musikens plats i olika medier (Musik, 2022). Dessa delar visar på en progression i skolan om musikens plats i olika medier och samarbete med andra kulturuttryck. Till denna gradvisa stegring går även att koppla samman med hur människan själv påverkas av musik. Denna koppling gör Skolverket och menar på att i årskurs 1–3 ska eleven komma i kontakt med musik som väcker elevens känslor och tankar. Skolverket (2022b) menar att denna gradvisa stegring syftar till att elevens kunskaper under grundskolan ska utvecklas från att kunna reflektera kring egna känslor som musiken väcker, till att kunna reflektera och diskutera hur musik i olika medieformer som spel och film påverkar oss i samhället och individuellt.

3.2 Arbetssätt kring film- och spelmusik

Med bakgrund mot Skolverkets styrdokument blir då frågan: Vilka möjligheter finns för musiklejare att använda sig av film- och spelmusik i undervisningen? Musik som ämne i grundskolan innefattar många olika delar som musiklejare behöver ha i beaktande. Detta mångsidiga uppdrag har uppmärksamats av Asp (2020), som beskriver och ger exempel på

hur lärare utifrån ett helhetsperspektiv kan jobba med olika genrer och musikstilar. Att diskutera filmmusik, men också musik från andra medier, kan enligt Asp (2020) vara ett sätt för eleverna att lära sig samtala om sambandet mellan musik och känslor. Asp förtydligar:

Lika gärna kan vi prata om och visa upp för eleverna hur musik låter och fungerar i dataspel, i varuhus, i klädaffärer, i reklam, i mobiltelefoner, vid begravningar och bröllop runt om i världen, med mera. Utifrån sådana tänkta samtalsämnen kan eleverna sedan få uttrycka sin förståelse för ljud och musikens påverkan på människor och hur musik används i olika medier. (Asp, 2020, s. 31)

Asp (2020) bygger vidare på sitt resonemang genom att förklara hur denna introduktion till musik i media kan fungera som en språngbräda till elevers eget musikskapande, vilket exempelvis kan te sig i en uppgift där elever själva får skapa filmmusik. Asp (2020) motiverar det didaktiska valet:

Genom att eleverna får ta ställning till hur, var, när och vilken musik som ska användas till filmens handling får de träna på att se ett estetiskt sammanhang och hur musiken kan förstås i detta sammanhang. På så sätt blir det möjligt att diskutera tysta aspekter av musikskapande och hur musik fungerar i ett estetiskt sammanhang. (s. 34)

Det Asp (2020) belyser i sin text är hur klassrumsdiskussioner om film- och spelmusik i slutändan inte behöver bli isolerade moment, utan kan med fördel fungera som ett sätt att bredda elevers generella kunskap om genrer, användningsområden och musikskapande, vilket på så vis också ger en möjlighet för eleverna att reflektera över sitt eget och andras skapande. Intressant nog är reflektion över sitt eget och andras skapande något som enligt Skolinspektionen (2019) endast skedde på hälften av de granskade skolorna i årskurs 7–9, vilket kan antyda att det finns outnyttjad potential inom film- och spelmusik som användningsområde.

En annan aspekt av användandet av film- och spelmusik i musikundervisning är att det i många fall finns en nära koppling till elevers fritidsintressen och populärkultur, vilket musiklärare kan utnyttja för att främja elevers delaktighet i skolan. Ett exempel på detta går att hitta i Ericsson och Lindgrens (2010) forskningsrapport. De noterar i sitt kapitel *Den familjära gemenskapens valfria musikpraktik* att spelet *Guitar Hero* – som vid tidpunkten för rapportens publicering var ett populärt tv-spel – fick inflytande i undervisningen:

Eftersom en stor del av den musik eleverna föreslår har en direkt koppling till detta tv-spel innebär det att den inte endast är känd utan även populär bland eleverna och därigenom också legitim att spela i klassrummet, då diskursen vilar på de centrala begreppen valfrihet och gemenskap. (Ericsson & Lindgren, 2010, s. 69)

Författarna belyser här ett exempel på hur en lärares användande av tv-spelsmusik kan främja en god relation mellan lärare och elever. På liknande sätt förklarar Dahlkwist (2019) att det kan finnas elever som har specialkunskaper om ett ämne, och att dessa elever med fördel kan användas som värdefulla resurser i klassrummet: ”Det brukar uppskattas av klasskamraterna och gör att den ämneskunnige eleven växer och känner sig extra uppskattad” (s. 29). Med andra ord kan lärare som inte har samma intressen och kunskaper om exempelvis tv-spel ta hjälp av dessa elever i klassrummet. Dock skriver Dahlkwist att läraren behöver ha mer ämneskunskaper än eleverna för att kunna lägga upp en bra struktur på undervisningen.

Även Keown (2015) lyfter hur olika soundtracks, exempelvis från film och spel, kan vara värdefulla verktyg som musikpedagoger kan använda för att knyta an till elevernas intressen. Precis som Asp (2020) lägger Keown mycket fokus vid skapande, och ger konkreta tips på olika metoder som kan vara användbara för elevers egna kreationer. Ett exempel är att använda klick-spår och loopar – från exempelvis programmet *Garage Band*. Med hjälp av programmet kan elever utifrån sina egna tankar om en filmscens tempo hitta musikaliska idéer. Sedan kan eleverna utifrån looparna själva bygga vidare på sina kreationer med de verktyg som programmet erbjuder. På det sättet kan eleverna relativt effektivt ljudsätta en scen ur en film. Användandet av digitala verktyg är även något som har stöd i kursplanen för musik. Skolverket skriver bland annat att undervisningen ”ska ge eleverna förutsättningar att tillägna sig musik som menings-bärande uttrycksform och kommunikationsmedel” och nämner sedan i samma stycke att elever genom undervisningen ska “ges möjlighet att utveckla kunskaper i [...] digitala verktyg” (Musik, 2022, tredje stycket). Vidare i sin artikel tar Keown (2015) upp en aspekt som kan utgöra ett hinder för musiklektörer, nämligen att ha otillräcklig kunskap om frågor som rör upphovsrätt. Det kan vara väldigt svårt att få tillåtelse att arbeta med alla filmer på det här sättet, men att det finns möjligheter att komma runt problemet. Ett sätt, förklarar författaren, vore att skapa sin egen film och därmed också få rättigheterna till den. Ett annat sätt vore att kontakta filmskaparen och be om tillåtelse, vilket

kan vara svårt om det är ett stort filmföretag. Ett tredje sätt vore att använda sig av material som tillfaller under *Public Domain*, det vill säga verk som har blivit allmän egendom.

4. Metod

I detta kapitel presenteras metoden för datainsamling. Kapitlet inleds med en redogörelse av studiens val av metod i förhållande till studiens syfte och frågeställningar. Efter detta följer en beskrivning av studiens genomförande. Sedan ges en genomgång av hur insamlade data bearbetades och analyserades, följt av ett avsnitt om studiens reliabilitet och validitet. Slutligen avslutas kapitlet med en redogörelse av studiens etiska överväganden.

4.1 Val av metod

Vid genomförandet av en studie behöver forskare ta ställning till frågan om att ägna sig åt *kvalitativ* eller *kvantitativ* forskning, eller ha med element från båda ansatserna. Bryman (2018) redogör för skillnader mellan *kvantitativa* och *kvalitativa* forskningsmetoder. Han förklarar bland annat att kvalitativa undersökningar lägger stor vikt vid deltagarnas perspektiv, kontra kvantitativa undersökningar, där intressen och frågor hos forskaren istället strukturerar undersökningen. En annan skillnad är att kvalitativ forskning vanligtvis har som syfte att skapa en kontextuell förståelse. Detta kan ställas mot den kvantitativa forskningen, som genom sin metodik istället strävar mot resultat möjliga att generalisera till allmänna slutsatser. Det bör dock sägas, som Bryman också menar, att olikheterna mellan de två “inte bör uppfattas som fasta eller oföränderliga skillnader” (Bryman, 2018, s. 488). Med andra ord är det i många fall möjligt att kombinera element från både kvalitativ och kvantitativ forskning.

Tidigt i vår skrivprocess var vi överens om att vi ville ägna oss åt kvalitativ forskning. Resonemanget kring detta val är att vi vill gå på djupet i musikleärares praktik. Vår ambition är därmed inte att skapa en generaliserbar bild av hur det ser ut i grundskolans musikundervisning, utan istället undersöka hur undervisningen *kan* se ut. Att varje enskild lärare gör sin egen professionella tolkning av styrdokumentet finner vi också som en betydande faktor vid valet av metodologisk ansats. Med dessa aspekter i åtanke har vi i denna studie valt att använda oss av semistrukturerade intervjuer som metod för datainsamling. Vårt fokusområde kommer primärt vara musikundervisning i årskurs 7–9, men som det kommer att visas nedan är några informanter även undervisande lärare i mellanstadiet. Detta innebär

att några perspektiv från undervisning i årskurs 4–6 kommer att inkluderas i datainsamlingen. Nedan följer en redogörelse över kvalitativ intervju som metod för datainsamling.

4.1.1 Semistrukturerad intervju

Bryman (2018) förklarar att det inom kvalitativa intervjuer huvudsakligen finns två vanliga intervjutyper. Dessa är *ostrukturerad intervju* och *semi-strukturerad intervju*. Inom de kvalitativa intervjuformerna är målet att få fram informantens egna perspektiv. Dalen (2015) skriver att den kvalitativa intervjun är ”speciellt lämpad för att ge insikt om informantens egna erfarenheter, tankar och känslor” (s. 14). Bryman (2018) menar att skillnaden mellan ostrukturerade och semistrukturerade intervjuer är följande: Semistrukturerade intervjuer är utformade så att frågeställaren utgår från ett manus för att kunna få intervjun att bli inriktad på de teman som hen vill belysa och få svar på. Ostrukturerad intervju liknar däremot mer en vanlig konversation och att intervjuaren i stället utgår från en minneslista och låter informanten föra samtalet dit det kommer. Enligt Bryman (2018) så brukar båda dessa former vara öppna för förändringar under samtalets gång för att få fram informantens eget synsätt. Det är även vanligt att i intervjusituationen byta plats på frågor, vilket inte förekommer i kvantitativa intervjuer. Bryman betonar också att denna flexibla form innefattar att kunna ställa bra följdfrågor. Detta för att få djupare svar, samt att låta informanten komma in på områden som de tänker på. Bryman (2018) förklarar att en av fördelarna med semistrukturerade intervjuer till skillnad från ostrukturerade är följande: Vid en tydlig inriktning på ett tema och för att besvara tydliga frågeställningar med sin insamlade data, är det en god idé att använda semistrukturerad intervju. Semistrukturerad intervju är även att föredra vid forskning med flera forskare, detta för att verifiera en samstämmighet och jämförbarhet mellan intervjuerna.

4.2 Studiens genomförande

Nedan följer en beskrivning av studiens tillvägagångssätt för att hitta informanter till intervjustudien, samt en presentation av dessa. Efter detta ges en redogörelse för datainsamlingsprocessen och metoden för dataanalys.

4.2.1 Urval

Eftersom studiens fokusområde är musklärares användande av film- och spelmusik i grundskolan använde vi oss initialt av sidan *Musiklärarna* på Facebook för att hitta informanter med erfarenhet av området. På sidan lade vi upp två förfrågningar vid olika tillfällen till deltagande i studien, men detta gav ingen respons. På grund av detta valde vi att söka efter informanter genom personliga kontakter med verksamma lärare som vid tidigare tillfällen varit handledare under den verksamhetsförlagda utbildningen på Musikhögskolan i Malmö. 38 lärare kontaktades, varav fem tackade ja till deltagande i studien, vilket ger en uppskattad svarsfrekvens på cirka 13%. Denna selektiva, icke-slumpmässiga process för att hitta informanter förklarar Bryman (2018) som ett *målstyrt urval*. Informanterna till studien har med andra ord medvetet valts ut utifrån studiens fokusområde.

4.2.2 Informanter

Nedan följer en presentation av de fem intervjuade lärarna. För att alla deltagare ska förbli anonyma kommer inga riktiga namn att användas i studien. Deltagarna kommer således presenteras som *Lärare [nummer]* härnäst. Samtliga lärare har lärarlegitimation.

- *Lärare 1* arbetar för närvarande på en stor grundskola i södra Sverige. Hen tog musklärexamen vid millennieskiftet 2000 och har även erfarenhet av att undervisa i ett annat ämne. Sedan 11 år tillbaka arbetar hen på sin nuvarande arbetsplats, där hen undervisar i musik i årskurs 4–9.
- *Lärare 2* arbetar för närvarande på en högstadieskola i södra Sverige där hen undervisar i musik i årskurs 7–9. Hen har arbetat som musklärare i 15 år, efter en högskoleutbildning till klass- och pianolärare vid musikhögskola. Hen har arbetat på flera olika skolor i södra Sverige och har även erfarenhet av att jobba inom särskola.
- *Lärare 3* arbetar för närvarande på en grundskola i södra Sverige där hen undervisar i musik i årskurs 4–9. Hen har arbetat på sin nuvarande arbetsplats i sex år och har även tidigare erfarenhet av att undervisa i gymnasieskola och kulturskola.
- *Lärare 4* arbetar för närvarande på en grundskola i södra Sverige. Hen har arbetat på samma skola sedan 17 år tillbaka, men har även arbetat parallellt på en annan skola. Idag undervisar hen i musik på mellan- och högstadiet, men undervisar också i ett annat ämne på högstadiet.

- *Lärare 5* är förskollärare i grunden men vidareutbildade sig vid musikhögskola. Hen tog examen 2002 och undervisar i musik och ett annat ämne i årskurs 7–9 på en stor grundskola i södra Sverige sedan 11 år tillbaka.

4.2.3 Insamling av data

Insamlingen av data skedde med hjälp av semistrukturerade intervjuer. På grund av fysiskt avstånd till skolorna, samt schematekniska faktorer skedde intervjuerna på länk med hjälp av Zoom, ett program för videokonferenser och distansmöten. Att ha möten i Zoom möjliggjorde också för inspelning av ljud för transkribering med hjälp av inspelningsfunktionen i programmet. Samtliga möten var cirka 30 minuter långa och ägde rum mellan vecka sju och vecka elva under vårterminen 2023. På varje möte deltog en lärare och en eller två intervjuare, varav en intervjuare hade en mer aktiv roll under mötet.

Samtliga intervjuer inleddes med att informanterna fick ta del av praktisk information om intervjun, bland annat om att mötet skulle spelas in, samt information om samtycke och hur de skulle gå tillväga för att skriva på samtyckesblanketten (se bilaga 1). Dessutom gav vi som intervjuade bakgrund om studien och dess syfte. Sedan bad vi informanterna berätta om sin bakgrund som musklärare och deras eget intresse för film- och spelmusik. Frågorna som sedan ställdes följde en förutbestämd mall med fokus på lärarens egna arbetssätt gällande film- och spelmusik. Exempelvis ställdes specifika frågor som: ”Vill du berätta lite om hur du har använt dig av filmmusik i undervisningen?” men också mer generella frågor rörande Skolverkets styrdokument, såsom ”Vad tänker du om formuleringen *meningsskapande uttrycksform* som nämns i det centrala innehållet?” Om vi som intervjuade ansåg att det fanns skäl att ställa förtydligande frågor, eller be informanterna att utveckla sina svar, gjorde vi det. Intervjuerna avslutades med frågan ”Är det något mer du vill lyfta som vi inte har pratat om hittills?” vilket också gav informanterna en möjlighet att komplettera sina svar, eller ta upp andra aspekter kopplat till ämnet. Intervjuguiden som användes vid datainsamlingen är presenterad i slutet av rapporten som bilaga 2.

4.2.4 Bearbetning och analys

Vid analyserandet av data har vi använt oss av *helhetsanalys*, vilket Holme och Solvang (1997) förklarar som en metod i tre faser: *val av tema eller problemområde, formulering av*

frågeställningar, och slutligen *systematisk analys*. Ett första steg i analysarbetet var att transkribera intervjuerna. Som stöd användes ett transkriberingsverktyg i *Word Online*. Ljudfiler från de inspelade Zoom-mötena laddades upp i programmet, vilket gjorde det möjligt att på ett effektivt sätt få ett första utkast av transkriptionerna. Sedan lyssnades alla ljudfiler igenom noggrant och eventuella felaktigheter kunde på så vis upptäckas och korrigeras manuellt.

När transkriptionerna var klara lästes de först igenom noggrant för att ge en helhetsbild av datan. Nästa steg i processen var att läsa igenom intervjuerna flera gånger och leta efter meningar, stycken eller partier som var signifikanta för studien, och färgmarkera dessa utifrån olika teman. Ryen (2004) menar att samma data kan knyta an till flera olika kategorier, vilket innebär att det finns en flexibilitet som forskaren behöver ta hänsyn till. En fördel med denna analysmetod, menar Kvale och Brinkmann (2014), är att ”en kategorisering av intervjuerna i en undersökning kan ge en överblick över stora mängder utskrifter och underlätta jämförelser och hypotesprövning” (ss. 243–244). Fyra övergripande teman skapades. Dessa var: *Tankar om det centrala innehållet*, *Arbetsätt i undervisningen*, *Möjligheter*, samt *Utmaningar*. Under dessa teman skapades sedan underkategorier. Under analysprocessen skedde också revidering av kategorierna innan de fick sin slutgiltiga form.

4.3 Studiens tillförlitlighet

Vid genomförandet av en studie är det viktigt att beakta tillförlitligheten i data-analysen. Bryman (2018) delar upp begreppet i fyra kriterier: *trovärdighet*, *överförbarhet*, *pålitlighet*, samt *möjligheten till att styrka och konfirmera*. Vi har i metodkapitlet efter bästa förmåga försökt vara transparenta med vårt tillvägagångssätt samt tagit hänsyn till de regler som finns. Likaså har vi agerat för att inte låta våra egna personliga åsikter ha för stort inflytande på studiens resultat. En stor del gällande pålitlighet handlar om att vara noggrann, samt ha ett granskande förhållningssätt i sin forskningsprocess (Bryman, 2018). Innan data samlades in var vår ursprungliga plan därför att testa våra intervjufrågor i en pilotintervju, dels för att se om frågorna gav några värdefulla svar, dels för att be den intervjuade personen om feedback. Det som istället skedde var att vi fick värdefull feedback på intervjuguiden av vår handledare redan innan pilotintervjun hann genomföras. Beslutet togs därför att gå vidare med datainsamlingen. Den respons vi sedan fick under den första intervjun stärkte vår uppfattning

om att intervjufrågorna var relevanta för våra frågeställningar, så inga ändringar gjordes. Detta medförde att även data från den första intervjun användes i resultatet. Likväl har det skett revideringar av våra forskningsfrågor under analysprocessen, vilket medfört att resultatet från enstaka intervjufrågor i efterhand har bedömts irrelevanta och därmed uteslutits.

Överförbarhet handlar i korta drag om i vilken grad forskningen ger en verklighetsförankrad bild (Bryman, 2018). Det bör nämnas att studien är av kvalitativ natur och kan i det avseendet inte ge resultat som går att generalisera. Likaså går det inte heller att fråsa att personerna som deltog i studien gjorde det av egen vilja; hade deltagarna valts ut slumpmässigt hade resultaten med stor sannolikhet sett annorlunda ut då vi beräknar att personer som har erfarenhet av att använda film- och spelmusik i undervisningen är mer benägna att tacka ja till deltagande. Vi har också tidigare nämnt att svarsfrekvensen var uppskattad till cirka 13%, dock kan vi aldrig säkerställa att våra mejlutskick – tillika våra ursprungliga inlägg i Facebook-gruppen – verkligen nått fram till alla mottagare, så vi estimerar att det har skett bortfall under urvalsprocessen vilket också har påverkat studiens utfall.

4.4 Etiska överväganden

Vid genomförandet av en studie finns etiska aspekter att ha hänsyn till. Ofta används begreppen *sekretess*, *tystnadsplikt*, *anonymitet* och *integritet* i forskningssammanhang (Vetenskapsrådet, 2017). Dessa krav har vi tagit i beaktning genom att vid den skriftliga kommunikationen med informanterna – samt muntligt under intervjuerna – förklarat studiens syfte och bakgrund. Vidare har vi förklarat för informanterna att deras samtycke till medverkan i studien när som helst kan återkallas utan motivering. Detta framgår också i samtyckesblanketten (se bilaga 1) som informanterna fick ta del av. Blanketten i sig är skapad utifrån Vetenskapsrådets (2017) principer för god forskningsetik. Andra åtgärder vi tagit är att presentera alla informanter som anonyma i studien. Likaså har den exakta positionen för deras arbetsplats inte framkommit i studien. Det bör också nämnas att studien enbart är till för forskningsändamål, samt att behandlandet av personuppgifter och insamlade data har förvarats på ett sätt som endast gjort åtkomligheten möjlig för oss själva, det vill säga studiens genomförare, och vår handledare.

5. Resultat

I detta kapitel redovisas resultatet från datainsamlingen. De fem lärarnas svar på intervjufrågorna ligger till grund för resultatet. Resultaten presenteras under fyra övergripande rubriker: *Tankar om det centrala innehållet*, *Arbetssätt i undervisningen*, *Möjligheter* samt *Utmaningar*.

5.1 Tankar om det centrala innehållet

Eftersom det centrala innehållet i musik innefattar någon grad av professionell tolkning var det intressant att se hur lärarna resonerar kring de formuleringar som Skolverket använder. Detta på grund av att lärarnas tolkningar följaktligen borde influera hur de sedan väljer att gå tillväga med sin undervisning om film- och spelmusik. Under intervjuerna fick lärarna därför svara på frågan om hur de tolkar det centrala innehållet som berör film- och spelmusik, närmare bestämt vilka tankar de har om formuleringen *meningsskapande uttrycksform* som förekommer i Skolverkets beskrivning. Resultaten visar att samtliga lärare har gjort en liknande tolkning av begreppet, men att deras förklaringar och exemplifieringar skiljer sig till viss mån. Lärare 1 menar att elever behöver förstå musikens betydelse för sinnet – att kunna förstå kopplingen mellan det vi ser och hör, men också hur musik kan skapa en upplevelse. Lärare 2 tolkar begreppet som att det handlar om kunskap om hur musik kan förstärka ett sinnesintryck, och att eleverna ska förstå *varför* och *hur* musik kan förmedla något. Hen menar att eleverna ska lära sig att reflektera kring valet av musik om de exempelvis skapar egna kompositioner. Även Lärare 3 är inne på musikens påverkan på sinnet. Hen knyter an till hur musik har förmågan att framkalla minnen – att musik ofta är förknippad med exempelvis platser. Hen menar också att Skolverkets formulering därför känns tydlig och “adekvat” (Lärare 3). Lärare 5 tänker att meningsskapande handlar om att genom musiken kunna förmedla och förstärka stämningen av det som visas på filmduken eller skärmen – att exempelvis få publiken att känna samma ångest som en karaktär i en skräckfilm. Hen påpekar även att det finns fler uttrycksformer, så att musik som meningsskapande uttrycksform exempelvis skulle kunna handla om att gestalta vilket konstverk som helst med hjälp av musik, förklarar hen. När Lärare 4 istället får frågan börjar

hen resonera kring betygssättning. Hen menar att Skolverket i sina kursplaner inte uttryckligen förklarar hur detta centrala innehåll ska betygsättas, och att det istället tillhör den allmänna diskussionen om musik som en lärare kontinuerligt har med sina elever. Hen reflekterar:

Om man pratar om musik överhuvudtaget så, jag menar, då får man ju prata om, såklart, vad är meningen med musik? Vad har man det till? Och det kommer man ju in på ibland liksom om man [...] tittar på film och tar bort ljudet. Vad händer? Hur funkar det? (Lärare 4)

Lärare 4 nämner dock att sådana diskussioner inte är någonting som hen tidigare har prioriterat i sin undervisning, men att hen kanske ska göra det mer i framtiden.

Under intervjun ställdes också frågan om huruvida lärarna anser det vara viktigt att arbeta med film- och spelmusik i undervisningen. Här ger lärarna lite olika svar, men majoriteten menar att det är viktigt att ta upp detta område under musiklektionerna. Lärare 1 menar exempelvis att samhället har blivit bra på att lyfta fram film- och spelmusiken, vilket gör det ”oundvikligt” att inte arbeta med det med sina elever (Lärare 1). Lärare 2 och Lärare 5 tycker också att det är viktigt att arbeta med film- och spelmusik i och med att det ger eleverna goda tillfällen att diskutera kring känslor och öva sitt lyssnande. Detta menar också Lärare 3, däremot förtydligar hen att det finns andra områden som hen anser vara viktigare inom musikämnet, såsom ensemblespel. Av Lärare 4 framgår det att hen har arbetat väldigt lite med film- och spelmusik eftersom hen har valt att fästa större vikt vid det praktiska musicerandet. Hen förklarar att undervisningens innehåll till viss del influeras av lärarens intresse, vilket lett till att det digitala, och därmed film- och spelmusiken, har fått en mindre central roll i förhållande till andra områden.

5.2 Arbetssätt i undervisningen

Lärarna har under intervjuerna fått möjlighet att berätta om vilka arbetssätt de använder i klassrummet för att undervisa om film- och spelmusik. Det har dock framkommit att alla lärare, med undantag från Lärare 3, har begränsad erfarenhet av att själv spela tv-spel. Även om det framgår att spelmusik har använts i undervisningen har detta medfört att en övervägande del av intervjuernas innehåll har varit inriktad på filmmusik.

5.2.1 Digitalt skapande

I intervjuerna framkommer digitalt skapande som ett vanligt arbetssätt. Fyra av lärarna nämner elevers eget skapande i undervisningen som en del kring arbetet med ämnet film och spelmusik. Lärarna använder sig av olika digitala verktyg kring elevernas eget skapande. En variant på uppgift som förekommer av flera lärare är att utgå från ett klipp från exempelvis en film eller serie där originalljudet har tagits bort. Här är uppgiften för eleverna att själva skriva musik och/eller lägga till ljudeffekter som eleverna upplever passar för klippet. Kring detta arbete är det ofta kopplat till att eleverna och läraren diskuterar och analyserar vad som skapar olika stämningar och hur dessa stämningar då skulle kunna låta. Lärare 2 nämner att hen också har vänt på uppgiften för att få en annan ingång. Uppgiften blir då att eleverna skapar egna musikvideor till redan färdig musik. Läraren berättar att arbetet kring detta syftar på att göra eleverna medvetna om att framförandet är lika viktigt som musiken och hur exempelvis dans och belysning påverkar framförandet. Ett ytterligare skapandeområde som dyker upp i intervjuerna är att arbeta med radioteater. Det är något som Lärare 3 bland annat använt sig av. Här handlar uppgiften om att kombinera prat och ljudeffekter och koppla bort det visuella.

Kring skapande så får filmmusiken ta större plats jämfört med spelmusiken. I flera intervjuer nämner lärarna att när det handlar om film och filmmusik är det läraren själva som väljer klipp. Det skiljer sig dock när det handlar om spelmusik, här är det oftast eleven själva som väljer. Detta säger exempelvis Lärare 1: ”Det är inte lika mycket [spelmusik] men däremot har jag liksom vänt mig till eleverna i det läget” (Lärare 1). Läraren menar att hen inte använt spelmusik lika mycket som filmmusik och i de fall det handlat om spelmusik tagit hjälp av eleverna. Lärare 3 nämner att hen tidigare haft ett skapandeprojekt med spelmusik i fokus. Projektet hette *Gamer Music* och var inriktat på årskurs 7. I detta projekt valde läraren klipp från tre olika spel som eleverna fick välja mellan och skapa musik till. Även om spelmusiken inte haft lika stort utrymme som filmmusik kopplat skapande, har dock spelmusik förekommit mer gällande musiklyssning och analys.

5.2.2 Musikanalys i film, spel, och reklam

En ytterligare metod som kommit fram i intervjuerna som också har knutit an till skapande är musiklyssning och analys. Bland annat vid det digitala skapandet får eleverna analysera

varför musik i film är på ett visst sätt. Det berättar Lärare 5 som analyserat filmmusik med sina elever. Här har klassrumsdiskussioner exempelvis handlat om hur musik är skriven för att passa för en skräckfilm, men också hur musiken är komponerad för en hjältekaraktär eller hur kompositören skapar sorg. I dessa analyser har bland annat diskussioner förekommit om förmågan att förmedla en viss känsla eller stämning med olika musikinstrument. På liknande sätt berättar Lärare 3 att hen har låtit elever jobba med ljudeffekter, vilket hen menar utvecklar deras förmåga att förstå sambanden mellan ljud och miljö.

Det är också vanligt att analysera musik även om det inte är kopplat till skapandet. Lärare 1 berättar att hen har bett sina elever analysera musiken i de spel som eleverna spelar på fritiden. Uppgiften eleverna har fått är bland annat att stänga av ljudet när de spelar hemma och fundera över hur de upplever detta. På lektionen har de sedan diskuterat hur de upplevde detta och hur de kändes samt hur det påverkade spelupplevelsen. En ytterligare aspekt inom musiklyssning som kommer upp är hur musik används i reklam. Lärare 2 förklarar att de pratat om musik som kommunikationsmedel i reklam. Där diskuteras det med eleverna just om den roll som musik kan ha för att påverka oss på olika sätt. Hen förklarar att eleverna behöver lära sig att kunna tänka kritiskt till musiken som de stöter på i olika sammanhang, allt för att göra eleverna medvetna om musikens påverkan. Lärare 5 lyfter också lyssnandet som en viktig färdighet som elever behöver få träna på i undervisningen. Hen menar att elever i tidig ålder har ett annat, mer selektivt sätt att lyssna på, men att de tappat denna förmåga under skolgången:

Någonstans så blir det liksom den här... man har musik omkring sig överallt och man slutar lyssna. Små barn kan ju ”Woah! Vad är det där!?” spontant, för att de är så selektiva, liksom. Här [på högstadiet] ”Ja, oj, de la in en trumma”, men ”jaja, men långt innan det?..” att där ligger en liten flöjt i bakgrunden, det är få högstadieelever som kan lyssna ut det om man inte, liksom, visar. (Lärare 5)

Högstadielever, menar hen, har svårare att urskilja vissa detaljer i ett musikstycke jämfört med elever i yngre åldrar. Vid ett senare tillfälle i intervjun utvecklar hen sina tankar och förklarar att förståelsen för musikens påverkan och att utveckla förmågan att lyssna på ett djupare plan är viktig även för att förhindra elever från att bli alltför känslostyrda, exempelvis av musik som förekommer i försäljning och reklam.

5.2.3 Musikhistoria

Användandet av film- och spelmusik som en koppling till musikhistorien är ytterligare en aspekt som våra informanter tar upp. Lärare 1 nämner att de under musiklektioner kommer in på stumfilm för att belysa bakgrunden till dagens filmmusik. Bland annat nämner Lärare 1 ett skapandeprojekt som har temat stumfilm. Detta projekt innefattar förutom skapande även historielektion kring stumfilm med analys och diskussion kring musiken och dess påverkan. Läraren har med sina elever exempelvis pratat om pianister som spelar musik live till stumfilmer, och hur detta påverkar upplevelsen för publiken. Läraren nämner också att de har diskuterat om hur viktigt roll musiken har för att inte filmen ska bli tråkig. Projektet har sedan mynnat ut i att eleverna har fått skapa egen musik till filmklipp från stumfilmer. Även flera lärare nämner att de kopplar filmmusik till musikhistorien. Lärare 4 berättar att hen har benämnt film- och spelmusik under genomgångarna av musikhistorien årtionde för årtionde. Hen menar exempelvis att spelmusik har nått så pass hög status att det nu förekommer konserter som lockar många människor: ”Alltså att det har blivit en mer... vad ska man säga, accepterad musikform... eller accepterad? Det låter kanske dumt, men alltså, det har blivit mer någonting som alla tar del av, snarare än bara de som spelar TV spel” (Lärare 4). Lärare 4 ger exempel på att spelmusik även har spelats av Malmö symfoniorkester under festivaler och att flera kommer i kontakt med denna genre även om en inte spelar spel. Att spelmusik och filmmusik har en stor plats i samhället är bland annat något Lärare 5 också betonar.

5.2.4 Klassisk musik och instrumentkännedom

En ytterligare aspekt som kommer fram kopplat till musikhistorien är att flera elevers anknytning till klassisk musik ofta går genom filmmusiken. Lärare 2 nämner att via genomgången av den klassiska musikhistorien ofta kommer in på filmmusik. Hen menar att eleverna känner igen klassisk musik, men att deras anknytning till klassisk musik är via filmmusik och filmer. Dock upplever läraren att eleverna själva uttrycker att de inte lyssnar på klassisk musik. Detta liknar även den aspekt som Lärare 3 tar upp. Lärare 3 nämner att när hen spelar upp klassisk musik så är det flera elever som tror sig känna igen det som filmmusik, även om musiken ifråga inte nödvändigtvis är det eller har varit med i filmer. Lärare 1 nämner att hen arbetar med elever i årskurs 5 i samband med genomgång av klassisk musik. Under genomgången diskuterar de musikens känslomässiga påverkan och har genom

detta även knutit an till dess roll inom film och spel. Detta arbete har också involverat digitalt skapande. En annan metod som kommer fram av Lärare 2 kopplat till klassisk musikhistoria är att eleverna i en liten tävling får gissa vad det är för låt som läraren spelar. Musiken som är med i denna tävling är en blandning av olika typer av klassisk musik men också filmmusik med mera.

Vid arbete med instrumentkännedom har det visat sig att det även är vanligt att komma in på filmmusik och spelmusik. När elever ska lära sig om olika orkesterinstrument har exempelvis spelmusik förekommit. Lärare 4 berättar att det blir mer spännande för eleverna om läraren, istället för att välja ett klassiskt trombonstycke, visar ett klipp där trombonisten spelar musik från tv-spelet Super Mario. Det förekommer också att använda filmmusik för att förklara olika instrumentgrupper och dess funktion i olika sammanhang. Detta gör exempelvis Lärare 5 som diskuterar med eleverna vilka instrument som spelar och kopplar sedan samman detta med musiklyssning och analys. Lärare 5 berättar om ett projekt som hen gjort med sina elever. Projektet har bland annat inneburit att besöka en professionell symfoniorkester. I samband med detta har eleverna fått lära sig om de olika instrumenten, deras karaktäristiska drag och hur de används i filmmusik. Kunskapen om de olika instrumenten har eleverna sedan haft nytta av vid diskussioner kring filmmusik och skapande. Läraren fortsätter med att berätta om ett musikalprojekt som skolan har gjort under temat *andra världskriget*. Eleverna har då fått använda sina kunskaper om orkestrens instrument och filmmusik under skapandet av musikalen, exempelvis vilka tillvägagångssätt som kan användas för att skapa stämningar och känslor.

5.3 Möjligheter

Utifrån dataanalysen har möjligheter kring användandet av film- och spelmusik i grundskolan identifierats. Dessa presenteras nedan.

5.3.1 Relevans för elever

Lärarna identifierar flera olika fördelar med att använda film- och spelmusik i undervisningen. Majoriteten upplever framförallt att eleverna tycker det är roligt och motiverande, men även att musiklärarnas egna engagemang och intresse kan göra positiva

intryck på eleverna. Lärare 1 menar att film- och spelmusik är motiverande för eleverna eftersom det redan finns ett intresse hos eleverna, framförallt i de högre åldrarna. Hen förklarar:

Det ligger dem lite varmt om hjärtat. Det är ju mer intressant att prata filmmusik och spelmusik än att prata... men... ”nu ska vi prata om genren rock” till exempel. Det finns ju ett liksom ett mer motiverade ”Varför ska jag lära mig det här?” eller ”ligger mig närmre i tiden och hjärtat?” Så det upplever jag nog generellt, att elever... och ju äldre de blir desto lättare fångar man ju fler med spelmusik och filmmusiken. (Lärare 1)

Vidare tror Lärare 1 att elevers allmänna musikintresse kan påverkas av film- och spelmusik – att det blir en positiv bieffekt av att de kommer i kontakt med den utanför klassrummet. Hen menar att detta är något som läraren kan använda för att fånga elevers intresse i musikundervisningen. På liknande sätt förklarar Lärare 3 att elever genom film kan höra musikstilar de kanske inte brukar lyssna på. I och med detta kan filmen i sig bidra till ett intresse, menar hen. Under en intervju har det dock framkommit att det kan finnas skäl till att inte ta upp vissa sorters spelmusik i klassrummet. Lärare 4 resonerar: ”Alltså... om man tittar på vad de spelar, några spelar schack, men det är ju väldigt mycket skjutarspel *skrattar*. Jag vet inte riktigt om jag känner att jag tar upp det i min undervisning, direkt” (Lärare 4). Hen menar att många av de populära spelen som elever spelar är mycket våldsamma och menar därför att inte alla spel lämpar sig för musikundervisning.

Lärare 2 och Lärare 5 upplever att elever blir motiverade om musiken i undervisningen är förknippad med filmer eller spel som eleverna själva känner igen. Lärare 5 ger ett exempel från ett lektionstillfälle då elever lyssnat på klassisk musik och sedan lyckats känna igen musiken från en specifik Disneyfilm. Hen förklarar att kunna göra kopplingar som dessa är roligt för eleverna och därmed också motiverande. Lärare 2 menar att det är särskilt motiverande om eleverna ges egna valmöjligheter, exempelvis om de får välja film att skapa egen musik till:

[...] Man märker verkligen att ... för många elever är många skolämnena hela tiden nytt, nytt, nytt, som de inte känner att det är dem som har valt. Och tar man då ett spel eller en film som de känner att det här är, liksom, kopplat till mig. ”Jag gillar detta. Jag väljer detta själv!” Då får man ett helt annat engagemang så att ofta är detta superpopulärt och jobba med. (Lärare 2)

Hen bygger vidare på sitt resonemang och förklarar att elever ofta möter många nya saker i skolan som de kanske inte upplever sig ha nytta av, så när exempelvis skoluppgifter som berör filmmusikskapande förekommer i undervisningen kan det plötsligt bli stort engagemang hos eleverna. Det händer även att många elever blir inspirerade till att fortsätta skapa musik på fritiden, menar hen.

5.4 Utmaningar

Utöver möjligheterna kring användandet av film- och spelmusik i grundskolan har även utmaningar identifierats i dataanalysen. Dessa presenteras nedan.

5.4.1 Begränsningar och otydligheter kring digitala verktyg

Under intervjuerna framkommer det att användning av film- och spelmusik i undervisningen kan medföra vissa utmaningar för såväl lärare som elever. En utmaning är att det ibland inte finns tillgång till adekvata verktyg som eleverna kan använda för digitalt skapande. Lärare 3 har låtit elever jobba med ljudeffekter som redan finns förinspelade i programmet *Soundtrap*, men har även provat att låta elever spela in egna ljudeffekter. Hen upplever att eleverna inte blir nöjda med resultatet av sina inspelningar, och att program som är mer lämpade för denna uppgift hade gett dem större möjlighet att kunna skapa bättre ljudeffekter. Lärare 1 upplever liknande problem tillsammans med sina elever. Hen förklarar att vissa elever blir frustrerade när de inte hittar rätt ljudeffekter som de vill använda i sitt skapande. Att förklara för eleverna att det finns begränsningar i skolans resurser är utmanande, menar Lärare 1. Lärare 5 har också upplevt att lektioner med digitala verktyg kan bli tekniskt utmanande, särskilt när eleverna ska spela in melodier i *Garage Band* med hjälp av iPads. Detta på grund av att det blir så "fjuttigt" när eleverna ska använda touch istället för vanliga tangenter (Lärare 5). Att använda fysiska instrument för inspelning, förklarar hen, kräver mer instrumentella färdigheter. Därför är det vanligare att elever med mer kunskap – ofta elever som går årskurs 9 – har fått göra det istället för att använda iPads. När Lärare 2 har låtit elever skapa egen filmmusik med hjälp av digitala verktyg har hen upplevt att elever vid första anblick verkar ha goda kunskaper om filmmusik eftersom de ofta känner igen musiken och kan diskutera om den. Dock krävs det, menar hen, att en lärare fortfarande behöver gå igenom vissa saker

på en väldigt grundläggande nivå eftersom det finns en risk att eleverna fastnar i de initiala stegen i skapandeprocessen:

När vi bara säger till eleverna ”Testa er fram!” Vad som händer är att det är lite som att säga ”Nu ska du prata flytande spanska” lektion ett... att de blir tysta, de vet inte vad de ska... de lägger in och så tar de bort och så lägger de in och så tar de bort för det blir inte bra. De har ingenting att hålla sig till. De drunknar i det utbudet som finns av loopar, instrument, allt möjligt, liksom. (Lärare 2)

Enligt Lärare 2 är ett sätt att komma runt detta problem exempelvis att låta eleverna arbeta med ett musikaliskt uttryck i taget, och successivt lägga till fler element. På så vis behöver eleverna inte känna sig lika överväldigade av uppgiften. Vidare kommer Lärare 2 in på aspekter kring jämlik undervisning i förhållande till digitala verktyg och skapande. Hen menar att Skolverket behöver bli tydligare kring vilka grundförutsättningar som behöver finnas i en musiksals, både gällande instrument, men även annan utrustning. Detta på grund av att förutsättningarna kan se så olika ut på skolorna. I samma resonemang nämner hen också otydligheter kring rättigheter och GDPR som en utmaning:

Och sen är det ju som alltid ... otydligheter kring GDPR, så vi som vill jobba för att eleverna ska nå ut med sin musik, det är väldigt... väldigt mycket snårskog när man är inne i just det. Skapar de [eleverna] helt själva så är det ju lugnt, men när vi går in på filmmusik, till exempel, får du lov och lägga ut ett filmklipp med en annan musik till eller inte? och det här med GDPR och så där ... Vilka program är godkända och skapa i och, ja ... så här riktar jag faktiskt kritik mot otydligheten kring ”hur ska vi jobba med det här?” liksom rent ... vilka verktyg och rättigheter har vi? För det ser så olika ut. (Lärare 2)

Lärare 2 menar att det inte finns tillräckliga direktiv från Skolverket gällande uppladdning av elevers skolarbeten på internet, men även att det finns oklarheter kring vilka verktyg som är tillåtna av dataskyddsförordningen. Detta skapar otydligheter kring hur en lärare får eller inte får arbeta på ett visst sätt med digitalt skapande.

5.4.2 Omfattande innehåll och tidsbrist

Tidsbrist är också en tydlig utmaning som framkommer i intervjuerna. Lärare 1 förklarar att digitalt skapande egentligen skulle kunna behandla vilket musikaliskt område som helst, men

att hen medvetet valt att förena digitalt skapande med just filmmusik. Detta på grund av att kunna slå ihop två mål i ett och samtidigt kunna hinna med att fördjupa sig i filmmusik. Lärare 5 lyfter också musikämnets omfattande centrala innehåll. Hen upplever att hen och eleverna endast hinner ”nosa” på alla delar (Lärare 5). På liknande sätt menar Lärare 4 att musikämnet innehåller många olika delmoment som i slutändan behöver betygsättas, och det är svårt att hinna med alla dessa när eleverna har så lite lektionstid i musikämnet. På grund av att hen valt att lägga mer fokus på praktiskt musicerande i sin undervisning har det blivit svårt att hitta en bra planering där elever kan fördjupa sig i film- och spelmusik och samtidigt få med det praktiska musicerandet. Lärare 3 upplever också att tidsbrist och korta lektioner är en faktor som läraren behöver förhålla sig till, men att mer tid inte alltid är fördelaktigt för alla elever:

Jag har 40 minuter undervisning med mina grupper i veckan. Och även på, liksom, 40 minuter så är det i vissa åldrar och med vissa enskilda elever jättesvårt att hålla fokus genom hela det liksom. Och därför är det också svårt att man inte heller kan göra det större, utan det måste vara väldigt begränsat för att...för att de ska klara av det. (Lärare 3)

Med andra ord menar Lärare 3 att det finns en ambivalens kring den korta lektionstiden, vilket medför att läraren behöver hitta en fungerande balans mellan lektionstid och lektionsinnehåll så att alla elever kan vara aktiva under hela lektionen.

6. Diskussion

I förhållande till tidigare forskning och litteratur kommer vi i detta kapitel diskutera resultaten från intervjustudien.

6.1 Arbetsätt

Av resultaten framgår att flera lärare i sin undervisning har valt att använda digitalt skapande vid arbete kring film- och spelmusik. Det är inte särskilt överraskande med tanke på att Skolverket tar upp digitalt skapande i kursplanen (Musik, 2022). Det digitala skapandet ligger även i linje med det Asp (2020) skriver om att med hjälp av film- och spelmusik bredda elevers generella kunskaper om genrer, användningsområden och musikskapande. Precis som Keown (2015) förespråkar har *Garage Band* varit ett vanligt program att använda i undervisningen, och i våra intervjuer har det framkommit att både Lärare 1, Lärare 2, och Lärare 5 använder det. Lärare 3 har istället använt *Soundtrap* i sin undervisning, vilket är ett program som erbjuder liknande funktioner. Det var desto mer intressant att se att Lärare 4 i mycket liten grad – eller åtminstone väldigt sällan – använder sig av digitalt skapande när hen undervisar om film- och spelmusik. Det skulle visserligen kunna bero på, som framgått av resultaten, att hen väljer att lägga mer fokus på områden i det centrala innehållet som rör praktiskt musicerande, men det kan även bero på att hen upplever tidsbrist och att det är många delmoment som behöver betygsättas. Samtidigt verkar resultaten tyda på att flera lärare – trots denna tidsbrist – lyckats hitta fungerande sätt att arbeta kring film- och spelmusik och digitalt skapande.

Förutom att använda film- och spelmusik i det digitala skapandet framgår utifrån resultatet att det att detta är någonting som förekommer i flera olika områden av undervisningen. Detta går i linje med det Asp (2020) skriver om att arbeta ur ett helhetsperspektiv. Vi kan exempelvis se att Lärare 4 och Lärare 5 på ett indirekt vis kommer in på film- och spelmusik när de pratar om instrumentkännedom med sina elever, eller att Lärare 2 och Lärare 3 går vägen till film- och spelmusik via den klassiska musiken. Detta kan ses som en indikation på att film- och spelmusik kan ha ett brett användningsområde i musikundervisningen. Detta

styrks även av, som Lärare 1 och Lärare 5 menar, att det är bra att arbeta tematiskt och knyta samman flera delmoment.

6.1.1 Centrala innehåll

Som tidigare nämnt har det varit svårt att hitta en konkret definition av vad som egentligen menas med *meningsskapande* uttrycksform, vilket skulle kunna öppna upp för en mångsidig tolkning. Skolverket (2022a) visar på att benämningen har gått från musik i media i Lgr11 till meningsskapande uttrycksform i Lgr22. Det är intressant att diskutera denna benämningförändring. Eventuellt vill Skolverket lägga mer fokus på just musiken i *samspel* med andra uttrycksformer. Utifrån kommentarmaterialet till kursplanen i musik går det läsa att det centrala innehållet som explicit berör film- och spelmusik handlar om att ”prova och medvetandegöra hur musik tillsammans med andra uttrycksformer kan skapa betydelser” (Skolverket, 2022b, s. 18). Det var intressant att höra informanternas reflektioner om formuleringen *meningsskapande* och vad de väger in i det begreppet. När lärarna reflekterar över begreppet meningsskapande är det flera som kommer in på musikens möjlighet att *påverka*, eller *förstärka* sinnesintryck. Med lärarnas reflektioner i skenet av resultaten som berör arbetssätt kring film- och spelmusik verkar det som att flera lärare gör en tydlig koppling mellan själva *provandet* och *medvetandegörandet* till elevernas eget skapande. Att mycket av diskussionen kring film- och spelmusik kretsade kring just skapande, och i synnerhet digitalt skapande, ser vi som ett stöd för detta resonemang.

Sammantaget visar detta indikation på att lärarna i denna studie har ett tämligen fritt förhållningssätt till det centrala innehållet som berör film- och spelmusik, då arbetssätt, tillika områden inom musikämnet som de berört i undervisningen, har varierat sig i viss mån.

6.1.2 Reflektion – En viktig del i undervisningen

Med bakgrund mot Skolinspektionens (2019) rapport verkar det som att elever på många skolor inte får möjlighet att reflektera kring deras eget eller andras skapande. Resultatet i vår studie antyder dock att flera av lärarna arbetar aktivt med att inkludera elevernas reflektioner i undervisningen. I kursplanen skriver också Skolverket att elever ska reflektera kring musikens betydelse och funktion i olika sammanhang (Musik, 2022). I resultaten ser vi att flera av lärarna nämner att eleverna i samband med skapandeuppgifter själva får reflektera

kring film- och spelmusikens roll för berättande och känslöförmedling. Exempelvis berättar Lärare 2 om en uppgift där eleverna får prova att skapa filmmusik till tysta filmklipp, och att elevernas reflektioner är en aktiv del i arbetet både innan, under och efter. En del av syftet med dessa reflektioner tycks vara att synliggöra för eleverna hur de kan använda olika musikaliska stildrag för att åstadkomma en önskad effekt i sitt skapande. En annan del med dessa reflektioner kring film- och spelmusik verkar vara att medvetandegöra eleverna om musikens påverkan så att de kan utveckla ett kritiskt förhållningssätt till musik. Med tanke på det som tidigare påvisats om hur signifikant psykologisk påverkan musik i media har på människan (Ansani m.fl., 2020; Nosal m.fl., 2016; Tan m.fl., 2006) är det glädjande att se att detta är något som flera lärare verkar anse vara en viktig del att beröra i undervisningen. Allan (2008) belyser hur pass vanligt förekommande musik är inom tv-reklam. Vidare menar Asp (2020) att musiklektörer kan samtala med eleverna om reklammusik. Likaså är det intressant att se att diskussioner om musikens påverkan i reklam förekommer i flera lärares undervisning. Med hänsyn till hur viktigt det är att elever under sin utbildning lär sig att tänka kritiskt är det ur ett bredare perspektiv även möjligt att se dessa klassrumsdiskussioner om musik i reklam som en del i skolans arbete kring källkritiskt tänkande.

Wingstedts m.fl (2008) forskning tycks antyda att många yngre elever har en förståelse för att olika sorters musik kan skapa en viss stämning. Att Lärare 5 upplever att elever i vissa avseenden verkar tappa sin förmåga att lyssna noggrant i takt med att de blir äldre skulle kunna ses som ett argument för att musiklektörer redan i låg- och mellanstadiet kan inleda ett kontinuerligt arbete med musiklyssning som elever får öva på under hela sin utbildning i grundskolan. Detta har även stöd i den progression mellan årskurserna som Skolverket (2022b) upplyser om i kommentarmaterialet för kursplanen i musik.

6.2 Relevans för elever – en tydlig möjlighet

Precis som tidigare nämnts skriver Keown (2015) att just filmmusik och spelmusik kan vara ett bra redskap för att knyta an till elevernas intressen, och på samma sätt upplever flera informanter att elever tycker att det är kul med film- och spelmusik i undervisningen just för att det är något som eleverna har lätt att relatera till. Detta går även i linje med Ericsson och Lindgrens (2010) forskning som talar om legitimerandet av att använda musik med koppling till elevernas medievanor. Det bör nämnas att vi i denna studie inte har några direkta

utlåtanden från elever. Likväl verkar resultaten också antyda – åtminstone utifrån lärarnas erfarenheter – att användandet av film- och spelmusik kan leda till elevers ökade intresse för musikämnet. Lärare 1 pratar exempelvis om att ”fånga” framförallt äldre elever med hjälp av film- och spelmusik, medan Lärare 2 pratar om elever som plötsligt visar stort engagemang under musiklektionerna till den grad att de vill jobba vidare med musikskapande på fritiden. Lärare 3 pratar istället om att elever genom sitt film- och spelintresse kan komma i kontakt med nya musikstilar. Som vi kan se här kan film och spelmusik ha en motiverande faktor samt introducera elever till ny musik. I och med att Skolverket (Lgr22, 2022) skriver om elevernas möjlighet att ta del av samhällets kulturutbud går även det att diskutera om just film- och spelmusik i skolan kan ge eleverna ökad tillgång till detta utbud. I detta avseende var det särskilt intressant att höra Lärare 5 berätta om sitt projekt där elever får göra studiebesök hos en professionell symfoniorkester. Här ser vi att elever verkligen får ta med sig sina nyfunna erfarenheter från besöket för att sedan använda dem i klassrummet.

6.2.1 Elever som resurs vid användning av spelmusik

Studiens resultat verkar tala för att spelmusik inte förekommer i de intervjuade lärarnas undervisning i lika hög grad som filmmusik. Dahlkvist (2019) skriver att lärare behöver ha stora ämneskunskaper för att kunna strukturera undervisningen på ett bra sätt. Med tanke på att fyra av fem informanter inte uttrycker sig för ha ett intresse för tv-spel skulle det kunna vara en indikation på att de inte har lika hög kompetens inom det området och därmed inte lägger lika stort fokus på spelmusiken i undervisningen. Trots detta är det intressant att se att spelmusiken emellertid ges ett visst utrymme i undervisningen. Som framkommit av Wyser (2022) har spelmusik blivit alltmer populär i samhället, och detta är exempelvis något som Lärare 4 uppmärksammar i sin undervisning när hen går igenom musikhistoria med sina elever. Utifrån resultatet av intervjuerna verkar det ändå som att eleverna har en viktig roll när lärarna behöver hjälp med att hitta relevant spelmusik som har anknytning till elevernas spelande på fritiden. Här finns en tydlig koppling till det Dahlkvist (2019) skriver om strategin att använda elever som värdefulla resurser. Det var dock endast Lärare 4 som uttryckte en viss skepticism gentemot att lyfta vissa typer av våldsamma spel, vilket uppmärksammar att det i sofliga fall kan vara nödvändigt att välja bort vissa spel. Detta är inget betydande fynd, men dock en aspekt kring elevinflytande som lärare icke desto mindre

behöver ha i åtanke. Trots detta ser vi en stor möjlighet kring arbetet med spelmusik – nämligen att lärare kan ha god användning av elevers kunskap om spel. Naturligtvis utesluter detta inte lärare från att använda elevers filmkunskap, exempelvis när lärare behöver inspiration till att välja motiverande musikmaterial.

6.3 Utmaningar

Som antytts ovan noterar vi att det kan finnas ett brett användningsområde för film- och spelmusik. I resultatet identifierades dock tidsbrist som en utmaning. Vi kan se att flera av lärarna upplever att det är svårt att hinna lägga tillräckligt mycket tid på alla delar som musikämnet innefattas av. Lilliestam (2009) menar att det råder en hög grad av komplexitet i sambandet mellan musik och känslor. Mot bakgrund av detta är det också förståeligt att lärarna i vår studie inte har möjlighet att lägga allt för stort fokus på det centrala innehållet som berör musik som meningsskapande uttrycksform. Visserligen antyder resultaten att det kan finnas skäl att prioritera andra områden inom musikämnet, dock verkar det som att lärarna ser arbete med film- och spelmusik som en viktig del av grundskolans musikutbildning.

Mycket i resultaten tyder också på att utmaningarna kring arbetet med film- och spelmusik kan härledas till hinder gällande det digitala skapandet. Även om det tyder på att användandet av digitalt skapande är populärt hos denna grupp informanter, verkar det också som att flera upplever en del utmaningar. Keown (2015) skriver om att lärare kan stöta på hinder gällande upphovsrätt i samband med att elever skapar egen filmmusik. Även om det endast var Lärare 2 som tog upp detta som ett problem i samband med att hen berättade om sina undervisningserfarenheter, skulle det kunna ses som en indikation på att det är en faktor som flera lärare behöver ha i åtanke. Andra utmaningar som identifierats relaterar till begränsningar i datorprogrammen som används. Detta är något som flera lärare upplever skapar frustration hos eleverna. Å ena sidan kan vi exempelvis se, vilket Lärare 1 belyser, att en del av problematiken kan bero på att skolans resurser kring digitalt skapande är begränsade. Å andra sidan verkar Lärare 2 antyda att elever snarare riskerar att *överbäldigas* av alla intryck som de möter i programmen. Detta skapar ett intressant dilemma kring vilka digitala verktyg och programfunktioner som är det mest gynnsamma ur en pedagogisk synvinkel. Vidare är det intressant att Lärare 2 under intervjun kommer in på skolors varierande tillgång till instrument och digitala verktyg. Detta är ingenting som tagits upp i

litteraturkapitlet i denna studie, men vi ser fortfarande att det finns tänkvärda aspekter om jämlik musikundervisning som är värda att uppmärksamma. Vi kan här se ur ett större perspektiv att lärares möjligheter att arbeta med film- och spelmusik och digitalt skapande tydligt påverkas av de materiella förutsättningar som finns i klassrummet.

Sammanfattningsvis ser vi att de utmaningar som lärarna uppmärksammar rörande tidsbrist och digitalt skapande i själva verket inte nödvändigtvis har direkt anknytning till film- och spelmusik som område, utan påverkas indirekt av utmaningar som finns inom musikämnet i stort.

7. Slutsats

Syftet med denna studie var att undersöka hur fem verksamma musiklärare i grundskolan använder musik från film och tv-spel i klassrummet för att undervisa om musik som meningsskapande uttrycksform. Studiens frågeställningar var: (i) *Vilka förhållningssätt har de fem musiklärarna till Skolverkets styrdokument gällande film- och spelmusik som meningsskapande uttrycksformer?* (ii) *Vilka arbetsätt använder de fem musiklärarna för att undervisa om film- och spelmusik i klassrummet?* (iii) *Hur beskriver de fem musiklärarna möjligheter och hinder kring användandet av film- och spelmusik i undervisningen?*

Resultaten indikerar att lärarnas förhållningssätt till Skolverkets styrdokument inte har skiljt sig avsevärt från varandra. Samtliga lärare visar på att de ser arbete med film- och spelmusik som en viktig del i undervisningen. I vilken utsträckning de ägnat tid åt det under sina lektioner verkar dock variera på grund av olika faktorer, inte minst på grund av det egna intresset hos läraren, samt att musikämnet innefattar ett stort antal viktiga områden som behöver vägas i förhållande till det centrala innehållet som berör film- och spelmusik. Sammanfattningsvis har reflektion och analys av musik präglat undervisningen kring film- och spelmusik. Även om det finns några skillnader i lärarnas undervisningsmoment har den stora majoriteten lärare i anknytning till digitalt musikskapande införlivat film- och spelmusiken i sin undervisning. Vidare har film- och spelmusiken berörts i områden rörande musikhistoria och instrumentkännedom. Gällande möjligheter kring användandet av film- och spelmusik upplever flera lärare att elever har lätt att motiveras av film- och spelmusik då det finns en tydlig anknytning till elevers vardagskultur. I och med detta finns goda möjligheter att använda sig av den kunskap som elever redan besitter. De hinder som har identifierats gällande användande av film- och spelmusik kan enligt vår uppfattning tolkas som en del i en större helhet kring de utmaningar som redan finns i musikämnet i grundskolan.

7.1 Implikationer och vidare forskning

Med hänseende till film- och spelmusikens breda användningspotential är det sannolikt att lärare kan nyttja detta för att genom flera olika sätt skapa intresse hos elever för musikämnet.

Det bör emellertid sägas att denna studie är begränsad i omfattning, och kan således endast visa på tendenser. Vi ser flera möjligheter att vidare utforska film- och spelmusikens plats i musikundervisningen. Eftersom denna studie fokuserat på lärarperspektiv vore det intressant att utifrån elevperspektiv undersöka attityder kring användandet av film- och spelmusik. Något som har väckt vår nyfikenhet är att denna studie verkar antyda att spelmusiken inte har en lika självklar roll inom musikundervisningen som filmmusiken. Detta kan rimligtvis bero på att lärarna i denna studie inte är lika insatta i spelvärlden, men det vore icke desto mindre intressant att undersöka fler sätt att införliva spelmusiken i undervisningen. Slutligen har det framgått att flera lärare i denna studie vänt sig till elever för att få inspiration. Elevinflytande inom musikämnet – vare sig det handlar om film- och spelmusik eller ej – ser vi som ett område som öppnar för många intressanta forskningsansatser. Det vore därför intressant att se hur lärare kan arbeta vidare med elevinflytande för att skapa en motiverande musikundervisning.

Referenser

- Allan, D. (2008). A content analysis of music placement in prime-time television advertising. *Journal of Advertising Research*, 48(3), 404–417.
<https://doi.org/10.2501/S0021849908080434>
- Ansani, A. Marini, M. D’Errico, F. & Poggi, I. (2020). How soundtracks shape what we see: analyzing the influence of music on visual scenes through self-assessment, eye tracking, and pupillometry. *Frontiers in Psychology*, 11.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.02242>
- Asp, K. (2020). Vad är genre för sorts musikstil? – Om genrer som undervisningsinnehåll i grundskolans musikundervisning. I Falthin, A., & Mars, A. (red). *Perspektiv på musikpedagogiska praktiker: undervisa i musik – ett komplext uppdrag* (ss. 11–36). Kungl. Musikhögskolan. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1434446/FULLTEXT01.pdf>
- Brinkkjær, U. & Høyen, M. (2020). *Vetenskapsteori för lärarstudenter*. (Andra upplagan). Studentlitteratur.
- Bryman, A. (2018). *Samhällsvetenskapliga metoder*. (Tredje upplagan). Liber.
- Dahlkwist, M. (2019). *Läroledarskapet: situationsanpassat ledarskap, strukturerad undervisning*. (Första upplagan). Liber
- Dalen, M. (2015). *Intervju som metod*. (2., utök. uppl.) Gleerups utbildning.
- Ericsson, C., & Lindgren, M. (2010). *Musikklassrummet i blickfånget: vardagskultur, identitet, styrning och kunskapsbildning*. Sektionen för lärarutbildning, Högskolan i Halmstad. <http://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A375589&dswid=-5659>

- God forskningssed.* (2017). Vetenskapsrådet.
- Holme, I.M. & Solvang, B.K. (1997). *Forskningsmetodik: om kvalitativa och kvantitativa metoder.* (2., [rev. och utök.] uppl.). Studentlitteratur.
- Kellman, N. (2020). *Game Music Handbook: A practical guide to crafting an unforgettable musical soundscape [Elektronisk resurs].* OUP-USA.
- Keown, D. J. (2015). Discovering the lost ark of possibilities: bringing visibility to the invisible art form of film music in your music classroom. *Music Educators Journal*, 101(4), 70–76. <https://www.jstor.org/stable/24755603>
- Lilliestam, L. (2009). *Musikliv: vad människor gör med musik – och musik med människor.* (2. rev. uppl.) Ejeby.
- Läroplan för grundskola, förskoleklassen och fritidshemmet: Lgr 22.* (2022). Skolverket. Hämtad 15/03/23 från <https://www.skolverket.se/getFile?file=9718>
- Musik* [Kursplan]. (2022). Skolverket. Hämtad 15/03/23 från <https://www.skolverket.se/undervisning/grundskolan/laroplan-och-kursplaner-for-grundskolan/laroplan-lgr22-for-grundskolan-samt-for-forskoleklassen-och-fritidshemmet?url=-996270488%2Fcompulsorycw%2Fjsp%2Fsubject.htm%3FsubjectCode%3DGRGRMUS01%26tos%3Dgr&sv.url=12.5dfce44715d35a5cdfa219f>
- Nationalencyklopedin (u.å). Filmmusik. Hämtad 25/03/23 från <https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/filmmusik>
- Ryen, A. (2004). *Kvalitativ intervju: från vetenskapsteori till fältstudier.* (första upplagan). Liber.

- Skolinspektionen. (2019). *Musikundervisning i grundskolan årskurs 7–9. Granskningsrapport: Tematisk kvalitetsgranskning*. Skolinspektionen. Hämtad 17/03/23 från <https://www.skolinspektionen.se/beslut-rapporter-statistik/publikationer/kvalitetsgranskning/2019/musikundervisning>
- Skolverket. (2022a). *Jämför kursplanerna: Musik Lgr22–Lgr11*. Skolverket. https://www.skolverket.se/download/18.3770ea921807432e6c72f3b/1657715618554/jamforelsedok_Musik.pdf
- Skolverket (2022b) *Kommentarmaterial till kursplanen i musik*. Skolverket. <https://www.skolverket.se/getFile?file=9915>
- Steffens J. (2020). The influence of film music on the moral judgements of movie scenes and felt emotions. *Psychology of Music*, 48(1). 3–17. <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0305735618779443>
- Tan, S.-L., Spackman, M. P., & Bezdek, M. A. (2007). Viewers' interpretations of film characters' emotions: effects of presenting film music before or after a character is shown. *Music Perception: An Interdisciplinary Journal*, 25(2), 135–152. <https://doi.org/10.1525/mp.2007.25.2.135>
- Thurén, T. (2019). *Vetenskapsteori för nybörjare*. (Upplaga 3). Liber.
- Wingstedt, J., Liljedahl, M., Lindberg, S., & Berg, J. (2005). REMUPP: an interactive tool for investigating musical properties and relations. <http://tu.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1003900&dswid=7207>
- Wingstedt, J., Brändström, S., & Berg, J. (2008). Young adolescents' usage of narrative functions of media music by manipulation of musical expression. *Psychology of Music*, 36(2), 193–214. <https://doi.org/10.1177/0305735607085012>

Wingstedt, J., Brändström, S., & Berg, J. (2010). Narrative music, visuals and meaning in film. *Visual Communication*, 9(2), 193–210.

<https://doi.org/10.1177/1470357210369886>

Wyser, D. (2022). Svenska spelstudion Dice fyller 30 – sätter upp spelmusik på operan.

SVT Nyheter. Hämtad 02/03/23 från [https://www.svt.se/kultur/dice-fyller-30-satter-
upp-spelmusik-pa-operan-battlefield-star-wars-battlefront-mirrors-
edge?fbclid=IwAR2qhDjJYGwljSi3CiAW88hu0QuKV3oAHIs7GjQg6KUIQsSTv
5SveneiAHk](https://www.svt.se/kultur/dice-fyller-30-satter-upp-spelmusik-pa-operan-battlefield-star-wars-battlefront-mirrors-edge?fbclid=IwAR2qhDjJYGwljSi3CiAW88hu0QuKV3oAHIs7GjQg6KUIQsSTv5SveneiAHk)

Bilagor

Bilaga 1: Samtyckesblankett



MUSIK-
HÖGSKOLAN
I MALMÖ

Albert Linde & Rikard Svensson
Ämneslärarutbildningen i Musik
Termin 10

Samtycke till medverkan i examensarbete

Våra namn är Albert Linde och Rikard Svensson. Under läsåret 22/23 genomför vi med godkännande från Musikhögskolan i Malmö en studie om musikhögskolans användande av film- och tv-spelsmusik i grundskolan. Studien görs i samband med ett examensarbete, vilket är det sista stora arbete vi gör innan vår examen i juni 2023.

Data som samlas in till studien sker via intervjuer. Fokus kommer ligga vid de metoder som verksamma musikhögskolor använder sig av när de undervisar om film- och tv-spelsmusik, samt vilka tankar och förhållningssätt de har kring ämnet.

De personuppgifter som kommer samlas in är:

- Ljudupptagning från intervjun (som hjälpmedel vid transkription)
- Ålder
- Kön (frivilligt)
- Erfarenhet (år som verksam musikhögskolor samt om du har lärarlegitimation eller ej)
- Typ av skola som du arbetar på (Obs! Namnet på skolan kommer **inte** vara med)

Intervjuerna sker via Zoom, och dessa kommer att spelas in. Det är endast vi som genomför studien som kommer ha tillgång till det insamlade materialet, men handledare och

examinator har även möjlighet att begära att få se materialet. Personuppgifter och samtyckesblanketten kommer förvaras oåtkomligt på Musikhögskolan i Malmö. Vi vill understryka att du kommer vara anonym i det färdiga arbetet.

Se gärna Vetenskapsrådets forskningsetiska principer. Det är bland annat dessa principer vi utgår från i vårt projekt:

- Medverkan baseras på samtycke och detta samtycke kan när som helst återkallas. Alla som tillfrågas har alltså rätt att tacka nej till att delta, eller (om de först tackar ja) rätt att avbryta sin medverkan när som helst, utan några negativa konsekvenser.
- Deltagarna kommer att avidentifieras i det färdiga arbetet.
- Materialet kommer enbart att användas för aktuell studie och kommer att förstöras när denna är examinerad.

.....

Studentens underskrift och namnförtydligande

Kontaktuppgifter till studenter (genomförare av studien):

Albert Linde: al0473li-s@student.lu.se

07x-xxxxxxx

Rikard Svensson: ri2767sv-s@student.lu.se

07x-xxxxxxx

.....

Underskrift Maria Becker Gruvstedt, ansvarig handledare på Musikhögskolan i Malmö

Härmed samtycker jag till att medverka i ovan beskrivna examensarbete, samt bekräftar att jag tagit del av informationen om Musikhögskolan i Malmös behandling av personuppgifter, och Vetenskapsrådets forskningsetiska principer, som säger att

- Medverkan baseras på samtycke och detta samtycke kan när som helst återkallas. Alla som tillfrågas har alltså rätt att tacka nej till att delta, eller (om de först tackar ja) rätt att avbryta sin medverkan när som helst, utan några negativa konsekvenser.

- Deltagarna kommer att aidentifieras i det färdiga arbetet.
- Materialet kommer enbart att användas för aktuell studie och kommer att förstöras när denna är examinerad.

Namn:.....

Namnförtydligande:.....

Dagens datum:.....

Bilaga 2: Intervjuguide

1. Kan du berätta lite om din bakgrund som musiklärare? - Utbildning, huvudinstrument.
Hur länge har du varit verksam?

1.1 Vad är ditt intresse av film- och spelmusik? Har du någon speciell koppling till genrererna?

2. Vill du berätta lite om hur du har använt dig av filmmusik i undervisningen?

2.1 Kan du utveckla? Varför gör/gjorde du så? Har du provat olika metoder?

2.2 Och musik från spel? Är det också något du använt dig av, isåfall, hur? Om inte, varför?

3. Hur länge har du använt dig av film/spelmusik i din undervisning?

4. Skolverket skriver i det centrala innehållet: "Hur musik används som meningsskapande uttrycksform i olika medier, till exempel i film och spel." Vad tänker du om den formuleringen? *Meningsskapande uttrycksform*? När du läser detta från Skolverket, hur tolkar du det?

4.1 Kan du utveckla?

4.2 Vad tänker du mer specifikt om formuleringen *meningsskapande*? Vad har du för tankar kring det ordet?

- 5.** Om vi ska jämföra musik från film och spel, anser du att det finns några uppenbara skillnader, isåfall, vad?
- 5.1** Vilka likheter ser du?
 - 5.2** Vad har du för förhållande till filmmusik?
 - 5.3** Spelar du spel själv?
- 6.** Hur upplever du att eleverna reagerar när du har med film/spelmusik i klassrummet?
- 6.1** Ser du några fördelar? Nackdelar? Möjligheter, svårigheter?
 - 6.2** Hur reagerar eleverna jämfört med andra genrer? Upplever du att det är motiverande för eleverna? Vad gör det motiverande, isåfall?
 - 6.3** Vilken typ av film/spelmusik anser du vara populär hos eleverna?
 - 6.4** Tror du att film/spelmusik har någon påverkan på elevers musikintresse? Har det någon påverkan på deras personliga identitet?
- 7.** Samarbetar du/ har du samarbetat med andra musiklärare eller lärare när du planerar dessa lektioner?
- 8.** Tycker du att styrdokumentet har blivit tydligare kring detta område jämfört med tidigare?
- 9.** Hur viktigt tycker du att det är att använda sig av film/spelmusik i skolan? Vad är viktigt? I förhållande till andra områden i musikämnet? Är det exempelvis en stor eller liten del av musikundervisningen?
- 10.** Vilka råd skulle du ge till musiklärare som inte jobbar med film/spelmusik så mycket i undervisningen?
- 11.** Är det något mer du vill lyfta som vi inte har pratat om hittills?