

SPELET OM MUSIKEN  
Unga musiker spelar digitala musikspel



SPELET OM MUSIKEN  
Unga musiker spelar digitala musikspel

JENS IDELAND  
Doktorsavhandling

Institutionen för tillämpad informationsteknologi  
Göteborgs universitet  
412 96 Göteborg  
Sverige

© Jens Ideland, 2020

ISBN: 978-91-8009-096-4 (Tryck)

ISSN: 978-91-8009-097-1 (PDF)

Doktorsavhandling i tillämpad informationsteknologi med inriktning mot utbildningsvetenskap, Institutionen för tillämpad informationsteknologi, Göteborgs universitet.

Avhandlingen finns tillgänglig i fulltext online

<http://hdl.handle.net/2077/66461>

Denna avhandling har genomförts inom ramen för forskarskolan i utbildningsvetenskap vid Centrum för utbildningsvetenskap och läraryrkning, Göteborgs universitet.

Centrum för utbildningsvetenskap och läraryrkning, CUL

Forscarskolan i utbildningsvetenskap

Doktorsavhandling nr: 81

År 2004 inrättade Göteborgs universitet Centrum för utbildningsvetenskap och läraryrkning (CUL). CUL:s uppgift är att främja och stödja forskning och forskarutbildning med anknytning till läraryrket och läraryrkningen. Forscarskolan är fakultetsövergripande och bedrivs i samarbete mellan de fakulteter som medverkar i läraryrkningen vid Göteborgs universitet samt i samarbete med kommuner, skolhuvudmän och högskolor.

Tryckt av Stema Specialtryck AB





## FÖRORD

När jag påbörjade min forskarutbildning 2009 var de digitala musikspelen Guitar Hero och Rock Band så populära att jag nästan tyckte att det var pinsamt att börja forska om dem. Det har gått lång tid sen dess. Det som startade som en genuin lärarfråga om varför många av mina elever på musikprogrammet gillade att ”spela” på en plastig låtsasgitarr med fem knappar blev till en licentiatuppsats i musikpedagogik och sedan ett doktorandprojekt i tillämpad informationsteknologi. Under tiden har musikspelens popularitet dalat, och jag har i perioder undrat varför jag ska hålla på med forskning om en typ av spel som ganska få spelar idag. När jag nu sätter punkt är jag ändå glad att jag fullföljt projektet. Dels för min egen skull, men också därför att jag nu inser att studien och det material jag samlade in 2009-2010 synliggör processer och aspekter av spelande och lärande i digitala spelmiljöer som är svåra att få syn på - och som är viktiga för att förstå engagemang och lärande i simulatorlika spel och lärandemiljöer som är tänkta att påminna om ”riktiga” aktiviteter.

Att det blivit en så lång process har gjort att projektet hunnit förändras under resans gång. Många delar av avhandlingen är en utveckling av den licentiatuppsats i musikpedagogik jag skrev med den multimodala teoribildningen som utgångspunkt, eller tidigare versioner av denna avhandling där jag utgick från ett mer dialogistiskt perspektiv och rörde mig närmare spelforskningsfältet. Det har inte alltid varit lätt att röra sig mellan olika forskningsämnen, ingångar och teoribildningar, men dessa erfarenheter och perspektiv bär jag med mig och de har på olika sätt bidragit till min förståelse och det perspektiv på spelaktiviteter som presenteras i avhandlingen.

Under mina år som doktorand har jag mött så många fantastiska människor och fått så mycket hjälp, stöd och inspiration från olika håll. Jag kommer bara att kunna nämna några av er här och hoppas att ingen känner sig glömd. Stort tack till er alla! Några som ändå bör nämnas och tackas är Malin Ideland som visade mig att forskning kan var kul och spännande, Eva Nyhammar som uppmanade mig att söka forskarskolan i musikpedagogik, Sture Brändström och Eva Saether som guidade mig in i forskarstudierna och handledde min lic, de fina kollegorna i forskningsmiljöerna i Piteå, Malmö och Vejbystrandsgruppen. Stort tack till

alla doktorandkollegor och forskare jag mött på GU, speciellt MUL/TEKNO-gruppen på tillämpad IT! Att lära känna och diskutera med er har varit en av höjdpunkterna i forskarutbildningen. Stort tack också till Jonas Linderoth som bidragit till min teoretiska förståelse och gett mig en inblick i spelforskningsfältet. Ett extra stort och varmt tack till Wolmet Barendregt för ditt fantastiska stöd kring bland annat text och struktur, och att du orkat hålla i och ge så mycket kloka råd trots att du nu bor i Nederländerna! Och Berner Lindström: Jag tror att du och jag gett varandra ett motstånd som kanske varit bitvis frustrerande - men som också gett liv och spänst åt arbetet och gjort att både analyserna och jag har fortsatt att utvecklas. Ett synnerligen stort tack för att du gått med mig och delat med dig av klokskap och kunnande, utan din guidning, ditt motstånd och ditt genuina intresse hade jag tröttnat för länge sen! Ett extra tack också till Anna Houmann, Anna-Lena Godhe, Marie Sjöblom och Mattias von Feilitzen för att ni på olika sätt hjälpt och stöttat mig med läsning, layout och språkfrågor i slutskedet.

Till sist, ett extra varmt och kärleksfullt tack till mina fina kollegor, vänner och familj, speciellt underbara Tova och Malva, för att ni funnits med mig längs den långa vägen!

Malmö 15/10-2020

# INNEHÅLL

## INLEDNING

1. INLEDNING .....	17
1.1 Musicerande med stöd av teknik	18
1.2 Spela för att lära	21
1.3 Unga musikers relation till musikspelsaktiviteten	23
1.4 Syfte och forskningsfrågor	25
1.5 Avhandlingens disposition	26

## BAKGRUND

2. DE DIGITALA MUSIKSPELENS UTVECKLING .....	31
2.1 Det ursprungliga gitarrspelet	32
2.1.1 En enkel spelidé	34
2.1.2 Spelvarianter och spelnivåer	37
2.1.3 Ett blandat mottagande	39
2.2 Den andra generationen: Att spela som band	40
2.3 Fler varianter: Utveckling eller urvattning?	42
2.4 Den tredje generationen: Att spela “som på riktigt”	42
2.4.1 En dalande försäljning	44
3. PERSPEKTIV PÅ DIGITALA SPEL, SIMULERING OCH LÄRANDE.....	47
3.1 Idéer om digitala spel för lärande och utbildning	48
3.1.1 Digitala spel som förebild för lärande och utbildning	50
3.2 En empiriskt inriktad forskning om spelande	52
3.2.1 Ett situerat perspektiv på spel och simuleringar	54
3.2.2 Spelmekanikens betydelse	56
3.2.3 Spelarens blick och förväntningar	57
3.2.4 En illusion av lärande	58
3.2.5 Spelares perspektiv och expertis	59
3.3 Syntes	60

4. PERSPEKTIV PÅ MUSIK, MUSICERANDE OCH MUSIKALISKT LÄRANDE .....	63
4.1 Rockmusicerandets mönster	63
4.2 Ungdomars identitetsbygge med musik	66
4.3 Att bli rockmusiker	68
4.4 Rockmusik som framträdande	69
4.5 Rock och pop som möjlighet och begränsning för musikaliskt lärande	71
4.5.1 Rockidealets begränsningar	72
4.6 Förhoppningar på digitala tekniker	73
4.7 Syntes	75
5. TIDIGARE FORSKNING OM SIMULATORLIKA DIGITALA MUSIKSPEL .....	77
5.1 Analyser av de simulatorlika digitala musikspelens design och kontroller	78
5.1.1 Guitar Hero som simulering av idén om att spela rockgitarr	78
5.1.2 Spelnotationens musikaliska reduktion	80
5.1.3 Rock Band-kontrollernas ludiska effektivitet och narrativa funktion	81
5.2 Undersökningar om spelare och deras syn på digitala musikspel	85
5.2.1 Digitala musikspel som postmodernt helvete eller scen för kreativitet?	85
5.2.2 Guitar Hero- och Rock Band-spelande som Schizophonic Performance	87
5.2.3 Rock Band som (o)möjlighet för kvinnliga spelare	89
5.2.4 Guitar Hero-gitarristen som del i ett musikaliskt nätverk	90
5.3 Simulatorlika digitala musikspel som möjlighet att stötta musikaliskt lärande	92
5.3.1 Rock Band som ingång till att spela trummor	93

5.3.2 Rock Band som dörröppnare till traditionella former av musikaliskt lärande	94
5.3.3 Digitala musikspel som möjlighet för en breddad musikundervisning	97
5.3.4 Rock Band 3 som trygg brygga mellan spel och musicerande	98
5.3.5 Rock Band som lärandemaskin för musikaliska förmågor	100
5.4 Syntes	102

## TEORI OCH METOD

6. TEORETISKA PERSPEKTIV PÅ UNGA MUSIKERS SPELANDE AV DIGITALA MUSIKSPEL.....	107
6.1 Affordanser	108
6.1.1 Affordanser och sociokulturellt perspektiv	111
6.1.2 Individens handlingserbjudanden	112
6.1.3 Individens agens	116
6.2 Inramningar och uttryck för identitet i situerade aktivitetssystem	117
6.2.1 Avgränsande membran och transformationsregler	117
6.2.2 Inramningar och vinklade aktiviteter som resurs för meningsskapande	119
6.2.3 Uttryck för kunnande och identitet genom situerad identitet	121
6.3 Syntes	123
7. METOD OCH GENOMFÖRANDE .....	125
7.1 Metodologiska utgångspunkter	126
7.1.1 Den situerade aktivitetens nivåer	126
7.1.2 Om behovet att förstå individens bakgrund och agens	128
7.1.3 Om behovet av olika perspektiv	129
7.1.4 Om behovet av olika typer av material och metoder	131

7.1.5 Om forskarens roll i kvalitativa studier	132
7.1.6 Om min bakgrund och erfarenhet av musik och spelande	133
7.2 Metodiska överväganden	134
7.2.1 Videodokumentation av interaktion och samspel	134
7.2.2 Intervjuer om individens bakgrund, förståelse och syn på spelande	135
7.2.3 Stimulated recall för att stärka intervjuer och analyser	137
7.2.4 Observationer och enkäter som bakgrundsmaterial	138
7.3 Design och genomförande	139
7.3.1 Val av spel	140
7.3.2 Val av deltagare	140
7.3.3 Spelsessioner	142
7.3.4 Intervjuer och stimulated recall	144
7.3.5 Översiktligt bakgrundsmaterial	145
7.3.6 Specialsession med digitaltrumset som spelkontroll	146
7.4 Analysprocess	147
7.4.1 En första bearbetning och analys	149
7.4.2 Analys av Guitar Hero-sessionen	150
7.4.3 Analys av Rock Band-sessionen	152
7.4.4 Spelarbeskrivningar och fortsatt analys	155
7.5 Etiska överväganden	157
7.6 Avslutning	159

## EMPIRISKA ANALYSER

8. SPELARBEKRIVNINGAR.....	165
8.1 Joel	165
8.1.1 Guitar Hero	165
8.1.2 Gitarrutmaningen i Rock Band	173
8.1.3 Sångutmaningen i Rock Band	177
8.1.4 Trumutmaningen i Rock Band	179

8.1.5 Specialsession med digitaltrummor	183
8.2 Felix	186
8.2.1 Guitar Hero	187
8.2.2 Gitarrutmaningen i Rock Band	191
8.2.3 Trumutmaningen i Rock Band	194
8.2.4 Sångutmaningen i Rock Band	196
8.3 Johannes	201
8.3.1 Guitar Hero	201
8.3.2 Basutmaningen i Rock Band	205
8.3.3 Sångutmaningen i Rock Band	208
8.3.4 Trumutmaningen i Rock Band	210
9. AFFORDANSER I MUSIKSPELSAKTIVITETEN.....	217
9.1 Musikaliska mönster och strukturer	217
9.2 En intrikat väv av resurser och förmågor	219
9.3 Ljudskapandets betydelse	222
9.3.1 Sångutmaningen	222
9.3.2 Gitarrutmaningen	223
9.3.3 Trumutmaningen	224
9.4 Spelkontrollernas förenklingar	226
9.4.1 Sångkontrollen	226
9.4.2 Gitarrkontrollen	227
9.4.3 Trumkontrollen	228
9.5 Spelspårens förenklingar, regler och poängsystem	231
9.5.1 Gitarr- och trumvarianterna	231
9.5.2 Sångvarianten	234
9.6 Affordanser formade av tidigare erfarenheter	235
9.6.1 Anpassning till en förmodad fördröjning	236
9.6.2 Bilden av den skickliga Guitar Hero-spelaren	238
9.7 Motstånd som möjliggör utveckling	239
9.8 Resultatdiskussion - affordanser	241
9.8.1 Affordanser genom att föra in och göra resurser relevanta	244

9.8.2 Affordanser sammanflätade av resurser, kunnande och förmågor	245
9.8.3 Individens agens och bakgrund	247
10. INRAMNINGARNAS BETYDELSE OCH FUNKTION I MUSIKSPELSAKTIVITETEN .....	249
10.1 Det individuella spelandet i Guitar Hero	250
10.1.1 Etablerade föreställningar om gitarrvarianten av Guitar Hero	250
10.1.2 En övergripande inramning av aktiviteten som spelande	252
10.1.3 Individuella vinklingar och positioner	254
10.1.4 Anpassade ramar för att hantera specifika spelutmaningar	256
10.2 Det kollektiva spelandet i Rock Band	257
10.2.1 Ett uttänjt och genomsläppligt membran	258
10.2.2 En gruppaktivitet som påminner om ett band	259
10.2.3 En kollektiv lek som bidrar till trygghet	260
10.2.4 Spelens musik och bild av musicerande som resurs för inramning	262
10.2.5 Det tånjda membranets dubbla sidor	263
10.3 Spelaktivitetens förankring i föreställningar om musiker och musicerande	265
10.3.1 Instrumentens avtryck i föreställningar om musicerande	266
10.3.2 Konsekvenser för deltagarnas spelande	268
10.4 Resultatdiskussion - inramningar	270
10.4.1 Inramningens många nivåer	271
10.4.2 Inramningarnas relation till affordanser	274



## DISKUSSION

11. SYNTES OCH SLUTDISKUSSION .....	279
11.1 Samspelet mellan affordanser och inramningar som formar musikspelsaktiviteten	281
11.1.1 En utvidgad modell av spelarens handlingsmöjligheter	284
11.2 En fördjupad syn på spel och lärande	287
11.2.1 Spelanpassningens dubbelhet	288
11.2.2 En svårhanterad balans mellan spel, lek och musicerande	291
11.2.3 ”Riktighetens” och ”oriktighetens” betydelse	293
11.2.4 Spelberättelsens problematik	297
11.2.5 Avslutande reflektioner om en spelmiljö bortom speldesignen	300
11.3 Teoretiska och metodiska reflektioner	303
11.4 Några möjliga vägar framåt	306
ENGLISH SUMMARY .....	311
REFERENSER.....	337

## BILAGOR



I

# **INLEDNING**



# KAPITEL 1

## INLEDNING

Det är svårt, det är en helt annan grej!

Detta förvånade uttalande kommer från spelaren Joel när han spelat sin första låt i en specialvariant av det digitala musikspelet *Guitar Hero*. Nästan allt är som vanligt. Joel, som gillar denna typ av digitala musikspel och har spelat mycket tillsammans med vänner och familj, tar sig an en trumutmaning i *Guitar Hero* som bygger på en låt han tycker om och som han har spelat flera gånger förut i spelet. Spelskärmen med den färgglada spelnotationen, det animerade bandet, musiken och poängräkningssystemet är också som det brukar. Det finns dock en viktig skillnad: spelets trumkontroll har bytts ut mot ett riktigt digitaltrumset som, via en dator, programmerats att fungera som spelkontroll. I stället för att som vanligt trigga igång en inspelning av originallåtens trumstämma när han läser spelspåret och träffar rätt platta på spelets trumkontroll hör Joel denna gång vad han själv spelar på digitaltrummorna. I början av låten använder han samma spelstrategi och spelstil som han brukar använda i *Guitar Hero*, men det gör att Joels spelande på digitaltrummorna låter ”otajt” och orytmiskt. Det tar inte lång tid innan Joel justerar sin spelstil så att han inte bara får bra poäng i spelet utan även får det att låta ”rätt och riktigt” när han spelar på digitaltrummorna. När låten är slut faller han den inledande kommentaren om hur annorlunda han upplever spelaktiviteten. Exemplet synliggör att till synes små skillnader i spelets design kan få stora konsekvenser för individens engagemang i spelaktiviteten och hur det faller ut i spelande.

När de digitala musikspelen *Guitar Hero* och *Rock Band* var som populärast under andra halvan av tjugohundratalets första årtionde drog många forskare och debattörer med fokus på utbildning långtgående slutsatser om att simulatorlika digitala musikspel är goda miljöer för lärande som kommer att förändra hur barn och unga närmar sig musik (se 5.3). Nu när dessa spel nästan försvunnit från marknaden eller säljer i betydligt mindre upplagor är det inte många som uttrycker sådana förhoppningar. Man kan därför fråga sig vad en avhandling med fokus på dessa spel och där huvudmaterialet samlades in kring årsskiftet 2009–2010, när denna typ av spel var mycket populära, har för värde idag. Det experiment Joel deltog i sätter dock fingret på en fråga som är av långsiktigt intresse för dem som är intresserade av digitala spel och vad de kan innebära för lärande: Vad formar spelaktiviteten och individers engagemang i de simulatorlika spelmiljöer som enligt många spelförespråkare erbjuder spelare en möjlighet att få en inblick i, och lära sig om, ”riktiga” aktiviteter och yrken (ex. Gee, 2003; 2007; Shaffer, 2005; Squire, 2013)? Hur individers engagemang i spelmiljöer faller ut i spelande är rimligen centralt för frågan om vad spelmiljöer låter spelare och elever uppleva och få erfarenheter av (jfr. ex. Dewey, 1938). Ur både ett musik- och ett spel- och lärandeperspektiv bör det därför vara intressant att analysera vilka möjligheter att upptäcka, använda och uttrycka kunnande om musik och musicerande digitala musikspel som exempelvis *Guitar Hero* och *Rock Band* erbjuder.

## 1.1 MUSICERANDE MED STÖD AV TEKNIK

Digitala musikspel som *Guitar Hero* och *Rock Band* kan betraktas som en förlängning av en ständigt pågående teknikutveckling inom musikfältet. Musik och musicerande har under mycket lång tid varit beroende och förknippat med olika former av teknik och verktyg. Att benämna någon som musiker syftar ofta på att personen ifråga inte bara sysslar med musik i största allmänhet, utan mer direkt på att hen bemästrar ett musikinstrument, ett tekniskt verktyg, som det ofta tar lång tid och mycket träning att lära sig. Att vara skicklig i att hantera ett instrument har varit, och är, ett sätt att vinna status och respekt inom musikfältet, vilket ibland tagit sig uttryck i en dyrkan av virtuoserna (Auslander, 2006).

Under nittonhundratalet introducerades många nya elektriska instrument. Dessa har varit en så central del i rock- och popmusikens utveckling

att framförallt elgitarren ofta fungerar som en symbol för hela rockgenren och den manlige virtuose musikern (Millard & McSwain, 2004; Miller, 2009). Även de nya tekniker för inspelning och distribution av musik som fick fäste blev en viktig förutsättning för musikens utveckling. Teknikerna gjorde det möjligt att sprida ny musik och göra den tillgänglig för en stor publik på ett annat sätt än tidigare. Så småningom blev det också möjligt att genom nya inspelningstekniker och elektroniska instrument skapa musik på nya sätt. Den utrustning som krävdes var dock ofta dyr och komplicerad. Att spela in och distribuera en vinyl- eller CD-skiva krävde ekonomiska resurser och en teknisk kompetens som gjorde att det under 1900-talet till största delen var professionella artister och musiker som, med stöd av skivbolag, kunde spela in och sprida musik.

Den digitala teknikens utveckling och spridning under tjugohundratalet har gjort inspelnings- och distributionstekniken betydligt tillgängligare. Till datorer, surfplattor och smarta telefoner finns en uppsjö av program och appar som gör det möjligt att spela in musik. Många av dessa är enkla gratisvarianter, men för en ganska blygsam summa kan en amatörmusiker uppgradera utrustningen till en nivå och kvalitet som tidigare inte varit ekonomiskt överkomligt för vanliga privatpersoner. Många olika tekniker och apparater har byggts in och automatiserats i dessa program, vilket gör att det inte heller krävs en professionell ljudtekniker för att sköta utrustningen. Olika internetbaserade lösningar som exempelvis You Tube, Spotify och SoundCloud gör det dessutom möjligt för musikskapare att sprida sin musik utan ett stort skivbolag i ryggen.

Med den digitala tekniken blir det också möjligt att skapa musik på nya sätt. Många kända svenska musikskapare utnyttjar exempelvis samplings- och loopbaserade program för att göra elektronisk musik medan andra använder avancerade inspelningsprogram och ljudbibliotek för att kunna skapa orkestermusik, för exempelvis film, utan tillgång till en symfoniorkester med bortåt hundra musiker. För nybörjare och amatörmusiker erbjuder många program, som exempelvis *Garage Band*, olika sorters stöd och loopar som gör det möjligt att skapa musik med en fantastisk ljudbild utan några större förkunskaper. Nybörjaren kan exempelvis kopiera, klippa, klistra, redigera, transponera och "stapla" förinspelade komp och musiksnuttar på varandra och på så sätt skapa ett eget musikaliskt kollage. Även om de då i strikt mening inte sjunger eller spelar något själva deltar

de i en process av musikskapande som luckrar upp och ifrågasätter tidigare gränsdragningar mellan kompositörer, arrangörer, artister, musiker, ljudtekniker och lyssnare (Hargreaves m.fl., 2003; Väkevä, 2010). En sådan uppluckring av gränsdragningarna mellan producenter och konsumenter bidrar till en deltagarkultur (Jenkins m.fl., 2006) som gör det möjligt för exempelvis musikelever och musikintresserade ungdomar att uppleva och närma sig musik genom en musikalisk skapandeprocess (Hargreaves m.fl., 2003; Väkevä, 2010).

Flera forskare menar att de digitala musikspelen Guitar Hero och Rock Band erbjuder liknande möjligheter (Miller, 2009; Roesner, 2011; Väkevä, 2010). För att gitarr- eller trumstämman skall höras genom högtalarna måste spelaren "spela" rätt på den gitarr- eller trumsetsliknande kontrollen. Trots att de inte behöver kunna musicera på ett riktigt instrument för att klara spelet blir de i spelmiljön medskapare till det musikaliska slutresultatet genom ett slags distribuerat musicerande som möjliggörs av ett komplext nätverk av bland annat musiker och teknik (Roesner, 2011). Många spelare för och rör sig dessutom på ett musikerliknande sätt och framträder då inför de andra i rummet. Att spela musikspel som Guitar Hero och Rock Band blir på så sätt en aktivitet i gränslandet mellan musiklyssnande och musikframträdande som erbjuder ungdomar en möjlighet att i någon mån uppleva musik från ett skapande musikerperspektiv (Miller, 2009; Väkevä, 2010). Från flera håll har man argumenterat att denna egenskap är något musikutbildare bör dra nytta av (Cassidy & Paisley, 2017; Gower & McDowall, 2012; Missingham, 2007; Pepler m.fl., 2011). Spelindustrin har också tagit fasta på och försökt att utveckla de pedagogiska möjligheterna. Med *Rock Band 3* introducerades exempelvis möjligheten att spela med mycket realistiska Pro-kontroller<sup>1</sup> och i *Rocksmith* använder spelaren en vanlig elgitarr som spelkontroll. I marknadsföringen använde företagen bakom båda dessa spel argumentet att spelaren lär sig att "spela på riktigt". Liksom många andra spelföretag knyter de då an till sedan länge etablerade idéer om att spel kan stärka lärande (ex. Ito, 2008).

---

1 Pro-gitarren har 102 knappar och sex strängar som gör det möjligt att representera alla positioner på en vanlig gitarrhals.



## 1.2 SPELA FÖR ATT LÄRA

Under de senaste decennierna har idéer om att digitala spel är goda miljöer för lärande fått fäste både bland många pedagoger och forskare. Ett vanligt argument är att skolan och utbildningar bör dra nytta av att mängder av barn och ungdomar, ofta helt frivilligt och för nöjes skull, lär sig mycket genom att spela digitala spel (Gee, 2003; Becker, 2009). En vanlig tanke bakom dessa idéer, med rötter i Deweys syn på lärande genom erfarenhet (*experiential learning*, se Dewey, 1938), är något förenklat att många digitala spel låter spelaren gå in i en virtuell värld där de kan uppleva aktiviteter eller fenomen som de annars inte har tillgång till. Tillrättlagda aktiviteter, förenklade verktyg och den virtuella miljöns styrda urval av relevanta aspekter erbjuder spelaren en professionaliserad blick (Gee, 2007) som hjälper dem att se och delta i den avbildade miljön och aktiviteten som ett proffs. På ett säkert och riskfritt sätt kan spelaren då samla på sig erfarenheter och utveckla en blick för viktiga aspekter av vad det innebär att vara exempelvis militär eller fysiker (Gee, 2003; 2007; Squire, 2006; 2013).

Utifrån dessa utgångspunkter är det inte märkligt att simulatorlika digitala musikspel som Guitar Hero och Rock Band dragit till sig forskares och pedagogers intresse. De specialutformade fysiska spelkontrollerna som i olika grad liknar vanliga instrument och mikrofoner knyter spelaktiviteten ännu närmre "riktigt musicerande" än vad som vanligtvis är möjligt med en vanlig spelkontroll. Tack vare de instrumentlika kontrollerna blir de digitala musikspelen en slags handfasta simulatorer som kräver att spelaren utför musikerlika handlingar, vilka på ett helt annat sätt än i exempelvis de flesta krigs- och fysikspel påminner om de handlingar som utförs i den "riktiga" aktivitet som avbildas (Arsenault, 2008; Tanenbaum & Bizzocchi, 2009). Den empiriska forskning som bedrivits utifrån ett lärande- eller musikutbildningsperspektiv har, i linje med dessa idéer, i första hand fokuserat på hur de digitala musikspelen kan användas som en slags "lärandemaskin". Utgångspunkten har ofta varit en förhoppning att Guitar Hero och Rock Band, tack vare spelens popularitet och möjligheter att uppleva musik ur ett musikerperspektiv, ska kunna stärka, och vara en dörröppnare till, traditionell musikundervisning och/eller utveckla spelarnas musika-

liska förmågor inom exempelvis notläsning och rytmik (Cassidy & Paisley, 2017; Gower & McDowall, 2012; Pepler m.fl., 2011).

På senare år har dock en rad pedagogiskt inriktad forskning om digitala spel visat att det inte är lätt att förutse vad barn och unga gör och lär sig i spelmiljön. Bennerstedt (2013) menar exempelvis att "den kunskap som krävs för att hantera spelrelaterade aktiviteter är ytterst specifik och lokal, vilket i sig väcker frågor om idéer om överföring *från* spelandedomänen" (s. 151; även Peterson, 2011). Man kan därför inte förutsätta att spelare enkelt förstår och per automatik gör de kopplingar och överföringar mellan spelande och "verklighet" som förhoppningar om lärande genom spelande (gaming) ofta bygger på (Bennerstedt m.fl., 2012; Linderoth, 2012). I stället för att ta sin utgångspunkt i teoretiskt rotade idéer om hur spelande kan hjälpa spelare att utveckla kunnande bör forskning, enligt detta synsätt, utgå från perspektiv som tar fasta på vad spelare faktiskt gör och uttrycker med digitala verktyg, vilket kunnande de använder och utvecklar, samt hur spelets design och kontextuella kopplingar används och görs till resurser i den faktiska spelaktiviteten (Ivarsson m.fl., 2009; Reeves m.fl., 2009; Rystedt & Lindwall, 2004).

Denna forskningsinriktning har bland annat synliggjort att barn och unga ofta hanterar utmaningar och virtuella miljöer i digitala spel som just spelande - snarare än att betrakta och hantera dem som en representation av den värld och den aktivitet som avbildas (Linderoth, 2004). I stället för att undersöka, dra paralleller och utveckla kunnande om den "verklighet" spelet avbildar, lär sig spelare därför ofta mer om vilka möjligheter skärmens visuella miljö och spelmekaniken erbjuder (Linderoth, 2012; Linderoth & Bennerstedt, 2007). Även erfarenheter från simulatorliknande spel med specialdesignade kontroller, som exempelvis bilspel, tycks ha ett begränsat värde utanför spelaktiviteten. Med Goodwins (1994) ord kan man uttrycka det som att spelarna utvecklar en professionell blick för den virtuella miljöns möjligheter som inte enkelt kan överföras och användas i "riktiga" sammanhang som exempelvis bilkörning. Denna mer kritiska ingång till spel och lärande ifrågasätter alltså argument om att många digitala spel är goda lärandemiljöer som hjälper spelare att se och uppleva den avbildade aktiviteten som en professionell (Gee, 2007; Shaffer, 2005; Squire, 2006).

I linje med resonemanget ovan har forskning även visat att barn och ungas syn på spelande som just ett spel gör att det lätt uppstår genrek-

rockar när digitala spel används för andra syften i utbildningssammanhang (Hanghøj, 2011). Att använda digitala spel för att utforska nya miljöer och aktiviteter kräver med andra ord att de inblandade *gör* spelandet till en lärandesituation och representation av en verklighet de vill förstå och lära sig om. Detta gäller även när professionella fullskalesimulatorer används för att utbilda exempelvis läkare och stridspiloter. Forskning har visat att instruktörer och deltagare lägger stor vikt vid, och mycket arbete på, att behandla och göra simulatorövningen till en representation av den “verkliga” aktivitet och utrustning utbildningen fokuserar på (Johnson, 2007; Jonsson, 2004).

### 1.3 UNGA MUSIKERS RELATION TILL MUSIKSPELSAKTIVITETEN

Det inledande exemplet synliggör att mycket av den problematik den mer kritiskt inriktade empiriska forskningen lyfter fram även gäller för simulatorlika digitala musikspel. Till synes små förändringar i spelmiljön fick stora konsekvenser för hur Joel uppfattade och hanterade spelutmaningen och aktiviteten. Vad som formar de möjligheter spelare ser och utnyttjar och hur denna process går till är dock inte självklart. Är det samspelet med spelets design och fysiska spelkontroll, föreställningar och idéer om spelande och musicerande, Joels identitetsprojekt och självbild, samspelet med andra personer i rummet eller kanske snarare en kombination av dessa olika aspekter?

Att Joel spelar i rock- och popband på sin fritid och studerar musik på gymnasienivå betyder att han är intresserad av den typ av musicerande som Guitarr Hero- och Rock Band-spelen handlar om. Detta gör att frågan om vad han och andra unga musiker upplever och utvecklar i sitt spelande bör vara extra intressant ur ett lärandeperspektiv. Unga musiker som Joel kan också uppfatta och prata om likheter och skillnader mellan vanligt musicerande och spelande på ett mer detaljerat sätt än de som inte har erfarenheter av musicerande.

Trots sådana fördelar har få studier om simulatorlika musikspel fokuserat på unga musiker<sup>2</sup> som sjunger eller spelar gitarr, bas eller trummor i band och alltså vill delta i, och lära sig, den aktivitet exempelvis Guitar Hero och Rock Band avbildar. Några unga musiker kommer visserligen till tals i enkätbaserade studier och rapporter om ungdomars spelvanor (Missingham, 2007). Pedagogiskt inriktade studier som med empiriska undersökningar berört ungdomar snarare än barn har dock hitintills varit antingen mycket små och diskuterat spelens möjliga potential som "lärandemaskin" (Cassidy & Paisley, 2013; Stanley & Calvo, 2009) eller gjort försök att mäta och belägga effekterna av musikaliskt lärande genom spelande (Richardson & Kim, 2011). Forskningen har däremot sällan utnyttjat möjligheten att använda sig av musikaliskt intresserade spelares kompetens för att synliggöra spelmiljöns och spelaktivitetens möjligheter och begränsningar ur ett spelar- och musikerperspektiv.

Ett undantag är musiketnologen Millers (2009) undersökning som i första hand baserades på enkäter och kvalitativa intervjuer med bland annat musikaliskt erfarna spelare och till exempel diskuterar hur spelaktiviteten med de olika spelkontrollerna i Guitar Hero och Rock Band upplevs. Miller utgick från ett kulturanalytiskt perspektiv och diskuterade bland annat hur spelare tvingas förhålla sig till föreställningar om och attityder till "äkta" rockmusik. Det finns även studier som analyserar spelens design och hur denna borde påverka spelares förutsättningar att uttrycka musik (Arsenault, 2008; Shultz, 2008; Tanenbaum & Bizzocchi, 2009). Detaljerade studier av vad musikintresserade ungdomar faktiskt gör och hur spelens design och fysiska spelkontroller samt föreställningar och kunande om musik, musicerande, spel och spelande blir till resurser i den faktiska och situerade aktiviteten saknas däremot i stort. Det saknas med andra ord empiriskt förankrad kunskap om vad och hur spelaktiviteten och unga musikers möjligheter att använda, uttrycka och utveckla kunande och identitet i de digitala musikspelen formas.

---

2 Unga musiker betyder här inte att de är professionella musiker. I denna text syftar detta uttryck i stället på ungdomar som spelar i band samt övar och, ofta, studerar musik för att bli bättre på sitt instrument eller sång och utvecklas som musiker oavsett om de har ambitionen att kunna försörja sig på musiken eller ej.

Med denna studie vill jag därför bidra till en ökad förståelse för vad musikintresserade ungdomar, som spelar rock- och popmusik på vanliga musikinstrument i andra sammanhang, gör och hur de tar sig an simulatorlika digitala musikspel. Fokus riktas mot de möjligheter och utmaningar de ser att med hjälp av de simulatorlika spelens instrument- och mikrofonlika kontroller använda, uttrycka och utveckla kunnande om bland annat musik, musiker och musicerande genom sitt engagemang i musikspelsaktiviteten. Avsikten är att ge perspektiv både på den forskning som gjorts om denna typ av digitala musikspel och de förhoppningar som ofta ställts på spelens möjlighet att bidra till musikaliskt meningsskapande och lärande. Eftersom resultaten belyser förutsättningar för engagemang, agerande och lärande i simulatorlika spel och virtuella miljöer bör resultaten vara intressanta även för en bredare publik av forskare och pedagoger med intresse för vilka möjligheter digitala spel och lärandemiljöer samt verklighetsliknande simulatorer erbjuder dem som engagerar sig i dessa aktiviteter.

## 1.4 SYFTE OCH FORSKNINGSFRÅGOR

Studiens övergripande syfte är att bidra till en förståelse av hur samspelet mellan individer och spelmiljö i en social kontext formar spelaktiviteten när unga musiker tar sig an simulatorlika digitala musikspel. En viktig ingång är att försöka förstå hur samspelet bidrar till unga musikers möjligheter att använda, utveckla och uttrycka erfarenheter, kunnande och identitet relaterade till musik och musicerande, men även digitala spel och spelande, i och genom musikspelsaktiviteten. För att uppnå detta syfte riktar studien mot två generella forskningsfrågor som fokuserar på materiella respektive sociala aspekter av spelaktiviteten och det samspel som formar den:

1. Hur interagerar unga musiker med spelmiljön och dess materiella resurser och hur använder och visar de då förmågor och kunnande relaterade till musik och musicerande men även digitala spel och spelande?

2. Hur interagerar unga musiker med den sociala kontexten och föreställningar om musicerande och spelande för att uttrycka vem de är och vad de gör i spelaktiviteten?

Dessa olika sidor av spelaktiviteten bidrar på olika sätt till de handlingsmöjligheter unga musiker kan och vill utnyttja när de tar sig an denna typ av digitala musikspel. För att synliggöra dessa samband och hur dessa aspekter samspekar frågar jag mig även:

3. Hur bidrar samspelet mellan individer och spelmiljö i en social kontext till att forma spelaktiviteten och unga musikers handlingsmöjligheter och kunnande?

I inledningen av kapitlet om metod och genomförande (kapitel 7) preciseras dessa frågeställningar ytterligare med hjälp av de begrepp och verktyg som presenteras i avsnittet om teoretiska perspektiv (kapitel 6).

## 1.5 AVHANDLINGENS DISPOSITION

Efter detta introducerande kapitel följer i kapitel 2 en beskrivning av de digitala musikspelens utveckling. Kapitel 3 presenterar några forskningsperspektiv på digitala spel och vad de innebär för lärande som är viktiga för att förstå denna studies bakgrund och placering i relation till detta fält. I kapitel 4 presenteras aspekter av musik, musicerande och musikaliskt lärande som är viktiga för att kunna förstå och diskutera de digitala musikspelen och spelaktiviteten ur ett musikperspektiv. Den tidigare forskning som gjort med fokus på simulatorlika digitala musikspel presenteras i kapitel 5. De teoretiska perspektiv på affordanser och inramningar som ligger till grund för metoden och analyserna i denna studie beskrivs i kapitel 6. Metodologiska överväganden och studiens genomförande presenteras sedan närmare i kapitel 7.

Studiens resultat presenteras i tre kapitel. Kapitel 8 utgörs av empirinära analyser i form av spelbeskrivningar medan kapitel 9 och 10 är en fördjupad analys och diskussion om vad empirin och spelarbeskrivningarna säger om forskningsfråga 1 och 2. I kapitel 11 presenteras sedan först en syntes som bland annat förtydligar hur resultatdelen svarar på den

tredje forskningsfrågan. Efter det följer en diskussionsdel där intressanta aspekter av resultaten lyfts fram och sätts i relation till tidigare forskning. Avhandlingen avslutas med några teoretiska reflektioner och tankar om vilka vägar som kan vara intressanta för fortsatt forskning.





## II

# BAKGRUND



## KAPITEL 2

# DE DIGITALA MUSIKSPELENS UTVECKLING

Det finns flera olika typer av digitala musikspel för olika plattformar och med ganska olika mål och spelupplägg. Denna avhandling riktar in sig på de simulatorlika digitala musikspel där spelaren använder en spelkontroll som, åtminstone till det yttre, påminner om ett musikinstrument.

Denna musikspelsgenre blev mycket populär och utvecklades vidare ur den originalversion av Guitar Hero som introducerades 2005. Enligt spelforskare bygger spelupplägget vidare på en sedan tidigare existerande genre av rytmspel (*rhythm games*) som kombinerats med specialdesignade spelkontroller som hämtat inspiration från de fullstora spelsimulatorer som tidigare varit vanliga i många spelhallar (Pichlmair & Kayali, 2007; Tanenbaum & Bizzocchi, 2009). Under några år utvecklades genren mycket snabbt med en rad nya varianter. Genren domineras dock nästan helt av Guitar Hero och dess konkurent Rock Band, vilket gör att jag i denna studie och beskrivningen av spelgenrens utveckling fokuserar på de utgåvor av dessa spel där spelarna använder sig av spelkontroller som påminner om musikinstrument eller mikrofoner<sup>3</sup>. För att undvika onödigt klumpiga formuleringar använder jag på många håll i texten benämningen digitala musikspel snarare än simulatorlika digitala musikspel om dessa spel.

---

3 Som beskrivs längre fram finns det spelutgåvor utan spelkontroller som påminner om exempelvis en gitarr eller ett trumset.

## 2.1 DET URSPRUNGLIGA GITARRSPELET

Som namnet antyder är originalvarianten av Guitar Hero ett spel där spelaren tilldelas rollen som (virtuos) gitarrist och gitarrhjärte ett rockband. I marknadsföringen beskrevs spelet på följande vis:

Guitar Hero® ger dig all den upphetsande spänning som en rockstjärna upplever utan att du behöver lämna huset! Guitar Hero® har vansinnigt beroendeframkallande spelmekanik....Välj mellan olika rockstjärnor och jamma i konsertlokaler som blir större i takt med att din rockkarriär går uppåt. Du börjar din karriär med att spela på små klubbar och barer, men om du spelar bra jobbar du dig upp till stadium och arenor. (Activision, u.å.)

Den grundläggande spelidén bygger på att spelaren läser ett spelspår av färgkodade prickar och streck som strömmar emot dem på spelskärmen och ”spelar” dessa på en gitarrliknande spelkontroll. Spelspåret bygger på, och återger, aspekter av gitarr- eller basstämman i ett antal låtar, som i originalutgåvan utgörs av ett relativt smalt urval av kända låtar från hårdrock eller tyngre rock.

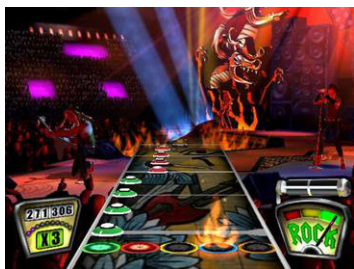


Bild 1 Skärmdump från från Guitar Hero hämtad från [https://en.wikipedia.org/wiki/Guitar\\_Hero\\_\(video\\_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Guitar_Hero_(video_game))



Bild 2: Bild på gitarrkontrollen till den första utgåvan av Guitar Hero. Hämtad från [https://en.wikipedia.org/wiki/Guitar\\_Hero\\_\(video\\_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Guitar_Hero_(video_game))

I andra typer av digitala spel för spelkonsoler (Playstation och X-box) som fanns på marknaden innan Guitar Hero introducerades använder spelaren vanligtvis en standardkontroll med en uppsättning knappar och styrspakar för att kontrollera spelet. Förhållandet mellan händelser i den virtuella spelmiljön, exempelvis de handlingar spelarens *avatar* utför, och spelarens knapp- och spaktryckningar blir då vanligtvis abstrakt (Tanenbaum & Bizzocchi, 2009). När den första versionen av Guitar Hero lanserades 2005 var den specialdesignade spelkontrollen som påminner om en elgitarr därför en viktig nyhet på spelmarknaden.

Specialdesignade spelkontroller som påminner om de redskap och verktyg som används i "riktiga" aktiviteter var ingen nyhet i sig. I spelhallar hade det sedan ganska lång tid funnits stora simulatorlika spel med verklighetsefterliknande kontroller som gjorde det möjligt för spelare att, ofta bokstavligen, kliva in i spelmiljön och köra motorcykel, använda vapen eller stå på ett par skidor. Med undantag för rattar till bilspel och mikrofonerna i det då nyligen introducerade karaokespelet *SingStar*<sup>4</sup> var sådana kontroller däremot ovanliga i konsol- och datorspel för privat bruk. Den gitarrliknande Guitar Hero-kontrollen gjorde det möjligt att även i hemmiljö få en mer kroppslig spelupplevelse, liknande den upplevelse spelhallarnas "fullstora" simulatorer erbjuder (Tanenbaum & Bizzocchi, 2009). I stället för ett abstrakt förhållande mellan spelande och den aktivitet eller händelse som utspelar sig på spelskärmen bidrar den instrumentlika kontrollen till en tydligare koppling mellan spelaktiviteten och det "verkliga" musicerande på gitarr i ett rockband spelet avbildar.

Flera har också påpekat att spelare kan gå in, och själv ta plats, i den aktivitet spelet avbildar på ett sätt som de flesta digitala spel inte tillåter (Roesner, 2011). Det finns i och för sig en avatar<sup>5</sup> i spelskärmens virtuella miljö, men bland andra Roesner har påpekat att Guitar Hero har sceniska kvaliteter som innebär att spelare ofta framträder inför andra när de intar en position framför TV:n med Guitar Hero-gitarren - och att de då i någon mån blir en del av det rockframträdande spelskärmen avbildar (Roesner, 2011). Man kan uttrycka det som att Guitar Hero-spelaren ofta är sin egen avatar och att spelarens egna kroppsliga rörelser, snarare än spelskärmens

---

4 Introducerades 2004.

5 Den virtuella "gubbe" som syns och representerar spelaren på skärmen.

virtuella avatar, är i fokus. Miller, som bland annat intervjuat en av de ansvariga utvecklarna bakom Guitar Hero, visar att dessa sceniska kvaliteter inte är någon slump. Spelet utformades för att fungera som en simulering av rockframträdande snarare än en simulering av musicerande på gitarr. Spelutvecklarna har följaktligen lagt in funktioner som premierar spelare som rör och för sig med rörelser typiska för en Rock-gitarrist (Miller, 2009). För att få maximalt med poäng eller stöd att klara svåra partier kan Guitar Hero-spelare i vissa spelsituationer *tilta*<sup>6</sup> spelkontrollen så att plastgitarrens huvud pekar uppåt. De kan också använda svajarmen (se Bild 2) på långa toner. Bland andra Miller (2009) och Roesner (2011) påpekar att de kroppsliga rörelser spelare då utför är visuellt tydliga och anspelar på klichébilder av hur rockgitarrister agerar och poserar på scen.

### 2.1.1 EN ENKEL SPELIDÉ

Till skillnad från själva spelkontrollen och hur spelet uppmanar till sceniskt agerande är den grundläggande spelmekniken i gitarrvarianten av Guitar Hero varken speciellt komplicerad eller nyskapande. Pichlmair och Kayali (2007) klassificerar Guitar Hero som ett rytmspel (*rhythm game*) där "[p]rogress means learning to interact faster and with rhythms that are more complex" (s. 426). Den bärande idén är att spelare ska träffa färgkodade prickar och streck<sup>7</sup> som strömmar mot spelaren från skärmens överkant. Var och en av de fem färgerna (grön, röd, gul, blå, orange) har ett eget spår och horisontell position på skärmen. När spelaren håller Guitar Hero-kontrollen som en gitarr motsvarar de fem färgade knapparna på spelkontrollens hals spelspårets färger och horisontella position. När den runda eller utdragna spelnotationen når en viss position, träffytan, i skärmens nede kant gäller det för spelaren att trycka på motsvarande färgkodade knapp på spelkontrollen. Till skillnad från många liknande spel innehåller Guitar Hero en synkroniseringsutmaning eftersom spelaren även måste trycka ner och träffa spelnotationen med *strängknappen*<sup>8</sup> (Bild 2) för

---

6 Från engelskans tilt.

7 Deltagarna kallar dessa prickar och streck för pluppar.

8 En översättning från engelskans strum bar som jag använder i brist på bättre svensk beteckning.

att få poäng. Är notationen utdragen till ett streck gäller det för spelaren att hålla nere den färgkodade knappen tills den passerat träffytan för att få maximalt med poäng. Strängknappen kan däremot släppas upp direkt och "återanvändas" för att slå an och träffa andra "noter" med andra färger och positioner.

Exempelvis Pichlmair och Kayali (2007) påpekar att själva speluppgiften i denna typ av spel är linjärt uppbyggda och sällan erbjuder någon stor handlingsfrihet.

Rhythm games offer little freedom of expression apart from the prerogative to perform while playing. They strictly force rules on the player in how she has to react to a specific stimulus displayed on screen or communicated by sound. (s. 426)

Det som ändå gör Guitar Hero intressant ur en musikalisk och pedagogisk synvinkel är att spelutvecklarna utformat spelspåret så att notationen motsvarar grundläggande musikaliska strukturer i gitarrstämman och i den låt spelaren hör genom högtalarna (Shultz, 2008). För att klara spelutmaningen måste spelaren trycka ner den färgade knappen och slå an strängknappen samtidigt<sup>9</sup> som gitarristen i inspelningen slår an en ton eller ett ackord, vilket innebär att spelnotationens lodräta spridning och placering kan betraktas som en förenklad representation och notation av gitarrstämman rytmik. För att underlätta för spelaren har notationen placerats ut i ett rutnät där de horisontella linjerna som rör sig mot skärmens nederkant motsvarar musikens puls och underdelning. Notationssystemet återger däremot inte de accenter och betoningar eller andra dynamiska parametrar som ofta är en mycket viktig del av musiken och rytmiken.

Notationens horisontella position fungerar i de flesta fall som en representation av tonhöjd och tonala rörelser<sup>10</sup>. I analogi med att en gitarr-

---

9 På grund av att vissa speluppställningar kan orsaka en fördröjning om spelaren inte aktivt justerar inställningarna kan spelet ibland tvinga spelaren att ligga lite före förlagens gitarrist.

10 Bland andra Arsenaault har påtalat att spelutvecklarna i vissa spelsituationer på de högre nivåerna låter knapparna och positionerna motsvara banden på en gitarr och att spelutmaningen då påminner om fingerspel på gitarr (Arsenaault, 2008). I avsnittet om tidigare forskning om digitala musikspel beskrivs detta mer i detalj.

strängs lägsta toner, från gitarristens synvinkel, ligger längst till vänster på gitarrhalsen låter spelutvecklarna vanligtvis de gröna prickarna och strecken längst till vänster på spelskärmen och knapparna längst till vänster på Guitar Hero-gitarrens hals representera låg tonhöjd. Ju längre åt höger ”noten” och den korresponderande knappen placerats desto högre relativ tonhöjd motsvarar den. På de högre spelnivåerna använder spelutvecklarna olika kombinationer av två till tre olika prickar eller streck för att representera den klingande förlagans ackord, vilket tvingar spelaren att använda motsvarande ”ackordgrepp” på gitarrkontrollen.

Spelskärmens notation fungerar med andra ord som en förenklad spelnotation<sup>11</sup> som ofta återger viktiga aspekter av den klingande förlagan (Shultz, 2008). Riktningen i den musikaliska förlagens tonala förflyttningar och tonernas inbördes förhållande återges ofta ganska väl i spelstämman på de högre nivåerna, vilket tvingar spelaren att utföra motsvarande förflyttningar på Guitar Hero-gitarrens hals för att klara spelutmaningen. Eftersom spelet bara använder fem färgkodade horisontella positioner blir spelnotationen en reduktion av alla de toner och ackord gitarristen spelar. Spelstämman kan därför sällan representera absolut tonhöjd, och den relativa tonhöjdslogik som finns är vanligtvis mycket lokal och gäller bara inom en viss del av låten. Logiken bryts eller ”flyttar sig” när samma notation och knappar måste användas för att representera andra toner när förlagens gitarrist spelar nya riff eller ackord med ett annat omfång.

Om spelaren träffar spelnotationens prickar och streck när de når träffytan i skärmens nedre del flammar de upp. Den gitarrstämma notationen representerar spelas också upp genom högtalarna. Om spelaren inte trycker på rätt knapp eller knappar inom det tidsspann Guitar Hero godkänner slocknar notationen. I stället för gitarrstämman får spelaren då höra ett dovt ”klonk” som signalerar att spelaren missat. Trots att spelaren är medveten om att de ”bara” triggar igång ett förinspelat ljudspår med sina knapptryckningar menar bland andra Miller (2009) att många spelare, åtminstone då och då, upplever det som att de själva framför gitarrstämman.

---

<sup>11</sup> Spelnotation kan i andra sammanhang exempelvis syfta på olika typer av noteringar som används under designprocesser. I denna studie syftar spelnotation på de runda eller utdragna ”pluppar” de visuella spelspårerna och spelutmaningarna i de digitala musikspelen består av.



Spelaren får poäng för varje träffad ”not”. Ackord som kräver att spelaren håller ner flera knappar samtidigt ger dubbla poäng. Genom att använda svajarmen på långa toner uppstår en svajeffekt på ljudspåret samtidigt som spelaren får mer poäng. Om hen klarar längre partier utan missar kan *starpower* aktiveras antingen genom att spelaren tiltar gitarren så att Guitar Hero-gitarrens hals pekar uppåt eller genom att trycka på en speciell *starpower*-knapp. När denna funktion är aktiverad får spelaren dubbelt så många poäng, vilket också är en hjälp att ta sig igenom besvärliga partier. För om spelaren gör många misstag och inte får tillräckligt med poäng sjunker ”rockmätaren”, som visar hur det går för spelaren, först ner till rött och efter ett tag avbryts spelet och den animerade publiken buar ljudligt. Om spelaren däremot klarar låten bra och får tillräckligt med poäng jublar publiken samtidigt som spelskärmen visar ”You Rock” med ett typsnitt som ger associationer till hårdrock. Även poäng, omdöme och träffstatistik visas.

### 2.1.2 SPELVARIANTER OCH SPELNIVÅER

I Guitar Hero kan spelare välja mellan spelvarianter med delvis olika ”spelberättelser” och liknande upplägg finns även i Rock Band.

*Quick Play* är en variant där spelaren direkt kan välja vilken sång och vilken svårighetsnivå han eller hon vill spela. I denna variant är det ”officiella” målet att få så många poäng (pengar) och så bra omdöme av spelet som möjligt. I takt med att spelaren klarar utmaningar och spelnivåer låser Guitar Hero upp nya och ofta svårare låtar, vilket alltså innebär att spelaren efterhand får tillgång till fler och mer utmanande låtar.

*Career Mode* innebär som namnet antyder att spelaren får till uppgift att leda sin avatar genom musikerkarriären. Inledningsvis får spelaren enklare utmaningar och avataren befinner sig i små konsertlokaler. Efterhand som spelaren klarar de låtar som Guitar Hero kräver blir utmaningarna svårare samtidigt som den virtuella konsertmiljön växer. De pengar som delas ut efter varje lyckad ”spelning” används i en virtuell affär där spelaren kan köpa ny utrustning, frisyr eller kläder till sin *avatar*.

Genom att ansluta en extra gitarrkontroll kan två spelare välja att samarbeta och ”spela mot spelet” och tillsammans samla så mycket poäng som möjligt. Om de hellre vill tävla mot varandra kan de i stället välja att

spela *Face Off*. De tävlar då om vem som får flest poäng och kan i spelet använda olika knep och tekniker som minskar motståndarens möjligheter att få bra poäng.

Originalversionen av Guitar Hero erbjuder dessutom en progression med fyra olika spelnivåer, *Easy*, *Medium*, *Hard* och *Expert*, på varje låt. För att skapa överkomliga spelutmaningar för nybörjare används inte alla färger och knappar på de lägre nivåerna. Dessutom plockas en stor del av förlagans toner och ackord ofta bort helt och hållet och återges då inte alls i spelspårets notation. Kvar blir en mycket förenklad representation av förlagans tonalitet och rytmik. Relationen mellan den klingande förlagan och spelnotationen blir ibland otydlig och svår att förstå. Bland andra Shultz (2008) har dock påpekat att de förenklingar spelutvecklarna gjort ofta påminner om de reduktioner man använder inom musikteori för att synliggöra den bärande rytmiska och melodiska strukturen i olika kompositioner. Trots att de lägre nivåerna är starkt förenklade kan de därför i många låtar ändå återge gitarrstämman grundläggande rytmiska och tonala skelett. Skillnaderna mellan de olika nivåerna kan i korta drag sammanfattas som:

*Easy*-nivån utnyttjar de tre första knapparna och representationen av den klingande gitarrförlagan är på denna nivå ofta kraftigt förenklad, vilket gör den överkomlig även för nybörjaren. Den färgglada notationen i spelstämman kan ändå relativt ofta representera ett slags musikaliskt skelett av betonad rytmik och några viktiga tonala rörelser. Bara i annars lätta situationer representeras vissa ackord med två ”noter”/knappar.

På *medium*-nivån introduceras den fjärde knappen och ackord representeras här ofta med två ”noter”/knappar. Även något mer avancerad rytmik används vilket gör att både riktning och rytmik representeras bättre än på *Easy*-nivån.

*Hard*-nivån erbjuder en ännu tydligare representation av gitarrförlagan där alla fem knapparna används och ackord representeras med olika kombinationer av ”noter”/knappar. Speltillverkarna har dock reducerat och förenklad både besvärlig och snabb rytmik samt krångliga tonala förflyttningar, vilket gör att kopplingen till den musikaliska förlagan även på denna nivå kan uppfattas som ganska märklig.

På *Expert*-nivån utnyttjas spelets möjligheter att representera förlagan fullt ut. Målet med denna nivå kan sägas vara att ge spelaren en stor utmaning och samtidigt efterlikna musicerande på gitarr. Detta innebär att förlagan rytmiskt representeras ”not för not” i spelstämman. Även ”tonala” rörelser och kombinationer av pluppar har programmerats för att så gott det går likna gitarrförlagan. Detta gör att spelspåret oftast representerar rytmik, melodisk riktning och ackordanvändning på ett, åtminstone för en van Guitar Hero-spelare, någorlunda begripligt och detaljerat sätt.

I World Tour-utgåvan av Guitar Hero introducerades en *Beginner*-nivå som närmast kan betraktas som en ”leksaksnivå” där de fem knapparna saknar betydelse. Spelaren behöver bara slå an stängknappen vid någorlunda rätt tillfälle och riskerar inte heller att ”kastas ut” av spelet om hon eller han slår an fel.

### 2.1.3 ETT BLANDAT MOTTAGANDE

När Guitar Hero introducerades 2005 blev spelet snabbt, och något oväntat, en succé som sålde i massupplagor. Mottagandet i medier och från vuxenvärlden har dock varit mycket blandat. Trots att spelets tematik och design framstår som en hyllning till rockmusik och rockmusiker har exempelvis Miller (2009) och Roesner (2011) lyft fram att musikintresserade vuxna ofta varit mycket kritiska. Uttalanden från musiker och musikjournalister har ofta utmålats Guitar Hero-spelande som ”fejkande”, vilket uttalat eller underförstått betyder att Guitar Hero inte når upp till rockgenrens krav och förväntningar på ”äkta” musicerande eller vad ”äkta” rockhjältar är och gör (Auslander, 2006; 2009), vilket också blev ett vanligt tema när spelet diskuterades i massmedia och underhållningsindustrin. Exempelvis finns det ett avsnitt av humorprogrammet *South Park* som driver med tanken på att jämställa Guitar Heros-spelande med musicerande eftersom spelaren inte spelar ett riktigt instrument eller skapar något ljud och där de skickliga spelarna som klarar spelet utses till ”Fags” (Parker, 2007). Bland vissa musikutbildare samt inom spel- och musikindustrin fanns det däremot redan tidigt förhoppningar om att Guitar Hero skulle kunna vara en väg in i ”riktigt musicerande” som ökar och sprider intresset för musik (Missingham, 2007).

## 2.2 DEN ANDRA GENERATIONEN: ATT SPELA SOM BAND

När det konkurrerande spelet *Rock Band* introducerades 2007 tog de digitala musikspelen ett rejält kliv framåt. Spelet utvecklades av samma bolag (Harmonix) som låg bakom det första *Guitar Hero*-spelet och *Rock Band* bygger vidare på den grundläggande spelidén, spelvarianterna och spelnivåerna. Den stora nyheten var de nya trum- och mikrofonkontroller (vilka presenteras närmare i 9.4.1 och 9.4.3) som gör det möjligt för upp till fyra spelare att "spela" som ett band. Till skillnad från *Guitar Hero*, som sätter den ensamme musikern och gitarrhjälten i fokus, är det bandet och samspelande musiker som är den bärande berättelsen i *Rock Band*. I stället för att spela mot varandra bygger de grundläggande spelvarianterna på samarbete mellan spelare för att få så bra poäng som möjligt. Liksom sin föregångare blev *Rock Band* snabbt en stor succé, och 2008 svarade Activision på konkurrensen genom att med *World Tour*-utgåvan av *Guitar Hero* lansera ett i princip identiskt spelkoncept. Dessa spel är så lika att spelkontrollerna i de flesta fall fungerar i både *Rock Band* och *Guitar Hero World Tour*<sup>12</sup>.



Bild 3: Skärmdump från *Rock Band The Beatles* med bas-, trum- och gitarrspåren på skärmens nedre del och sångspåret i överkanen. (Här med både melodi och andrastämman.) Bilden är hämtad från pressmaterialet som fanns på [www.rockband.com](http://www.rockband.com) när spelet introducerades 2009.

<sup>12</sup> Trumkontrollen i *Guitar Hero World Tour* har dock en slagplatta mer än trumkontrollen till *Rock Band*

Gitarr- och basutmaningen i Rock Band och bandversionerna av Guitar Hero har samma typ av grundläggande spelmekanik, färgkodade spelnotation (se Bild 3) och gitarrliknande spelkontroll<sup>13</sup> som det ursprungliga Guitar Hero-konceptet och fungerar, med undantag för några smärre förändringar, på samma sätt.

Trumkontrollen till Rock Band påminner om ett litet digitaltrumset med fyra färgkodade plattor och en fotpedal. Dessa motsvarar de fem knapparna på gitarrkontrollen och den grundläggande spelidén är den samma som i originalet. Liksom i gitarr- och bas-varianterna består spelspåret av färgkodade prickar och streck. Dessa har placerats ut så att de representerar grundläggande beståndsdelar i den klingande trumstämman som spelas upp om spelaren slår på motsvarande platta när notationen når en viss position på skärmen (se Bild 3). De olika spelnivåerna bygger liksom i gitarrvarianten på att förlagan reducerats och förenklats olika mycket. Flera har påpekat att trumkontrollen, jämfört med gitarrkontrollen, "stämmer" bättre överens med sin förlaga och att trumstämman spelnotation följaktligen kan representera viktiga aspekter av den avbildade aktiviteten och klingande förlagan på ett tydligare sätt (Stanley & Calvo, 2009; Tanenbaum & Bizzocchi, 2009).

Sångutmaningen skiljer sig mer från den ursprungliga Guitar Hero-utmaningen. Det grundläggande upplägget påminner i stället om karokespelet SingStar. En grafisk notation av sångens tonhöjd och rytmik bestående av prickar och streck (utan färgkodning) samt låtens text rullar från höger till vänster på spelskärmen (se Bild 3). Med stöd av förlagens sång, vilken spelas upp genom högtalarna, och den grafiska representationen gäller det för spelaren att sjunga i mikrofonkontrollen så "bra" och lika förlagan som möjligt. Spelet bedömer hur tonalt och rytmiskt rätt spelaren sjunger. De olika spelnivåerna bygger till skillnad från gitarr- och trumstämman alltså inte på en reduktion av originalet. I stället är det spelets noggrannhet i bedömningen av spelarens sång som skiljer mellan de olika nivåerna.

---

13 Gitarrkontrollerna till de olika spelutgåvorna något olika utseende och har utformats för att påminna om olika gitarrförlagor.

## 2.3 FLER VARIANTER: UTVECKLING ELLER URVATTNING?

I kölvattnet av att Guitar Hero och Rock Band sålde i massupplagor och i linje med rapporter om hur spel- och musikindustrin skulle kunna dra nytta av digitala musikspel (Missingham, 2007) utvecklade spelföretag en rad nya varianter av Guitar Hero-spelet.

Från att ha varit ett konsolspel förbehållet exempelvis Playstation, Wii och Xbox med stora instrumentliknande spelkontroller utvecklades ett antal varianter av Guitar Hero för andra plattformar. Det gjordes exempelvis utgåvor för små portabla Nintendo-spel och iPhone-telefoner. Andra företag gjorde egna varianter av spelet för exempelvis smartphones och vanliga mobiltelefoner. Även om bildspråket, spelspåret och musiken i de flesta fall påminner om originalet är speldesignen ofta radikalt annorlunda i dessa portabla spelvarianter. De spelas vanligtvis genom att trycka på det portabla spelets eller telefonens knappar eller pekskärm och saknar därför originalkontrollens likhet med ett riktigt instrument.

En annan väg var att utveckla de stora konsolspelsvarianterna för att dra nytta av spelarnas intresse för olika band och musikstilar. Populära rockband som *Aerosmith*, *Metallica* och *Van Halen* fick stå i centrum för specialutgåvor av Guitar Hero medan Rock Band släppte spelvarianter baserade på bland annat *the Beatles* och *Green Day*. 2009 släppte Activision även varianten Band Hero som använder samma upplägg, kontroller och spelmekanik som Guitar Hero men med den skillnaden att denna variant innehåller låtar ur en bredare pop- och soulrepertoar. Samma år lanserades även DJ Hero där spelaren använder en spelkontroll som efterliknar en DJs skivspelare och mixer för att ta sig an en spelutmaning där låtmaterialet hämtats från R'n'B och Hip Hop och själva spelmekaniken skiljer sig kraftigt från de tidigare gitarr- och bandvarianterna.

## 2.4 DEN TREDJE GENERATIONEN: ATT SPELA "SOM PÅ RIKTIGT"

En tredje väg att utveckla de digitala musikspelen står Rock Band 3 och Rocksmith för. Med Rock Band 3 lanserade Harmonix 2010 nya och ännu mer instrumentlika spelkontroller som möjliggör ett nytt mer musikerlikt

spelläge, *Pro Mode*. Till spelet hör ett minkeyboard som enligt recensenterna känns plastigt på de lägre spelnivåerna men ger en känsla av att själv spela keyboard på de högre nivåerna.

Pro Mode å andra sidan, drar nytta av minisyntens två oktaver fullt ut och precis som euforin vi kände första gången vi höll i en plastgitarr och fick illusionen av att vi faktiskt spelade känner vi att vi faktiskt spelar synt. (Hessel, 2010)

Den som vill utnyttja det nya spelläget fullt ut kan även köpa en ny typ av gitarrkontroll som med sina 102 ”greppknappar” och sex ”strängar” har designats för att efterlikna gitarrens greppbräda och strängar. I *Pro Mode* påminner gitarrens spelspår därför om en blandning av Guitar Hero-konceptets färgkodade spelspår och en gitarrtabulatur<sup>14</sup> som med siffror visar vilka band gitarristen ska använda på de olika strängarna. Denna utveckling mot realistiska spelkontroller öppnade upp nya möjligheter och man lanserade en adapter som gör att spelare kan använda vanliga instrument med MIDI-utgång som kontroller i spelet. Till och med gitarrtillverkaren Fender gav sig in på banan och lanserade en Squier-modell av den klassiska Stratocaster som både är en vanlig elgitarr och kan användas som spelkontroll till Rock Band 3 (Ivarsson, 2010).

Ett bärande försäljningsargument för Rock Band 3 är att spelet, tack vare *Pro Mode*, liknar ”riktigt” musicerande och att spelare lär sig spela, det vill säga musicera, ”på riktigt”:

*Rock Band 3 empowers players to develop actual musical skills through the fun of fully scalable Rock Band Pro gameplay. Fans can dive in on Easy to try out basic skills and work their way up to Expert for real mastery. (Harmonix, Rock Band 3, u.d.)*

Trots att Rock Band 3 i ännu högre grad än tidigare versioner av Guitar Hero och Rock Band låter spelaren närma sig ”riktigt” musicerande och knyter an till förhoppningar, från bland andra musikpedagoger, om att spelande ska kunna bidra till ”riktigt” lärande (se ex. Cassidy & Pais-

---

<sup>14</sup> Tabulatur används som notation på många internetsidor för gitarr.

ley, 2013) blev spelet inte samma försäljningssuccé som sina föregångare. Spelresecenter och bloggare har påpekat att det nya spelläget med de nya avancerade spelkontrollerna som påminner om vanligt musicerande är svårbemästrat.

Gitarren (och därmed basen) är däremot ett monster. Varenda sträng på vartenda band finns utmappad för att ge en så realistisk upplevelse som möjligt. Resultatet blir att du måste traggla ganska länge i träningsläget, både för att få grepp om alla tangenter, men också för att förstå vad grön åtta och dess böjda neonslinga innebär för ackord (ja, du tar riktiga ackord). Inte helt och hållet som att spela på riktigt, men närmare än så här kommer du nästan inte i ett musikspel. (Hessel, 2010)

Andra menar att det nya spelläget i Rock Band 3 blev för svårt för det stora flertalet spelare som vill gå in i fantasin om att vara rockmusiker - utan att behöva lära sig spela instrumenten på riktigt (Agnello, 2013). Sydsvenskans spelkrönikör Orvar Säfström påpekade tidigt att spelet därför riktar sig till en smalare publik av riktiga musikentusiaster:

Rock Band 3 har det hittills mest krävande och seriösa spelläget där du verkligen spelar instrumentet, not för not, ackord för ackord. Gränsen mellan spel och verkligt musicerande suddas ut, och om ett par år kanske de sista spelmusikentusiasterna finns just i replokalen. (Säfström, 2011)

### 2.4.1 EN DALANDE FÖRSÄLJNING

Trots att de digitala spelen genomgick en snabb utveckling och fanns i en mängd varianter för olika format sjönk försäljningssiffrorna dramatiskt under 2010 (Sinclair, 2010). Säfström (2011) var en av de som påtalade att de digitala musikspelen trots att de på många sätt var bättre än någonsin sjöng på sista versen, åtminstone som ekonomisk guldgruva. ”Nu står vi här, sex år senare, och musikspelen är på utdöende. Det som för bara ett par år sedan var spelvärldens hetaste fluga är redo för ättestupan”. Även Activisions Eric Hirschberg erkänner att ”It’s no secret that not just *Guitar Hero*, but also *Rock Band*, and the music category in general, do not have



the same mass appeal today that they did a few years ago” (Hirschberg citerad i Brightman, 2010).

Activision beslöt i februari 2011 att åtminstone för en period lägga ner utvecklingen av nya Guitar Hero-versioner. Många kommentarer på nyhetssidor och bloggar påpekar att spelet överexploaterats med 20 nya varianter och expansioner på fem år. Men enligt Hirschberg borde Guitar Heros grundkoncept även fortsättningsvis vara gångbart:

I think a lot of video game genres that have had tremendous staying power have a fantasy-fulfillment element at their core, whether it's driving the fast car, or participating in professional sports, or going into battle. People don't get to do this in everyday lives. So, I think the core premise and the core insight at the heart of the *Guitar Hero* franchise is still very relevant. (Hirschberg citerad i Brightman, 2010)

En ny variant, *Guitar Hero Live*, släpptes 2015. Med denna variant kunde spelaren, förutom att spela 42 standardlåtar som följer med spelet, spela ca 500 låtar som strömmas via nätet. Med denna spelvariant introducerades också en ny spelkontroll med sex knappar som placerats i två rader<sup>15</sup>. Flera recensenter menade att denna konstruktion gjorde att spelet gav en bättre känsla av att spela gitarr på riktigt eftersom ”your finger placement better evokes the sensation of playing real chords” (Miller, 2015). Trots att spelet fick en hel del fina recensioner och av många sågs som en nystart på spelgenren utblev den riktigt stora försäljningsframgången och i december 2018 stängdes streamingtjänsten, vilket innebär att spelare bara har tillgång till de 42 låtar som följde med spelet.

Även Rock Band släpptes i en ny version 2015. Till skillnad från Guitar Hero Live och Rock Band 3 är *Rock Band 4* i mångt och mycket en återgång till tidiga varianter. Spelkontroller och spelutmaningar är i grunden lika den första generationen av bandspelen Rock Band och Guitar Hero World Tour. Spelet erbjuder däremot många nya möjligheter att exempelvis spela via nätet och 2016 släpptes expansionspaketet *Rivals* som gör det möjligt att tävla som grupp i ett ”crew” mot andra ”crew” vilket enligt Harmonix gör Rock Band 4 till ”the best party game on the planet”

---

15 Tre knappar per rad.

(Harmonix, Rock Band 4, u.d.). Spelet levereras med 65 låtar och spelutmaningar, men via en databas<sup>16</sup> får spelare kontinuerligt tillgång till allt fler låtar och spelutmaningar. Försäljningsargument från Harmonix är att spelarna i dagsläget har tillgång till över 2000 låtar, att de kan önska vilka nya låtar som ska erbjudas i spelet samt att Rock Band 4 är ”the best supported, most fully featured music game on the market today” (Harmonix, Rock Band 4, u.d.). Intressant i sammanhanget är att det alltså är en spelvariant vars grundläggande spelidé, spelmekanik och spelkontroller har stora likheter med de mest populära Rock Band och Guitar Hero-utgåvorna från slutet av 00-talet, det vill säga de spelvarianter denna avhandling fokuserar på, som överlevt och fortfarande utvidgas med nya låtar och spelutmaningar.

---

16 <https://rddb.online/>

## KAPITEL 3

# PERSPEKTIV PÅ DIGITALA SPEL, SIMULERING OCH LÄRANDE

Digitala spel är ett komplext fenomen som kan betraktas och analyseras från många olika perspektiv. Även om digitala spel är ett relativt nytt fenomen, och att många menar att det är ett fält under framväxt, har forskare från en rad olika områden och perspektiv ägnat sig åt digitala spel. Till viss del beror denna spridning på den stora variation av digitala spel och plattformar som finns att tillgå. Enligt Aarseth (2007) är digitala spel en kulturyttring med en variation som inte har någon motsvarighet i mediehistorien. Dessutom kan varje spel studeras och analyseras utifrån olika teoretiska perspektiv och metoder, som exempelvis “media research, postmodern perspectives, experimental psychology, informatics, educational technology, play theory and semiotics” (Linderoth m.fl. , 2002, s. 227).

Aarseth (2007) lyfter fram tre huvuddimensioner av spel i virtuella miljöer som är av speciellt intresse för olika forskningsfält: *Spelande* (det vill säga spelares agerande, strategier och motiv) är av speciellt intresse för exempelvis sociologi, etnologi och psykologi. Inom datavetenskap, speldesign och juridik är ofta *spelstrukturen* (det vill säga spelets regler och simuleringsmodell) i fokus. För områden som konst, historia, kultur och mediastudier och ekonomi är *spelvärlden* (det fiktiva innehållet och rummet) ofta mest intressant (ss. 214-215). I likhet med Aarseths resonemang menar exempelvis Mäyrä m.fl. (2012) att en bred tvärvetenskaplig ingång och “familiarity with multiple fields of inquiry” (s. 296) är en tillgång för forskare och forskningsprojekt som sysslar med digitala spel och simulatorer.

Detta kapitel kan därför inte vara heltäckande översikt över varken spelforskningsfältet eller forskningen om spel och lärande. I stället presenteras några ingångar och perspektiv som är viktiga för att förstå och diskutera både den tidigare forskning som gjorts om digitala musikspel och denna studies placering och relation till tidigare forskning om spel, lärande och simulering. Ett speciellt intresse riktas mot förutsättningarna att undersöka och beforska digitala spel och simulatorlika spelmiljöer i relation till studiens syfte att synliggöra vad som formar spelaktiviteten och musikintresserade spelares handlings- och uttrycksmöjligheter när de spelar digitala musikspel som Guitar Hero och Rock Band.

### 3.1 IDÉER OM DIGITALA SPEL FÖR LÄRANDE OCH UTBILDNING

Tanken att spel kan bidra till lärande är inte ny och idéer om hur digitala spel och mjukvaror kan användas kommer från många olika håll. Enligt Ito (2008) kan många mjukvaror och digitala spel för barn ses som “embodiments, stabilizations, and concretizations of existing social structure and cultural meanings” (s. 90). Utbildningsinriktade spel har vuxit fram och stelnat i olika genrer i takt med att “the industry and market for children’s software matured” (s. 114). Utifrån utvecklarnas mål att de digitala spelen eller spelliknande virtuella miljöerna ska sälja bra har de olika mjukvarugenrerna med andra ord vuxit fram som en anpassning till, i första hand, medelklassföräldrars ideal och bild av lärande. Följaktligen lutar de sig ofta mot redan etablerade idéer om lärande, vilket enligt Ito (2008) synliggör att “genres of education migrate and morph beyond the institutional boundary of school” (s. 114).

Ito (2008) identifierar tre huvudgenrer inom utbildningsinriktade spel och mjukvaror: den akademiska är influerad av behavioristiska idéer och erbjuder barn yttre belöningar när de klarar “skoluppgifter”; underhållnings-genren riktar sig mot “the more progressive and permissive parent” och saluförs som “fun, exploration, and imagination” (s. 98); medan “konstruktions-genren” (*construction genre*) har ett fokus på kreativitet, konstruktion och en anpassad form av programmering som är tänkt att stärka barnens “technical empowerment” (s. 101). När Ito observerar

barn som tar sig an spel för lärande i grupp kan författaren dock konstatera att de ofta genomskådar spelen och gör motstånd mot vuxenvärldens mål. För att skapa sig ett handlingsutrymme, få kontroll och förhandla status i gruppen smuglar barnen ofta in “forbidden idioms of action, entertainment, and spectacle” (s. 115) i spelaktiviteten.

Även Egenfeldt-Nielsen (2006; 2007) delar in intresset för digitala spel och lärande i tre generationer, men gör en något annan indelning och lägger större tonvikt vid hur spelen tänks bidra till lärande. Första generationens edutainment-spel som baseras på behavioristiska idéer bygger på idén att “the player practices a specific area through repetition while receiving rewards after each proper response” (2006, s. 191). Detta leder till ett memorerande av de inövade rutinerna men sannolikt inte till någon djupare förståelse av ett innehåll eller utvecklandet av en förmåga, vilket enligt kritikerna gör det svårt att överföra kunnandet till andra sammanhang.

Utifrån ett mer kognitivistiskt perspektiv är huvudpoängen i den andra generationens digitala spel för lärande att använda dessa för att “engage players in a discovery process through a strong game experience that integrates learning and play...” (Egenfeldt-Nielsen, 2006, s. 195). Med utgångspunkt från exempelvis Paperts idéer om microworlds (Papert, 1980) är grundtanken i denna inriktning att digitala spel kan användas för att simulera ”a part of the world allowing the player to explore this manifestation, resulting in strong learning experiences” (Egenfeldt-Nielsen, 2006, s. 198).

Den tredje generation Egenfeldt-Nielsen (2006) identifierar innebär en sociokulturell vändning, vilken innebär att intresset för digitala spel och lärande riktas mot hur spelare använder och hanterar digitala spel för att skapa mening i en social kontext (ss. 199-200). Intresset riktas mot hur spelen “initiate negotiations, constructions, and journeys into knowledge” (s. 201) snarare än hur kunnande konstrueras i, eller av, artefakten i sig. Denna tredje generation är därför inte bara intresserad av digitala spel gjorda för utbildning och lärande. En stor del av forskningen om användningen av spel och lärande i undervisningssammanhang i kölvattnet av denna sociokulturella vändning fokuserar i stället på kommersiella spel (COTS<sup>17</sup>) snarare än “seriösa spel” (*serious games*) designade för utbildning (se exempelvis Nilsson, 2010; Peterson, 2011; Svingby & Nilsson, 2011).

---

17 Commercial of-the-shelf games

### 3.1.1 DIGITALA SPEL SOM FÖREBILD FÖR LÄRANDE OCH UTBILDNING

Bland andra Egenfeldt-Nielsen (2006) och Pelletier och Oliver (2006) menar att Gee (2003) lagt fram ett av de mest bärkraftiga och inflytelserika teoretiska argumenten bakom den sociokulturella vändningen. Mycket av resonemangen i *What video games have to teach us about learning and literacy* (Gee, 2003) grundar sig i tanken att lärande handlar om att göra sig förstådd på ett sätt som uppfattas som legitimt inom en semiotisk domän kopplad till en sammanhangsgrupp (*affinity group*), ett synsätt som ligger nära Lave & Wengers (1991) tankar om situerat lärande och de ”nya” och multimodala perspektiv på literacitet som vuxit fram under senare årtionden (exempelvis The New London Group, 2000; Jewitt & Kress, 2003). En grundläggande tankegång hos Gee är enligt Egenfeldt-Nielsen (2006) att ”children learn to participate in new domains by playing video games” och att de ”learn to make sense of new areas” (s. 201), vilket i förlängningen gör det lättare att ta till sig och göra sig förstådd inom nya områden (Gee, 2003; även Squire, 2013).

Ett annat viktigt argument för digitala spel som goda lärandemiljöer är att spel är åtminstone delvis avgränsade från den ”verkliga” världen, vilket gör att spelandets konsekvenser utanför spelet blir förhandlingsbara (Juil, 2011, s. 36). Handlingar i en fiktiv digital spelvärld får inte samma betydelse eller konsekvenser som motsvarande handlingar och händelser utanför spelet, vilket innebär att ”players can experiment with doing things they would or would not normally do” (Juil, s. 193). I litteratur riktad mot utveckling av digitala spel för lärande tolkas detta ofta som att digitala spel är en säker zon (*safe zone*) ”where we explore and interact with the world, learning and solving all kinds of problems without have to constantly fear the consequences of our actions” (Poulsen, 2011, s. 24). Spelen fungerar enligt detta synsätt som en slags lekplats som gör att spelare kan engagera sig i aktiviteter och fenomen utan att behöva vara rädda för att misslyckas, vilket även lyfts fram av exempelvis Gee (2003).

En av Gees poänger med att analysera digitala spel och spelande är mer omvälvande och visionär. Gee (2003) menar att förhållandet mellan forskning och spelindustrin närmast bör vara det omvända mot det flöde av idéer Ito (2008) ser. I stället för att ”serva” spelindustrin med pedagogiska

idéer och ideal har pedagogiskt inriktad forskning och utbildningssystemet mycket att lära av digitala spelmiljöer och spelindustrin. Gees underliggande argument är att kommersiella underhållningsspel måste erbjuda goda, stimulerande och engagerande miljöer för lärande för att bli populära och sälja bra. Genom att studera framgångsrika kommersiella spel kan forskare och utbildare därför utveckla sitt kunnande om "bra" och lustfyllt lärande samt vad som kännetecknar goda och inspirerande miljöer för lärande (Gee, 2003; se även Egenfeldt-Nielsen, 2006; Squire, 2013). Detta argument, och de lärdomar om goda lärandemiljöer Gee menar att man kan dra från de kommersiella spelen, har fått stor spridning. Resonemanget knyter också an till de digitaliseringsoptimistiska strömningar som menar att nya media, digitala miljöer och verktyg öppnar möjligheter för kreativt deltagande och skapande - och att detta är något utbildare och forskare kan och bör utveckla och utnyttja (Jenkins, m.fl., 2006; Väkevä, 2010; Webb, 2007).

En mer instrumentell variant av denna tankegång återfinns i litteraturen om *gamification*, där grundtanken är att element av spelande kan användas för att påverka individers beteende och lärande i andra sammanhang. Bland andra Kim m.fl. (2018) väljer en bred definition av gamification för lärande och utbildning som inkluderar att använda digitala spel i undervisning. De definierar gamification för lärande som "[a] set of activities and processes [t]o solve problems [b]y using or applying the characteristics of game elements" (ss. 27-28). Att inkludera spelmoment i undervisning bör leda till att öka elevernas aktiva engagemang därför att "[s]tudents can find enjoyment and actively engage in their classes using the story, dynamics, and mechanics of games" och bidra till personliga upplevelser eftersom "[s]tudents can create their own experiences by completing given missions and getting rewards, such as points, levels, or badges" (s. 31). Lopez och Tucker (2019) är några av de som inifrån gamification-fältet vill nyansera bilden. De problematiserar att spel och litteratur med detta fokus ofta har ett "*one-size-fits-all*"-perspektiv (kursivering i original) som utgår från att alla spelare reagerar på spelelement på liknande sätt. Utifrån sin studie menar de att olika spelarter uppfattar och interagerar med applikationer och moment av spelande på olika sätt. Den grundläggande idén är ändå att utvecklare, med en bättre kännedom om spelarna, ska kunna utforma spelmoment som ger önskad "effekt" på spelarna och påverkar dem i rätt riktning.

Ett annan idé om hur digitala spel kan utnyttjas i utbildningssammanhang är tanken att spelens bedömningssystem kan användas och utvecklas för att hjälpa lärare att få syn på och kunna bygga vidare på elevers förmågor och kunnande. Utgångspunkten är att framgångar i spel kan fungera som "a proxy indicator for the development of competencies relevant to formal education" och att "[s]howing teachers what students can actually do and are already doing (in video games) could help them better understand areas of strength and interest of their students" (Tulowitzki m.fl., 2019, s. 405).

### 3.2 EN EMPIRISKT INRIKTAD FORSKNING OM SPELANDE

Som redan nämnts (i 1.2) ifrågasätter den mer kritiskt inriktade forskningen många av de antaganden och påståenden om spel och lärande som presenterats ovan. Exempelvis påpekade Linderoth, Lantz-Andersson och Lindström redan 2002 att mycket av forskningen om spel och lärande bygger på "a normative hidden agenda" (s. 244). Enligt Pelletier och Oliver (2006) har genomslaget för Gees, och liknande, argument lett fram till en situation där många forskningsinsatser är inriktade på att synliggöra och samla stöd för "the learning principles which computer games demonstrate" (s. 330, se också Linderoth, 2012). Med andra ord drivs mycket av forskningen inom det Egenfeldt-Nielsen (2006) benämner som en sociokulturell strömning av visionära idéer om bra lärande. Dessa forskningsinsatser håller då fast vid ett forskningsintresse, och en analysenhet, som i större eller mindre utsträckning riktas sig mot "effects of using the computer games" (Linderoth m.fl., 2002).

För att kunna utvärdera och jämför digitala spel efterfrågar exempelvis Connolly m.fl. (2012) mer enhetliga studier inriktade mot just effekterna av spelande. Enligt Linderoth m.fl. (2002) är en sådan analysenhet dock problematisk därför att den innebär att "*learning* must be pre-defined as being one measurable thing" (s. 245). Liksom många författare i den sociokulturella tredje generationen, exempelvis Squire (2006), menar Linderoth m.fl. (2002) och Pelletier och Oliver (2006) att forskare bör fokusera på vad spelare faktiskt gör när de spelar digitala spel. Linderoth m.fl.



(2002) skärpte dock detta argument med motiveringen att analysenheten måste riktas om ”from a focus on effects to a focus on actual activities” för att forskare ska bli tillräckligt öppna för ”*what students learn from the situated activity of using games*” (s. 245, kursivering i original).

Pelletier och Oliver (2006) argumenterar på ett liknande sätt och påpekar att exempelvis Gee ”does not include a method for researching learning and playing in different contexts”, vilket innebär att forskare inte erbjuds de redskap som behövs för att undersöka hur olika spel och kontexter inverkar på lärande (s. 330). I stället för att uttala sig i generella termer om ett spels pedagogiska design eller ”general ’properties’ of its players” bör forskare, för att kunna diskutera lärande och problemlösning, analysera hur individer spelar digitala spel i konkreta och specifika seplituationer (s. 341).

Ett exempel på empiriskt stöd för dessa argument är de genrekrockar (*genre clashes*) Hanghøj (2011) uppmärksammar när han studerade hur högstadiungdomar spelar och tar till sig ett digitalt spel för skolbruk (Global Conflict). När det digitala spelet förs in i skolmiljön måste eleverna hantera och förhandla kunskapsformer och genrer förknippade med olika kontexter och sammanhang. Att spela spel i utbildningssammanhang blir därför en ”complex mix of game genres and pedagogical genres that can be taught, played, and interpreted in many different ways”, vilket kan resultera i både svårhanterade krockar och ”the emergence of new understandings of genres” (s. 32). Eftersom spelande då involverar ett dynamiskt samspel mellan olika kunskapsformer som är svårt att förutsäga påpekar Hanghøj att de digitala spelens värde i utbildningssammanhang bör betraktas som en empirisk fråga (s. 32).

De mer kritiska ingångar som presenterats i detta stycke pekar sammantaget mot behovet av vad jag valt att beskriva som en empiriskt inriktad forskning om spelande. Inom denna strömning riktas fokus mot den situerade aktiviteten, det vill säga spelares handlingar, meningsskapande och utveckling i specifika spelkontexter, ofta med fokus på hur de då använder och interagerar med fysiska spelkontroller, spelmiljön, semiotiska resurser och den sociala och kulturella kontexten. Några av de argument som fått betydelse för min studie presenteras och diskuteras här, men det är viktigt att komma ihåg att alla författare inte nödvändigtvis ser sin forskning som en del av det perspektiv jag väljer att samla under

denna beteckning. En del argument emanerar från angränsande fält som rör exempelvis användningen av digitala redskap, virtuella miljöer och simuleringar för utbildning och lärande snarare än renodlat handla om digitala spel och spelande.

### 3.2.1 ETT SITUERAT PERSPEKTIV PÅ SPEL OCH SIMULERINGAR

För mig och många andra framstår ett så starkt fokus på den verbala interaktionen som begränsande betoning av en liten del av allt det som för-siggår exempelvis när ungdomar spelar digitala spel. Med en etnografisk ingång och öppenhet i sin studie visar exempelvis Stevens m.fl. (2008) att personer och materiella resurser i rummet (*in-room*) formar hur barn spelar digitala spel, även när dessa inte är en del av den fiktiva spelvärlden (*in-game*). För att fånga vad som är viktigt i spelandet måste forskare därför vara lyhörda och följsamma för vad som är och görs relevant i det aktuella sammanhanget. "[I]f these circulations take us across characters moving about in the game, to a conversation in a living room, to a relationship with a friend, that is where our analysis goes" (Stevens m.fl., 2008, s. 44).

För att kunna visa vilken roll spelande (gaming) fyller i barns liv är det också nödvändigt att leta efter kopplingar till yttvärlden, utanför den omedelbara spelkontexten, och beskriva hur ungdomar "actively make connections between events in-game and events in their everyday lives" (s. 44). Författarnas resultat pekar mot att unga spelare dras till spelande (gaming) därför att det är en del av deras liv och kultur, "what we do" (s. 63), snarare än av någon slags inbyggd motiverande egenskap. När de engagerar sig i spelande konstruerar de aktivt sig själva genom att balansera "consequences for actions in-game and in-world" (s. 63), vilket enligt Stevens m.fl. pekar mot att spelande involverar en form av transfer som bygger på individens handlande och val snarare än en "automatic process that *happens to* a person's mind under appropriate conditions" (s. 63-64, kursivering i original).

På ett plan kan det framstå som att dessa resultat motsäger de studier som visat att professionella simulatorer, som ofta har mycket gemensamt med simulatorliknande digitala spel, kan användas för att träna exempelvis blivande kirurger och stridspiloter. Med hjälp av ett situerat perspektiv

på lärande (jfr. Lave & Wenger, 1991) och etnografisk metod kan Johnson (2007) dock visa att det kräver en ansevärd mängd arbete från både instruktörer och studenter för att göra användningen av en kirurgisimulator till en simulering av kirurgi (s. 603). Enligt Johnson är kirurgisimulatorer "reifications of medical understandings and practices ... around which varied practices can be enacted through participation" (s. 603). Det är däremot inte självklart för medicinstudenterna hur de ska närma sig en simulator som en kirurg. Genom att utnyttja studenternas kunskaper om anatomi och diskutera simuleringen i medicinska termer initierar instruktören en process som förvandlar simuleringen till en medicinsk praktik. Det arbete deltagarna investerar "creates meaning for the simulator sessions that extends beyond the learning of simulator skills" (s. 603) genom att placera in och koppla kunskaper i simulatormiljön till den kliniska praktiken (s. 604).

Både Johnson (2007) och Stevens m.fl. (2008) pekar alltså mot att praktiker som spelande (gaming) och användningen av simulatorer blir meningsfulla för deltagarna "by the ways that particular practices are in circulation with others" (Stevens m.fl., 2008, s. 64). Liksom när barn spelar digitala spel framstår "transfer" under kirurgisimuleringen som medicinstudenternas aktiva "återanvändning" av kunskaper och mening i ett agerande som ingår i deras långsiktiga identitetsskapande; en del i processen att genom deltagande bli en medlem av en praktikgemenskap (jfr. Lave & Wenger, 1991).

Även Rystedt och Lindwalls (2004) undersökning av hur studenterna på en anesthesiutbildning hanterar en simulering pekar i en liknande riktning. Tidigare erfarenheter inom farmakologi och fysiologi används av studenterna som semiotiska resurser för att förstå och ta sig an uppgiften i simulationen. Utan dessa förkunskaper eller lärares guidning hade studenterna enligt författarnas analys inte kunnat konstruera specifika, kursrelaterade, lärandefokier. Författarna drar slutsatsen att "the use of simulations has to be properly integrated into educational programs and curriculum design if students are indeed to learn what is in fact intended in any particular simulation training" (s. 182).

### 3.2.2 SPELMEKANIKENS BETYDELSE

En ståndpunkt som vid första anblicken tycks gå emot dessa etnografiska ingångar förs fram av de forskare som menar att en analys av spelande måste beakta spelets design och spelmekanikens kärna för att bli trovärdig. Analysen berör då vad Arnseth och Ludvigsen (2006) benämner som en systemisk nivå. Men, i linje med Aarseth (2007) är argumentet här att forskare, för att förstå spelare och spelaktiviteten, måste förstå “how the rules in the games works, because they define the core of the game experience, and ultimately the primary learning results” (Egenfeldt-Nielsen, 2011, avsnittet *Defining Games and Learning*).

Enligt Egenfeldt-Nielsen (2011, avsnittet *Defining Games and Learning*) är populära digitala spel som exempelvis *Counter-Strike* “a working and interesting virtual world (substantives), where you can perform a number of actions (verbs)” som måste vara balanserad. Enligt detta synsätt är spelets tematik viktig, men det är genom sitt agerande, verben, spelare “are immersed and engaged in an interesting world”. Habgood m.fl. (2005) argumenterar på ett liknande sätt och menar att spelets tema och fantasi ofta kan bytas ut “without changing the nature of the flow experience created by the core mechanics of the game” (s. 493).

Forskare som betraktar och analyserar digitala spel som kulturella eller estetiska objekt fäster ofta stor vikt vid spelens teman och virtuella världar (Björk, 2007). Men enligt resonemanget hos Habgood m.fl. (2005) och Egenfeldt-Nielsen (2011) är dessa sidor ofta mindre viktiga för spelare än den spelmekanik (*core mechanics*) “that provide the essential interactions required to create a meaningful gaming activity” (Habgood m.fl., 2005, s. 493). För att skapa ett digitalt spel för lärande måste det önskade lärandet därför integreras i spelmekaniken så att spelare för att lyckas och ta sig vidare måste bemästra spelets lärandemål (Egenfeldt-Nielsen, 2011). Enligt resonemanget är det därför inte lätt att skapa goda förutsättningar för avsiktligt lärande i digitala spelmiljöer, vilket får argumentet att framgångsrika kommersiella spel är goda förebilder för lärandemiljöer som utbildare bör dra nytta av och lära sig av (se exempelvis Gee, 2003) att framstå som mindre kraftfullt.

### 3.2.3 SPELARENS BLICK OCH FÖRVÄNTNINGAR

Som exempel på vilken skillnad en medvetenhet om spelmekanikens styrande effekt kan göra för analysen kan nämnas att både Gee (2007) och Linderoth och Bennerstedt (2007) menar att spelare utvecklar vad som med Goodwins (1994) ord kan betecknas som en slags professionell blick. Men medan Gee (2007) i sin konceptuellt drivna text menar att spelare får stöd och hjälp, och så småningom utvecklar sin förmåga, att se exempelvis en stridsscen som en professionell menar Linderoth och Bennerstedt (2007) att spelare i första hand lär sig att hantera själva spelmiljön, det vill säga den visuella spelskärmen, reglerna och den nämnda spelmekniken. Med en terminologi från Gibsons (1986) ekologiska psykologi (se även Linderoth, 2012) visar Linderoth och Bennerstedts (2007) med sina detaljerade analyser av hur spelare tar sig an en spelmiljö att de utvecklar en förmåga att se spelmiljöns, snarare än den avbildade värden och aktivitetens, handlingserbjudanden: ”To develop professional vision as a gamer is therefore a process where the represented phenomena in the games are very likely to become more and more peripheral for the gamer as her/his skill in the game increases” (s. 608). Med andra ord utvecklar spelare vanligtvis en professionell blick som just spelare, och inte som de professionella, historiska eller mytiska roller och karaktärer de tilldelas i spelet.

Studier av hur kadetter i militära utbildningar tar sig an kommersiella strategispel som lyfts in i deras utbildning visar att denna problematik även gäller i situationer där spel används i ett tydligt utbildningssyfte. Frank (2011; 2014) visar att kadetter kan ha svårt att se en tydlig koppling mellan den virtuella spelmiljön och den tänkta verklighet den representerar. Några går då in i *gamer-mode* (Frank, 2011) och agerar som spelare för att vinna spelet i stället för att försöka agera och tänka som de kloka officerare som tar till vara på sina trupper och sitt materiel. Författaren menar att detta hänger samman med att de unga kadetterna har förväntningar på spelande (gaming) som inte går ihop med övningens utbildningssyfte, vilket med Hanghøjs (2011) terminologi kan uttryckas som att det även på denna höga utbildningsnivå uppstår genrekrockar.

[G]aming, regardless of what the game is supposed to portray, is a meaningful activity in itself, and this can distract the learner away from the educational objective. Playing the game, then, becomes similar to competition, such as in sports where the objective is to *only* win the game. (Frank, 2014, s. 13)

Författaren visar vidare att de poängsystem och andra inbyggda “motivationshöjare”, som inom exempelvis gamification-litteraturen lyfts fram som de digitala spelens styrka och något utbildare bör dra nytta av, förstärker denna effekt och gör kadetterna mer benägna att ignorera utbildningens lärandemål (Frank, 2014).

### 3.2.4 EN ILLUSION AV LÄRANDE

Även Linderoth argumenterar på ett liknande sätt och påpekar att kommersiella spel existerar under helt andra förutsättningar och motiveras av en annan logik än skola och utbildning (Linderoth, 2008; 2009). Liksom bland andra Turkle (1984) menar författaren att vissa arkad-, sport- och krigsspel “tvingar” spelare att utveckla en fingerfärdighet och förmåga att uppfatta och agera enligt vissa mönster, vilket enligt Linderoth (2012) påminner om de färdigheter som krävs för att bland annat spela musikinstrument: “It is likely that learning to master a game like *Counter-Strike* is similar to mastering a sport or a musical instrument” (s. 8). Linderoths (2012) poäng är dock att många av de spel som lyfts fram som exempel på goda miljöer för lärande (jfr. Gee, 2003; Becker, 2009), av kommersiella skäl, har designats för att ge en illusion av lärande snarare än att förmå spelaren att utveckla nya förmågor. I många spel är det därför spelarens avatar i den digitala spelmiljön som under spelets gång samlar på sig exempelvis nya vapen eller egenskaper. En sådan design innebär att spelaren efterhand kan ta sig an och hantera nya och allt svårare utmaningar, men att analysera och se denna utveckling som en form av lärande hos spelaren själv, och göra den till en förebild för utbildning och lärande, är enligt Linderoths synsätt inte rimligt (Linderoth, 2008; 2009; 2012).

### 3.2.5 SPELARES PERSPEKTIV OCH EXPERTIS

Även om till exempel Linderoth i flera texter diskuterar de digitala spelens design och spelmekanik är det underliggande argumentet i den mer kritiskt inriktade spelforskning som presenteras i detta kapitel att frågan om exempelvis vilka erfarenheter och möjligheter att utveckla kunnande digitala spel erbjuder måste vara en empirisk fråga. Forskare bör ta avstamp i vad de spelarna gör och hur de uppfattar aktiviteten, snarare än i egna eller andra forskares förhoppningar och idéer om vad spelande (gaming) borde kunna vara och möjliggöra. Synsättet ligger i linje med de perspektiv där man poängterar att forskning, för att förstå hur kapaciteten att kommunicera och skapa mening utvecklas i olika miljöer, bör ta sin utgångspunkt “in practices rather than in qualities inherent to words, narratives, images or other representations” (Ivarsson m.fl., 2009, s. 210) för att bli trovärdig.

Reeves m.fl. (2009) menar exempelvis att mycket av den tidigare forskningen om experters kunnande i olika sammanhang varit inriktad “on measuring experts and their expertise, rather than the local production and recognition of expertise” (s. 207). Deras argument är att detta lätt blir missriktat och att kunnande om spelande i stället bör analyseras ur spelares perspektiv för att synliggöra vad “any player knows” (s. 210).

Game expertise needs to be studied and conceived of as lived play, which is constantly concerned with “why that now,” “where can I go from here,” “what next,” and other familiar concerns from those who study the sequential ordering of human action. (s. 223)

Resultaten från deras studie pekar mot att skickliga *Counter-Strike*-spelare ser spelande som gestalter, det vill säga “holistiska” kombinationer av handlingar för att hantera olika situationer, snarare än enskilda handlingar (Reeves m.fl., 2009, s. 223). Med hänvisning till Sudnow (2001), påpekar Reeves m.fl. (2009) att skickliga *Counter Strike*-spelare uppfattar spelmiljön som en slags terräng som erbjuder olika möjligheter att ta sig vidare i spelet, på ungefär samma sätt som en jazzpianist uppfattar olika möjligheter i ett “musikaliskt landskap”. I linje med detta synsätt argumenterar författaren för att forskning om spelande och spelare bör ha, vad man skulle kunna kalla, en fenomenologisk twist och beskriva och analysera vad den

lokala situerade spelaktiviteten innebär ur spelarnas synvinkel (jfr. Bennerstedt, 2013; Bennerstedt m.fl., 2012).

Även Lemke (2011) argumenterar för en fenomenologiskt inriktad analys av spelande (gaming), men utifrån andra utgångspunkter och med en annorlunda argumentation. Mycket kortfattat och förenklat menar Lemke att individens och dennes identitetsprojekt är mycket centralt och pågår i parallella processer med olika tidsspänn (*timescales*). Att spela digitala spel är i sig en lokal aktivitet där individen framställer en identitet. Denna lokala identifikation ingår samtidigt i ett mer långsiktigt identitetsprojekt, vilket innebär att datorspelandets "mening" sträcker sig utanför den lokala spelsituationen och vad individen gör i den aktuella spelmiljön (ss. 143, 147-148). Enligt Lemke är det därför "the user's experienced trajectory, not the producer's product, that provides the grounds for what is to be analyzed. (The latter enters as a condition and enabler of the former)" (s. 144). Denna hållning framstår som ett kraftfullt argument för att forskning om spelande bör ta en utgångspunkt i hur spelare upplever och uppfattar den faktiska spelaktiviteten. Lemke är dock själv till stor del inriktad på att synliggöra hur olika intressen, ideologier och ekonomiska intressen cirkulerar mellan olika media och arenor i ett transmedialt flöde, och ligger i sitt analytiska intresse därför ganska långt ifrån det fokus på praktiken i sig exempelvis Ivarsson m.fl. (2009) förespråkar.

### 3.3 SYNTES

Många kognitivistiskt och, eller semiotiskt rotade spelforskningsinsatser ur de tidigare generationerna utgår från att digitala spelmiljöer kan användas för att innesluta spelare i någon form av mikrovärld (*micro world*) där de kan uppleva exempelvis fysiska fenomen som en fysiker skulle uppleva dem (Squire, 2006), eller en simulering av en aktivitet som gör det möjligt att uppleva aktiviteten som exempelvis en professionell soldat eller vetenskapsman (Gee, 2007; Shaffer, 2005; Squire, 2006). Men både detaljerade analyser av hur spelare hanterar spelens mekanik och utvecklar kunnande i virtuella miljöer (se exempelvis Reeves m.fl., 2009; Bennerstedt m.fl., 2012) och de etnografiska studier som nämnts (Johnson, 2007; Stevens m.fl., 2008) utmanar de idéer om att spelare innesluts i (jämför *immersion*) och kan motiveras till lärande av speldesignen och dess fantasivärld



(se exempelvis Malone & Lepper, 1987) som ofta ligger till grund för dessa antaganden.

Det gemensamma för de forskningsinsatser och perspektiv jag valt att beskriva som en empiriskt inriktad forskning om spelande är att de på olika sätt pekar på att frågan om vad spelande (gaming) är och innebär måste vara just en empirisk fråga med spelare och deras situation i centrum. Att dessa studier har olika inriktning och undersöker individers agerande i digitala miljöer från olika håll gör att detta kluster kan framstå som både teoretiskt och metodologiskt spretigt och därmed en dålig grund att bygga vidare på. I linje med att de som menar att forskning om unga människors agerande och engagemang i digitala spel och virtuella digitala miljöer kan stärkas genom att utnyttja olika metoder och ingångar (exempelvis Mercer m.fl., 2004, Jørgensen, 2012) är denna spretighet snarare ett tecken på de simulatorlika digitala spelmiljöernas komplexitet. Spretigheten synliggör med andra ord vikten av att belysa aktiviteten och dess förutsättningar från olika håll för att förstå vad det innebär att spela simulatorlika digitala spel som Guitar Hero och Rock Band.

En insikt i spelets design och spelmekanikens konsekvenser, detaljerade analyser av vad spelare gör och hur de hanterar och samspelar med tillgängliga verktyg och resurser, etnografiska analyser av hur omvärlden och tidigare kunnande blir relevant i den simuleringsliknande spelaktiviteten samt en fenomenologiskt inspirerad blick för spelarens situation, kunnande och identitetsprojekt i och utanför spelsituationen kan på olika sätt stärka analysen och bidra till en fylligare förståelse av spelaktiviteten och vad som formar dess förutsättningar.



## KAPITEL 4

# PERSPEKTIV PÅ MUSIK, MUSICERANDE OCH MUSIKALISKT LÄRANDE

I simulatorlika digitala musikspel som Guitar Hero och Rock Band förs tekniken, speldesignen och spelmekaniken in i ett musikrelaterat sammanhang. Den aktivitet spelen avbildar och handlar om är rockmusikers scenframträdanden. En grundläggande förståelse för aspekter av musik, musicerande och musikaliskt lärande är viktig för att kunna förstå och analysera vad unga musiker gör och hur de förstår musikspelsaktiviteten i relation till musicerande. Detta kapitel är dock inte tänkt att ge en heltäckande bild av musik eller musikpedagogisk forskning. Exempelvis är det inte rimligt att beskriva hur och vad som krävs när musiker sjunger eller spelar olika instrument här. I stället är målet att presentera några perspektiv som blir viktiga för att kunna förstå, analysera och diskutera musikaliska aspekter av den spelaktivitet unga musiker ingår i när de tar sig digitala musikspel som Guitar Hero och Rock Band.

### 4.1 ROCKMUSICERANDETS MÖNSTER

Att musicera är en aktivitet som på vissa avgörande punkter skiljer sig från den typ av interaktion och kommunikation som vanligtvis är i fokus för den forskning om spel och lärande som presenterats. Musiken och musicerandets kvaliteter får konsekvenser både för den interaktion som pågår när spelare tar sig an digitala musikspel och förhållandet mellan den virtuella miljön och den aktivitet som avbildas.

En stor del av den forskning om spel och lärande som presenterats i föregående kapitel fokuserar på hur spelare pratar med varandra och, eller interagerar med spelet eller svarar på händelser och andra “promts” i den virtuella eller “verkliga” miljön. Även när videodokumentation används för att förstå vad spelare gör bygger forskningen vanligtvis på någon form av interaktions- eller diskursanalys med rötter i konversationsanalys eller lingvistiska perspektiv där sekvenser av tal och händelser med en frågasvarsstruktur (*turntaking*) är en central del i analysen (Heath m.fl, 2010). I många fall finns det en analogi mellan “verkligheten”, spelaktiviteten och analysmetoderna eftersom de “verkliga” aktiviteter som avbildas och utgör förlagan för digitala spel och lärandemiljöer ofta bygger på interaktion och kommunikation med denna struktur.

Till skillnad från många andra aktiviteter och kommunikationsformer bygger musik och musicerande till stor del på synkronisering och samtidighet (Sawyer, 2005; Wallerstedt, 2010). I stället för att, som exempelvis ett samtal, bygga på en struktur där deltagare svarar på vad andra gör bygger musiker i de flesta fall en musikalisk struktur tillsammans. I ett rockband har sångare och musiker en specialiserad funktion och bidrar på sitt eget sätt till den musikaliska helheten. Även om de spelar eller sjunger olika stämmor och har olika “ansvarsområden” deltar de i en kollektiv skapandeprocess som genererar en gemensam slutprodukt, den klingande musiken<sup>18</sup>. Därför är det viktigt att musikerna är synkroniserade, och det är snarare regel än undantag att exempelvis trummisar<sup>19</sup>, basister, gitarrister och keyboardister som spelar en pop- eller rocklåt sätter många toner och anslag i det aktuella kompet samtidigt. Med andra ord förhåller sig musiker i rock- och pop-genren ofta till förväntade mönster och strukturer de själva är med att producera snarare än att invänta och svara på “prompt” från omgivningen. Där man i andra sammanhang exempelvis pratar om förväntningarnas betydelse för talad interaktion (se exempelvis Linell,

---

18 Inom musikerterminologin pratar man om klingande och noterad musik för att skilja på nedskriven (noterad) musik och det ljud som man i dagligt tal brukar benämna som musik.

19 Trummis kan i vissa sammanhang uppfattas som en diminutiv och nedsättande beteckning. Eftersom beteckningar som batterist, trumslagare, percussionist eller omskrivningar som “någon som spelar trumset” lätt ger associationer till andra genrer än rockmusik eller är klumpiga väljer jag att ändå skriva trummis. Detta ska dock inte uppfattas som nedsättande.

2009) är musiker på så sätt ofta helt beroende av etablerade musikaliska mönster som gör det möjligt att "veta" vad som kommer att hända.

Bland andra Johansson (2010) lyfter fram att rock- och popmusiker lär sig en uppsättning sådana musikaliska mönster genom att under lång tid nöta in dem, och att gehörorienterade kompmusiker som spelar rock- och popmusik lutar sig mot mönster och strukturer även för att orientera sig i musikens tonalitet och harmonik: "[I]t might be said that ear playing is learned by doing it – by playing by ear; and that chord progressions and other formulas have to accomplish meaning for a musician before the musician can play them by ear" (s. 27). När rock- och popmusiker med hjälp av gehöret avkodar en för dem okänd ackordgång utnyttjar de alltså kännedom om stilen samt en under lång tid inarbetad repertoar av kända form-, ackord- och kompmönster som stöd<sup>20</sup>.

En central del i gehörundervisningen<sup>21</sup> på etablerade musikutbildningar går också ut på att eleven ska förstå och lära sig att känna igen olika rytmiska, tonala och harmoniska strukturer och mönster för att kunna orientera sig i musiken. Som bland andra Green (2001) och Gullberg (2002) har påpekat är det dock mycket vanligt att musiker i rock- och pop-genren inte går etablerade musikutbildningar utan tar sig "garagevägen" till musiken. I stället för att som på många musikutbildningar utgå från noten och notbladet (Gullberg, 2002) lär sig många unga musiker i replokalen genom att titta på, imitera och prata med varandra (Green, 2001; Gullberg, 2002). I linje med detta resonemang påpekar Johansson (2010) att rock- och pop-musiker som spelar på gehör inte bara lyssnar på de musikaliska strukturerna utan även tittar på sina medmusiker och vad de gör som stöd för att orientera sig i musiken och delta i musicerandet: "In many situations, much of the ear playing actually consists of watching other musicians, looking at their hands to see chords, and also looking for other body language (e.g. nods or other signals)" (s. 18). I dessa avseenden

---

20 Här finns en intressant koppling till spelande (gaming) som nämns men sällan betonas i forskning om spel och lärande: Redan 1984 påpekade Turkle att spelare som är skickliga på arkadspel som PacMan ofta använder en inarbetad repertoar, mönster av knapptryckningar, för att klara svårhanterade spelsituationer (Turkle, 1984).

21 På det estetiska programmets musikinriktning ingår gehörundervisningen i Gehörs- och musikleära 1 och 2 (se Skolverket (u.d. Ämne – Musikteori))

liknar rockmusikers interaktion de mönster som uppstår i andra sammanhang där blicken är central för att deltagarna ska kunna synkronisera och, eller leda arbetet och interaktionen framåt.

## 4.2 UNGDOMARS IDENTITETSBYGGE MED MUSIK

Många har påpekat att musik är mycket tätt förknippat med identitet. Ericsson (2002) använder ett diskursanalytiskt perspektiv för att undersöka hur elevers erfarenheter och värderingar påverkar förutsättningarna för musikundervisning och har bland annat intervjuat högstadieungdomar, 15-16 år, om hur de ser på musikaliskt lärande i och utanför skolan. I sin analys av materialet ser Ericsson att eleverna använder musik för att bygga identitet genom en form av *shopping*: att ur det stora musikutbud som erbjuds göra ett urval av musik att identifiera sig med. Detta urval kan spreta åt olika håll och Ericsson drar en parallell till det sätt som kläder ur olika stilar kan kombineras till en ny stil. Ericsson (2002) visar också att musikaliskt lärande utanför skolmiljön ofta sker omedvetet genom *förströdd tillägnelse*. Högstadieleverna lär sig musikaliska element som form, melodi och text i låtar som de lyssnar på medan de sysslar med annat.

Ruud (2013) menar att musik är en del i individers identitetsarbete som blivit ännu mer betydelsefull i en tid då vi måste hantera, det vill säga justera, uppgradera och förnya sidor av, vår personliga identitet i en rad olika sociala situationer. "Musikken, ikke minst populærmusikken, er blitt en strukturerende ressurs i dette balansearbeidet..." (s. 270). För många unga är musiken en viktig identitetsmarkör som innebär att individen med sin musiksmak visar både tillhörighet och avståndstagande (s. 152). I linje med Ericssons resonemang om *shopping* påpekar Ruud att nya digitala tekniker har gjort det möjligt att mycket lätt få tillgång till musik och skapa egna spellistor, ett fenomen som förstärkts ytterligare under de senaste åren (se exempelvis Leijonhufvud, 2018). Ruud (2013) menar att ungdomar gärna vill få tillgång till och insyn i andras spellistor men påpekar att det "[s]amtidig er det noe privat med egen musiksmak som man gjerne vil å ha for seg selv" (s. 157), vilket gör att många ungdomar ogärna lånar ut sin musikspelare till exempelvis småsyskon eftersom "fel" låtar i den egna spellistan kan utveckla sig till pinsamheter.

Scheid (2009) undersöker och resonerar runt musikstuderande gymnasieungdomars förhållningssätt till musik på ett liknande sätt. Studien visar att musiken, tillsammans med bild, kläder, ”attityd” med mera, är en viktig del i gymnasieelevernas identitetsskapande. Musiken tolkas och värderas av eleverna i sitt sammanhang, vilket innebär att även bild, artist, kläder, medieformat och liknande utommusikaliska aspekter påverkar musiken som symbol och hur den används som identitetsmarkör.

För musikstuderande gymnasieelever är äkthet och autenticitet positiva och eftersträvnsvärda egenskaper. De värdesätter därför i hög grad artister som framför egna kompositioner eller tolkningar av musik samt gärna har stort inflytande över produktionsprocessen. Eleverna tillskriver sig själva äkthet och autenticitet genom att göra ett personligt urval av musik att lyssna på, spela och identifiera sig genom. Scheid (2009) beskriver det som att eleverna med hjälp av musik, kläder med mera skapar sin *egologo*, en synlig och hörbar representation av den identitet de vill förmedla. Att välja att läsa musikkurser på gymnasiet ingår i sig i identitetsskapandet. Musikundervisningen ses som en kreativ miljö och frizon där gränser mellan skola och fritid suddas ut vilket också innebär att musikaliska symboler, där till exempel kläder, bild och artisteri medtolkas, påverkar och påverkas av musikundervisningen.

Flera författare har påpekat att frågor om genus och könsroller är mycket centrala i musiksammanhang (se exempelvis Björk C., 2011; Borgström Källén, 2014) och exempelvis Karlsson (2002) och Borgström Källén (2011) visar att musikelevs val av instrument och ”roll” i ensembleundervisningen på det estetiska programmet ofta är tätt länkad till genus. I Borgström Källéns (2011) undersökning är det endast ett fåtal flickor, vars föräldrar ofta musicerar själva, som tar en roll som skicklig instrumentalist på ”rockinstrumenten” trummor, bas och gitarr. Författaren påpekar att flickors och pojkars olika musikaliska handlingsutrymme hänger samman med att ”det som kännetecknar föreställningar om rockmusiker är att de tillskrivs autenticitet, frihet och en cool livsstil samt att dessa sociala egenskaper främst tillskrivs män” (s. 146). Val av instrument och roll i ensemblen blir med Scheids (2009) terminologi en viktig del i musikelevernas *egologo*.

### 4.3 ATT BLI ROCKMUSIKER

Att forskning även visat att frågan om identitet och autenticitet är viktig för dem som vill bli rockmusiker är därför inte förvånande (Green, 2001; Gullberg, 2002). En viktig poäng i Gullbergs och Greens studier av rockmusikers lärande i replokalen är att utvecklingen mot att bli musiker i denna genre till stor del handlar om att genom socialisation bli en del av rockmusikervärlden, rockmusikernas *community of practice* (Karlsen, 2012, ss. 83, 85). Rockmusiker deltar då i ett informellt peer-baserat lärande (*informal learning practices*) som enligt Green (2006) har fem kännetecken:

1. learners choose the music themselves,
2. involves copying recordings by ear,
3. learning takes place in groups,
4. assimilation of skills and knowledge in personal, often haphazard ways ...
5. integration of listening, performing, improvising and composing, with an emphasis on creativity. (s. 106)

Gullberg (2002) argumenterar på ett liknande sätt och ger i sin studie exempel på att en notinriktad "skolensembel" från en musikhögskola och rockbandet utan formell musikutbildning kommunicerar och arbetar på olika sätt och konstaterar att "[de] miljöer man spelar och agerar inom styr musikaliska upplevelser, lärandeprocesser, estetiska ideal och framförandepraxis" (s. 169).

Enligt Greens och Gullbergs resonemang är det därför inte säkert att traditionella utbildningar i musik erbjuder studenter en möjlighet att lära sig musik eller utveckla en identitet på ett sätt som uppfattas och godkänns som autentiskt bland rockmusiker. Oavsett hur individen utvecklats sin musiksmak "är musikaliska preferenser definitivt styrande för hur individen väljer att lära sig musik och i vilka lärandemiljöer" (Gullberg, 2002, s. 181). I stället för traditionella lärarledda utbildningssituationer som "tvingar" blivande musiker att bli musikstudenter (jfr. Gullberg, 2002) menar vissa musikpedagoger att rockmusikerutbildningar bör inspireras av rockmusikens informella lärandemiljöer och utformas så att oerfarna musiker lär av andra musiker på rockmusikens egna villkor (Karlsen, 2012). I linje med Lave och Wengers idéer (1991) och ett sociokulturellt perspektiv på lärande är tanken att nybörjare "learn how to behave in a particular discourse and negotiate ways of being a person in a particular com-



munal context” (Karlsen, 2012, s. 85) och på så sätt succesivt tar en plats i rockmusikerkollektivet. Enligt Karlsen (2012) är denna nya typ av rockutbildning en framgång därför att den uppfyller de blivande rockmusikernas behov av autenticitet och svarar mot deras musikaliska identiteter (s. 90). “[W]e should ask how we might create meaningful learning environments in terms of fulfilling students’ need for authenticity, and corresponding with as well as contributing to developing their identities” (s. 91).

Bland andra Wallerstedt m.fl. (2016) påpekar att det inte är lika lätt för alla grupper att starta ett band eller blir accepterade och uppfattas som bandmusiker. De konstaterar att ”kampen för subjekspositionen som bandmedlem innebär förhandling och hinder, framför allt i relation till genus och autenticitet” (s. 37), vilket bland annat hänger samman med att rockbandet och positionen som bandmusiker är manligt kodad.

#### 4.4 ROCKMUSIK SOM FRAMTRÄDANDE

I linje med Gullbergs och Karlens synsätt att lärande för att bli en rockmusiker handlar om att socialiseras in i rockmusikerkollektivet menar Auslander (2006; 2009) att ett musikerkollektiv i en viss genre utgör ett slags skrå eller klan. Auslander poängterar att förmågan att hantera ett musikinstrument är en viktig förutsättning för att accepteras och räknas som musiker: “[I]n order to claim membership in this “exclusive community,” one has to demonstrate the necessary level of technical accomplishment” (Auslander, 2009, s. 604). Att framträda som musiker handlar därför inte enbart om att producera ljud utan även om att visa tillräckliga tekniska färdigheter och en förmåga att hantera instrumentets motstånd<sup>22</sup>. Eftersom en stor del av publiken på exempelvis konserter ofta saknar den musikaliska kompetens som krävs för att själva bedöma musikerns tekniska prestation och instrumentets motstånd menar Auslander (2009), med en term lånad från Goffman, att musiker och i synnerhet “gitarrhjältar” ofta dramatiserar (från *dramatization*) sitt sätt att hantera instrumentet för att göra ett önskat intryck på åhörarna (s. 604).

---

<sup>22</sup> Auslander påpekar att resonemanget utgår från en västerländsk syn på musik och musicerande.

There is no better example of musical dramatization than the phenomenon known as “guitar face.” This phrase refers to the distorted expressions that appear on the faces of rock guitarists, particularly when playing a solo. These expressions are nonessential to the actual production of musical sound but serve as coded displays that provide the audience with external evidence of the musician’s ostensible internal state while playing. (Auslander, 2006, s. 112)

Auslander (2006) menar till och med att själva musiken är underordnad den idealbild och front som exempelvis musikelev, rockgitarriist eller “sig själv” (när det är fråga om kända musiker) den aktuella musikern visar upp: “What musicians perform first and foremost is not music, but their own identities as musicians, their musical personae” (s. 102).

Med sitt resonemang ifrågasätter Auslander en traditionell västerländsk syn på musikaliska verk och musikaliska framträdanden där kompositörer och musiker ofta satts i centrum och betraktats som autonoma och självständiga, medan publiken ofta betraktats som passiva lyssnare. I stället säger sig författaren till en relationell syn på musikalitet och musicerande som vuxit sig stark och numera är den dominerande inom det musikpedagogiska fältet (Brändström, 2006). Mycket centralt för denna breddade syn på musik och musicerande är att musik är aktivitet och att *alla* involverade “gör” och bidrar till musikaliska framträdanden genom vad Small (1998; 1999) benämner *musicking* eller *to music*. Small (1999) betraktar musikaliska framföranden som “an encounter between human beings where meanings are being generated” (s. 13). Framförandet utspelar sig i ett fysiskt och socialt rum, som exempelvis en repetition i ett garage eller konsert på en arena, som tillsammans med musiken bidrar till den mening som genereras. En av Smalls huvudpoängar är att “musicking ... is an activity in which all those present are involved, and for whose success and failure all those present bear a responsibility” (s. 12). Denna utveckling inom synen på musicerande kan ses som en parallell till det dialogistiska perspektiv på språkanvändning som med benämningen *linguaging* (Linell, 1998; 2009) vill komma bort från en monologisk syn på språkhandlingar, kommunikation och meningsskapande där texten eller utsagan vanligtvis ses som fristående eller “tillhör” autonoma individer.

Med utgångspunkt i Small och Goffman är Auslanders (2006) poäng att åhörare inte är några passiva lyssnare. Med sina förväntningar på exempelvis rockmusiker och rockkonserter bidrar de till inramningen av det musikaliska framförandet och musikerns persona. Eftersom “personae are always negotiated between musicians and their audiences within the constraints of genre framing” (s. 114) kan en musiker inte själv bestämma om han eller hon ska framstå som exempelvis gitarrvirtuos vid det aktuella framförandet. “[S]etting, appearance, and manner, the music performed and the style of performance must cohere with the identity claim the musician stakes” (s. 118). Som jag förstår Auslander är musikaliska framträdanden, oavsett om det gäller amatörer som “repar” i ett garage eller kända musiker som framträder på stora arenor därför ett osäkert identitetsprojekt där den individuella musikern med sitt agerande är involverad i en dialog med åhörarna och deras förväntningar.

#### 4.5 ROCK OCH POP SOM MÖJLIGHET OCH BEGRÄNSNING FÖR MUSIKALISKT LÄRANDE

Flera musikpedagogiska forskare har påpekat att musikundervisning i många länder håller på att, och bör, förändras i takt med att populärmusiken och nya tekniker blir en del av skolans undervisning. Bland andra Hargreaves m.fl. (2003) och Green (2006) menar att populärmusiken och dess arbetsformer öppnar nya möjligheter att knyta an till ungdomars identitet och musikstil i en undervisning där frågan om autenticitet är central och känslig. Green (2006) menar att exempelvis den klassiska musik eleverna på många håll möter i musikundervisningen ofta uppfattas som “old peoples music” (s. 101), men påpekar också att det inte är lätt att hitta musik som elever uppfattar som sin egen när den introduceras i skolan. “[W]hen popular music is introduced into the classroom, its very presence often means that it ceases to be considered as ‘pop music’ by the pupils” (s. 105). En orsak till detta problem är, enligt Green, att musikpedagoger ofta försökt att hitta låtar och musikstilar som passar eleverna, och därmed fokuserat på “produkten” utan att ändra på arbetsformerna i sig. För att kunna dra nytta av populärmusikens potential i skolans musikundervisning bör musikpedagoger enligt Green också dra lärdom av populärmusik-

ens informella arbetsformer: “Perhaps we should aim, not for the authenticity of the musical *product*, but for the authenticity of the musical learning *practice*...” (s. 114). Genom att, åtminstone ibland, låta elever jobba och lära sig på samma sätt som rock- och popmusiker (se ovan) kan de enligt Green behålla en autonomi och på ett självständigt sätt upptäcka musikens byggstenar, vilket i sin tur kan öppna deras öron för kvaliteter i, och bli en väg till, ett bredare musikutbud.

Liksom Ruud (2013) och Scheid (2009) understryker Hargreaves m.fl. (2003) från en musikpsykologisk horisont att musik och identitet hänger tätt samman. “Listening to pop music is such a central part of teenagers’ lives that it becomes a ‘badge of identity’ for many of them” (ss. 151-152). I likhet med Green (2006) menar författarna att “the contexts of music-making are critical in determining its authenticity for learners, and that these contexts continue to change as technology and globalisation advance” (Hargreaves m.fl. 2003, s. 157). Musikpedagogers och musikutbildares stigande intresse för populärmusiken, dess arbetsformer och ungdomars identitetsskapande med musik erbjuder enligt Hargreaves m.fl. en möjlighet att överbygga klyftan till musikpsykologi. Genom att sätta individens självidentitet (*self-identity*) i centrum för musikundervisningen synliggörs dess potential att bidra till individens utveckling, inte bara av musikaliska färdigheter eller inom musikalisk/artistiska-områden utan även på ett bredare sociokulturellt och personligt plan.

#### 4.5.1 ROCKIDEALET'S BEGRÄNSNINGAR

Flera forskare har påpekat att utvecklingen mot att använda populärmusik och populärmusikens arbetsformer har kommit ovanligt långt och ofta dominerar musikundervisningen i de nordiska länderna (Green, 2006; Karlsen, 2012; Väkevä, 2009). Erixon m.fl. (2013, s. 77) uttrycker det som att det heliga i svensk musikundervisning är att musicera tillsammans och känslan av att ingå i en ensemble. Enligt Väkevä (2009; 2010) är det därför dags för musikpedagoger att även våga problematisera och gå utanför det garagebandideal som lätt uppstår i musikundervisning centrerad kring pop- och rockmusik. Om garagebandet, dess arbetsformer och musik blir en norm för musikundervisningen riskerar den att låsa fast och begränsa undervisningens möjligheter. Författaren menar att de nya digitala tekni-

kerna erbjuder en väg ut ur denna fälla. "However, the new possibilities introduced by digital music culture suggest that garage band-based practices point to only one pedagogical approach to popular music today" (Väkevä, 2009, s. 25). Författaren menar att nya digitala musikformer utmanar synen på populärmusik som färdiga originallåtar eller album som kan diskuteras i termer av genre, stil och personligt idiom: "DJing/turntablism; assembling of various bits and pieces to remixes; ... exchanging and comparing videos of live performances of Guitar Hero and Rock Band game songs – all of these indicate a musical culture that differs substantially from conventional 'garage band' practices" (Väkevä, 2010, s. 63).

Nya digitala redskap som exempelvis GarageBand<sup>23</sup> innebär att i princip vem som helst, genom att kombinera färdiggjorda byggstenar av musikaliskt allmängods (*cultural commons*), kan skapa egen musik. Att på olika sätt kombinera bitar av redan existerande musik innebär enligt Väkevä (2010) en slags postmodern musikalisk återvinning där det är svårare att avgöra vad som är ett original. I sin digitala form framstår musiken i många fall som en pågående mix med "öppna ändar", vilket ifrågasätter den i grunden modernistiska synen på låtar som avslutade verk. Väkevä (2010) konstaterar att "This shifts the aesthetic focus from products to processes, from individual expression to communication" (s. 61). Vidare menar författaren något förenklat att musikpedagoger bör se de nya musikformerna som en möjlighet till kulturell förändring som kan bidra till att stärka exempelvis musikelevs kreativa möjligheter (*creative agency*). Jonasson (2020) och Wallerstedt m.fl. (2016) resonerar på liknande sätt och menar bland annat att musikspel och annan digital teknik kan bidra till att luckra upp föreställningar om vad det innebär att skapa musik och vem som får och förväntas spela i band.

#### 4.6 FÖRHOPNINGAR PÅ DIGITALA TEKNIKER

Det är långt ifrån bara Väkevä och Wallerstedt m.fl. som menar att digitala tekniker erbjuder en öppning för musikundervisningen. Många musikpedagoger och forskare har påtalat att digitala tekniker erbjuder nya möjligheter och förutsättningar för musikaliskt lärande. Webb (2007) menar

---

23 Apples instegsprogram för musikproduktion

exempelvis att det stora utbud av musik som finns tillgängligt på nätet och i synnerhet de kombinationer av musik och bild i olika filmer och musikvideor som finns på webbtjänster som YouTube kan användas för att, genom *cross-media listening*, stärka musikelevs förmåga att förstå och analysera musik (Webb, 2007). Detta synsätt ligger väl i linje med Wingstedts avhandling (2008) som bland annat visar att ungdomar som är vana att uppleva musik i en multimodal mediemiljö, via till exempel film och dataspel, ofta lär sig mycket om musikens narrativa funktioner. Ett indirekt resultat av denna studie är att den visar att dessa ungdomar, även när de saknar djupare musikaliska förkunskaper, kan använda detta kunnande för att skapa musik till filmsekvenser som i hög grad följer musikaliska konventioner när de har tillgång till en specialdesignad mjukvara där de enkelt kan styra olika musikaliska parametrar.

Samma grundläggande tankegång ligger bakom *jam2jam* och liknande programvaror som utvecklats för att musikelever, utan utvecklade färdigheter i att hantera musikinstrument eller musikteknisk utrustning, ska kunna delta i musikaliskt skapande och på så sätt göra det möjligt att uppleva och diskutera musikaliska parametrar och uttryck. Genom att komponera, improvisera, analysera och framföra rapmusik tillsammans med andra är tanken med *jam2jam* att elever ska utveckla och visa kunnande om bland annat "form/structure, syncopated rhythm, timbre and texture" (Brown & Dillon, 2007, s. 100). Just möjligheten att samarbeta och utveckla musikaliskt kunnande genom samarbete är något som mycket av forskningen om de digitala teknikernas möjligheter för musikundervisning tar fasta på (Finney & Burnard, 2007).

Datorprogram för att skriva noter och komponera musik fick tidigt fäste både bland professionella kompositörer och arrangörer och inom gymnasie- och musikhögskolekurser inriktade på mot detta område. Redan under mitten på 1990-talet genomförde Folkestad (1996) en undersökning av gymnasieungdomars komponerande med hjälp av sådana program som bland annat visar att dessa fungerar som *medierande verktyg*. Detta innebär förenklat att programmiljön i någon mån "bär med sig" aspekter av musikaliskt kunnande som musikeleverna på det estetiska programmet kan dra nytta av när de använder dessa digitala redskap. En intressant aspekt i Folkestads undersökningar är att dessa visar att ungdomar utvecklar en alternativ musikalisk kompetens som skiljer sig från

hur kompositörer och arrangörer utan tillgång till liknande programvara vanligtvis arbetar (Folkestad, 1996; Folkestad m.fl., 1998).

Burnard och Younker (2008) visar å sin sida att utformningen av uppgifter i datorstött musikskapande är central för den interaktion och det lärande eleverna i deras undersökning engagerar sig i. Att komponera (att skapa ny musik) och arrangera (att "strukturera" och instrumentera befintlig musik) med datorstöd är trots mycket stora likheter "different activity systems; each characterised by varied participation frameworks" (s. 73). Små skillnader i uppgiftens utformning och hur tekniker används får stora konsekvenser även om aktiviteterna på ett ytligt plan kan se relativt lika ut. En underförstådd konsekvens av författarnas resonemang är att det är viktigt att sätta fokus på den interaktion undervisningen och arbetssuppgiften stimulerar och inte förlita sig på, eller förlora sig i, de digitala hjälpmedlen i sig.

#### 4.7 SYNTES

Sammanfattningsvis visar de perspektiv på musik och musicerande som presenterats att frågan om identitet och autenticitet är mycket viktig både för etablerade rockmusiker, blivande rockmusiker och musikelever i vanlig skolundervisning. Att bli rockmusiker handlar till stor del om lärande i replokalen och en långsam socialisationsprocess in i rockmusikvärlden, vilket gör att det kan uppstå spänningar mellan rockmusikerideal och traditionella former av musikutbildning. För att bli accepterad som en del av rockmusikerskrået måste musikern visa en förmåga att bemästra och hantera en rad genretypiska musikaliska mönster och tekniska utmaningar på sitt instrument eller med sin röst. Instrument och genrer med sina inbyggda mönster och motstånd blir därför viktiga även för att för att hen ska kunna uttrycka en identitet som musiker.

Forskningen som presenterats visar att föreställningar om rockmusicerande inte bara handlar om vad rockmusiker gör och musiken de producerar. Det är även viktigt på vilket sätt de gör och hur de framställer sitt agerande samt hur de lärt sig hantverket och blivit en del av musikerskrået. Frågor om äkthet och autenticitet, vad som betraktas som "äkta" och "riktigt" musicerande inom en viss genre, är viktiga både för musiker och de musikconsumenterna som använder musiken i sitt identitetsbygge.

En rimlig konsekvens är att det även kan uppstå spänningar när musikundervisningen, amatörmusiker och musikintresserade ungdomar i allt högre grad kan utnyttja digitala hjälpmedel som gör det möjligt att kringgå instrumentens och musikens inbyggda motstånd och den långsamma process av lärande och socialisation de kräver. Simulatorlika digitala musikspel som Guitar Hero och Rock Band är extrema exempel på sådana digitala "hjälpmedel" som förändrar förutsättningarna för hur individer kan uppleva och lära musik (jfr. Alerby & Ferm, 2005). De gör det möjligt för spelare utan egentliga förkunskaper att delta i ett slags musikaliskt skapande och en form av *musicizing* (Small, 1999) som, åtminstone på ytan, påminner om musicerande i ett rockband.

För många av de musikpedagoger och forskare som intresserat sig för simulatorlika digitala musikspel är detta en intressant aspekt som de, ofta i linje med Gees syn på digitala spel som goda lärandemiljöer (3.1.1), satt stora förhoppningar till. Tanken att genom spelen erbjuda barn och unga ingångar och erfarenheter av musicerande ligger till grund för flera av de studier som presenteras i nästa kapitel (5). Intressant nog visar genomgången i nästa kapitel att det ofta är forskare utanför det musikpedagogiska fältet som pekar på att spel som Guitar Hero och Rock Band sätter både musikers skicklighet och musikintresserade ungdomars identitetsskapande under press. Ur mitt perspektiv blir de frågor om musikers lärande, ungdomars identitetsbygge och etablerade föreställningar om rockmusik och rockmusiker som presenterats i detta kapitel (4) viktiga för att kunna förstå och analysera hur och varför unga musiker tar sig an spelutmaningen i simulatorlika digitala på ett visst sätt.



## KAPITEL 5

# TIDIGARE FORSKNING OM SIMULATORLIKA DIGITALA MUSIKSPEL

Trots att simulatorlika digitala musikspel skulle kunna betraktas som ett relativt litet och marginellt fenomen har det under åren gjorts en hel del forskning om Guitar Hero och Rock Band utifrån många olika perspektiv. Många undersökningar ligger dock ganska långt från denna studies fokus på spelaktiviteten och hur unga musiker tar sig an spelutmaningen i dessa spel.

Forskare har till exempel undersökt hur Rock Band kan stärka åldringars mentala hälsa och kontakt med yngre generationer (George, 2010), hur barn med autism med hjälp av aktivitetsscheman (*activity schedules*) och spelets inbyggda stödfunktioner kan lära sig att delta i Guitar Hero-spelande (Blum-Dimaya m.fl., 2010), hur spelares energiförbrukning och känsla av glädje varierar beroende på speltyp (Lyons, m.fl., 2011) och hur Guitar Hero kan användas som undersökningsobjekt i universitetskurser om statistikbaserad forskning (Ramler & Chapman, 2011).

Ett antal artiklar fokuserar på hur spel som Guitar Hero eller Rock Band kan anpassas för att passa spelare med exempelvis synskador (Yuan & Folmer, 2008) eller andra fysiska funktionsnedsättningar (Vickers m.fl., 2010). Andra projekt har utvecklat egna varianter av Guitar Hero och Rock Band med syfte att stödja spelares möjligheter att musicera och, eller utveckla kunnande om musikaliska fenomen. Några av dessa vill utöka spelares möjligheter att improvisera (Grollmisch m.fl., 2009; Rosenstock, 2010) eller spela med "riktiga" instrument (Grollmisch m.fl., 2011) - en idé som på många sätt ligger nära den väg spelutvecklarna bakom Rock

Band 3 valt (se 2.4). Flera av dessa arbeten framstår dock som utvecklingsprojekt med fokus på spelens design och tekniska utvecklingspotential snarare än forskning med fokus på spelande.

I detta kapitel väljer jag att i stället presentera litteratur och tidigare forskning om Guitar Hero och Rock Band som gjorts utifrån tre perspektiv som är relevanta för analyserna och diskussionen i denna avhandling<sup>24</sup>. I 5.1 presenteras texter som intresserar sig för de simulatorlika musikspelens design och kontroller samt vad de får för konsekvenser. Avsnitt 5.2 lyfter sedan fram analyser och undersökningar som fokuserar på spelarna och deras syn på de digitala musikspelen. Som avslutning (5.3) presenteras studier som bygger på idéer om, eller undersöker, hur de simulatorlika digitala musikspelen kan bidra eller bli en ingång till lärande.

## 5.1 ANALYSER AV DE SIMULATORLIKA DIGITALA MUSIKSPELENS DESIGN OCH KONTROLLER

De studier med fokus på de digitala musikspelens design som presenteras här rör sig från egna erfarenheter och resonemang om de tidiga gitarrvarianternas "musikaliska riktighet" och möjlighet att simulera musicerande, till detaljerade analyser av hur olika spelkontroller bidrar till att ge spelarna en fysisk och kroppslig upplevelse.

### 5.1.1 GUITAR HERO SOM SIMULERING AV IDÉN OM ATT SPELA ROCKGITARR

I en tidig artikel som citerats av flera forskare fokuserar Arsenault (2008) på Guitar Heros design och gränssnitt. I *Guitar Hero: "Not like playing guitar at all"?* analyserar författaren hur de gitarrbaserade versionerna av spelet fungerar som simulering av gitarrspelande. Arsenault inleder med att beskriva den frustration som han, liksom många andra med erfarenhet av gitarrspel, upplevde de första gångerna han spelade spelet: "At times I

---

<sup>24</sup> Denna litteratur har till stor del samlats in genom att i sökmotorerna ProQuest, EBSCO och Google Scholar söka efter kombinationer av Rock Band, Guitar Hero, video game, computer game, rhythm game och learning. Bäst utfall gav en genomgång av de 200 första/mest relevanta träffarna i Google Scholar.

had trouble understanding the link between what the screen was telling me to play and what my ears were decoding” (s. 1).

Arsenault (2008) menar att Guitar Heros utvecklare genom att prioritera bredd framför djup valt att simulera ”the idea of playing guitar” (s. 2). Genom att ge lite av allt ger spelet en upplevelse av många olika aspekter av gitarrspel som samtidigt begränsar hur ”riktig” eller djup simuleringen av de olika aspekterna kan vara. Författaren menar att kritiken som ofta framförs mot Guitar Hero-gitarren kan sammanfattas i tre problem: den har bara fem knappar, de fem knapparna sitter på rad och motsvarar därför bara en av sex strängar samt att de få knapparna gör att samma knapp eller knappkombination ”producerar” olika toner eller ackord på olika ställen i låten vilket gör att simuleringen upplevs som slumpmässig.

Vissa musikaliska parametrar som exempelvis dynamik och klangfärg simuleras inte i Guitar Hero. I stället är det melodik, harmonik och rytmik som enligt författaren utgör spelets kärna. För att åstadkomma olika tonhöjd vid melodispel på gitarr kan två huvudprinciper användas. Enkla och förhållandevis långsamma melodier kan gitarrister spela genom att trycka på olika band eller positioner på en och samma sträng. Denna horisontella rörelse längs gitarrhalsen komprimeras men simuleras enligt författaren ändå ganska väl på Guitar Hero-gitarren om riktning och inbördes förhållande kan återges med de fem knapparna.

Den andra principen för att spela melodier på gitarr är lägesspel där gitarristen från en horisontell position på gitarrhalsen utnyttjar de band hen når bekvämt. Genom att utnyttja alla sex strängarna når gitarrister cirka tjugonio olika toner från samma horisontella position. Även denna melodispelsform kan enligt Arsenault (2008) simuleras väl i Guitar Hero, men innebär att de sex strängarna komprimeras till en enda ”sträng”. Detta gör att förhållandet mellan de olika banden i detta läge kan återges korrekt men att varje knapp representerar sex strängar och därigenom även sex olika toner. För att göra spelet lättillgängligt simuleras melodispel oftast enligt den första principen även när förlagans gitarrist spelar lägesspel eftersom kopplingen mellan melodiska rörelser och rörelser på Guitar Hero-gitarren blir lättare att förstå.

Every person with a basic sense of pitch can easily foresee whether the next note in a known (or expected) melody will be higher or lower

than the previous, but knowing the position of this next note on a guitar fretboard requires a transposition that is near-impossible without training (and especially in real-time performance). (s. 4)

Ironiskt nog är det, enligt Arsenault, därför de partier där lägesspelsprincipen utnyttjas som många musikintresserade spelare klagar på - trots att de oftast bättre simulerar verkligt melodispel på gitarr.

Till skillnad från många andra menar Arsenault (2008) att spelets sätt att simulera rytm-spekten av gitarrspel är mindre lyckad, trots att just denna aspekt av många framhålls som det som liknar riktigt gitarrspel: "I strongly believe that *Guitar Hero* can be a powerful tool to teach rhythm since it requires perfect timing from the player. However this capability and the game's simulational accuracy are two completely different things" (s. 6). Argumentet är att spelmekaniken som "dödar" de toner och sekvenser som spelaren inte träffas med tillräckligt bra timing är för strikt. Det låter inte *Guitar Hero*-spelaren agera som en musiker eftersom gitarrister ibland spelar rytmiskt slarvigt och får höra resultatet av sitt "slarv". Sammantaget menar författaren att *Guitar Hero* trots, och kanske tack vare, att det inte efterliknar gitarrspel i detalj är en bra simulering av idén om att spela gitarr. "*Guitar Hero* stays at the surface level but that does not mean it cannot be an accurate simulation, just as *Sim City* succeeds at being a simulation of city management by the sheer amount of interlocking mechanics it features" (Arsenault, 2008, s. 7).

### 5.1.2 SPELNOTATIONENS MUSIKALISKA REDUKTION

I *Music theory in music games* analyserar Shultz (2008), som har en bakgrund som lärare i musikteori, hur musik reduceras och presenteras i ett antal dans- och musikspel, däribland de tidiga gitarrbaserade utgåvorna av *Guitar Hero*. Shultz menar att de analyserade spelen på ett intressant sätt presenterar komplexa musikaliska fenomen i grupper med förenklad struktur och på så sätt i vissa avseenden påminner om en analytisk reduktion som används inom traditionell musikteori (s. 180).

Författaren påpekar att *Guitar Hero* är uppbyggt så att nybörjaren "spelar" kända låtars grundläggande musikaliska gestik eftersom spelstämman på de lägre nivåerna återger musikens grovstruktur. Efterhand som

spelets svårighetsgrad ökar läggs fler detaljer till. Enligt Shultz (2008) har spelutvecklarna tillämpat en form av musikalisk reduktion som musikteoretiker och musiklärare borde kunna känna igen sig i. De olika nivåerna belyser olika melodiska och tonala aspekter av gitarrstämman som underlättar för spelaren att ta sig an nästa nivå. I kombination med att rytmiken på de olika nivåerna också byggs upp på ett konsekvent sätt, och i allt högre grad liknar den musikaliska förlagan, har Guitar Hero enligt Shultz en intressant egenskap:

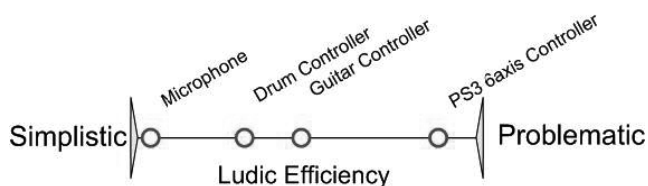
[I]t makes connections between the musical reductions used at different difficulty levels, encouraging the player to hear and think about each level in terms of the ones they have already played. To the extent that this happens (and I believe it usually does), the game becomes an advocate for hierarchical order of musical awareness... (s. 187).

### 5.1.3 ROCK BAND-KONTROLLERNAS LUDISKA EFFEKTIVITET OCH NARRATIVA FUNKTION

I *Rock Band: a case study in the design of embodied interface experience* analyserar Tanenbaum och Bizzocchi (2009) de olika varianterna av Rock Band, det vill säga spelande med gitarr- trum- och sångkontrollen, för att visa hur “gestural and embodied interactions can be understood as ludic, kinesthetic and narrative experiences” (s. 127). Författarna pekar på att Rock Bands instrumentlika spelinterface, i någon mån, bygger vidare på de stora bil-, motorcykel- och skidsimulatorer, som funnits under ganska många år på många spelhallar och där erbjudit spelare “a robust, embodied experience that physically immersed them in the world of the game” (s. 127). För att bättre kunna analysera hur olika spelinterface fungerar bör man enligt Tanenbaum och Bizzocchi ta hänsyn till interfacets ludiska effektivitet (*ludic efficiency*) och spelsystemets upplösning och finkornighet (*granularity*, s. 128).

Med ludisk effektivitet syftar Tanenbaum och Bizzocchi (2009) på “*the extent to which an interface device eases or hinders the player’s attempt to perform any given operation within the game*” (s. 128, kursivering i original). I de flesta digitala spel handlar spelutmaningen om att hantera en spelkon-

troll med ett abstrakt förhållande till den avbildade aktiviteten. Rock Band synliggör att spelandet kan närma sig “the performance of a literal activity” ju enklare och “naivare” (*simplistic*) den fysiska spelkontrollen är (s. 129). Enligt författarnas resonemang är Rock Band-mikrofonen ett mycket enklare och effektivare interface än exempelvis en vanlig PS3-kontroll eftersom “the game operation required for ludic success is perfectly aligned with the activity supported by the interface”, vilket gör att den erbjuder “the shortest interactional path to success” (s. 128). Gitarr- och trumkontrollen kräver däremot att spelaren lär sig kontroll-specifika färdigheter (*interface specific learned skills*, s. 129) för att klara spelutmaningen, vilket synliggör att interfacet “*problematizes* the interaction needed to succeed” (s. 128) och därför är mindre ludiskt effektiva än mikrofonen (se figur 1).



Figur 1: Ludisk effektivitet (Tanenbaum & Bizzocchi, 2009, s. 128)

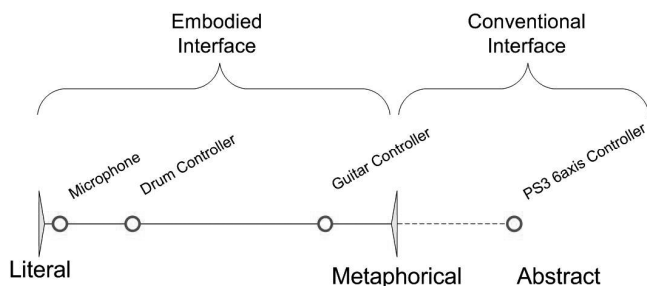
Spelsystemets finkornighet har också betydelse för spelupplevelsen. En för dålig upplösning i ett spelsystem kan lätt leda till att spelarna upplever ett glapp (a “lag”, s. 129) mellan deras agerande och det som händer på skärmen och, eller hur spelet bedömer deras agerande. Å andra sidan kan finkornigheten i exempelvis sångutmaningens högsta nivåer också leda till att spelet upplevs som oförutsägbart eftersom spelare ofta har svårt att sjunga eller ens uppfatta tonhöjd och timing med samma exakthet som spelet kräver (s. 129).

Enligt Tanenbaum och Bizzocchi (2009) bidrar de instrumentlika spelkontrollerna till en rörelsebaserad och kinetisk interaktion (*Kinesthetic Interaction*, s. 129) som till skillnad från vanliga spelkontroller riktar spelarnas uppmärksamhet mot den egna kroppen. De pekar på att gitarrinterfacets tilt-funktion och trumstämans krav att spelaren koordinerar ben- och armrörelser förhöjer spelarnas kroppsliga medvetenhet (*Phenomenological Embodiment*, s. 129) och “conscious awareness of the role of our

bodies in shaping our identities and experiences” (s. 129). Trots att det inte explicit krävs för att klara spelutmaningen stödjer spelets tematik och fokus på musikaliska framträdanden dessutom, om än implicit, spelarnas möjligheter att agera och röra sig som en rockmusiker. ”While it is possible to play Rock Band as a purely strategic exercise, one of the central pleasures of the game is bodily engaging in the fantasy of being a Rock Star” (s. 130).

Genom att betrakta spelandets kontext som socialt konstruerad blir det enligt Tanenbaum och Bizzocchi (2009) möjligt att också analysera Rock Band-interfacets vidare innebörd. De menar att det, till skillnad från de tidiga versionerna av Guitar Hero med sitt fokus på gitarrhjälten som ikon, finns “an implicit social experience built into the design of Rock Band’s gameplay and narrative” (s. 130) som hyllar rockbandet som kol-laborativt fenomen. Rock Band remedierar rockkonsertupplevelsen på ett sätt som låter icke-spelare delta som publik och uppmuntrar spelaren att framträda (*perform*) inför publiken i rummet: “This social setting draws the game experience out of what is happening on the screen, and causes it to infuse the relationships of all of the bodies in the room” (s. 130). Upplägget gör det möjligt att transformera Rock Band “from a game about rock music to a *simulation*” (s. 131).

Tanenbaum och Bizzocchi (2009) påpekar att de fysiska spelkontrollerna blir en del av spelberättelsen (*narrativized*) genom både sitt utseende (“*iconic*” *narrativity*) och hur de ska hanteras (“*functional*” *narrativity*). Både gitarr- och trumkontrollen liknar riktiga instrument och bidrar till spelberättelsen på en ikonisk nivå. Trumkontrollen har dock ett större mått av “*functional narrativisation*” än gitarrkontrollen eftersom “... the interactions with the Rock Band drums more directly resemble the interactions with an actual drum kit...” (s. 131). Denna funktionella nivå hänger enligt författarna samman med i vilken mån spelkontrollen erbjuder en bokstavig (literal) interaktion “[that] will afford and channel physical interactions that more directly reproduce the movement, gesture and functionality of its real world referent” snarare än en metaforisk interaktion “that evoke (rather than reproduce) a real world referent” (s. 131).



Figur 2: Olika spelkontrollers abstraktionsgrad (Tanenbaum & Bizzocchi, 2009, s. 131).

I sin slutsats påtalar Tanenbaum och Bizzocchi (2009) att deras analys av det "fysiska" Rock Band-spelets ludiska, kinestetiska och narrativa dimensioner överlappar varandra. En av deras huvudpoäng är att "fysiska" kontroller, som exempelvis Rock Band-kontrollerna, blir mer intuitiva och transparenta än vanliga spelkontroller eftersom spelarna har möjligheter att genom *initial familiarity* och, eller *development in use* omsätta tidigare kunskaper (*prior knowledge*) i spelframgångar (s. 132). De menar att Rock Band-mikrofonen är ett sällsynt exempel på ett mycket transparent interface som tillåter, och mer eller mindre kräver, att spelaren direkt kan använda tidigare kunskaper om den aktuella låten och sång för att lyckas i spelet. Enligt författarna är spelets "initiala likhet" (*initial familiarity*) och förhållandet mellan tidigare kunskaper och framgångar i spelet inte lika tydliga när det gäller spelande på gitarrkontrollen. Att kunna spela gitarr kan till och med vara ett hinder för spelandet: "[T]he guitar controller also shows how *prior knowledge* can interfere with the learning of an interface's operation if that knowledge fails to properly align with the interactions actually afforded by that interface" (s. 133). Författarna påpekar dock att "it ably supports *development in use*, by *affording* the interactions needed to succeed" (s. 133). Som jag förstår dem menar författarna att spelare, genom spelande, kan lära sig att omsätta kunnande om musicerande på gitarr till framgångar i spelet.



## 5.2 UNDERSÖKNINGAR OM SPELARE OCH DERAS SYN PÅ DIGITALA MUSIKSPEL

Ett antal studier fokuserar mer direkt på spelarens situation och den roll de tilldelas av de digitala musikspelen. Liksom några av de spelforskningsorienterade studierna i det föregående avsnittet (5.1) är en del av de analyser som presenteras här snarare konceptuella eller mer filosofiskt inriktade resonemang om spelets utformning och dess konsekvenser för spelare än empiriska beskrivningar och undersökningar.

### 5.2.1 DIGITALA MUSIKSPEL SOM POSTMODERNT HELVETE ELLER SCEN FÖR KREATIVITET?

I *Becoming Machinic Virtuosos* anlägger Svec<sup>25</sup> (2008) ett filosofiskt inriktat och postmodernt kritiskt perspektiv när han analyserar Guitar Hero (versionerna I & II) och Rez, ett radikalt annorlunda musikspel som av Pichlmair och Kayali (2007) klassificeras som ett instrumentspel<sup>26</sup>. Svec (2008) menar att Guitar Hero å ena sidan fungerar som och illustrerar den postmoderna arbetaren, *the immaterial labourer*. "[L]ike the avatars of *Guitar Hero*, immaterial labourers *perform* for capital" (s. 3). Liksom den immateriella arbetarens kreativitet exploateras, görs mätbar och möjlig att kapitalisera under det postmoderna paradigmet *Empire* kräver Guitar Hero att spelaren låter sin kreativitet styras. "The player can either conform to the game's logic by reproducing the requisite hits, which are presented as measurable, stable, complete, and eternal (*structural*), or not play at all" (s. 6).

Svec (2008) jämför Guitar Hero-spelarens möjligheter med Jimi Hendrix tolkning av *The Star-Sprangled Banner*. Musikern Hendrix kunde med sin kreativa frihet och sin virtuositet göra något radikalt annorlunda och ifrågasättande av förlagan och det rådande samhällssystemet. En liknande omtolkning är inte möjlig i spelet vilket gör att "*Guitar Hero* transposes

---

25 När texten skrevs var Svec masterstudent i mediastudier. Den har ändå fått ganska stor spridning och citeras i många arbeten om Guitar Hero och/eller Rock Band.

26 I instrumentspelen påverkar spelaren på olika sätt spelets musik och/eller ljud. Hen blir en slags realtidskompositör som styr musikaliska parametrar genom att "spela" på kontrollen.

capital's suspicion of that which is beyond measure onto the act of musical performance itself" (s. 6). Svec menar därför att speldén med sina snäva gränser generar en form av förtryck av spelaren.

Svec (2008) går dock vidare genom att visa på den kreativitet och det ifrågasättande av spelets gränser som spelare på olika nivåer trots detta uttrycker.

To laugh at the inability of newcomers to harness their arms and rhythm according to the game's logic is to point to worlds beyond structure, measure and exchange. Even the seasoned veteran ... implicates universes of desire and creativity through their affected and affecting performance, which necessarily overflows the game's point system. (s. 6)

Enligt Svecs (2008) synsätt innebär spelet därför en förtryckande struktur som kräver spelarens underkastelse men som samtidigt erbjuder en möjlighet att kritisera och ifrågasätta det kapitalfixerade samhällets exploatering av kreativitet. Författaren pekar dessutom på att många av de mest hängivna spelarna inte accepterar spelets snäva gränser. Genom att modifiera spelet med exempelvis ombyggda spelkontroller och egna ej auktoriserade låtar eller att använda spelkontrollen för andra ändamål än tänkt ifrågasätter de, genom en form av kreativitet och virtuositet, den rådande strukturen.

The 'one-dimensional' *Guitar Hero*, rather than oppressing its players, has urged (perhaps *forced*) them to create beyond the boundaries it playfully imposes. It is possible that the next batch of Hendrixes will be playing, or even just making, *Guitar Hero* mods. (s. 7)

I en nyare analys av trailer-filmen till Rock Band the Beatles resonerar Haden Church (2019) på ett liknande sätt. Utifrån Adornos kritiska perspektiv på det senmoderna konsumtionssamhällets kultursyn menar författaren att "the trailer promotes the oppressive ideology of consumerism with corresponding oppressive tools (in the form of game controls like simulated guitars, microphones, and drums) (s. 43). Spelarna tvingas att rätta sig efter spelets regler för att få höra Beatles-låten. Författaren menar

att spelet samtidigt utlovar “an active form of musical reproduction by using those same tools” och att spelare erbjuds möjligheten att dekonstruera sången och “see each component of the musical structures” (s. 43).

### 5.2.2 GUITAR HERO- OCH ROCK BAND-SPELANDE SOM SCHIZOPHONIC PERFORMANCE

Den amerikanska musiketnologen Kiri Miller var en av de första att genomföra en brett upplagd kvalitativ studie om Guitar Hero och Rock Band som tydligt fokuserar på spelare och deras syn på spelande. Miller (2009) använde en webbaserad undersökning, intervjuer med spelare och spelutvecklare, analyserar media samt spelade spelet själv med förhoppningen att “...this research will enhance our understanding of performance at the intersection of the ‘virtual’ and the ‘real’...” (s. 401).

En utgångspunkt i arbetet är att Guitar Hero och Rock Band alltid är en form av framträdande och att spelen är “deeply theatrical by design” (Miller, 2009, s. 401). Genom sitt upplägg ifrågasätter spelen “distinctions between the live and the recorded ... by combining the physical gestures of live musical performance with previously recorded sound” (s. 401). Miller (2009) kallar detta förhållande för *schizophrenic performance* och visar att många mediaskribenter, professionella musiker och kommenterar spelets äkthet. De är ofta måna om att skilja Guitar Hero-spelande från musicerande och många frågar sig varför Guitar Hero-spelarna inte spelar riktig gitarr istället. “[C]ritics of the games have often assumed that there is a fundamental split between people who play controllers and people who play instruments” (s. 404).

Genom att peka på att andra forskare lyft fram att populärmusik, och kanske rockmusik i synnerhet, ofta bedöms utifrån autenticitet kan Miller (2009) konstatera att: “A mass-market videogame that simulates the performance of authentic music potentially undoes all that authenticating work, devaluing the repertoire’s subcultural capital” (s. 406). Även Millers Guitar Hero-spelande informanter pratar om spänningen mellan “riktig” musik och musikspelen. Många försvarar sitt engagemang i spelet med att “det är bara ett spel”. Andra tar upp det motsägelsefulla att spelet känns som att musicera samtidigt som att de vet att de inte spelar exempelvis gitarr på riktigt.

Miller (2009) ser att det finns flera anledningar till att spelare menar att spelet ”känns som på riktigt”. En viktig skillnad mot många andra spel är att musiken som hörs i högtalarna när spelaren lyckas faktiskt är riktig musik. En annan anledning är att spelaren inte har något val. Hen måste ge sig hän och spela sin Guitar Hero-stämman som om den var på riktigt för att kunna klara den. Enligt Miller använder de skickliga spelarna en ”notläsningsförmåga” (min översättning) som innebär att de läser spelspårens notation i förväg som paket (chunks), vilket liknar ”vanliga” musikers notläsningsstrategier. Många informanter menar att de utvecklade en förmåga att urskilja stämmor ur musiken vilket de enligt Miller förklarar med att ”... the combination of reading notation and the physical act of playing a particular part (guitar, bass, drums) made them hear songs differently, including songs they had never played in the games” (s. 410).

Utifrån webenkäten drar Miller (2009) slutsatsen att det finns två huvudsakliga förhållningssätt till Guitar Hero och Rock Band med en koppling till spelarens upplevelse av kreativitet. *Poäng-orienterade* spelare upplever sig oftast inte som kreativa när de spelar. Deras mål är att få så många poäng som möjligt vilket gör utlevande rörelser och gestik ointressanta. De *rock-orienterade* spelarna har däremot ett annat mål eftersom de ”recognize that rock authenticity is performative... they also believe creative performance is its own reward... they explore the implications of their role as live performers of prerecorded songs” (s. 428). Detta gör också att de upplever sig som kreativa även om många ifrågasätter om det är ”äkta” kreativitet.

Baserat på en intervju med Rob Kay som var med i utvecklingsarbetet av spelet menar Miller (2009) också att Guitar Hero utnyttjar gitarren som metafor samt att spelet inte utvecklades för att vara en gitarrsimulator. Spelet utformades i stället för att vara en ”*musical performance* simulator, and more specifically a rock performance simulator” som utnyttjar välkända klichéer om rockmusik, vilket gör att spelaren intuitivt förstår hur den ska agera när hen får den gitarrliknande spelkontrollen i handen (s. 412-414, 425). Genom att knyta an till Millard och McSwains (2004) påpekande att den eregerade elgitarren<sup>27</sup> är en del i rockkonsertens ritual som sammanflätar ljud med samtida uppfattningar om maskulinitet belyser Miller

---

27 När gitarristen under exempelvis ett solo riktar gitarrhalsen uppåt.

(2009) att ideologier om kön och sexualitet sätts på spel i spelandet. ”A fake guitar implies a false masculinity, and the “star power” tilt creates an offensively fake erection” (s. 420).

Som en sammanfattning konstaterar Miller (2009) att spelen erbjuder en ny form av musikupplevelse i ett musikaliskt gränsland. ”Playing *Guitar Hero* ... isn't just like playing a real instrument, but it's nothing at all like just listening to music” (s. 424). Även om inte spelaren musicerar på riktigt kan spelupplevelsen innebära en förkroppsligad upplevelse av musik. En av hennes informanter uttrycker det som att ”The energy and commitment to the music is quite real, even if the instruments are not” (s. 424).

### 5.2.3 ROCK BAND SOM (O)MÖJLIGHET FÖR KVINNLIGA SPELARE

Liksom Kiri Miller (2009) anlägger även Kristen B Miller ett genusperspektiv på musikspel. I syfte att analysera skillnader mellan manliga och kvinnliga spelare utförde Kristen B Miller (2010) en nätbaserad enkätundersökning med 650 Rock Band-spelare. 40 manliga och 40 kvinnliga svarade på en uppföljningsenkät med fördjupade frågeställningar som uppmanade spelarna att berätta om bland annat spelvanor och hur de lärt sig spelet. Enligt Millers resonemang borde ett spel som Rock Band, med musik i fokus i stället för manligt dominerade domäner som sport och krig, kunna attrahera och ge utrymme åt fler kvinnliga spelare än många andra spel.

Svaren visar, enligt författaren (Miller K. B., 2010), att kvinnliga spelare tycks lära sig och ofta spelar spelet på samma sätt som många manliga spelare. Däremot tycks kvinnliga spelare ofta drivas av en motivation, ha ett fokus på gruppen och interagera med andra spelare på ett sätt som skiljer sig från manliga spelare. Kvinnliga spelare visade sammanfattningsvis “more interest in making connections with others than standing out from others ... They also tended to show more awareness of others and their feelings when describing their own behavior in multiplayer situations” (s. 99) medan manliga Rock Band-spelare oftare fokuserade på poäng, spelnivåer och ranking på olika spelsidor. Paradoxalt nog visar svaren att de kvinnliga spelarna, trots sitt fokus på kontakter med medspelare, har svårt att ta sig in i och etablera sig i de nätbaserade spelgemenskaperna (*gam-*

*ing communities*) med fokus på Rock Band “without making an issue of their gender, tending to receive either overly positive or negative attention because of their gender when it is known” (s. 99). Miller menar att detta visar att spelande fortfarande är en manligt dominerad domän, trots att statistiska studier visat att cirka 40 % av spelarna är kvinnor. Författaren reser också frågan vad detta kan få för konsekvenser när datorspel används i, eller för att inspirera, lärande och utbildning och pekar på en brist på studier som analyserar skillnader mellan kvinnor och mäns spelande (ss. 93, 99).

I en nyare studie tar Melendez (2018) upp denna tråd och använder bland annat intervjuer med spelare och utvecklare för att analysera själva spelen ur ett genusperspektiv. Författaren konstaterar att ”in an effort to replicate an authentic rock musician experience in a video game, Rock Band and Rocksmith often replicate a lot of ... gendered messages” (ss. v-vi). Mendelez menar att detta sker genom att ”the games’ text and set list emphasize a male-centric rock music canon” (s. vi) men påpekar samtidigt att både utvecklare och många spelare utövar en forma av motstånd mot denna könskodning och försöker göra spelandet mer inkluderande.

#### 5.2.4 GUITAR HERO-GITARRISTEN SOM DEL I ETT MUSIKALISKT NÄTVERK

Roesner (2011) anlägger ett filosofisk och analytiskt perspektiv på Guitar Hero. I sin analys av Guitar Hero-gitarristens framträdande bygger författaren vidare på Millers (2009) mer empiriska undersökning och påpekar att spelens design och instrumentkontroller gör Guitar Hero- och Rock Band-spelade till en form av *schizophonic performance* (Miller, 2009, se ovan) där den klingande musiken skapas i en symbios och spänning mellan spel och spelare. Roesner understryker att Guitar Hero har designats “to be played *and* watched” (s. 278) och menar att åskådare växlar fokus mellan bandet av animerade avatarer som visas på spelskärmen och spelaren i rummet. Liksom spelare ibland överbryggar “[the schizophonic] split between a sound and its source” (referens till Miller, 2009) och upplever att de själva spelar gitarrstämman kan åskådarna enligt Roesner överbrygga den visuella uppdelningen, *the schizoptic split*, och låta spelarnas agerande

och spelskärmens band av avatarer smälta samman till ett gemensamt framträdande (ss. 279-280).

Liksom flera andra påpekar Roesner (2011) att spelspåret i Guitar Hero till skillnad från vanliga noter är “a real-time watchdog, which ... denies almost any element of interpretation” (s. 282). Spelets upplägg och den gitarrformade spelkontrollen gör det enligt Roesner däremot möjligt för spelare att leka med en rad utom-musikaliska uttryck, “[the] paratexts of musical performance” (s. 283), som exempelvis attityd, poser och rörelser förknippade med rockframträdanden och rockmusiker. Genom att inte bara framföra *något* utan även *någon*, det vill säga rockmusikern lika mycket som rockmusiken, är spelaren fri att tolka och skapa “rockighet”: ”The aspects of rock musicking as performing *someone* and re-enacting performative tropes of rock ‘n’ roll are the creative and expressive element of the game, in which otherwise musical input and interpretative leeway are so rigidly constrained” (s. 283). Introverta och “nördiga” Guitar Hero-spelare som satsar på höga poäng och perfektion i stället för expressiva framträdanden drar inte in lika tydligt in rockframträdandets paratexter i sitt spelande. Deras sätt att ta sig an spelet går, enligt Roesner, i stället väl ihop med den i många musiksammanhang vanliga kulten av virtuoser där teknisk skicklighet ses som ett mål i sig.

Trots att det ofta finns en viss ironi i spelaktiviteten menar Roesner (2011) att det därför inte är rättvist att se Guitar Hero-spelare som oseriöst och parasiterande på “äkta musik”. Med referenser till Derrida och Butler påpekar författaren i stället att spelets och spelarnas intertextuella referenser till rockkulturen och musikvärdens syn på virtuoser synliggör ett pågående skifte i synen på musik, “from a sense of music making as merely producing sounds to a more performative and holistic sense, as expressed in Small’s verb ‘musicking’” (s. 284). Enligt Roesner flyttar Guitar Hero “musikandets” fokus bort från den individuella artisten och gitarrhjälden. Spelet möjliggör i stället ett nät av inom- och utommusikaliska aktiviteter som involverar originalartister, programmerare och speldesigners, spelare och publik. I linje med Latours synsätt menar Roesner (2011) att det i själva verket är nätverk av aktörer som framför (*performs*) musik, och att musikspel som Guitar Hero visar på “the necessity of understanding performing popular music as a performative act – that is, as one of interaction, citation, iteration and emergence” (s. 285).

### 5.3 SIMULATORLIKA DIGITALA MUSIKSPEL SOM MÖJLIGHET ATT STÖTTA MUSIKALISKT LÄRANDE

Den mer empiriskt inriktade forskningen om musikspelens möjliga betydelse för musikundervisning och lärande kom igång förhållandevis sent.

En av de första undersökningarna som tar upp detta perspektiv är rapporten *Why console-games are bigger than rock 'n' roll* (Missingham, 2007) som bygger på enkäter till ett stort antal ungdomar samt fokusgrupper och intervjuer med några få musiker och spelutvecklare. Svaren visade bland annat att det då var fler ungdomar som spelade musikinriktade konsolspel<sup>28</sup> (51%) än vanliga instrument (33%). Enligt författaren Missingham pekar svaren också mot att musikspel kan a) bredda musikundervisningen och inspirera ungdomar att bli intresserade av musik, b) introducera och träna unga i färdigheter som krävs för att spela instrument samt c) utveckla ungdomars självförtroende i att framträda (Missingham, 2007). Samtidigt noterar Missingham att möjligheten att överföra färdigheter från musikspel till musicerande kanske måste ses som begränsade, bland annat därför att merparten av informanterna menar att man inte kan jämföra musikspel med "riktiga" instrument.

Missinghams (2007) rapport riktar sig i första hand till spelutvecklare och musikindustrin men har fått stor spridning, exempelvis bland spelintresserade musikpedagoger och forskare. Det stora intresset hos både forskare och musikpedagoger för de simulatorlika digitala musikspelen som pedagogiska verktyg och möjlighet att stötta ungdomars musikaliska lärande tog extra fart när Rock Band, och så småningom även Guitar Hero, introducerade möjligheterna att använda mikrofon- och trumkontroller och att spela som "band". Framförallt tycks spelens rytmiska utmaningar och trumkontroller ha fångat forskares och musikpedagogers intresse, men bland andra Roesner m.fl. (2016) menar att spelen erbjuder en rad olika möjligheter att bredda och stärka både undervisning, forskning och synen på musikaliskt lärande.

Många empiriskt inriktade studier med fokus på spel och lärande som presenteras nedan tar avstamp i de förhoppningar och farhågor Missing-

---

<sup>28</sup> Guitar Hero och andra typer av musikspel som exempelvis SingStar.



ham lyfter fram. Flertalet texter bygger på vad Egenfeldt-Nielsen (2007), i en mycket vid bemärkelse, benämner som en sociokulturell ingång i synen på spel och lärande (3.1). Andra texter har helt andra utgångspunkter och försöker exempelvis att mäta effekter och transfer av spelande. Dessa studier tar ofta avstamp i en mer kvantitativt orienterad forskningstradition med fokus på beteendevetenskapliga och psykologiskt inriktade förklaringsmodeller.

### 5.3.1 ROCK BAND SOM INGÅNG TILL ATT SPELA TRUMMOR

Stanley och Calvo (2009) menar att Rock Band är ett spel som på ett roligt sätt simulerar deltagande i ett riktigt rockband. Deras utgångspunkt är att spelare som spelar på trumkontrollen lär sig aspekter av trumspel (musicerande) och ställer sig frågan hur mycket som kan överföras till riktigt musicerande på trumset. Studiens syfte är att förstå “the psycho-motor skill learning and transfer of Rock Band drumming experience to real world drumming” (s. 24). Författarna genomför ett experiment i tre delar med en handfull universitetsstudenter utan tidigare erfarenheter av att spela trummor med fokus på: 1) Hur spelarna lär sig låten (spelets trumspår), 2) Den relativa betydelsen av bild och ljud, 3) Möjligheten att överföra erfarenheterna från Rock Band till ett riktigt trumset.

I sin text lyfter Stanley och Calvo (2009) fram den klingande musikens betydelse för spelarnas möjlighet att klara spelstämman. De pekar på att speldesignen som innebär att trumstämman tystnar om spelaren inte träffar spelnotationen med korrekt timing “seems to hurt the learning process” (s. 26) därför att det auditiva stödet som kan hjälpa spelaren att hitta rätt timing försvinner. Flera av spelarna i undersökningen drabbades av panik när spelstämman blev något svårare och “seemed to just “machine gun” through these parts” (s. 26). Efter ett par genomspelningar av sången stöttade författarna dessa spelare genom att klappa den korrekta rytmen på ett bord och konstaterar att “by playing along with them one time, most were able to quickly gain feeling for the music” och träffa spelnotationen med korrekt timing. Författarna menar att detta visar att “[t]he real key to being successful at playing the song is to develop a feeling for the music” (s. 26). Genom att experimentera med att stänga av ljudet alternativt dölja skärmen menar de att det är uppenbart att “audio was critical to precise timing, while the video was needed to remember the note sequences” (s. 26).

De två spelare som klarat den aktuella låten i Rock Band bäst fick sedan sätta sig bakom ett riktigt trumset och spela samma spelstämman, som nu visades på en videoskärm. Initialt hade spelarna deltagarna svårt att hitta rätt och spelade ofta på "fel" trumma eller cymbal. Författarna menar att de, efter att ha justerat trumsetet så att det liknade Rock Band-kontrollen, kan konstatera att dessa spelare utan tidigare erfarenheter av musicerande på trummor spelar (musicerar) mycket bra om än inte perfekt (s. 27). Stanley och Calvos (2009) slutsats är att Rock Band "provides a way to obtain skills valuable as a performer in an actual drumming environment" där de simulerade instrumenten erbjuder "a way to actually "perform" the song for friends" och där spelarna kan utveckla "a feeling for the parts of a song" (s. 27)

### 5.3.2 ROCK BAND SOM DÖRRÖPPNARE TILL TRADITIONELLA FORMER AV MUSIKALISKT LÄRANDE

Även Peppler m.fl. (2011) fokuserar på Rock Band-spelets rytmiska sida och menar att digitala musikspel som Rock Band genom sin popularitet kan fungera som dörröppnare för unga till mer traditionella och formella former av musicerande. Utifrån en sociokulturell syn på lärande är författarnas utgångspunkt att Rock Band, genom sin förenklade representation av musikaliska idéer, fungerar som ett verktyg vilket medierar lärande om musik (s. 45). Enligt synsättet kan "playing rock music in contemporary game genres ... have important benefits for the learning of the fundamental mechanisms of music" (s. 43). Författarna menar att denna sida av Rock Band-spelande, vilken de benämner *The nirvana effect* (s. 43), erbjuder en än så länge outnyttjad möjlighet för musikutbildning som inte undersökts tillräckligt nog. Med denna studie vill forskarna undersöka om omfattande Rock Band-spelande medierar lärande av spelets representation av musik, samt om det finns några bevis för att omfattande spelande medierar lärande i de traditionella musikaktiviteterna härmning, notläsning och att notera musik med traditionell notskrift (s. 45).

För att besvara dessa frågor analyserade Peppler m.fl. (2011), med hjälp av professionella kompositörer och musiklärare, hur musikaliska koncept byggts in och representeras i spelmiljön. De genomförde även en under-

sökning på ett fritidshem<sup>29</sup> med totalt 26 ungdomar (23 pojkar och 3 flickor) i 10-11-årsåldern i tre grupper under en niomånadersperiod. Författarna använde sig av en mixed-methods approach med 1) inledande enkät om deltagarnas bakgrund och spelvanor, 2) fältanteckningar från Rock Band-sessionerna med fokus på bland annat förändringar i ungdomarnas inställning till musik samt några individuella fallbeskrivningar, 3) videodokumentation av Rock Band-sessionerna som kodades för att möjliggöra en kvantitativ analys av vem som spelade vad på vilken spelnivå samt 4) ett avslutande musiktest där deltagarnas förmåga att a) härma rytm på trumkontrollen, b) spela rytmnotation samt c) notera rytm på valfritt sätt.

Analysen av spelmiljön visar enligt Pepler m.fl. (2011) att Rock Band-notationen representerar musikens metriska hierarki, skillnaden mellan betonade och obetonade taktslag, och metriska struktur, takter, perioder och upprepade mönster, bättre än traditionell notation. Upplägget bör hjälpa spelare att förstå dessa koncept och stärka deras förmåga att avgöra "where to place notes in a measure in a written transcription task" (s. 49). Författarna menar även att spelnotationens korta och långa "noter" har "a closer visual likeness to the sound the player actually makes" (s. 49) än det traditionella notsystemets abstrakta representation av tonlängd och därför bör kunna hjälpa spelare att förstå rytmisk underdelning. Genom sin förenklade notation introducerar Rock Band även spelaren för musikaliska koncept som melodisk kontur, det vill säga tonal rörelse och riktning, instrumentation och musikalisk textur på ett förenklat och begripligt sätt. Författarna påpekar dock att "the real test is whether players can apply their understandings of these concepts toward their learning of a new piece of music, or an instrument, outside of the game" (s. 51).

Undersökningen visar bland annat att deltagarna hela tiden förbättrade sina resultat i Rock Band-spelet, vilket synliggör ett kontinuerligt lärande av och i spelmiljön (s. 53). Pepler m.fl. (2011) menar att "their internalization of the songs and notation system was assisted through the Rock Band Club's culture of continuous immersion" (s. 52), vilken innebar att även deltagare i publiken övade den aktuella låten genom att klappa, dansa, sjunga eller "spela" luftgitarr eller lufttrummor. De kvantitativa resultaten visar på en tydlig korrelation med Rock Band-spelande och poäng på det

---

29 Boys and girls club.

avslutande musiktestet: ju mer Rock Band-spelande, ju högre medelpoäng och mindre variation mellan olika deltagare - vilket enligt Pepler m.fl. visar att “youth are using their understanding of Rock Band as a psychological tool to aid in their reading and writing of traditional notation” (s. 55).

En möjlig tolkning av resultaten är att Rock Band-spelande har en positiv påverkan traditionella musikkompetenser hos nybörjare. Författarna påpekar att det dock är svårt, om inte omöjligt, att genomföra en rigorös empirisk studie som kan belägga detta i en informell lärandemiljö som exempelvis fritidsgårdar (s. 56). En alternativ förklaring är därför att ungdomar med fallenhet och erfarenhet av traditionell musiknotation är de som mest sannolikt väljer att spela Rock Band under lång tid. Pepler m.fl. (2011) menar att båda förklaringsmodellerna visar att ungdomar gör kopplingar mellan de olika notationssystemen och att de som internaliserat ett notationssystem har en fördel när de ställs inför ett nytt. Efter att ha spelat Rock Band valde många ungdomar dessutom att anmäla sig till den undervisning i violin som erbjöds i anslutning till fritidshemmet. Sammantaget med observationsanteckningar från spelsessionerna menar författarna att detta visar att Rock Band-spelande inverkat på deltagarnas uppfattning om och engagemang i mer traditionella och högt värderade former av musicerande. Studien är enligt författarna en av de första att kunna visa på ett förhållande mellan “a relationship between in-game and out-of-game experiences” (s. 56).

I en något nyare och psykologiskt inriktad studie resonerar Davies och Hemingway (2014) på ett liknande sätt och menar att resultaten “highlights the possibility for video games to motivate the transference of musical skills practiced in the game to real-life situations” (s. 198). Deras fokus riktas dock mot fantasins betydelse och slutsatsen är bland annat att “fantasy may be what propels players from virtual guitar zeroes to real-life guitar heroes” (s. 198).

### 5.3.3 DIGITALA MUSIKSPEL SOM MÖJLIGHET FÖR EN BREDDAD MUSIKUNDERVISNING

Med syftet att undersöka varför ungdomar väljer att spela digitala musikspel (*interactive music video games*) och spelens potential att stärka spelarnas lärande och litteracitet genomförde Gower och McDowall (2012) semistrukturerade intervjuer med nio skolbarn, 9-11 år, och två musklärare, alla med tidigare erfarenheter av denna typ av spel. Fokus riktas mot musikspelens kvaliteter och potential för lärande ur ett musikutbildningsperspektiv och möjligheterna att använda dessa i musikundervisning. Till skillnad från exempelvis Peppler m.fl. (2011) berör de resultat som lyfts fram i första hand deltagarnas syn på Guitar Hero.

Enligt Gower och McDowall (2012) menar skolbarnen att de utvecklat sin förmåga att förstå rytm och tonhöjd genom att spela musikspel (s. 99). Trots att en av musklärarna är något skeptisk till denna syn och menar att de förmågor som krävs för att spela musikspel kanske inte skiljer sig så mycket från andra spel (s. 97) är författarnas tolkning att spelande, enligt deltagarna, hjälper till att utveckla åtminstone vissa specifika och överförbara musikaliska förmågor (s. 99). Åtta av de nio skolbarnen lyfter fram att de genom sitt spelande fått en bredare musiksmak. Denna syn delas av den tidigare skeptiske läraren som menar att elever kan utveckla sitt kunnande om pop- och rockgenrens repertoar och värderingar (ss. 99-100). Författarnas menar att dessa resultat sammantaget visar att digitala musikspel har ett värde i utbildningssammanhang. Även om musklärarnas pekar på att musikspelens begränsningar, exempelvis en inbyggd fördröjning (*time latency*) och frånvaron av möjlighet att skapa egen musik, gör det svårt använda musikspel i undervisningssammanhang lyfter Gower och McDowall (2012) att musklärarnas svar visar att musikspel redan används i musikundervisning "to provide an environmental experience that encourages an understanding of music ... and engage children in a way that coincides with their own culture" (s. 101).

Utifrån dessa resultat argumenterar Gower och McDowall (2012) för att musikspelens potential att engagera och fungera som informella verktyg för lärande i utbildningssammanhang bör beaktas och utnyttjas av musikutbildare. De menar också att digitala musikspel bör lyftas in i musikundervisningen för att möjliggöra en kritisk läsning av spelen och

dess begränsningar tillsammans med eleverna, exempelvis med fokus på inbyggda västerländska värderingar (s. 102). Forskning med fokus på hur denna typ av spel används i klassrum samt longitudinella studier som kan visa om spelande verkligen utvecklar spelarnas musikaliska förmågor efterfrågas.

#### 5.3.4 ROCK BAND 3 SOM TRYGG BRYGGA MELLAN SPEL OCH MUSICERANDE

Med utgångspunkt från resonemangen och resultaten i Peppler m.fl. (2011) menar även Cassidy och Paisley (2013) att Rock Band-spelande har en outnyttjad utbildningspotential eftersom “[s]uch game-based learning activity creates a context for scaffolded learning, through immersion in peer-led musical activities in the absence of formal instruction, encouraging self-regulated and independent learning” (s. 124). Författarna pekar på att Rock Band 3 och introduktionen av pro-instrument, det vill säga spelkontroller som liknar riktiga instrument i högre grad än tidigare spelkontroller (se 2.4), lanserades som ett pedagogiskt spel och syftar till att överbrygga klyftan mellan att spela musikspel och att spela musik (s. 124). För att kunna ge en djupgående beskrivning av spelares (*learner's*) erfarenheter och syn på musik, spel och deras synergieffekter i spelmiljön samt diskutera spelets “potential opportunities and outcomes for intellectual, personal and social development” (s. 125) genomför Cassidy och Paisley en fallstudie av en musikintresserad femtonårig pojkes första möte med Rock Band 3. Liksom exempelvis Tanenbaum och Bizzocchi (2009) kopplar författarna spelupplevelsen till en upplevelse av *flow* (jfr. Csikszentmihalyi, 1996).

En bakgrundsenkät visar att deltagaren uppfattade sig som mycket musikalisk och, i första hand, gärna spelade gitarr i informella sammanhang och även ägde och spelade Rock Band, Guitar Hero och SingStar (Cassidy & Paisley, 2013, s. 128). Sex av sju låtar under spelsessionen valde spelaren att spela på den för honom nya pro-gitarren. Författarna menar att deltagaren tog sig an spelutmaningen på ett systematiskt och konstruktivt sätt och beskriver bland annat hur kroppsliga rörelser i takt med musiken blev allt tydligare under spelsessionens gång. Enligt Cassidy och Paisley (2013) visar självvärderingsenkäten att “the participant’s experience

successfully met with the aforementioned criteria thought to be indicative of a peak flow experience of engagement and enjoyment” (s. 130).

Analysen av den efterföljande intervjun synliggjorde två överordnade teman. Under temat “Playing for fun” talade deltagaren om vikten av att spelmekaniken gör det möjligt att kunna tävla med andra, att kunna spela själv för avkopplingens skull samt att fritt och utan press kunna upptäcka sina musikaliska förmågor och preferenser (ss. 130-132). Under temat ”Playing to learn” diskuterade deltagaren “the game’s propensity to enhance or foster the development of a number of transferable music skills”. Cassidy och Paisley (2013) understryker att spelaren både lyfter musikspel som ett nytt sätt att lära sig musik och tydligt poängterar att dessa inte kan ersätta traditionella undervisningsmetoder.

Den långtgående slutsatsen av detta enda fall är att det visar att digitala musikspel kan erbjuda “a positive and engaged experience [that] supports the potential of the music-game synergy as a successful and efficacious context for wider intellectual, social and personal development in applied contexts” (s. 133). Författarna menar att studien sammantaget med annan forskning (ex. Pepler m.fl. 2011) indikerar att musikspel som Rock Band 3 är högst intressanta och relevanta för lärande “with potential benefits including deeper and more meaningful musical understanding and positive musical identity in the classroom and wider world of the learner” (ss. 134-135).

I en senare text baserad på ett större underlag (n=100) menar Cassidy och Paisley (2017) att digitala musikspel som Rock Band 3 erbjuder “a “third environment”, which fosters embodied knowledge and transferable skill development” (s. 583). Här lyfter författarna dock i första hand fram de digitala musikspelen som ”a unique and powerful tool for identity development in music” (s. 583). Musikspel som Rock Band kan bidra till “[a] positive perceived musicality and the exploration of virtual and visceral identities through role-playing in a “safe-space”” (s. 583). Enligt författarna kan musikspelen fungera som en trygg brygga mellan formella och informella musikpraktiker eftersom de erbjuder “a safe space to negotiate and express our musical identity in supportive communities of practice” (s. 583). Värt att påpeka är att huvudmaterialet i denna studie utgörs av individuella intervjuer med informanter som provat att spela Rock Band 3 i 20 minuter.

### 5.3.5 ROCK BAND SOM LÄRANDEMASKIN FÖR MUSIKALISKA FÖRMÅGOR

Medan de empiriska studier av musikaliskt lärande genom spelande som hittills presenterats till stor del är idédrivna och drivs av en vilja att lyfta fram de digitala musikspelens potential för musikaliskt lärande har Richardson och Kim (2011) en delvis annan ingång. Detta är en ambitiös pilotstudie med syfte att utveckla rigorösa metoder som kan mäta och belägga hur spelares grundläggande musikaliska färdigheter påverkas av att spela digitala musikspel (rhythm games), en typ av studier bland andra Pepler m.fl. (2011) och Gower och McDowall (2012) efterlyser.

För att kunna kvantifiera och jämföra olika aspekter av musikaliska färdigheter spelen berör utformade Richardson och Kim (2011) ett omfattande testpaket i tre delar: 1) ett musiklyssningstest (*Music Aptitude Profile*), 2) ett gehörstest i tre delar (*Realtime Recorded Response Aural Skills Assessment*) där deltagaren ska härma musikexempel genom att klappa rytmer samt sjunga och spela melodier på keyboard samt 3) ett notläsningstest i sex delar (*Realtime Recorded Response Notation Test*). Gehörs- och notläsningstesterna utfördes i ett ljudisolerat bås med testutrustning (mikrofon och MIDI-keyboard) kopplad till en digital ljudstation som gjorde det möjligt att spela in, visualisera och kvantifiera testresultaten med stor noggrannhet. En bakgrundsenkät om bland annat musik- och spelvanor genomfördes också, och författarna uppmuntrade även deltagarna att kommentera sina upplevelser av testpaketet.

Femton ungdomar, cirka 18-19 år, genomgick testpaketet både före och efter en nio veckor lång period då de spelade Guitar Hero 2, Rock Band och Rock Band 2. En kontrollgrupp med fem deltagare genomförde testerna men spelade inte musikspelen. Författarna påpekar att studien är för litet för att motivera djuplodande statistiska analyser (multi-variate analysis) men menar att resultaten ändå är intressanta. Med undantag för en liten men generell förbättring i notläsningsresultaten hos de deltagare som spelat musikspel kunde Richardson och Kim (2011) inte se någon skillnad mellan de två grupperna. Författarna menar att detta kan tyda på att "the task of becoming adept at rhythm games stimulates visual attention for notation pattern learning" (s. 289) vilket styrks av att deltagare kommenterat att spelen i första hand handlar om att lära sig läsa spelnotationen.



Studien synliggör en intressant problematik med denna typ av rigorösa tester av musikalisk utveckling över tid, vilket en av informanterna sätter fingret på när han kommenterar undersökningens upplägg: “Those booth tests (would) better prepare me for my guitar lesson than playing games” (s. 289). Testförfarandet blir i sig en lärandesituation för båda grupperna, vilket gör det svårt att avgöra vilket lärande musikspelen egentligen bidrar till. Trots att författarna använt en avancerad testutrustning rapporterar de även flera problem att dokumentera och kvantifiera framförallt deltagarnas sång, vilket också synliggör en problematik Peppler m.fl. (2011) tar upp: att det är svårt, om inte omöjligt, att genomföra rigorösa och kvantifierbara tester av musikaliskt lärande i de uppsluppna former och miljöer där Rock Band vanligtvis spelas och kan bidra till spelares musikaliska utveckling och lärande.

I en lite nyare studie menar sig Pasinski m.fl. (2016) ändå kunna mäta vilken skillnad spelande av Rock Band 2 gör för spelares musikalisk uppfattningsförmåga. Genom att jämföra en grupp spelare med unga amatörmusiker och en kontrollgrupp som varken deltar i musikaktiviteter utanför skolan eller spelar digitala musikspel menar författarna att de kan visa att “like musicians ... people with experience [of] playing music video games have better music listening skills than do people who do not play music video games or a musical instrument” (s. 1557). Författarna menar att dessa resultat pekar mot att spel som Rock Band kan erbjuda många en möjlighet att utveckla sin musikaliska uppfattningsförmåga. Att de inte studerar aktiviteten i sig eller följer spelarnas utveckling över tid gör det dock svårt för författarna att ringa in och förklara varför de klarar testet av musikalisk uppfattningsförmåga bättre än kontrollgruppen. De erbjuder fyra alternativa förklaringar:

- (1) Playing music video games and taking music lessons causes enhanced musical aptitude;
- (2) musical aptitude causes individuals to take music lessons and to play video games;
- (3) a third, unrelated factor (such as personality) drives both music aptitude and choice of hobbies; or
- (4) differences in musical aptitude or auditory processing skills drive some individuals to select environments that promote better listening skills, creating a circular, cascading interaction between aptitude and experience. (s. 1557)

Författarna till *So you think you can play: An exploratory study of music video games* (Jenson m.fl., 2016) ger en annan bild av Rock Band. De mäter vilken skillnad digitala musikspel som Wii music, Sing Party, Rock Band, Rocksmith samt två spel för iPad gör för hur deltagarna klarar skriftliga och muntliga musiktester. En skillnad mot Pasinski m.fl. (2016) är att denna studie följer ett antal spelares utveckling. De deltagare som spelat Wii music och iPad-spelen förbättrar sina resultat på tonhöjds och/eller rytmtester och författarna konstaterar därför att

[T]he technology may look nothing like a musical instrument, yet the actions players are required to produce in play ... may come very close indeed to the kind of practice required to develop rhythmic competence on any traditional instrument. (Jenson m.fl, 2016, s. 286)

Rock Band-spelande ger inte samma positiva utfall i studien. Författarna menar att resultaten därför bekräftar tidigare studier (ref till Gower & McDowall, 2012) som menat att "players simply improve at playing the game" (s 285) och poängterar att "[T]he sizable negative change in the written pitch section of the assessment in *Rock Band* aligns with a hypothesis that as a primarily hands-on, rhythm-driven game, it ends up de-emphasizing training in pitch accuracy" (s. 285).

## 5.4 SYNTES

Genomgången av litteraturen som presenterats i detta kapitel kan framstå som väl ingående och omfattande, vilket till stor del hänger samman med att intentionen är att avsnittet ska fylla dubbla funktioner. Förutom att presentera resultat och analyser inom forskningen om simulatorlika digitala musikspel vill jag med beskrivningarna även synliggöra några av de metodiska och metodologiska utmaningar som framträder i litteraturen.

Studierna som presenteras i 5.3 visar att den problematik som bland andra Linderoth m.fl. (2002) identifierat inom forskning om spel och lärande (3.2) även gäller för forskning riktad mot simulatorlika digitala musikspel. Det är inte enkelt att på ett trovärdigt sätt dokumentera och visa vad barn och unga gör, lär och utvecklar när de tar sig an spel som Guitar Hero och Rock Band. Att mäta och med statistiskt säkra metoder

visa a) vad spelande innebär och på vilket sätt det stärker musikintresset, b) ger en ingång till musicerande och musikundervisning eller c) hur barn och unga kan dra nytta av spelarenheter i eget musikutövande är ännu svårare. De mer kvantitativt inriktade studier som genomförts bygger därför till stor del på strikta avgränsningar och förutbestämda antaganden om vad spelande, lärande och exempelvis personlighetstyper är och innebär för spelare och vad de får ut av aktiviteten.

Även om litteraturen i 5.3 i stort pekar mot att spel som Guitar Hero och Rock Band bidrar till att spelarna utvecklar sin musikaliska förmåga kan det därför vara på sin plats att påpeka att resultaten ofta handlar om mer abstrakta förmågor, som att klara ett musiklyssningstest, snarare än praktiskt musicerande eller förmågan att delta i andra musikrelaterade aktiviteter. Några av de forskare som gör en mer fördjupad analys lyfter i stället fram att spelare lär sig att hantera själva spelmiljön snarare än den musik och det musicerande som Guitar Hero och Rock Band avbildar. Sådana analyser ligger i linje med exempelvis Linderoths och Bennerstedts (2007, se 3.2.3) resonemang och pekar mot att frågan om de simulatorlika digitala musikspelens värde i musikaliskt lärande till stor del handlar om relationen mellan individ och spelmiljö.

De analyser av Guitar Hero och Rock Band som presenteras i 5.1 visar att spelen och spelvarianterna, trots många yttre likheter, erbjuder spelare ganska olika spelutmaningar och förutsättningar. De olika spelkontroller- nas utformning och hur speluppgiften och spelmekniken designats gör skillnad för hur transparenta och tydliga kopplingarna mellan musicerande och andra former av spelande blir (se ex. Tanenbaum & Bizzocchi, 2009). Ett gemensamt drag är dock att de olika spelvarianterna avrundar eller på något sätt förenklar musikens mönster och strukturer (Arsenault, 2008; Shultz, 2008; Tanenbaum & Bizzocchi, 2009).

I stort sett alla texter i detta kapitel lyfter, på något sätt, fram just att de simulatorlika spelens förenklingar erbjuder barn och unga, som kan ha svårt att ta plats i vanligt rockmusicerande, en möjlighet att delta i den musikrelaterade spelaktiviteten.

Flera författare som intresserat sig för spelarnas situation (5.2) betonar också spelens performativa sida och erbjudande om en scenisk yta framför TV:n som gör det möjligt att ”showa” och visa inlevelse och musikaliskt kunnande för sina medspelare (Miller, 2009; Roesner, 2011). Sådana ana-

lyser sätter fingret på att medspelarna, de sociala relationerna och kopplingar till musik och musicerande i andra sammanhang är en viktig del av den miljö och kontext spelarna ingår i. Andra påpekar i stället att spelarna, samtidigt som de bjuds in i spelaktiviteten, måste anpassa sig till och ”förslavas” av regelsystemet för att klara spelutmaningen. Samtidigt lyfter dessa författare fram att spelarna även kan bryta mot spelets regler och tänkta form, och på så sätt bli ”sant” kreativa (Haden Church, 2019; Svec, 2008).

Sammantaget synliggör studierna som presenterats att musikspelsaktiviteten inte är enkel utan snarare mycket komplex. Ett sätt att uttrycka det är att spelaren befinner sig mitt i en spindelväv och nätverk av relationer till spelet, musiken och medspelarna där både materiella betingelser och förställningar om musik, musicerande, spelande samt spelarnas långsiktiga identitetsprojekt blir viktiga (se exempelvis Roesner, 2011). Trots att det numera finns en hel del litteratur om simulatorlika digitala musikspel är det dock relativt få studier som bygger på den typ av undersökningar som förespråkas av den empiriska forskningsinriktning jag i denna studie ansluter mig till (3.2). De studier som presenterats i detta kapitel har, med sina olika perspektiv och analyser, ändå bidragit till min förståelse av vad den situerade musikspelsaktiviteten kan innebära för unga musiker och vad som formar deras spelande.

III

# TEORI OCH METOD



## KAPITEL 6

# TEORETISKA PERSPEKTIV PÅ UNGA MUSIKERS SPELANDE AV DIGITALA MUSIKSPEL

Denna avhandling handlar om hur ungdomar som spelar instrument eller sjunger i band och studerar musik tar sig an digitala musikspel. Efter som teknologier utvecklas och digitala spel förändras över tid, och nya och gamla spel plockas upp, används och läggs åt sidan av olika spelare i olika sammanhang, så får spel och spelande betydelse och innebörd i relation till en rad olika situationer och sammanhang. Jag väljer därför att anamma ett sociokulturellt grundperspektiv (Vygotsky, 1978; Säljö, 2010) som fokuserar på interaktionen mellan människan och miljön. Båda fysiska och psykologiska verktyg och artefakter (Wartofsky, 1983) tar en central plats inom den sociokulturella teoribildningen. Deras potential att mediera betydelser och handlingar utvecklas över tid genom social interaktion och förhandlingar mellan deltagare i ett visst sammanhang. Denna process ”tämjer” dessa verktyg och gör dem till kulturella verktyg med vissa möjligheter och begränsningar i relation till aktiviteter och praktiker som har en historia och ofta utvecklats över lång tid (Wertsch, 2007, ss. 186-187). Spelutvecklarna bakom digitala musikspel designar spelkontroller, spelskärmens utseende och symboler samt ljudspåret, med dess musikaliska strukturer och signaler, för att de ska erbjuda spelarna en viss funktionalitet och betydelse (Norman, 1999) men det är genom den sociala interaktionen i aktiviteter deras konkreta funktion och betydelse formas. Spelandet av digitala musikspel ses alltså som en socialt situerad aktivitet som ska förstås i sitt sammanhang med fokus på spelarnas konk-

reta agerande och hur de skapar mening i sitt spelande. Vad spelande och digitala musikspel betyder för unga musiker bör därför analyseras med fokus på aktiviteten snarare än spelen i sig, vilket gör att studien ligger linje med det situerade perspektivet på lärande och kognition som menar att aktiviteter bör studeras som "intact multiperson, human-technology systems, asking how such systems function" (Greeno & Pro, 1998, s. 7).

Utifrån detta mer övergripande perspektiv väljer jag att i denna avhandling belysa två olika, men också tätt sammanlänkade, aspekter i elevernas spelande av digitala musikspel, nämligen affordanser och inramningar. *Affordanser* är ett begrepp med rötter i James och Eleanore Gibsons ekologiska perspektiv (Gibson, 1986; Gibson & Pick, 2000) som riktar fokus mot att aktiviteter är materiellt situerade. Begreppet har på senare år blivit allt mer etablerat inom sociokulturell teoribildning och används i denna avhandling för att undersöka sambandet mellan spelens materiella betingelser och vilka handlingsmöjligheter deltagarna uppfattar i den aktuella situationen.

Affordansbegreppets betoning av relationen mellan spelens materiella betingelser och individens förutsättningar gör att det inte lika enkelt kan användas för att analysera hur olika sätt att agera och klara spelutmaningen får betydelse och framstår som mer eller mindre attraktiva för spelaren i relation till det sociala sammanhanget. Vissa sätt att visa kunnande och förmågor passar bättre för att framställa sig som en skicklig musiker medan andra passar bättre för att framställa sig som skicklig spelare. För att kunna analysera och förstå hur unga musiker positionerar sig och använder exempelvis kroppsspråk och mimik för att framställa sitt agerande i aktiviteten på ett för dem fördelaktigt sätt behöver affordansbegreppet kompletteras med ett annat analytiskt verktyg. Goffmans teorier om *inramningar* och *membran* (1974/1986; 1961) riktar blicken mot aktivitetens socialt situerade karaktär och används därför här för att synliggöra, och undersöka konsekvenserna av den sociala organisationen samt unga musikers meningsskapande och identitetsprojekt i musikspelsaktiviteten. Dessa två begrepp och sammanhanget mellan dem förklaras mer detaljerat nedan.

## 6.1 AFFORDANSER

Den ekologiska psykologins affordansbegrepp som vuxit fram ur James Gibsons (1986) arbete skiljer sig i flera avseenden från gängse sociokulturell teoribildning, vars analyser ofta fokuserar på hur aktiviteter och



aktivitetssystem vuxit fram och förhåller sig till det omgivande samhället och/eller angränsande aktivitetssystem (Engeström & Sannino, 2010; Leontiev, 2014; Roth, 2004). Inom den ekologiska psykologin riktas fokus i första hand mot hur individer, med hjälp av sina sinnen, uppfattar och interagerar med ”vad som finns där” som materiella objekt och spår i den omedelbara omgivningen (Gibson, 1986; Gibson & Pick, 2000). Clarke (2005) uttrycker det som att ”the ecological approach emphasizes the structure of the environment itself and regards perception as the pick-up of that already structured perceptual information” (s. 17). Individers lärande och utveckling handlar därför till stor del om en utökad förmåga att uppfatta och urskilja olika strukturer, objekt och händelser i omgivningen (Gibson & Pick, 2000).

Perception är ur detta perspektiv i sig själv en aktivitet som är tätt sammanflätad med individens övriga agerande. ”Perception guides action ... and action in turn yields information for further guidance, resulting in a continuous perception-action cycle” (Gibson & Pick, 2000, s. 16). Genom det cykliska flödet av perception och handling upptäcker individen nya möjligheter att agera i den aktuella miljön och sammanhanget. James Gibson (1986) myntade begreppet *affordanser* (*affordances*) för att peka på att de handlingserbjudanden (Linderoth, 2004) individer då uppfattar inte är en fråga om miljö *eller* individ. Snarare handlar de om hur individer, med sitt kunnande och sina förmågor, passar ihop med (jämför *fit*, Gibson & Pick, 2000, s. 15) och kan utnyttja de förutsättningar som omgivningen erbjuder. Bland andra Eleanore Gibson<sup>30</sup> poängterar att människor utvecklar kunnande och förmågor över tid, och att de under sin uppväxt succesivt kan upptäcka och utnyttja allt fler och mer avancerade *affordanser*. Att individer utvecklar de kroppsliga och generiska förmågor som krävs för att hantera objekt och agera på ett visst sätt betyder inte att de per automatik kan uppfatta och utnyttja denna möjlighet. ”Humans, at least, must *learn* to use *affordances*” (Gibson & Pick, 2000, s. 16).

En anledning till att människor behöver lära sig att använda *affordanser* är att de rör sig mellan en rad olika miljöer, sammanhang och aktiviteter.

---

30 James Gibsons ekologiska psykologi har utvecklats i en mer sociokulturellt och för pedagoger mer användbar riktning av bland andra Eleanore Gibson, James Gibsons fru och samarbetspartner.

Dessa utgör en form av ekologiska nischer (Gibson, 1986, ss. 128-130) som i sig är formade av människor (Leontiev, 2014). För att kunna upptäcka, lära och anpassa sig till vad nya och okända miljöer och sammanhang erbjuder, och hur dessa svarar på agerande utför människor utforskande handlingar (*exploratory actions*, Gibson & Pick, 2000, s. 21). I en mer välkänd miljö och situation där individen tror sig se och kunna utnyttja affordanser utför de vanligtvis handlingar för att uppnå ett förväntat resultat (*performatory actions*, Gibson & Pick, 2000, s. 21). Även denna typ av handlingar bidrar till lärande. Om individens agerande lyckas och leder till förväntat resultat bekräftas och förstärks individens förmåga och förståelse av situationen. Om det i stället misslyckas eller ger ett annat resultat än förväntat leder situationen till någon form av *breakdown* (Winograd & Flores, 1987) som tvingar individen att lära om.

En utgångspunkt i detta perspektiv är att individer rör sig och använder den egna kroppen för att interagera med miljön i syfte att upptäcka vilka affordanser den erbjuder dem. Genom att påverka sin omgivning, exempelvis flytta en stol, eller använda sig av olika verktyg och symboler får människor också tillgång till en rad nya och annars omöjliga handlingserbudanden. Verktyg och symboler fungerar ofta som en slags förlängning av kroppen som möjliggör nya typer av handlingar. Linderoth (2013) menar att "the whole history of technological development can be seen as a way of changing what the environment affords us" (s. 6).

Vissa objekt, verktyg och symboler är relativt enkla att hantera för de flesta. Andra verktyg och symboler, som exempelvis musikinstrument och språk, kräver mycket träning och det tar därför lång tid innan individen ser och kan utnyttja samma möjligheter som en expert. Gibson och Pick (2000) konstaterar att "[d]evelopment of expertise may involve learning to realize affordances unavailable to nonexperts" (s. 17). Å andra sidan är det inte ovanligt att människor kan identifiera affordanser men saknar de verktyg eller den skicklighet som krävs för att själva agera. En pianist kan exempelvis ofta identifiera vilken ackordföljd en gitarrist ska spela i en viss låt – även när de inte själva kan spela ackorden på en gitarr. Linderoth (2013) uttrycker det som att "[s]ome affordances are thus only realizable ... by experts in a domain, even if they are recognizable by others who lack the skill of acting upon them" (s. 4).

### 6.1.1 AFFORDANSER OCH SOCIOKULTURELLT PERSPEKTIV

Vissa menar att den ekologiska psykologins fokus på betydelsen av materiella betingelser gör att perspektivet missar sociala och kulturella aspekter och därför inte lämpar sig för en sociokulturell analys. Intresset för samspelet med den materiella omgivningen handlar dock inte om ett snävt fokus på hur individer interagerar med vissa fysiska objekt utan om hur de använder alla sina sinnen för att uppfatta och agera i den miljö och situation de befinner sig. Linderoth (2012; 2013) exemplifierar detta förhållande genom att lyfta fram att James Gibson i sin analys av visuell perception intresserar sig för individens *hela* synfält och hur de rör sig i rummet. För en spelare (gamer) är det därför inte bara själva spelet utan även rummet och närvarande människor, objekt och aktiviteter som utgör synfältet (Linderoth, 2013, s. 10).

Gibson och Pick (2000) konstaterar vidare att "[a]ffordances vary in availability with habitats, since potential tools and resources may be present in some climates and cultures but not in others" (s 16). Clarke (2005) resonerar på ett liknande sätt och lyfter fram att väletablerade kulturella mönster, symboler och språk kan vara mycket fasta och utöva ett lika hårt strukturerande tryck på individen som fysiska objekt. Exempelvis är det inte bara gitarren utan även själva musiken och dess mönster som möjliggör och begränsar vad gitarrister kan göra som en del av musicerande. Heft (2007) menar att aktiviteter, och därmed affordanser, ofta har en koppling till specifika platser (*places*). Med sitt påpekande att "... the screen and the keyboard afford gaming to a game-playing human in a community with digital games" (Linderoth, 2013, s. 11) sätter Linderoth fingret på att affordanser hänger samman med verktyg och teknologisk utveckling, kultur, domäner, praktiker och aktiviteter samt individers bakgrund och identitetsprojekt.

Heft (2007) resonerar på ett sätt som liknar Linderoths och påpekar att både kritiker och förespråkare av det ekologiska perspektivet ofta missar att lyfta fram människor som en i grunden social varelse. Sociala processer är en så central del i samspelet mellan människor och deras omgivning att de bör ges en mer framträdande roll i ekologisk psykologi. Hur individer uppfattar omgivningen handlar ur den ekologiska psykologins perspektiv om urval. Det är till stor del genom *guided attunement*, att följa andras

blickar, gester eller påpekanden, människor upptäcker och lär sig urskilja strukturer i omgivningen (s. 93). Heft (2007) menar att detta medför att materiella och sociokulturella aspekter av människors perception och agerande därför är tätt sammanlänkade: "[O]nce an individual's ontogenetic history is taken into consideration, perception–action processes need to be viewed as *socially mediated processes*, even when what is perceived might be conventionally regarded as a non-social feature of the environment" (s. 92).

Snarare än att bortse från sociala och kulturella fenomen är en huvudpoäng i den ekologiska psykologin att även socialt samspel, kulturella fenomen, aktiviteter och symboler "finns där" som materiella spår i vår omgivning - annars skulle det var omöjligt för oss att uppfatta dem med våra sinnen (Clarke, 2005; Gibson, 1986). Tillskottet till den sociokulturella teoribildningen ligger dock i första hand på mikroplanet där affordansbegreppet kan bidra till en bättre förståelse av hur samspelet mellan individ och materiella betingelser formar de mikroaktiviteter och handlingar (*actions*, Leontiev, 2014) som ingår i, och strukturerar, de mer långlivade aktiviteter (Lemke, 2000) och aktivitetssystem som är centrala i sociokulturella analyser (Greeno, 1994; Heft, 2007; Pedersen & Bang, 2016). Att analysera affordanser kan alltså hjälpa oss att förstå vad och hur människor kan tänka, göra och lära i en värld fylld av digitala spel och verktyg (Säljö, 2010).

### 6.1.2 INDIVIDERS HANDLINGSERBJUDANDEN

En grundläggande tankefigur inom den sociokulturella teoribildningen är som redan nämnts att människor använder medierande verktyg för att ta sig an och förstå världen. Vygotsky (1978) gör i sina analyser en distinktion mellan fysiska och psykologiska verktyg, som kommit att ifrågasättas därför att tankemodellen kan leda in analysen i onödiga dikotomier (Ivarsson, 2004, s. 20). Wartofsky löser delvis upp denna distinktion genom att i stället prata om både fysiska redskap och symboler som *artefakter* samt påpeka att de ofta kan användas och få betydelse på flera olika nivåer: i konkret produktion, på ett symboliskt meta-plan eller i en kreativ och "nydanande" verksamhet (Wartofsky, 1983, se även Ivarsson, 2004, s. 20). Som jag tolkar den ekologiska psykologin erbjuder affordansbegreppet

en möjlighet att ytterligare bryta upp de kategoriska uppdelningar mellan fysiska, psykologiska, sociala, kulturella och kroppsliga aspekter som riskerar att låsa upp analysen, och dölja ömsesidiga relationer, utan att för den skull släppa på den analytiska skärpan.

Affordansbegreppet riktar fokus mot samspelet mellan människa och miljö och hur väl de passar ihop. Därför är det inte ”bara” de ytor, objekt, verktyg, symboler, människor, kulturella fenomen etcetera som finns tillgängliga i den aktuella miljön som utgör potentiella resurser för individens agerande. Vilka handlingserbjudanden som är möjliga att uppfatta i den aktuella situationen hänger samman med vilka förmågor individen utvecklat. Individ och miljö måste ”passa ihop” (jämför *fit*, Gibson & Pick, 2000, s. 15). Greeno (1994) uttrycker det som att ”[a]ffordances and abilities ... are, in this view, inherently relational” (s. 338). Som jag tolkar bl.a. Gibson och Pick (2000) blir det tydligt att individens förmåga att uppfatta och utnyttja affordanser handlar om både 1) kroppsliga och generiska förmågor och 2) kunnande om, och erfarenheter av, att hantera materiella resurser och aktiviteter. För att exempelvis kompa en låt på gitarr krävs bland annat en väl utvecklad hörsel, känsel, fingerfärdighet och koordination. Dessutom krävs det erfarenhet av att uppfatta musikaliska mönster och strukturer, en bild av vad musicerande går ut på samt ett kunnande om den aktuella låten samt relevanta tekniker och ackord på gitarren.

För att undvika onödiga uppdelning väljer jag att betrakta 1) miljön och de materiella betingelserna, 2) kroppsliga och generiska förmågor och 3) kunnande om och erfarenheter av att hantera olika artefakter, personer och aktiviteter mm som olika typer av *resurser* för individens perception och agerande i den aktuella situationen. Illustration 1 visar en tankemodell som ligger till grund för analyser i senare kapitel.

Tanken med illustrationen är att visa att de handlingserbjudanden individen kan se och utnyttja fullt ut (genom *performatory actions*) finns där de tre nivåerna överlappar och bidrar

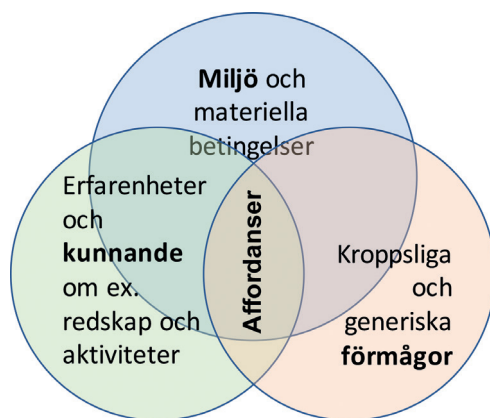


Illustration 1: Schematisk bild för att synliggöra att de affordanser individen behärskar kräver att miljö, förmågor och kunnande/erfarenheter stämmer överens och hänger ihop i en för individen koherent helhet.

till varandra, det vill säga där individens kunnande och förmågor stämmer och passar med de materiella betingelserna. Bilden kan ge ett intryck av att handlingsutrymmet är begränsat, men i många situationer är det stort och erbjuder en rad olika handlingserbjudanden. En rutinerad gitarrist som spelar med sitt band har genom år av övning, repetitioner och konserter utvecklat förmågor och kunnande som bidrar till att elgitarren, förstärkaren, musiken och musicerandet erbjuder en mängd affordanser som framstår som tydliga och självklara i sammanhanget. I illustrationen skulle då cirkelarna överlappa varandra i hög grad. Om gitarren slutar att fungera förändras å andra sidan de materiella betingelserna på ett sätt som gör det betydligt svårare att musicera och använda och visa samma gitarr-relaterade kunnande och förmågor.

Modellens cirkelformer kan också ge ett intryck av att kunnande, förmågor och materiella betingelser är samlade och välordnade. I själva verket borde Illustration 1 ritas med fläckar, flikar och hål i de olika nivåerna för att synliggöra hur ”nyckfulla”, specifika och situationsbundna affordanser i själva verket kan vara. En sångare kan exempelvis sakna det omfång eller rösttyp som krävs för att framföra en viss låt som tänkt - trots att hen har en god sångteknik, uppfattar den musikaliska kontexten, kan melodin och förstår på vilket sätt den bör sjungas. På liknande sätt kan det även bli svårt för duktiga musiker och sångare att delta i musicerandet på ett framgångsrikt sätt om bandet väljer att spela en låt som de inte kan eller hört tidigare. Å andra sidan kan de ofta lyssna och använda sitt gehör och erfarenhet för att gissa och prova sig fram och lära sig låten, vilket med Gibson och Picks uttryck innebär att de använder *exploratory actions* för att upptäcka vilka affordanser de musikaliska strukturerna erbjuder dem. En musiker kan också utföra undersökande handlingar för att upptäcka vilka möjligheter till exempel ett instrument eller mikrofon och ljudanläggning erbjuder.

Det är även viktigt att ha i åtanke att den miljö och de materiella betingelser människor möter sällan är en enkel eller sammanhållen enhet. James Gibson riktar i flera texter sitt huvudfokus mot visuell perception (exempelvis Gibson, 1986). Poängen är dock snarare att individer använder alla sina sinnen för att uppfatta information och affordanser (Gibson & Pick, 2000, ss. 19-20). Den multimodala teoribildningen resonerar på ett liknande sätt när den lyfter fram att de objekt, redskap, tecken, produkter

och handlingar individen möter och hanterar aldrig är monomodala utan har flera betydelsebärande ”lager” (jämför *modes*, se Kress, 2010; Kress & van Leeuwen, 2001). Fasta objekt har exempelvis form, färg, ytstruktur och lukt. En text kommunicerar inte bara med bokstäver och andra tecken utan även med typsnitt, layout och papperskvalitet. På motsvarande sätt är individens handlingar och produktion av olika objekt och tecken inte heller enkel och ”ren”. Den som talar kommunicerar exempelvis inte bara med språket och orden utan även med dialekt, röstkvalitet, kroppshållning, mimik etc.

Denna komplexitet blir mycket tydlig i simulatorlika digitala musikspel som Guitar Hero och Rock Band. I denna typ av spel visar spelskärmerna bland annat bilder på musiker och konserter, texter och olika symboler. Det mycket viktiga visuella spelspåret utgörs ofta av en notation där placering, form, rörelser och färg har betydelse. Ljudet som strömmar ut ur högtalarna innehåller en del spelspecifika signaler, men i dessa spel har själva musiken med dess strukturer och meningsbärande element som exempelvis form, tonhöjd, rytmik, ackord, instrumentering, kompmönster, sound och melodik en mycket central plats. I somliga spelvarianter använder spelaren sin egen röst för att försöka sjunga melodin i spelmikrofonen med rätt tonhöjd, rytmik och text. I andra spel behöver spelaren använda instrumentlika spelkontroller för att följa spelets notation och utmaning.

Uttryckt med modellen i Illustration 1 vill jag mena att detta förhållande innebär att spelmiljön och de materiella betingelserna, och därmed också färdigheter och kunnande, i själva verket kan ses som bestående av flera olika lager. I analyser av unga musikers framgångar och motgångar när de spelar digitala musikspel blir frågan om hur de kan uppfatta och kombinera olika typer av information och resurser därför mycket central. När de klarar spelutmaningen och deltar i aktiviteten med framgång kan analysen riktas mot hur olika resurser i spelmiljön bidrar till att spelaren uppfattar och kan utnyttja handlingserbjudanden som gör det möjligt att använda och uttrycka förmågor och kunnande om musicerande och/eller spelande på ett visst sätt. I situationer där spelaren får problem att klara spelutmaningen (jämför *breakdowns*, Winograd & Flores, 1987) eller uttrycker missnöje med spelandet kan analysen i stället riktas mot vad det är som gör att spelaren inte kan se eller vill utnyttja möjliga affordanser i

den aktuella situationen, det vill säga: vilka resurser (materiella betingelser, förmågor, erfarenheter och/eller kunnande) är det som saknas eller ”krockar” med varandra?

### 6.1.3 INDIVIDERS AGENS

Ett problem med affordansbegreppet är att det kan framstå som att en individs agerande är en enkel funktion av miljö och individens förmågor och kunnande (Greeno, 1994). Det finns en risk att människors vilja, behov och agens i aktiviteter osynliggörs. Gibson (1986) understryker dock att individer agerar och letar efter affordanser som passar deras behov. Genom att beakta hur attraktiva olika handlingserbjudanden är för individen kan affordansbegreppet knytas närmare den sociokulturella teoribildningen, där en utgångspunkt är att individer har agens och deltar i aktiviteter utifrån sina behov och förutsättningar.

Inom samma aktivitet kan olika individer ofta välja, eller tvingas att välja, att agera på olika vis (exempelvis Leontiev, 2014, s. 163). Alla sätt att agera är rimligen inte lika attraktiva. För att framstå som kompetent i en viss sammanhangsgrupp (*community of Practice*, Lave & Wenger, 1991) strävar individer vanligen efter att agera och delta på ett sätt som går ihop med etablerade roller och föreställningar om hur aktiviteten bör gå till och vad den syftar till. Lemke (2000; 2011) lyfter fram att individer genom sitt engagemang i olika aktiviteter samtidigt ingår i identitetsprojekt med olika tidsspann, vilket med ett dialogistiskt språkbruk kan uttryckas som att individen ingår i en dialog med tidigare och framtida, önskade, versioner av sig själv (Bachtin, 1997; Linell, 1998; 2009).

En utgångspunkt i mina analyser är därför att unga musiker som också spelar andra typer av dataspel på sin fritid strävar efter att uttrycka en situerad identitet som går ihop med, och bidrar till, deras mer långsiktiga identitetsprojekt som musiker och/eller spelare även när de spelar digitala musikspel. För att kunna analysera denna nivå närmare använder jag mig av Goffmans teorier om inramningar, vilka beskrivs i nästa avsnitt.



## 6.2 INRAMNINGAR OCH UTTRYCK FÖR IDENTITET I SITUERADE AKTIVITETSSYSTEM

Som redan nämnt är en viktig utgångspunkt i socio-kulturella ingångar att människor engagerar sig i aktiviteter som är målinriktade och ger struktur, sammanhang och mening åt det de upplever och gör (Engeström & Sannino, 2010; Lave & Wenger, 1991; Leontiev, 2014; Linell, 2009). Liknande aktiviteter och handlingar kan dock uppfattas på en rad olika sätt, beroende på sammanhanget och kontexten. Inom den ekologiska psykologin (se föregående avsnitt 6.1) har detta formulerats som att individen läser av vad som händer och pågår i omgivningen. Som jag uppfattar det är resonemanget dock mer utvecklat inom den sociokulturella teoribildningen där många använt Erving Goffmans mikrosociologiska perspektiv (1961; 1974/1986) för att analysera den sociala organisationen av aktiviteter och hur denna bidrar till människors förståelse och agerande. Denna ingång har bland annat visat sig värdefull för att förstå musikaliska aktiviteter och unga musikers utveckling (Auslander, 2006; 2009; Gullberg, 2002), belysa spel och spelande (Fine, 1983) samt studera lärande i digitala miljöer (Lantz-Andersson, 2009; Linderoth, 2004; Peterson, 2011).

### 6.2.1 AVGRÄNSANDE MEMBRAN OCH TRANSFORMATIONSREGLER

I likhet med övriga sociokulturella ingångar menar Goffman att verktyg och agerande får mening i, och genom, människors interaktion i olika situationer och aktiviteter. Varken handlingar, händelser eller objekt "talar för sig själva utan är avhängiga mönster i interaktionen mellan människor" (Linderoth, 2004, s. 62). En grundbult i Goffmans perspektiv är att människor, för att förstå och kunna engagera sig i olika situationer och aktiviteter, medvetet eller omedvetet ställer sig frågan vad det är som pågår (Goffman, 1974/1986, s. 8). Genom att svara på denna fråga ger de den aktuella aktiviteten och interaktionen en *inramning* som strukturerar både vad individen "ser" och uppfattar som relevant - och vad hen kan och bör göra i den aktuella situationen. Att förstå och definiera en situation som exempelvis en rockkonsert avgränsar den mot andra situationer och

aktiviteter. Genom inramningen tillskrivs vissa handlingar, händelser och objekt betydelse för interaktionen. Samtidigt görs andra objekt, sätt att agera och möjliga betydelser av mänskligt agerande irrelevanta. Inramningen av en aktivitet ”genererar därigenom den uppsättning av innebörder som blir relevanta i situationen” (Linderoth, 2004, s. 62).

I sina tidigare texter lyfter Goffman (1961) fram att samtal, spel och gemensamma uppgifter är exempel på målinriktade aktiviteter som fungerar som *situerade aktivitetssystem* (ss. 7-8). Goffman använder traditionella spel (brädspel) och spelande som exempel för att synliggöra att deltagare i målinriktade aktiviteter, genom avgränsningar mot andra aktiviteter, skapar en slags mikrovärld med egna regler och en intern logik. Spel är ”world-building activities” (s. 27) där en uppsättning oftast uttalade regler, *Rules of Irrelevance* (s. 19), gör det möjligt för spelarna att utestänga och ignorera en stor del av omvärldens förutsättningar och logik - för att i stället bygga och engagera sig i spelaktivitetens, det situerade aktivitetssystemets, regler, struktur och meningsfulla händelser. Goffman uttrycker det som att “[t]he set of rules, which tells us what should not be given relevance, tells us also what we are to treat as real” (s. 26) och pekar på att till exempel verktyg, regler och handlingsmönster, men också deltagarnas identitet och status i andra sammanhang, kan föras in och göras relevanta i spelaktiviteter. Detta kan dock orsaka spänningar i aktivitetssystemet.

För att den mikrovärld och ”spelbubbla” deltagarna bygger skall hålla måste omvärldens agerande, attribut och objekt anpassas till det situerade aktivitetssystemet. Aktiviteten skyddas och avgränsas mot omvärlden och andra situerade aktivitetssystem av en uppsättning *transformationsregler*<sup>31</sup>. Goffman (1961) liknar avgränsningen vid ett membran (s. 65), en cellvägg, vars genomsläpplighet reglerar hur, och vilka, aspekter av ”the wider world” sugts upp och blir relevanta i aktiviteten. Med denna metafor visar Goffman att situerade aktivitetssystem inte är något fixt, färdigt och ”hårt” som kan separeras och betraktas som helt avskilt från omvärlden. I stället formas och förhandlas målinriktade aktiviteter och deras avgränsningar av samspelet mellan deltagare med olika intressen i den aktuella situationen. Det situerade aktivitetssystemet framstår därför som ett närmast organiskt och ”levande” fenomen med ett ofta mjukt, töjbart och genomsläppligt membran som korresponderar med omgivningen.

---

31 Från *transformation rules*, Goffman, 1961, s. 29. Översättning från Linderoth, 2004, s. 65.

## 6.2.2 INRAMNINGAR OCH VINKLADE AKTIVITETER SOM RESURS FÖR MENINGSSKAPANDE

I *Frame Analysis* lämnar Goffman (1974/1986) metaforen med celler och cellmembran. Genom att i stället prata om *ramar* blir det lättare att beskriva och analysera hur olika avgränsningar, ofta i flera olika lager, bidrar till att forma deltagarnas seende, förståelse och agerande i den situerade aktiviteten. Genom att rama in sitt deltagande i en aktivitet på ett visst sätt, visar människor även *hur* deras agerande ska förstås. Inramningen blir på så sätt en resurs för meningsskapande (Linell, 1998) som formas i och genom aktiviteten (Linderoth, 2004). Inramningen används med andra ord både för att förstå *och* uttrycka vad det är som pågår i en viss interaktion och aktivitet. Individer är ur detta perspektiv inte några passiva "offer" för en inramning.

En *primär inramning* innebär med Goffmans (1974/1986) språkbruk att en aktivitet och händelse uppfattas som "real and actual" (s. 47), ett original utan andra aktiviteter som förlaga. Många aktiviteter kan dock ramas om eller förses med en yttre ram som förändrar innebörden av deltagarnas handlingar och interaktion. Goffman använder den musikaliska metaforen *key/keyings* för inramningar där förväntningar och strukturer i aktiviteten stödjer sig på en "originalaktivitet", exempelvis när vad som annars ser ut som ett slagsmål skall förstås som en lek (jämför Bateson 1987). Nyckeln, *the key*, till att förstå sådana situationer är enligt Goffman (1974/1986) "the set of conventions by which a given activity, one already meaningful in terms of some primary framework, is transformed into something patterned on this activity but seen by the participants to be something quite else" (ss. 43-44).

Med exempelvis olika uttryck, tonfall och gester kan deltagare alltså ge aktiviteten en ny inramning, en yttre sarg (från Goffmans *rim*, 1974/1986, s. 82), som markerar att interaktion och agerande ska förstås på ett visst sätt. Linell (2009) menar att olika inramningar kan flätas samman och att deltagare på så sätt kan "reframe a topic into another genre, activity or situation than its "basic" one" (s. 234). När ungdomar spelar och sjunger rocklåtar i ett band är det exempelvis vanligtvis inget tvivel om att detta, med en primär inramning, kan förstås som musicerande. Men beroende på situation och sammanhang, var de är samt deltagarnas metakommunika-

tion kan deras sång och spelande på instrumenten ramas in som exempelvis jam, lek och ploy, övning eller konsert, vilket "drar igång" ganska olika förväntningar på, och innebär av, de unga musikernas musicerande (Auslander, 2006).

Linderoth (2004) översätter Goffmans musikaliska metaforer *key* och *keyings* med *transponerade ramverk* och *transponering* (s. 68) för att beskriva hur aktiviteter kan ges en ny innebörd med hjälp av en ny inramning och yttre sarg. Jag vill dock mena att dessa översättningar missar delar av poängen med Goffmans musikmetafor<sup>32</sup>. För att undvika förvirring och begreppssammanblandning i en text som berör musik och musicerande väljer jag därför att i stället beskriva sådana om- eller inramningar som att deltagarna *vinklar* aktiviteten på ett visst sätt, snarare än att använda Linderoths översättning av Goffmans musikaliska metaforer.

Att många aktiviteter vinklas om och får en ny inramning innebär att individer ofta förstår vad som pågår, exempelvis slagsmål på en teaterscen, som en modifierad och situationsanpassad version av en annan mer grundläggande aktivitet. Linderoth (2004) lyfter fram att det är detta fenomen som ligger till grund för idén om att digitala spel och medier, genom en interaktiv illusion, ska kunna bidra till spelarnas lärande: "Spelaren tänks hantera företeelser i spelet genom att se dem som modellerade på andra aktiviteter" (s. 69). Linderoths poäng är dock att spelare ofta ger spelaktiviteten en primär inramning, det vill säga hanterar aktiviteten som just spelande, snarare än att förstå den som en modellerad version av den aktivitet spelens tematik bygger på. Med en inramning som spelande är det inte alls säkert att deltagarna lutar sig mot bakgrundskunskaper och "strukturer av förväntningar" (s. 68) om exempelvis musicerande för att förstå och hantera spelutmaningen i digitala musikspel.

---

32 Att transponera musik betyder att den flyttas från en tonart till en annan, ex från C till D-dur. Detta gör att "utseendet" på notbladet förändras men att den musikaliska meningen, dess melodiska rörelser och harmoniska progression, bevaras. Jag uppfattar Goffmans poäng som den motsatta: att aktivitetens betydelse och innebörd förändras trots att den på ytan "ser" likadan ut. Jag menar att *keying* snarare syftar på att små tecken i marginalen, det vill säga musikens klaver och förtecken, radikalt kan förändra hur musiken låter, trots att den visuella notbilden är nästan densamma (se Goffman, 1974/1986).

### 6.2.3 UTTRYCK FÖR KUNNANDE OCH IDENTITET GENOM SITUERAD IDENTITET

I likhet med många andra sociokulturella ingångar menar Goffman att det i situerade aktivitetssystem utvecklas olika *roller*. Som exempel pekar Goffman (1961) på att en karusellskötare har en annan roll, med andra förväntningar, än de barn som åker karusell. De roller aktiviteten projicerar (mitt uttryck) på exempelvis karusellskötare och barn är en slags idealbild av deltagare i olika positioner: “*Role consists of the activity the incumbent would engage in were he to act solely in terms of the normative demands upon someone in his position*” (s. 85, kursivering i original). Med en viss position i den aktuella aktiviteten följer ett *virtuellt jag* som individen kan välja att acceptera och gå in i: “[H]e need only conform to the pressure on him and he will find a *me* ready-made for him” (s. 88). Goffmans poäng är dock att deltagare sällan går in i och accepterar den “officiella” rollen och virtuella jaget fullt ut. I stället uttrycker individer vem de vill vara i den aktuella situationen genom det avstånd, den distans, de tar till den förväntade, normativa, idealrollen: “It is right here, in manifestations of role distance, that the individual’s personal style is to be found” (s. 152).

I många rollspel, rollekar och digitala spel som bygger på interaktion mellan flera deltagare går deltagarna mer tydligt in i en teaterliknande roll som innebär att de spelar och föreställer någon annan än sig själv (Fine, 1983; Goffman, 1961). Även i en fiktiv spelaktivitet, som att spela digitala musikspel, kan deltagare visa “attributes valued in the wider social world, such as dexterity, strengt, knowledge, intelligence, courage, and self-control” (Goffman, 1961, s. 68). Lemke (2011) uttrycker det som att “...we adopt identities, or the elements of performing them, from the common culture ... we mobilize these identifications to perform the identities we wish to project and have recognized or ratified by others” (s. 147) medan Linell (2009) beskriver det som att individen ständigt ingår i ett dialogistiskt samspel med tidigare och möjliga varianter av sig själv. Individens engagemang i det situerade aktivitetssystemet hänger därför tätt samman med den identitet och självbild de odlar i andra sammanhang och vilken publik de agerar inför. Eftersom “a person’s acts are in part an expression and outcome of his perduring self, and that this self will be

present behind the particular roles he plays at any particular moment” (Goffman, 1974/1986, s. 293) kan individens engagemang i en viss situation inte förstås frikopplat från dennes långsiktiga identitetsprojekt.

One might almost argue that role-formation occurs to the degree that performance of a situated task comes to have significance for the way that the performer is seen in other situations, ... [i.e. the] wider worlds in which the mere fact of this performance comes to carry significance. (Goffman, 1961, s. 150)

Som jag förstår Goffman fungerar in- och omramningar som en viktig resurs för exempelvis spelares möjligheter att uttrycka vem de är i den aktuella situationen. Snarare än att bara distansera sig från aktivitetssystemets givna roll skapar deltagarna nya roller och situerade identiteter åt sig själva genom att *vinkla* spelaktiviteten på ett visst sätt - för att med hjälp av inramningen visa *hur* deras agerande ska förstås. Eftersom olika deltagare kan ha olika intressen i den aktuella situationen kan det uppstå konfliktfyllda förhandlingar om hur den aktuella situationen ska ramas in. Att utvecklarna bakom digitala musikspel använder instrument- eller mikrofonliknande spelkontroller för att knyta spelaktiviteten till musicerande (se 5.2.2) bidrar till en risk för vad Hanghøj (2011) betecknar som genrekrockar. När unga musiker spelar digitala musikspel kan det exempelvis ligga i några deltagares intresse att rama in aktiviteten som en form av musicerande medan andra är mer intresserade av att positionera sig som spelare i en spelaktivitet. Musikspelsaktiviteten blir, åtminstone initialt, en hybridform vars målsättning och rational inte är alldeles självklar där de instrumentlika spelkontrollerna för med sig föreställningar om musik och musicerande in i spelaktiviteten (Akkerman & Bakker, 2011; Rystedt & Lindwall, 2004). Med Goffmans terminologi innebär det att den situerade musikspelsaktiviteten och dess transformationsregler behöver förhandlas, exempelvis rörande hur spelkontroller som påminner om ”riktiga” musikinsinstrument eller mikrofoner bör hanteras och vad de ska få för betydelse i det aktuella sammanhanget.

### 6.3 SYNTES

Sammanfattningsvis väljer jag att använda den ekologiska psykologins affordansbegrepp eftersom denna ingång gör det möjligt att analysera det komplexa samspelet mellan spelare och den fysiska och musikaliska spelmiljön på en detaljerad nivå. Jag har i detta kapitel argumenterat för att de handlingserbjudanden spelare ser och utnyttjar när de tar sig an simulatorlika digitala musikspel i själva verket måste betraktas som komplexa och sammansatta. Genom att betrakta dem som olika lager (se Illustration 1) blir det möjligt att analysera hur 1) spelets visuella, auditiva och fysiska resurser (spelkontrollerna), 2) spelarens kroppsliga och generiska förmågor inom musik och spelande samt 3) spelarens kunnande, förståelse och tidigare erfarenheter av musicerande och spelande samverkar och möjliggör de affordanser och handlingserbjudanden spelaren utnyttjar i en viss spelsituation. Denna modell gör det också möjligt att analysera varför den aktuella spelaren har svårt att hantera och klara spelutmaningen eller utnyttja potentiella handlingserbjudanden i en viss spelsituation.

Med Goffmans begreppsapparat blir det möjligt att analysera 1) hur unga musiker ramar in och uttrycker sitt engagemang när de spelar digitala musikspel och 2) hur den sociala organisationen, med sina regler och förväntningar på hur deltagare bör agera, då bidrar till att forma den situerade aktiviteten. Att Goffman pekar ut kopplingen mellan a) olika roller och förväntningar på hur deltagare ska agera och b) möjligheterna att visa attribut och kunnande som är giltigt utanför det situerade aktivitetssystemet gör det möjligt att även analysera varför unga musiker väljer att rama in och vinkla sitt spelande på ett visst sätt. Det är genom att gå in i eller distansera sig från möjliga roller och virtuella jag de kan visa hur deras engagemang i musikspelsaktiviteten bör förstås och går ihop med deras långsiktiga identitetsprojekt som exempelvis musiker och/eller spelare.

Utifrån det sociokulturella grundperspektiv med fokus på aktiviteter som presenterats (se inledning 6) kan affordanser och inramningar ses som tätt sammanflätade. Dessa olika nivåer av aktiviteten samspelar och formar varandra både i den aktuella situationen och över tid. Genom detta samspel formas unga musikers möjligheter att använda, visa och utveckla kunnande om musik, musicerande och spelande i musikspelsaktiviteten. Goffman är också tydlig med att olika roller, positioner och inramnin-

gar ”kräver” att spelaren agerar och hanterar verktyg och andra resurser på vissa sätt. Jag menar att inramningar, membran och transformation-sregler därför kan användas för att analysera samspelet mellan spelmiljöns materiella betingelser, individens långsiktiga identitetsprojekt och det aktuella sociala sammanhanget: varför individen ser och väljer att agera på vissa handlingserbjudanden i den aktuella situationen. Perspektivet blir ett komplement till affordansbegreppet som gör det möjligt att analysera musikspelsaktiviteten som en form av ekologisk nisch och *affordansrum* (min benämning) som sträcker sig utanför den aktuella spelsituationens materiella betingelser och även inkluderar individens tidigare erfarenheter och den betydelse spelaktiviteten och spelandet fått över tid. För att kunna svara på forskningsfrågorna behöver både affordanser och inramningar, men även samspelet mellan dem, beaktas.



## KAPITEL 7

# METOD OCH GENOMFÖRANDE

Med hjälp av de teoretiska perspektiv och begrepp som presenterats ovan kan forskningsfrågorna (1.4) uttryckas mer precist. Undersökningen och de analyser som presenteras i resultatkapitlen fokuserar mer specifikt på 1) vilka affordanser unga musiker uppfattar och utnyttjar i den materiella spelmiljön och aktuella speldesignen samt hur de då använder och visar förmågor och kunnande relaterade till musik och musicerande samt digitala spel och spelande, 2) hur unga musiker ramar in och vinklar sitt engagemang i spelaktiviteten och hur kan detta förstås som uttryck för en position som visar vem de vill vara och hur deras spelande ska förstås i den aktuella situationen samt 3) hur samspelet mellan spelare och spelmiljö i en social kontext formar spelaktiviteten, det vill säga hur och varför vissa affordanser och/eller inramningar blir möjliga i och/eller formar den aktuella spelsituationen.

De teoretiska utgångspunkterna för också med sig metodologiska perspektiv och antaganden med betydelse för studien och min syn på hur kunnande kan genereras och min egen roll i forskningsprocessen. Dessa aspekter presenteras och diskuteras i avsnitt 7.1. I avsnitt 7.2 riktas resonemanget mot vilka konkreta metoder och typer av data som behövs för att generera ett material som kan ge en solid grund för den typ av analyser som forskningsfrågorna och de teoretiska utgångspunkterna kräver. Studiens design och det praktiska genomförandet beskrivs i mer konkreta ordalag i avsnitt 7.3. Som avslutning på detta kapitel presenteras även etiska överväganden (7.5) samt hur materialet har hanterats och analyserats (7.4) för att nå fram till de resultat som presenteras i kapitel 8, 9 och 10.

## 7.1 METODOLOGISKA UTGÅNGSPUNKTER

I de sociokulturella utgångspunkter som presenteras i föregående kapitel är aktiviteter helt centrala. Det är i och genom olika aktiviteter individer, artefakter, fysiska miljöer och idéer möts och utvecklas i samspel med varandra. För att kunna undersöka unga musikers spelande av digitala musikspel som ett intakt system av samspel mellan individer, teknologi och den materiella, sociala och kulturella omgivningen (Greeno & Pro, 1998, s. 7; även Säljö, 2010; Wertsch, 2007) bör aktiviteten därför sättas i centrum och utgöra den grundläggande analysenheten (Ivarsson m.fl., 2009; Linderoth m.fl, 2002). Detta synsätt ligger även i linje med den empiriska strömning inom spel och lärande som presenterats i 3.2. Vad det betyder att använda aktiviteter som analysenhet är däremot inte helt självklart. I följande avsnitt vill jag därför lyfta några aspekter och överväganden som varit viktiga för studien.

### 7.1.1 DEN SITUERADE AKTIVITETENS NIVÅER

Leontiev (2014), vars texter är centrala för det aktivitetsteoretiska perspektivet (Roth, 2004), använder benämningarna operationer, handlingar och aktiviteter för att visa att det finns flera olika nivåer som pågår parallellt i aktiviteter. Individer utför en mängd olika operationer som ofta är så snabba och rutinartade att de ingår i ett flöde och passerar nästan obemärkt förbi. De mer medvetna handlingar som individen utför för att uppnå ett visst mål eller skapa en viss produkt kan bestå av en mängd operationer. Handlingarna ingår samtidigt i, och får mening i relation till, en aktivitet. I Leontievs begreppsapparat är aktivitetsnivån snarast ett helt aktivitetssystem som utvecklas över tid i samspel med exempelvis teknologier, andra aktivitetssystem och det omgivande samhället (jfr. Engeström & Sannino, 2010; Roth, 2004). Lemke (2000) kommer ur en annan teoretisk tradition än Leontiev men resonerar på ett liknande sätt när han påpekar att de aktiviteter och processer forskaren sätter fokus på alltid kan brytas ned i mindre och kortare processer samtidigt som de ingår i och får struktur och mening i förhållande till större och långsammare processer. För att kunna förstå en aktivitet eller process bör forskare därför även titta på nivån ”under” och ”över” den nivå de fokuserar på.

Analysen av aktiviteter kan alltså riktas mot olika nivåer. Forskare med ett mer aktivitetsteoretiskt perspektiv analyserar ofta hela aktivitetssystem, exempelvis med fokus på hur dessa hänger ihop med det omgivande samhället eller de spänningar som uppstår inom systemet eller i relation till andra aktivitetssystem (Roth, 2004). Etnometodologiskt intresserade forskare intresserar sig mer för operationer och handlingar och samspelet mellan människa och teknik i en specifik situation (exempelvis Ivarsson, 2004). Jag väljer att i stället rikta mitt analytiska fokus mot den mezo-nivå där individer, teknologi, fysiska förutsättningar och etablerade föreställningar möts och bryts mot varandra när unga musiker träder in i en situerad aktivitet och aktivitetssystem av spelande (Goffman, 1961). Enkelt uttryckt intresserar jag mig i första hand för vad som händer och vad som formar aktiviteten när unga musiker går in i "spelbubblan" och tar sig an låtar och spelutmaningar i simulatorlika digitala musikspel som Guitar Hero eller Rock Band.

Spelforskare som Giddings (2009) lyfter fram och visar att en rad olika aspekter, nivåer och aktörer sammanstrålar och ingår i spelhändelser.

The event is constituted by the coming together in play, the collusion of material and imaginary elements: the operations of games (their conventions, rules, and prescriptions), embodied knowledge and technicities (and pleasures, anxieties, frustrations, imagination), play practices (role play, toy play), screen media images and characters, virtual game worlds (and their physics, automata, and affordances), and all sorts of bodies. (s. 156)

I ljuset av Leontievs och Lemkes argument (se ovan) pekar denna komplexitet mot att det inte räcker med att studera spelares handlingar och uttryck för att förstå den situerade aktiviteten som ett sammanhållet system. Jag behöver analysera och försöka förstå både de snabba operationer och de relationer till större aktivitetssystem och långsammare processer som formar och ger förutsättningar för spelarnas agerande och engagemang.

## 7.1.2 OM BEHOVET ATT FÖRSTÅ INDIVIDENS BAKGRUND OCH AGENS

Behovet av att lyfta blicken från den nivå och situation som är i centrum för undersökningen knyter an till en central poäng i den sociokulturella teoribildningen. Perspektivet sätter fokus på individers lärande och agens i samspelet med omgivningen. Vygotsky (1978) menar att forskare behöver förstå individens bakgrund och tidigare erfarenheter för att förstå dennes agerande och utveckling i nuet. Processer av ontogenesis och sociogenesis gör, med Ludvigsens (2012) ord, att individens kunnande, interaktion och samspel med exempelvis teknologier i den aktuella situationen alltid har en social och historisk förankring.

Ontogenesis describes the construction of individual knowledge anchored in social activities ... socio-genesis takes into account historically developed knowledge in terms of artefacts and the social organisation of activities within and across institutions. (s. 850)

Ludvigsens (2012) poäng är att individens interaktion och lärande i den aktuella situationen egentligen inte kan särskiljas från dessa nivåer, även om många forskare gör det för att kunna genomföra en viss analys. Behovet av att förstå individens bakgrund och erfarenheter av andra situationer och sammanhang skrivs fram och får lite olika betydelse men är viktigt i både Gibsons och Goffmans teoripaket. Individers förmåga att uppfatta och hantera affordanser växer enligt Gibsons uttolkare fram i samspel med, och relaterar till, olika fysiska och sociala miljöer (Gibson & Pick, 2000; Heft, 2007) vilka fungerar som ekologiska nischer formade av människor (se 6.1). Goffman (1974/1986) uttrycker det som att individer sedan tidigare är involverade i praktiker och praktikgemenskaper vars etablerade föreställningar om aktiviteter och roller blir viktiga resurser för att ge mening och inramning åt den aktuella situationen (även exempelvis Linell, 2009).

En styrka i Goffmans (1961; 1974/1986) begreppsapparat är att den gör det möjligt att analysera hur individen agerar för att uttrycka en situerad identitet genom att gå in i, eller distansera sig från, de roller och virtuella jag den aktuella inramningen erbjuder. För att förstå varför individen väljer att agera på detta sätt blir det enligt Goffmans, Lemkes och Linells synsätt (se 6.2.3) viktigt att förstå individens agerande i en viss situation i relation till de mer långsiktiga identitetsprojekt, aktiviteter och processer de ingår i utanför den aktuella situationen.

För min studie innebär dessa poänger sammantaget att det är viktigt att försöka få en inblick i deltagarnas bakgrund och de sociala sammanhang och former av musicerande och/eller spelande de är en del av och värdesätter utanför den situerade musikspelsaktiviteten. Även om det inte är möjligt att ge en heltäckande bild är det viktigt att åtminstone samla in ett översiktligt och mer etnografiskt inriktat bakgrundsmaterial som kan ge en fond mot vilken individens engagemang i den aktuella spelsituationen blir begripligt.

### 7.1.3 OM BEHOVET AV OLIKA PERSPEKTIV

Bland andra Tracy (2010) menar att en inre koherens är en förutsättning och kriterium för excellenta kvalitativa studier, vilket innebär att forskaren använder "methods and representation practices that partner well with espoused theories and paradigms" (s. 848). Tracys poäng är inte att forskare ska låsa sig vid ett visst perspektiv eller metod utan snarare att påpeka att en god kvalitativ studie kännetecknas av en uppriktighet och ärlighet om hur resultaten växt fram. Lehtinen (2012) menar att forskare ofta behöver utnyttja olika teorier och perspektiv för att belysa komplexa fenomen som exempelvis lärande. Som jag tolkar Lehtinen är poängen att den som håller fast vid ett på förhand definierat och avgränsat perspektiv riskerar att fastna i en form av reduktionism där fenomenet reduceras till det som omfattas av teoribildningen. Bland andra Kvale (1997), Stake (1978) och Tracy (2010) resonerar på liknande sätt och menar att forskningsmetoderna i en kvalitativ studie måste grundas i en förståelse och följsamhet mot det undersökta fenomenet. För att lyckas med detta bör de undersökta fenomenen enligt Svensson och Doumas (2013) behandlas som fall: "Due to the unique and context dependent character of human and social phenomena it is crucial to approach phenomena as cases in context, where the cases are equal to the phenomena and objects of research" (s. 449).

För min studie innebär denna syn att jag bör betrakta unga musikers engagemang och sätt att ta sig an spelutmaningar i de digitala musikspelen som en form av fall och använda de perspektiv och metoder som bäst hjälper mig förstå dessa.

Gibsons och Goffmans teoripaket, som presenteras i kapitel 6, bygger på delvis olika grundantaganden. Trots dessa olikheter används båda teoribildningarna av forskare inom det sociokulturella perspektivet, och exempelvis Linell (1998; 2009) kombinerar dessa i sitt dialogistiska perspektiv.

Under mitt långa arbete med denna avhandling har även jag fastnat för, och valt att använda båda dessa ingångar, därför att de erbjuder perspektiv och redskap som hjälper mig att belysa och analysera de olika nivåer som, i enlighet med Leontievs (2014), Lemkes (2000) och Vygotskys (1978) synsätt (7.1.1 och 7.1.2), är relevanta och viktiga för att förstå den situerade musikspelsaktiviteten och vad den innebär för unga musiker. Affordansbegreppet riktar blicken mot hur samspelet med den fysiska miljön och speldesignen formar individens möjligheter att utföra vad Leontiev (2014) skulle benämna som operationer och handlingar. Inramningar och membran riktar i stället blicken mot hur individens handlingar får relevans och blir meningsfulla i relation till aktiviteter, praktiker och identitetsprojekt som utvecklats över längre tid och därför har en historisk och kulturell förankring.

Poängen med att använda båda dessa delvis olika perspektiv är alltså att jag, inom avhandlingens ramar och i linje med exempelvis Svensson och Doulas (2013) samt Lehtinens (2012) argument, vill kunna ge en så komplett bild som möjligt av vad som formar de komplexa musikspelsaktiviteter och spelsituationer jag analyserar. Samtidigt innebär denna hållning en metodisk utmaning. För att kunna svara på forskningsfrågorna behöver jag undersöka både 1) hur unga musiker samspekar och interagerar med den fysiska miljön och speldesignen samt sina medspelare, och 2) hur unga musiker förstår sina handlingar och förhåller sig till den situerade aktiviteten samt de större systemens och praktikgemenskapernas etablerade idéer om musik, spelande och musikspelsaktiviteten. Dessutom bör jag 3) samla in ett bakgrundsmaterial som ger en fond av förståelse för de sociala sammanhang och praktiker individen ingår i utanför den situerade musikspelsaktiviteten (jämför 7.1.2).

Det kan vara på sin plats att i detta sammanhang påpeka att Gibsons (1986) ekologiska psykologi är mer tydligt ”realistisk” än många av de ingångar som används inom det sociokulturella perspektivet i den bemärkelsen att Gibson utgår från att individer orienterar och förhåller sig till en materiell verklighet av fysiska objekt och strukturer. Å andra sidan ses individens perception av den fysiska och objektiva miljön som en aktivitet, vilken är beroende av individens förutsättningar och tidigare erfarenheter (se ex. Gibson & Pick, 2000). Perception av affordanser formas både av a) långsamma utvecklingsprocesser och teknologier och b) individers interaktion med andra individer, vilket gör att denna teoribildning kan användas i studier som utgår från ett sociokulturellt grundperspektiv (Heft, 2007;

Linderoth, 2012; Linell, 1998; 2009) och synen att människors, och därigenom forskares, kunnande om ”verkligheten” formas av social interaktion (Hacking, 1999; Latour, 1987).

#### 7.1.4 OM BEHOVET AV OLIKA TYPER AV MATERIAL OCH METODER

För att dokumentera de olika nivåer och aspekter som beskrivs ovan (7.1.3) krävs flera olika metoder, vilket genererar olika typer av data och material (se avsnitt 7.2 för en diskussion om konkreta metoder). Att använda olika typer av material och data kan ge en rik bild och förståelse av det undersökta fenomenet, men kräver ofta att material och data behandlas och struktureras som fall med det undersökta fenomenet i centrum (Merriam, 1994; Stake, 1978; Svensson & Doumas, 2013). Genom att i min studie betrakta deltagarnas engagemang i olika spelvarianter som en form av fall blir det möjligt att också kontrastera dessa mot varandra för att synliggöra vilka skillnader som gör skillnad (Bateson, 1987; Lindwall & Ivarsson, 2010) för unga musiker när de engagerar sig i musikspelsaktiviteten.

Bland andra Tracy (2010) påpekar att den metodologiska trovärdigheten i en kvalitativ studie också kan stärkas genom att forskaren använder olika typer av material, metoder och analytiska ingångar för att belysa det undersökta fenomenet från olika håll. Merriam (1994) och Stake (2010) argumenterar på ett liknande sätt och menar att den inre validiteten i en studie kan stärkas genom triangulering; det vill säga att använda sig av flera informationskällor och metoder för att bekräfta de resultat som visar sig under studiens gång. Tracy (2010) värjer sig dock mot att använda begreppet triangulering om kvalitativa studier eftersom det, med sina rötter i sjöfart och naturvetenskap, bygger på ett underliggande ontologiskt och epistemologiskt antagande att en forskare med denna metod ska kunna avslöja den sanna bilden av ett fenomen. I stället föreslår Tracy att kvalitativa forskare bör tala om *crystallization* eftersom detta begrepp pekar mot att fenomen är instabila, komplexa och kan uppfattas på många ”sanna” sätt beroende på vem som betraktar och ur vilken vinkel de betraktas. Stake (1978) och Merriam (1994) noterar också denna problematik och menar att triangulering i kvalitativa fallstudier i första hand handlar om att skapa en bred förståelse och trovärdigaga förklaringar av det undersökta fenomenet. Även jag använder triangulering i denna mjukare och kvalitativt inriktade bemärkelse.

### 7.1.5 OM FORSKARENS ROLL I KVALITATIVA STUDIER

I *Professional Vision* pekar Goodwin (1994) på att en viktig del i utvecklingen mot att bli expert är att utveckla en professionell blick för det aktuella området. I förlängningen innebär Goodwins resonemang att även forskare till stor del ser och uppfattar vad de, genom studier och livserfarenhet, lärt sig se och uppfatta. Jordan och Henderson (1995) resonerar på ett liknande sätt och noterar att forskarens erfarenheter därför är en viktig resurs i forskningsprocessen. "Analytic work, then, draws, at least in part, on our experience and expertise as competent members of ongoing social systems and functioning communities of practice" (s. 41). I kvalitativa studier som bygger på att forskaren tolkar det insamlade materialet, innebär detta att forskaren själv ofta är ett viktigt forskningsverktyg (Stake, 2010, ss. 14-17). I stället för att "gömma sig" och framställa forskningssresultaten som ett neutralt betraktande (Haraway, 2008; se även Latour, 1987) bör forskaren därför synliggöra sin utgångspunkt och subjektiva blick för att stärka studiens trovärdighet (se exempelvis Tracy, 2010).

Jordan och Hendersons (1995) poäng går väl ihop med de som menar att spelforskare bör ha egna erfarenheter av det aktuella spelet, eller involvera skickliga spelare som experter i analysarbetet (Jørgensen m.fl., 2012), för att kunna förstå och analysera vad digitala spel och spelande betyder för "riktiga" spelare (Reeves m.fl., 2009). Aarseth (2007) påpekar exempelvis att många forskare använder sig av "de verktyg som råkar finnas till hands" (ss. 209-210). Om de inte har egna erfarenheter av det undersökta spelet är det lätt hänt att hen missuppfattar spelupplevelsen (s. 214). Enligt Aarseth kan och bör analyser av exempelvis observationer och intervjuer därför stärkas och underbyggas med konkreta spelerfarenheter (s. 228).

Jag menar att forskare som undersöker simulatorlika digitala spel, som exempelvis Guitar Hero och Rock Band, även bör ha erfarenheter och inblick i den aktivitet och praktik spelet avbildar. Annars kan det bli svårt att analysera och förstå hur de olika aktiviteterna, inramningarna, rollerna och artefakterna förhåller sig till varandra. Det finns därför anledning att göra en kort presentation av mina tidigare erfarenheter och blick för musicerande och spelande.



### 7.1.6 OM MIN BAKGRUND OCH ERFARENHET AV MUSIK OCH SPELANDE

Intresset i denna avhandling riktas mot hur unga musiker som vill utveckla sitt musicerande och därför ofta väljer att studera musik tar sig an simulatorlika digitala musikspel. Med en bakgrund och erfarenheter från tre olika gymnasieskolor där jag arbetat som musiklärare på det estetiska programmens musikinriktning har jag en lång erfarenhet av den typ av utbildning, skolmiljö och skolkultur som många i denna grupp är en del av i sin vardag. Denna erfarenhet gör att jag har vad man skulle kunna kalla ett antropologiskt inifrånperspektiv som gör att jag har goda förutsättningar att förstå de sociala sammanhang och former av musicerande unga musiker är en del av och värdesätter utanför musikspelsaktiviteten. Jag har undervisat i många olika kurser och har bland annat stor erfarenhet av *Gehörs och musiklära* och *Ensemble*. Den ständiga reflektionen i läraryrket innebär gör att jag har utvecklat ett tränat öga för unga musikers musikaliska uppfattningsförmåga, hur de musicerar i grupp, rockensemblens instrument samt instrument- eller sångspecifika roller och funktioner i ett rockband. Med andra ord är jag väl insatt i hur unga musiker hanterar musikinstrument och musikaliska utmaningar när de spelar i ett rockband.

För att även få en erfarenhet av de simulatorlika digitala musikspelen har jag under studiens gång lagt åtskilliga timmar på att spela Guitar Hero World Tour Edition och Rock Band the Beatles. Jag har spelat själv eller tillsammans med familj eller vänner och kan, åtminstone med viss träning, klara höga nivåer och svåra låtar i de olika spelvarianterna. Min mer nyanserade blick för musikspelen har dock till stor del utvecklats under arbetet med denna studie då jag fått tillfälle att reflektera över de unga musikernas agerande i de digitala musikspelsmiljöerna. Jag har då ofta vänt tillbaka till spelen för att själv prova de spelutmaningar deltagarna tar sig an, för att på så sätt fördjupa min förståelse av spelarens situation och de utmaningar deltagarna möter. Under arbetsprocessens gång har jag dessutom återvänt till materialet för att studera det utifrån olika teoretiska ingångar och analytiska nivåer. Jag har på så sätt succesivt utvecklat en forskarblick för de olika musikspelsvarianterna som gör det möjligt för mig att, i linje med resonemangen ovan (7.1.5), se andra nyanser och fenomen i spelaktiviteten än exempelvis unga musiker som spelar denna typ av spel uppfattar spontant.

## 7.2 METODISKA ÖVERVÄGANDEN

En studie av spelande kan genomföras på många olika sätt med många olika metoder. I detta avsnitt diskuteras de metoder för datainsamling som framstår som relevanta och har använts för att svara på forskningsfrågorna utifrån de teoretiska och metodologiska utgångspunkter som presenterats och ligger till grund för studien.

### 7.2.1 VIDEODOKUMENTATION AV INTERAKTION OCH SAMSPEL

Som bland andra Giddings (2009) påpekat är den typ av aktiviteter som unga musiker engagerar sig i när de tar sig an digitala musikspel mycket komplexa (7.1.1). Att dokumentera spelaktiviteter så att det blir möjligt att analysera deltagarnas interaktion och samspel med varandra och den fysiska miljön och speldesignen ställer stora krav både på forskaren och materialet som analyseras. Bland andra Jordan och Henderson (1995) påpekar att det, även i betydligt enklare situationer, är nästintill omöjligt även för en tränad observatör att uppfatta och notera alla aspekter och nyanser som kan visa sig viktiga för att förstå hur individer interagerar med omgivningen (s. 52). Många forskare som undersöker människors interaktion och aktiviteter menar därför att video, trots vissa brister, är den dokumentationsform som vanligtvis lämpar sig bäst för en analys av hur olika resurser används för att skapa meningsfulla handlingar och uttryck (Jewitt, 2006; Rostvall & West, 2005, se även Ivarsson m.fl., 2009; Norris, 2004).

Bland andra Jordan och Henderson (1995) understryker att forskare samtidigt måste vara väl medvetna om att även en välplacerad och klokt använd videokamera som registrerar de viktigaste delarna i en interaktion resulterar i en dokumentation som är en transformation av verkligheten och därmed "always less rich than the original events ..." (s. 53). Ett annat problem är att aktiviteter vanligtvis är så komplexa att det är svårt, på gränsen till omöjligt, att transkribera och analysera allt videomaterial i detalj (Heath m.fl., 2010; Jordan & Henderson, 1995; Rostvall & West, 2005). Rostvall och West (2005) konstaterar exempelvis att en noggrann analys som tar hänsyn till alla de resurser som kommer till användning i en videodokumenterad interaktion resulterar i omfattande transkrip-

tioner, vilket enligt min mening riskerar att göra dem svåröverblickbara och hämma den fortsatta analysen.

Vad som ska transkriberas, och hur detta transkriberas, bör enligt Jordan och Henderson (1995) tillåtas att växa fram under arbetets gång och spegla det analytiska intresset samt vad forskaren ser som intressant i den aktuella interaktionen (ss. 48-49). För att ta sig runt problemet med ett oöverskådligt videomaterial föreslår de att forskare använder sig av etnografiska metoder för att genom deltagandeobservationer och intervjuer i förväg identifiera i vilka situationer, här benämnda *hot spots*, det uppstår intressant och brännande interaktion värd att dokumentera och analysera med hjälp av video. Genom att göra en första översiktsanalys (*content log*) av det inspelade videomaterialet kan forskaren sen lokalisera sekvenser och situationer som bör analyseras och transkriberas på detaljnivå.

Utifrån dessa resonemang bör huvudmaterialet i min studie utgöras av videodokumentation av unga musikers spelande av digitala musikspel. För att kunna göra en analys av affordanser och inramningar utifrån de teoretiska perspektiv som presenterats i det föregående kapitlet behöver jag synliggöra vilka skillnader som gör skillnad (Bateson, 1987; Lindwall & Ivarsson, 2010) i deltagarnas interaktion med spelet, dess spelkontroller och varandra. De specifika hot spots som väljs ut för en detaljerad analys bör därför bestå dels av a) situationer av framgångsrikt och för dem typiskt spelande där deltagarna klarar spelutmaningen bra och uttrycker glädje och/eller engagemang i spelandet och dels b) situationer där de har svårt att klara spelutmaningen och/eller uttrycker frustration över spelandet (jämför 6.1.2).

## 7.2.2 INTERVJUER OM INDIVIDENS BAKGRUND, FÖRSTÅELSE OCH SYN PÅ SPELANDE

Inramningar och positioner syns, ”finns” och görs i aktiviteten genom deltagarnas interaktion och agerande (Goffman, 1961; 1974/1986). Videodokumentationen och interaktionsanalysen blir därför central även i analysen av hur deltagarna ramar in och förhåller sig till aktiviteten. Men, för att kunna förstå hur och varför deltagarna ramar in sitt agerande och uttrycker en situerad identitet på ett visst sätt blir det viktigt att även få

en inblick både i deltagarnas syn på spelet och sitt deltagande och i deras bakgrund, planer, drömmar etcetera.

Att använda öppna intervjuer där deltagarna ges utrymme att tala fritt om ett ämne är en etablerad metod för att få en djupare inblick i individens syn på olika företeelser och fenomen (Kvale, 1997). För att en intervju inte ska tappa fokus och att forskaren riskerar att missa viktiga områden är det vanligt att forskare använder någon form av intervjuguide. En intervju beskrivs ofta som semistrukturerad när intervjuguiden innehåller ett fåtal öppna huvudfrågor och ett antal underfrågor som forskaren kan använda sig av för att rikta samtalet mot de aspekter som är intressanta för studien. För att ändå behålla den öppna intervjuens kvalitet och känslighet bör intervjuaren samt intervjuguidens frågor och underfrågor vara så öppna och följsamma mot informantens resonemang som möjligt (Kvale, 1997).

Det är dock viktigt att ha i åtanke att exempelvis Kvale (1997) och Linell (2009) påminner om att den som intervjuar är en del av samtalet och ingår i det sociala sammanhanget under intervjusituationen. Svaren är därför inte ofärgade: "Intervjun ger inget direkt tillträde till ofördärvade provinser av ren mening utan är en social skapelse av meningar genom språkligt samspel. Intervjuaren är medskapare och medförfattare av den resulterande intervjutexten" (Kvale, 1997, s. 204). Som forskare gäller det alltså att vara medveten om att man själv är en viktig förutsättning för, och del i, det material en intervju genererar. Att samtala om digitala musikspel i en intervju är dessutom en situation och praktik som erbjuder andra resurser än själva spelaktiviteten. Enligt Kvale (1997) och Linell (2009) är intervjun därför bättre lämpad att ge en inblick i unga musikers diskursiva förståelse och syn på spelaktiviteten samt de möjligheter de menar att den erbjuder än att fånga själva spelaktiviteten i sig. Jag vill mena att semistrukturerade intervjuer kan användas för att generera ett rikt och nyanserat bakgrundsmaterial som gör det möjligt att få en inblick i a) deltagarnas tidigare erfarenheter och förutsättningar att ta sig an spelaktiviteten på ett visst sätt samt b) deras syn på musikspelsaktiviteten och dess relation till angränsande aktiviteter och individens mer långsiktiga identitetsprojekt. En väl genomförd intervjuundersökning kan på så sätt användas både för att stärka analysen av varför unga musiker ser och utnyttjar vissa affordanser och för att förstå och analysera varför de väljer att rama in och vinkla sitt spelande och engagemang i musikspelsaktiviteter på vissa sätt.

### 7.2.3 STIMULATED RECALL FÖR ATT STÄRKA INTERVJUER OCH ANALYSER

Ett problem med kvalitativa intervjuer av den typ som beskrivs ovan är att informanten kan ha svårt att minnas eller prata om sina upplevelser av en situation eller fenomen. För att komma runt detta problem kan forskaren visa videoklipp från den aktuella situationen för informanten. Utifrån ett videoklipp blir det lättare för informanten att minnas och kommentera vad som händer och hur de upplevde den aktuella situationen. Forskaren kan få svar på frågor om konkreta situationer och specifika fenomen i interaktionen och aktiviteten.

Denna metod benämns ofta *stimulated recall* och har visat sig värdefull i bland annat forskning om lärande och beslutsfattande där man vill förstå individens agerande och kognition i sitt naturliga sammanhang (*naturalistic context*, se Lyle, 2003). Bland andra Lyle (2003) poängterar att forskaren måste vara medveten om att det finns en risk att informanten omformar minnen och snarare reflekterar över sitt agerande och vad som händer än att minnas och återge situationen korrekt. Hultberg (2005) tycks inte vara lika bekymrad över denna problematik utan lyfter i stället fram att informantens reflektioner och resonemang kan hjälpa forskaren att förstå den aktuella situationen. Liksom Tracy (2010) och Merriam (1994) betonar Hultberg (2005) att validiteten i kvalitativa studier kan stärkas om deltagare bjuds in att ge sin syn på det undersökta fenomenet och forskarens preliminära analyser av deras agerande.

Genom att presentera videoklipp med utvalda hot spots och preliminära analyser av situationen för deltagarna kan stimulated recall användas i denna studie för att stärka och fördjupa intervjuer samt stärka och ge perspektiv på preliminära analyser. De unga musikerna som deltar får då en chans att resonera om och ge sin syn på vad som är viktigt och hur de agerar i den aktuella spelsituationen. De kan också ge sin syn på och korrigera eller komplettera de preliminära tolkningar av klipp som presenteras för dem. Samtidigt är det viktigt att vara vaksam på att deltagarnas resonemang och åsikter till viss del kan vara en medveten eller omedveten efterhandskonstruktion som rättfärdigar hur de hanterar den aktuella situationen och spelutmaningen.

#### 7.2.4 OBSERVATIONER OCH ENKÄTER SOM BAKGRUNDSMATERIAL

För att kunna ”fästa” analyser av individens interaktion i den videodokumenterade aktiviteten och deras svar från intervjuer i de historiska och sociala processer som formar deltagarnas bakgrund och erfarenheter behövs även ett mer etnografiskt inriktat bakgrundsmaterial (jämför 7.1.2). Ett grundläggande drag i etnografiskt inriktad kvalitativ forskning är, något förenklat, att forskaren strävar efter att undersöka ”verkliga” situationer och miljöer. På så sätt får resultaten ofta en högre ekologisk validitet, det vill säga bli mer trovärdiga och tillämpbara för de som är involverade i dessa miljöer, än resultaten från experimentella studier som utförs i specialdesignade testmiljöer (Stake, 1978; 2010). Bresler och Stake (1992) uttrycker det som att denna typ av forskning karaktäriseras av att ”[i]t strives to be naturalistic, noninterventionistic” (s. 79). De som studerar lärande inom musik väljer därför ofta att observera ordinarie skolsituationer där ”[t]he nonparticipating observer is as invisible and nonintrusive as possible, often even refraining from appearing to record what is going on” (s. 84). I linje med deras resonemang bör bakgrundsmaterialet i denna studie om möjligt samlas in genom observationer och videodokumentation av deltagarna i vardagligt uppkomna skol- och musiksituationer.

Eftersom exempelvis Guitar Hero och Rock Band är spel som vanligtvis utövas i någons hem eller på exempelvis fritidsgårdar är det svårare att med etiskt försvarbara metoder observera och filma naturligt uppkomna spelsituationer. För att ändå få en inblick i exempelvis deltagarnas och deras skol- och musikkompisars spelvanor kan det etnografiska bakgrundsmaterialet behöva kompletteras med enkäter. Enkäter med öppna frågor som möjliggör en kvalitativ analys kräver ofta en stor arbetsinsats av både respondenter och forskare för att ge ett bra resultat (Bryman, 2008, ss. 231-232), vilket gör att de inte lämpar sig så väl för att snabbt och smidigt samla in ett bakgrundsmaterial från många informanter. Även om styrda enkäter utan öppna frågeställningar ofta ger ytligare svar har de den fördelen att de kan användas för att exempelvis relativt snabbt ge en översikt över vilka spel och hur mycket en större grupp unga musiker på en musikutbildning spelar eller har spelat digitala musikspel.

## 7.3 DESIGN OCH GENOMFÖRANDE

För att samla in ett material som gör det möjligt att svara på forskningsfrågorna och stärka validiteten genom att jämföra analyser av olika material med varandra har jag, i linje med resonemanget ovan (ex 7.1.4), samlat in material och data på flera olika sätt och i olika situationer. I denna del beskrivs det praktiska tillvägagångssättet och övervägningar rörande insamlingen av data. För att underlätta läsningen presenteras här en första översikt (Tabell 1).

Tabell 1: Översikt över materialinsamling

<b>Material och materialinsamling</b>	
<b>Översiktligt bakgrundsmaterial</b>	
Enkät om spelvanor och musikalisk bakgrund	Två årskurser/klasser på det estetiska programmets musikinriktning
Observation av lektioner i Gehörs och musikleära Fältanteckningar och ljudupptagning	7 deltagare (+ lärare och övriga elever)
Observation av lärarlös lektion i Ensemble (pop- och rockband) Videoupptagning och fältanteckningar	7 deltagare
<b>Huvudmaterial</b>	
Spelsession med fokus på gitarrvariant av Guitar Hero (En spelare per låt/spelomgång) Videoupptagning och fältanteckningar	6 deltagare
Spelsession med fokus på bandvariant av Rock Band (Tre spelare per låt/spelomgång) Videoupptagning och fältanteckningar	6 deltagare
<b>Fördjupande material</b>	
Individuella intervjuer Ljudupptagning	6 deltagare
Stimulated recall utifrån videoklipp Ljudupptagning	6 deltagare
Specialsession med digitaltrumset som spelkontroll (En spelare per låt/spelomgång) Videoupptagning och fältanteckningar	3 deltagare

### 7.3.1 VAL AV SPEL

I kapitel 2 beskriver jag de simulatorlika digitala musikspelens utveckling, från de första gitarrbaserade varianterna för en spelare via bandvarianterna för flera spelare till de senare spelversioner där gitarrkontrollen har en mängd olika knappar för att tydligare efterlikna en riktig elgitarr. Det var de första gitarrbaserade Guitar Hero-spelen som slog igenom och fick så stor uppmärksamhet i massmedia att de fortfarande tycks utgöra sinnebilden för denna typ av simulatorlika digitala musikspel. Bandversionerna av Rock Band och Guitar Hero för fler spelare fick också mycket stor spridning och ligger till grund för en stor del av de studier som bygger på idén att musikspel kan vara en väg in i musicerande och lärande (5.3). De senare varianter som mer detaljerat efterliknar ”riktigt” musicerande på gitarr (Rock Band 3) fick inte samma genomslag och fanns inte heller på marknaden när materialinsamlingen till denna studie genomfördes.

För att kunna undersöka vilka aspekter som formar musikspelsaktiviteten i relation till de spel som fått stor spridning valde jag därför att rikta min studie mot 1) gitarrutmaningen för solospelare i Guitar Hero World Tour, som var den då senaste varianten av den ursprungliga spelvarianten med fokus på gitarrhjälden, och 2) bandversionen av antingen Guitar Hero World Tour eller Rock Band the Beatles eftersom de var de då nyaste utgåvorna av dessa spel. Deltagarna valde själva att spela Rock Band The Beatles. Eftersom denna spelutgåva var alldeles ny på marknaden gav valet dessutom den fördelen att jag fick möjlighet att dokumentera en spelsituation där samtliga spelare tar sig an den aktuella spelutmaningen för första gången.

### 7.3.2 VAL AV DELTAGARE

Denna avhandling fokuserar på vad spelande av digitala musikspel innebär för unga musiker, det vill säga ungdomar som även går in för att lära sig att spela och sjunga den musik de valda spelen fokuserar på. För att fånga in denna grupp har jag valt att involvera elever från det estetiska programets musikinriktning på en gymnasieskola i södra Sverige. Att vända mig till gymnasiets musikutbildning innebar att jag på ett relativt enkelt och otvunget sätt kunde komma i kontakt med ungdomar som satsar en stor



del av sin tid på att studera musik. Genom att välja ut en skola där musikutbildningen i första hand fokuserar på en i vid mening pop- och rockorienterad musik kunde jag dessutom försäkra mig om att eleverna spelar i olika ensembler och pop- eller rockband både i skolan och, i de flesta fall, även på sin fritid. På så sätt kunde jag rikta min undersökning mot ungdomar som vill lära sig den aktivitet och de roller de digitala musikspelen avbildar och bygger sina spelberättelser på. Det innebär också att deltagarna i studien möter och förhåller sig till föreställningar om musik, musicerande och digitala musikspel genom olika praktikgemenskaper: i skolan, hobbybandet och olika former av spelande (gaming).

Som inledning på materialinsamlingen besökte jag den aktuella skolan och musikundervisningen under ett par dagar för att skapa mig en bild av elevernas skolvardag. För att även få en snabb översikt över musikelevernas vanor och erfarenheter av digitala musikspel och musicerande genomförde jag en enkel enkät med två årskurser på det estetiska programmets musikgren hösten 2009 (n=25). Enkäten innehöll frågor om 1) vilket som var elevernas huvudinstrument och hur länge de spelat, 2) om de föredrog att spela på gehör, efter noter eller blanda, 3) hur mycket eleverna spelade olika digitala musikspel (Guitar Hero, SingStar, Rock Band), 4) på vilken nivå eleverna i så fall brukade spela dessa olika spel samt 5) vilka av spelen de brukade spela ensamma eller tillsammans med andra. Enkäten visade bland annat att samtliga elever i de aktuella årskurserna hade erfarenhet av digitala musikspel. Bara tre av tjugofem elever svarade att de spelade sällan (upp till tre gånger per år). Resten angav att de spelade då och då (8), minst en gång i månaden (7) eller minst en gång i veckan (7). Merparten av de som spelade då och då eller oftare angav att vanligtvis spelade Guitar Hero eller Rock Band (18 av 22) medan övriga föredrog att spela SingStar (4 av 22)<sup>33</sup>.

För att kunna få en inblick i hur både erfarna spelare och nybörjare tar sig an Guitar Hero och Rock Band använde jag denna bakgrundsenkät för att välja ut en ensemblegrupp med en intressant spridning av erfarenheter rörande dessa spel. Några medlemmar i den valda ensemblegruppen spelade ofta, någon hade spelat mycket men slutat och ett par hade bara pro-

---

33 Observera att denna studie genomfördes 2009 och därför inte kan användas för att spegla hur mycket dagens musikelever spelar dessa spel.

vat spelen vid något enstaka tillfälle. Dessutom hade sex av de sju medlemmarna i denna ensemble erfarenheter av att spela gitarr, vilket är till fördel för att kunna svara på forskningsfrågorna i relation till spelutmaningar med musicerande på gitarr som tematik. Genom att välja att fokusera på en av skolans ensemblegrupper uppnådde jag även en rad andra fördelar:

Jag kunde snabbt få en översiktlig bild av hur deltagarna agerar och hanterar sina instrument när de musicerar i ett pop- och rockband genom att observera och dokumentera en ensemblelektion med video. Eftersom eleverna musicerar tillsammans minst en gång per vecka kunde jag, efter att ha pratat med deras lärare, också vara säker på att denna ensemblegrupp<sup>34</sup> kände varandra ganska väl och var relativt trygga med varandra. Denna aspekt var viktig av två anledningar. Den första är etisk. Vetenskapsrådet (2017) poängterar att forskare bör ha deltagarnas bästa för ögonen och undvika att utsätta informanter för otrevliga upplevelser. Att spela musikspel tillsammans med främlingar skulle kunna försätta informanterna i en onödigt besvärlig och utsatt situation. Genom att välja den aktuella ensemblegruppen minimerade jag denna risk och kunde skapa en så trevlig upplevelse för deltagarna som möjligt. Detta gjorde i sin tur att spelsessionerna, som genomfördes på en fritidsgård en bit bort från skolan, också blev mer avslappnade och lika autentiska spelsituationer än om deltagarna inte känt varandra sedan tidigare. Att välja en ensemblegrupp erbjöd med andra ord även en metodisk fördel.

En eventuell nackdel och viktig avgränsning som bör lyftas fram är detta upplägg resulterade i att materialet inte är genusneutralt. Den enda kvinnliga medlemmen i ensemblegruppen valde att inte delta i själva spelsessionen, vilket innebär att sex unga manliga musiker ingår som spelare och deltagare i studiens huvudmaterial.

### 7.3.3 SPELSESSIONER

För att kunna dokumentera spelarnas interaktion med både själva spelet och varandra består huvudmaterialet i studien av spelsessioner som dokumenterats med en videokamera som även registrerade ljud. Att dokumen-

---

<sup>34</sup> Ensemblen är inte liten för att vara en pop- och rockensemble men är betydligt mindre och intimare än vanlig helklassundervisning.

tera både vad som händer i rummet och i själva spelmiljön kräver ofta en viss kreativitet från forskares sida (se exempelvis Linderoth, 2004; Peterson, 2011). För att kunna fånga både spelarnas agerande framför den stora TV som fungerade som spelskärm och vad som visades på spelskärmen använde jag en extra bildskärm som visade samma bild som TV:n. Denna lilla skärm riktades så att den syntes i bild samtidigt som kamerans huvudfokus riktades mot spelarna (se Bild 4). Under spelsessionerna förde jag även fältanteckningar. På så sätt kunde jag dokumentera intressanta händelser utanför kamerans utsnitt och även skriva ner spontana reflektioner och frågor att fundera vidare på i analysarbetet eller ta upp i intervjuerna.

Guitar Hero och Rock Band är spel som i första hand riktar sig mot en hemmamarknad, men även många fritidsgårdar och liknande samlingsplatser för barn och unga köpte in och använde spelen i sin verksamhet (Peppler m.fl., 2011). Att försöka få tillgång till hemmiljöer och på så sätt dokumentera spelande i sitt naturliga sammanhang är svårt och skulle lätt kunna leda till ansträngda och märkliga situationer. För att så gott det går efterlikna en autentisk spelsituation genomfördes spelsessionerna i stället på en fritidsgård en bit från den aktuella skolan. Föreståndaren berättade att Guitar Hero under ett par år varit ett så populärt spel på denna fritidsgård att man, när studien genomfördes, hade problem med att de gitarrliknande spelkontrollerna gick sönder och att man därför blev tvungna att köpa nya. Det kan vara på sin plats att påpeka att spelsessionerna *inte* introducerades eller genomfördes som en del av skolverksamheten. Tvärtom var poängen med att förlägga spelsessionerna till fritidsgården att skapa ett avstånd till skolan som gjorde att kopplingen till, och framförallt pressen från, skolkontextens krav och förväntningar blir mindre tydlig.

Två olika spelsessioner genomfördes under en hel eftermiddag. I den första spelsessionen turades deltagarna om att spela solovarianten av gitarrrutmaningen i Guitar Hero World Tour. Deltagarna valde att sätta sig i

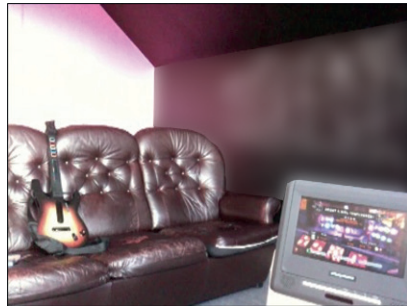


Bild 4: Videokamerans utsnitt i Guitar Hero-sessionen.

den soffan som fanns i rummet (se Bild 4) när det var deras tur att spela. Övriga deltagare satte sig bredvid, stod runt soffan eller befann sig i ett angränsande rum med ett stort valv in mot ”spelrummet”. I det angränsande rummet kunde de följa och kommentera spelaktiviteten samtidigt som de tog för sig av de pizzor och drickor jag ordnat för att de skulle orka hela eftermiddagen och göra spelsessionen till en trevlig upplevelse.

När det var dags att i den andra spelsessionen spela som grupp valde deltagarna att spela Rock Band the Beatles som då var helt nytt på marknaden. Under denna spelsession turas deltagarna om att ta sig an spelutmaningen tre åt gången. En spelar gitarr- eller basutmaningen, en spelar trumutmaningen och en tar sig an sångutmaningen. Den som spelade trumutmaningen satte sig på en stol bakom trumkontrollen, men de som sjöng eller spelade gitarr- eller basutmaningen valde att stå. Även under denna spelsession fanns övriga deltagare med i rummet. De tittade och kommenterade ofta vad som hände.

I båda spelsessionerna användes ett spelläge (*Quick play*) som innebär att deltagarna fritt kunde välja vilken av spelets låtar och spelnivåer de skulle ta sig an.

#### 7.3.4 INTERVJUER OCH STIMULATED RECALL

För att få en inblick i deltagarnas syn på spelen och sitt spelande genomfördes semistrukturerade intervjuer så nära inpå spelsessionerna som möjligt. Dessa spelades in med audio. För att rikta samtalet mot viktiga områden användes en intervjuguide med fem öppna frågor och ett antal underfrågor som kunde användas vid behov för att stimulera informanten att berätta om viktiga delområden. De öppna frågeställningarna riktades mot både spelande och ”vanligt” musicerande. Att jag ställde frågor om musicerande fyllde två funktioner. Dels gav det mig ett bakgrundsmaterial som behövdes som fond för att förstå och analysera själva spelsessionerna och dels gav det den intervjuade möjlighet prata om likheter och skillnader mot musicerande för att berätta om sitt spelande. Informanterna ombads därför att berätta om 1) sin musikaliska bakgrund och sina musikspelsvanor, 2) hur de gör för att det ska bli ett lyckat spelande respektive musicerande, 3) hur de lär sig och utvecklas inom spelande respektive musicerande, 4) vad de upplever och känner när de spelar respektive musicerar

samt 5) hur de kan använda erfarenheter från musicerande i spelande och vice versa.

För att hjälpa deltagarna att berätta om hur de upplevde olika situationer och ge dem möjlighet att kommentera mina preliminära analyser använde jag videoklipp från spelsessionerna i en form av stimulated recall. Den intervjuade fick se och kommentera klipp på hur de själva agerade i de olika spelvarianterna, det vill säga när de spelade gitarrvarianten av Guitar Hero själva samt gitarr- eller basutmaningen, trumutmaningen och sångutmaningen i Rock Band. Jag uppmanade dem att berätta vad som hände, vad de hade för mål, hur de såg på sin egen roll och vad de hade för strategi för att hantera situationen. Dessa klipp valdes ut i samband med att jag med hjälp av analysprogrammet *Transana* gjorde en content log (Jordan & Henderson, 1995) av videomaterialet där jag också skrev ner mina första reflektioner och analyser samt de frågor som uppstod (se 7.4.1). För att förstå vad som formar spelaktiviteten spelade jag ibland upp två klipp som exempelvis visade hur deltagaren hanterade liknande spelsituationer på olika sätt, vilket gav informanten möjlighet att prata om vad som gjorde skillnad för deras spelande. Om det inte redan framgått av informantens berättande svar presenterade jag mina preliminära analyser för att få informantens syn på hur jag förstätt situationen. I några fall visade det sig att mina preliminära antaganden varit felaktiga eller att jag missat någon avgörande detalj.

### 7.3.5 ÖVERSIKTLIGT BAKGRUNDSMATERIAL

De besök, observationer och enkäter jag genomförde inför mitt val av deltagare (7.3.2) gav mig en översiktlig inblick i skolan och dess musikutbildning. För att samla in ett bakgrundsmaterial som kunde ge en bättre inblick i deltagarnas musicerande och skolvardag genomförde jag även riktade observationer. Dessa genomfördes innan spelsessionen och intervjuerna med inslag av stimulated recall. Jag besökte lektioner i *Gehörs- och musikleära*<sup>35</sup> där deltagarna exempelvis får lära sig att läsa noter, förstå musikteoretiska begrepp och musikaliska strukturer samt öva sitt gehör.

---

35 Se gällande kursplaner för *Gehörs och musikleära 1* på Skolverket (u.d. Ämne – Musikteori). (Länk finns i referenslistan.)

Genom dessa observationer, som dokumenterades med observationsanteckningar och ljudupptagningar, fick jag bland annat en inblick i hur deltagarna hanterade och läste vanliga noter, uppfattade och sjöng melodier samt förstod och använde sig av musikaliska begrepp. För att täcka in de sju deltagare som var aktuella för studien besökte jag flera grupper.

Ännu viktigare för min förståelse av deltagarnas erfarenheter av musicerande var att jag observerade en lektion i *Ensemble*<sup>36</sup> där de spelade rock- och popmusik både under ledning av en lärare och helt själva. Att jag fick se dem öva och spela musik utan lärare berodde på att deras lärare under större delen av lektionen täckte upp för en annan lärare som var sjuk. Detta slumpartade sammanträffande gjorde att jag fick möjlighet att observera hur deltagarna interagerade och musicerade utan en närvarande lärare och att lektionen på så sätt fick större likheter med fritidsmusicerande. För att minnas, kunna gå tillbaka och vid behov analysera deltagarnas musicerande dokumenterades denna ensemblelektion med video.

### 7.3.6 SPECIALSESSION MED DIGITALTRUMSET SOM SPELKONTROLL

Den första genomgången av videomaterialet från spelsessionerna väckte frågor och funderingar kring hur relationen mellan spelande och ljud bidrar till att forma spelaktiviteten som inte besvarades på ett tillfredställande sätt i intervjuer eller stimulated recall. För att belysa detta fenomen genomförde jag därför en mer experimentell spelsession där jag ändrade på förhållandet mellan spelagerande och ljudskapande. Spelets trumkontroll ersattes med ett riktigt digitaltrumset, vilket gjorde att spelaren skapade eget ljud med hjälp av trumsetet i stället för att trigga igång ett förinspelat trumkomp<sup>37</sup>. Med hjälp av ett musikprogram (*Cubase*) programmerades midisignalen om och skickades till spelet så att digitaltrumsetet även fungerade som spelkontroll.

---

36 Se gällande kursplan för ämnet *Ensemble med körsång* på Skolverket (u.d. Ämne – Musik). (Länk finns i referenslistan.)

37 Spelets trumljud hade justerats ner och var så svagt att det nästan helt doldes bakom digitaltrummornas och den övriga musikens ljud.

Denna specialsession genomfördes på samma fritidsgård med de tre mest erfarna Guitarr Hero-spelarna ca en månad efter den ordinarie spelsessionen. Deltagarna provade att spela denna specialvariant och pratade om hur de upplevde detta i ett svep. Sessionen påminde därför om vad som ibland benämns som en observju (se exempelvis Rubin, 2019, s. 102). Jag hade förberett ett antal frågor om viktiga aspekter, vilka jag ställde om deltagaren inte spontant pratade om fenomenet. Både spelande och samtal dokumenterades med video.

## 7.4 ANALYSPROCESS

I detta avsnitt presenterar jag hur det insamlade materialet har bearbetats och analyserats i olika steg för att svara på forskningsfrågorna. Detta har inte varit en alldeles enkel eller rak process. Tvärtom har jag i flera lägen hamnat i återvändsgränder och varit tvungen att exempelvis utveckla delvis nya sätt att transkribera och behandla materialet för att möjliggöra den typ av detaljerade analyser som de teoretiska utgångspunkterna kräver. Nedan sammanfattas den process detta arbete resulterade i. För att underlätta läsningen presenteras här en förenklad översikt i Tabell 2.

Tabell 2: Schematisk sammanfattning av analysprocessens olika steg och vad de resulterat i.

<b>Översikt över analysprocessen</b>	
<b>Steg i analysen:</b>	<b>Resultat i:</b>
Översiktsanalys av videomaterialet från de båda spelsessionerna (Alla låtar och spelvarianter)	<i>Content log</i> med en första beskrivning, kodning och reflektion över spelsekvenser (En log per deltagare och spelversion)
Grundläggande analys av intervjuer och stimulerad recall. (En för varje deltagare))	Transkriptioner och sammanfattningar av deltagarnas syn på spelen och sitt spelande samt bakgrundsbeskrivningar av deltagarna.
Grundläggande analys av videomaterialet från Guitar Hero-sessionen (En låt per deltagare)	Transkriptioner som påminner om ett teatermanus med beskrivningar av vad som händer i rummet och spelet samt en analys av deltagarnas spelande.
Fortsatt analys av videomaterialet från de båda spelsessionerna (En låt per spelvariant och deltagare)	Analysmatriser med beskrivningar samt analyser av hur/vilka spelstrategier, kunnande/inramningar och resurser deltagarna använder i olika spelsituationer.
Detaljerad analys av viktiga <i>hot-spots</i> från spelsessionerna (Minst ett klipp per deltagare och spelvariant)	Detaljerade transkriptioner som påminner om ett partitur med olika ”stämmor” för förlagan, spelspåret samt spelarens spelagerande och agerande i rummet.
Fördjupad analys där ovanstående analyser och transkriptioner används som grund	Spelarbeskrivningar med fördjupade analyser av hur deltagarnas spelande och agerande kan förstås utifrån de tre forskningsfrågorna. (Återges i resultatdelen med fokus på de tre mest erfarna spelarna.)



#### 7.4.1 EN FÖRSTA BEARBETNING OCH ANALYS

Analysen av videodokumentation från spelsessionerna inleddes med en översiktsanalys (jfr. *content log*, Jordan & Henderson, 1995) där analysprogrammet Transana användes för att göra en första kodning. Materialet märktes med vem som spelade samt vilken låt, spelvariant och nivå de tog sig an. Jag gjorde även en första kodning och markering om hur spelaren klarade spelutmaningen i olika delar av den aktuella låten. Med olika nyckelord markerade jag i vilka delar spelaren klarade spelutmaningen bra respektive i vilka delar de fick problem eller förändrade sitt spelagerande. Många klipp och situationer gav upphov till frågor och reflektioner om vad som formade spelarens agerande och sätt att uttrycka sitt engagemang i spelaktiviteten. Dessa preliminära analyser noterades också i Transana. Eftersom deltagarna i Rock Band-sessionen spelade tillsammans med andra deltagare upprepades denna procedur för de olika spelarna.

Utifrån översiktsanalysen valde jag ut ett antal hot spots (Jordan & Henderson, 1995) att arbeta vidare med som underlag för intervjuer och stimulated recall (Hultberg, 2005; Lyle, 2003). För att kunna svara på forskningsfrågorna (se resonemang i 7.2.1) valde jag klipp som för varje spelare och spelvariant visade:

- Typiskt spelande, det vill säga klipp som är representativa för hur spelaren tar sig an och klarar den aktuella spelvarianten och låten bra och uttrycker glädje och/eller engagemang i spelet.
- Problem och förändringar, det vill säga klipp som visar situationer där spelaren får svårt att klara den aktuella spelutmaningen, uttrycker frustration över spelet och/eller frångår sitt typiska spelande och uttryck.

Ljudupptagningar från intervjuer och stimulated recall transkriberades med hjälp av Transana. Som redan nämnts används intervjumaterialet för att bättre förstå aktiviteten, interaktionen och kommunikationen under spelsessionen som handlingar och handlingsmönster. Tanken var alltså inte att materialet skulle användas för att göra exempelvis en konversations- eller interaktionsanalys av intervjuerna i sig, vilket innebar att jag kunde använda mig av en relativt enkel transkriptionsnyckel. Utöver att skriva ner utsagorna markerade jag längre pauser och gjorde noteringar

om exempelvis skratt och ironiska tonfall som framstod som viktiga för att förstå betydelsen av informantens utsagor. I de fall där det under analysarbetets gång uppstått oklarheter kring vad informanten menade kunde jag via transkripten i Transana gå tillbaka och lyssna på ljudspåret.

#### 7.4.2 ANALYS AV GUITAR HERO-SESSIONEN

För att kunna analysera hur deltagarna tog sig an soloversionen av gitarrspelet gjorde jag sedan en mer analytisk och detaljerad transkription av en låt per spelare från Guitar Hero-sessionen. Genom ett antal försök utvecklades en transkriptionsmetod där spelarens engagemang i en låt och speluppgift i Guitar Hero delades in i klipp som visade en relativt sammanhållen och likartad interaktion och spelsituation. Dessa klipp följde spelarens agerande men överensstämde ofta med låtens formdelar, som exempelvis vers, refräng, brygga eller solo. Även här använde jag transkriptionsprogrammet Transana<sup>38</sup> för att analysera och beskriva vad som hände under dessa klipp utifrån olika nivåer:

- *I rummet.* Denna del liknar ett teatermanus och beskriver vad som görs och sägs med ett speciellt fokus mot hur spelaren rör och för sig.)
- *I spelet.* Denna del innehåller en beskrivning av spelstämman/spelspåret och dess relation till den klingande gitarrförlagan samt en beskrivning av hur spelaren hanterar spelkontrollen för att klara spelutmaningen.
- *Näranalys.* I denna del görs en analys av hur spelarens agerande framstår och kan förstås som ett sätt att ta sig an den aktuella spelsituationen.

Dessa transkriptioner blev relativt omfattande och svåröverblickade (ca 7–12 sidor per låt). Därför gjorde jag en sammanställning i matrisform av viktiga händelser och handlingar (se Tabell 3) där jag också gjorde en analys av hur situationen kunde förstås.

---

38 Programmet utvecklades ursprungligen för transkription av text, men har en videofunktion som gör att det är möjligt att transkribera videoklipp.

Tabell 3: Exempel på analysmatris från Guitar Hero-sessionen

Händelse/ Handling	Kan förstås som (Strategi/uttryck för...)	Bygger på (Diskurs, Kun- nande, Upplevelse)	Kommuniceras med (Kommunikativ resurs)
När spelstämman åtton- delsbaserade riff börjar i intros andra del släpper Joel pulsmarkeringarna och spelar stämman med något tidig timing. Han använder ett (ogitarristiskt) anslag där tummen vilar på strum bar.	Spelarstrategi att lägga GH-anslag före den musika- liska pulsrelaterade timingen.	”För att klara spelet ska man träffa plup- parna tidigt”	Tidig timing. Joel slår an strum bar/ trycker på rätt knapp lite tidigare än tonen kommer på ljudspåret.
	Spelarstrategi att släppa pulsmarkering med kroppen för att klara tidig timing.	”För att kunna träffa plupparna tidigt är det bäst att släppa pulsmarkeringar” ”När det behövs: Strunta i musiken och satsa på spelet”	Markerar inte pulsen
	Strategi att använda ”spelarsmart” och ekonomiskt anslag	Kunnande om effektivt anslag på GH-gitarren. ”Använd hellre smart spel-anslag än ett gitarristiskt anslag”	Använder anslag- steknik där tummen oftast vilar på strum bar och trycker ner denna. (Mer likt en knapptryckning än ett anslag.)
I första versens andra del har förlagan/spelstämman långa liggande ackord. Joel slår an dem med tidig timing och använder sedan svajarmen samtidigt som han gör gitarristiska rörelser och sjunger gitarrfill. Han markerar även ackordens rytmik (inte pulsen) med huvudrörelser.	Spelarstrategi som ovan.		
	Spelarstrategi att använda svajarm på långa toner.	”Svaj på långa toner ger mer poäng”	Använder svajarmen på långa toner
	Strategi att visa musi- kalitet när spelstäm- man är lätt	”Passa på att visa musikalitet när spelstämman är lätt” Kunnande om gitarrfill Kunnande om gitar- ristiska rörelsemön- ster	Sjunger gitarrfill Gör gitarristiska rörelser
	Strategi att gå in i en spel/lekroll för att skapa ”kulturell lekhage”	”Spelet är bara lek – jag kan bete mig hur löjligt som helst”	Teatraliska gitarris- tiska rörelser Sjunger gitarrfill

Dessa fördjupade transkriptioner av låtar från Guitar Hero-sessionen utgjorde, tillsammans med intervjuer och stimulated recall, utgångspunkten för de fallbeskrivningar och analyser som presenterades i licentiatavhandlingen *Spela, leka eller låta bli* (Ideland 2011). Eftersom texten då skrevs utifrån annorlunda teoretiska utgångspunkter (i huvudsak multimodal teoribildning, se Kress & van Leeuwen, 2001; Kress, 2010) innebär det att terminologin i de transkriptioner, matriser och analyser som exemplifieras i Tabell 3 skiljer sig från hur jag vill uttrycka mig nu. Själva analyserna och vad jag fick syn på genom denna analysprocess har dock varit ett viktigt underlag och startpunkt för det fortsatta och fördjupande analysarbete som resulterat i denna avhandling.

#### 7.4.3 ANALYS AV ROCK BAND-SESSIONEN

När det var dags att bearbeta materialet från Rock Band-sessionen, där deltagarna spelade tillsammans som ett ”band” kom erfarenheterna från arbetet med Guitar Hero till nytta. Med hjälp av översiktsanalysen (7.4.1) kunde jag relativt snabbt välja ut och göra analysmatriser som liknade Tabell 3 för de spelare, låtar och spelsituationer jag valde att analysera djupare. Med den blick jag övat upp för spelaktiviteten och dess förutsättningar kunde jag sedan använda matriserna som utgångspunkt för att göra de analyser och beskrivningar av vad spelandet och de olika spelvarianterna innebar som till stor del ligger till grund för de individuella spelarbeskrivningarna i kapitel 8.

Tidiga textutkast visade att det inte var enkelt att på ett trovärdigt sätt beskriva spelaktiviteten och hur jag kommit fram till de analyser jag presenterade utan att texten blev tung och svår genomtränglig för läsaren. För att kunna analysera musikspelsaktivitetens affordanser som ett samspel och relation mellan spelare och miljö utifrån de teoretiska utgångspunkter som presenterats (kapitel 6) behövdes därför en transkriptionsmetod som synliggör vad de olika spelvarianterna av Guitar Hero och Rock Band innebar för deltagarna på ett mer nyanserat och trovärdigt sätt.

Många metoder för transkription av aktiviteter som dokumenterats med video bygger på antagandet att människors interaktion i mångt och mycket liknar ett samtal och bygger på *turn taking* i ett sekventiellt flöde (se exempelvis Heath m.fl., 2010). I såväl musicerande som musikspelsak-

tiviteten sker interaktion och meningsskapandet vanligtvis mer parallellt. Musiker med olika instrument och roller i ett rockband skapar och förhåller sig till en gemensam struktur av klingande musik i sitt musicerande, vilket innebär att olika personer, resurser och verktyg är involverade i en aktivitet där mening i hög grad skapas synkront och tillsammans. På liknande sätt fångar videodokumentation från spelsessionerna en interaktion där en eller flera spelare interagerar och hanterar en spelkontroll, rör och för sig på ett visst sätt och ofta säger eller sjunger något samtidigt som de tittar på den visuella spelskärmens bilder och spelspår samt lyssnar och förhåller sig till spelets musik och signaler.

Att transkribera detta flöde av parallella handlingar och resurser är inte praktiskt görbart med de vanliga transkriptionsprogram som bygger på konversationsanalys, exempelvis Transana. För att fånga de resurser och aktioner som är viktiga för att förstå musikspelsaktiviteten utvecklade jag därför ett sätt att notera dessa med hjälp av musikprogrammet Logic. Programmet är bland annat en kraftfull sequencer, det vill säga en programvara för att styra syntar. Sequencer-spåren kan visas antingen som vanliga noter eller som en "pianorulle" (fri översättning av piano roll) där toner och rytmer representeras av prickar eller streck på ett rullande rut-mönster. Programmet erbjuder också funktioner för att skriva filmmusik, vilket innebär att det är möjligt att titta och lyssna på filmklipp och både skriva noter eller "rita" i den pianorulle som då följer filmen. Eftersom programmet gör det möjligt att titta på filmen i olika hastigheter och även "dra" i filmen kunde jag rita in exempelvis deltagarens knapptryckningar på gitarrkontrollen med stor exakthet. Genom att notera den musikaliska förlagan i vanliga noter och använda programmets möjligheter och färgkodning för att återge det visuella spelspåret kunde jag skapa en slags partitur där relationen mellan den klingande förlagan, spelspåret och spelarens "musicerande" på spelkontrollen framgick tydligt – åtminstone för den som är van vid att läsa noter och förstår musikspelens notation. För att även kunna fånga spelarens kroppsliga rörelser och uttalanden skapade jag även en egen "stämma" och spår för sådana uttryck och resurser. Eftersom de olika spelvarianterna erbjuder olika resurser och möjligheter såg dessa transkriptioner olika ut beroende på om deltagaren spelade gitarr-, sång- eller trumutmaningen.

Excerpt 1: Deltagaren Joel spelar ett avsnitt av trumutmaning i Rock Band i låten Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band.

*Excerpt 1* är ett exempel som visar ett avsnitt där deltagaren Joel spelar trumutmaningen *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* i Rock Band. Stämmorna visar uppifrån och ned: 1) noteringar om Joels kroppsliga rörelser och uttryck 2) vad Joel gör/spelar med vänster hand 3) vad Joel gör/spelar med höger hand 4) en liggande transkription av vad spelspåret visar 5) en notation av den klingande förlagens trumstämna. Färgkodningen och positionen visar vilken platta Joel spelar på. Hur han spelar på fotpedalen (motsvaras i spelspåret av rosa notation) syns inte tydligt i bild i det aktuella klippet och har därför utelämnats ur denna transkription.

Min förhoppning är att transkriptioner som Excerpt 1 gör det möjligt för läsaren att se och följa med i resonemang, exempelvis om att spelspåret här är en förenkling av trumspåret men samtidigt återger många viktiga aspekter av förlagan samt att Joels anslag inte följer musikens puls utan oftast kommer före den klingande förlagan och vad spelspåret "egentligen" visar.

Denna transkriptionsmetod har många fördelar men är mycket tidskrävande. För att notera alla "stämmorna" i ett klipp som Excerpt 1 krävdes det ofta att jag tittade och lyssnade på videosekvensen minst fyrtyo-femtio gånger. Därför användes denna metod för att fördjupa analysen av ett mindre antal intressanta situationer. Minst ett klipp per spelare och spelvariant som presenteras i resultatkapiteln analyserades med denna metod. Till största delen bekräftades mina preliminära analyser och vad jag redan sett och noterat med andra metoder. Excerptens viktigaste funktion i texten

blir därför att genom detaljerade exempel visa läsaren vad jag ser i materialet och hur jag bygger mina analyser. Det noggranna transkriptionsarbetet hjälpte mig samtidigt att i några extra svårtolkade sekvenser tydliggöra och reda ut hur olika resurser och fenomen samverkade till att spelaren uppfattade eller fick svårt att uppfatta affordanser i den aktuella spelsituationen (se exempelvis 9.8.2).

#### 7.4.4 SPELARBEKRIVNINGAR OCH FORTSATT ANALYS

För att belysa och analysera musikspelsaktiviteten ur de olika perspektiv som är viktiga i relation till de teoretiska utgångspunkterna har jag valt att presentera resultaten i form av spelarbeskrivningar (kapitel 8). Avsikten med dessa är att belysa hur respektive deltagare tar sig an spelvarianterna från de tre olika perspektiv och nivåer som pekas ut i forskningsfrågorna: affordanser, inramningar samt samspelet mellan affordanser, inramningar och aktivitetens sociokulturella rötter. Arbetet med spelarbeskrivningarna har i sig varit en viktig del av den fortsatta analysprocessen. De transkriptioner och preliminära analyser av de videodokumenterade spelsessionerna som diskuterats ovan har fungerat som huvudunderlag. Men för att förstå och presentera spelarens bakgrund och tidigare erfarenheter samt få en inblick i deras syn på spelaktiviteten och olika spelsituationer har materialet från intervjuer och stimulated recall också varit centralt. För att kunna stämna av deltagarens utsagor om tidigare erfarenheter och kunna förstå deras spelagerande i relation till hur de musicerar i andra sammanhang har jag också vänt tillbaka till anteckningar från skolobservationer och, i synnerhet, videodokumentationen från lektionen i ensemblespel där deltagarna musicerade som band med vanliga instrument.

De beskrivningar och analyser som presenteras i resultatdelen bygger alltså i huvudsak på videoklipp och intervjuer mot en fond av bakgrundsmaterial. Av framställningen kan det kanske låta som att arbetet varit enkelt och rakt, men för varje del har analysprocessen inneburit att jag behövt köra flera varv i en form av analytisk spiral (Illustration 2).

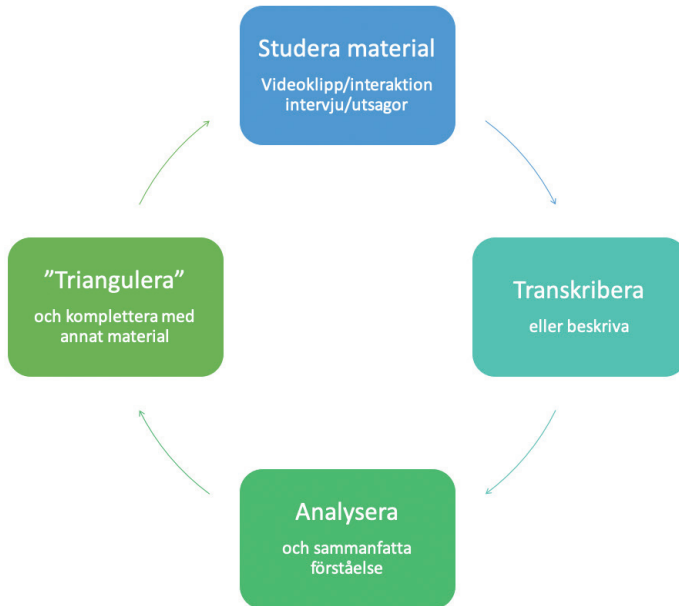


Illustration 2: Schematisk översikt över moment i den cykliska analysspiralen

Att jag behövde köra flera varv berodde till stor del på att musikspelsaktiviteten är så pass komplex. Jag har därför behövt fokusera på olika resurser, aspekter och analytiska ingångar i olika varv. Med Leontievs (2014) och Lemkes (2000) begrepp har jag oftast gått från att studera operationer och processer på mikronivå till att försöka förstå handlingar och agerande i sitt sammanhang för att sedan analysera hur dessa hänger samman med samt får struktur och mening i relation till de övergripande aktivitetsnivåer och mer långsiktiga identitetsprojekt som utvecklats över tid. Varje varv har bidragit till ny förståelse och ofta hjälpt mig att se nya saker i materialet. De olika aspekterna och analytiska ingångarna kompletterar dessutom varandra, vilket gjorde att jag ofta upptäckte nya saker i, och kunde fördjupa, mina tidigare analyser. De spelarbeskrivningar och analyser som presenteras i resultatkapitlen har alltså vuxit fram genom en ganska lång process. För att försäkra mig om att analyserna är förankrade i empirin har jag, i linje med Jordan och Hendersons (1995) resonemang, vänt tillbaka till videosekvenserna och stämt av mot intervjuer och stimulated recall.



Spelarbeskrivningarna fungerar alltså som en form av fall där jag använder olika typer av data för att få en rik bild av den situerade musikspelsaktiviteten och stärka validiteten i mina analyser genom en form av kvalitativ triangulering (7.1.4; 7.1.4). Som förhoppningsvis redan framgått är detta inte i första hand en intervjuundersökning om deltagarnas tyckande om spelet. Däremot har jag försökt att använda deltagarnas egna ord och uttalanden om spelaktiviteten och deras syn på spelet i mina beskrivningar och analyser av spelsessionerna och deltagarnas engagemang i aktiviteten.

Den typ av analyser jag gjort för att kunna svara på forskningsfrågorna blir omfångsrika. För att kunna ge ett djup i beskrivningar och analyser som belyser både affordanser och inramningar samt hur dessa samspelar behöver jag avgränsa antalet deltagare i framställningen, annars hade texten och analyserna blivit längre och svårare att överblicka. Nybörjarnas möten med de digitala musikspelen är intressanta och har bland annat bidragit till min förståelse av vilka möjligheter och utmaningar spelens design och materiella betingelser för med sig. Eftersom ett av studiens fokus är att försöka förstå hur samspellet mellan spelare och spelmiljö och den sociala kontexten formar musikspelsaktiviteten och spelares erfarenheter över tid (1.4) har jag ändå valt att i de fördjupade analyser som presenteras i nästa kapitel (8) fokusera på de tre mest erfarna spelarna Joel, Felix och Johannes. De, och mina analyser av deras spelande, presenteras i spelarbeskrivningar som belyser hur de tar sig an de olika spelvarianterna från olika nivåer och ingångar. I de efterföljande kapitlen (9 och 10) kontrasteras och syntetiseras de olika spelarbeskrivningarna i en mer övergripande analys i syfte att synliggöra vad som formar musikspelsaktiviteten.

## 7.5 ETISKA ÖVERVÄGANDEN

I detta arbete har stor vikt lagts vid att följa forskningsetiska principer för humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning (Vetenskapsrådet, 2017). Studiens upplägg har även granskats och bedömts ligga utanför behov av fortsatt granskning av regionala etikprövningsnämnden i Umeå.

Eleverna i de klasser jag träffat för att presentera projektet informerades om att de om de så önskade kunde avstå att fylla i den enkla enkät (Bilaga 1) som användes vid dessa tillfällen. De fick också veta att de, om och när resultaten av enkäten presenteras, skulle vara anonymiserade.

Som framgått valde jag att utgå från en befintlig ensemblegrupp. På detta sätt fick studien både en lagom gruppstorlek och en spridning vad gällde erfarenhet av digitala musikspel utan att behöva exkludera enskilda elever som gärna ville vara med. Inför materialinsamlingen träffade jag den valda ensemblegruppen och presenterade upplägget mer detaljerat. Samtliga sju elever i gruppen tackade ja till att vara med och gav ett skriftligt samtycke. En elev var dock tveksam till att delta i spelsessionen. Jag informerade gruppen om att de när och om de så önskade hade rätt att avstå att vara med under resten eller delar av studien. Den osäkra informanten valde så småningom möjligheten att inte delta under själva spelsessionerna. Informanterna fick även skriftlig information och en blankett för samtycke från vårdnadshavare (Bilaga 2) och jag uppmanade alla, även de myndiga, att visa informationen för, och diskutera deltagandet i studien med sina vårdnadshavare.

Både muntligt och skriftligt informerade jag samtliga informanter om att de skulle dokumenteras med video och att videofilmerna endast skulle användas av mig i detta forskningsprojekt eller granskas av andra forskare. De fick även veta att de i denna och andra texter eller sammanhang skulle anonymiseras och att deras bostadsort eller skola inte skulle nämnas. De namn som förekommer i denna text är alltså fingerade. Samtliga informanter och vårdnadshavare gav sitt samtycke till att informanterna deltog i studien och att de dokumenterades med video.

I samband med de lektioner i Gehörs- och musikleära då även andra elever fanns i rummet informerade jag om hur ljudfilerna skulle komma att användas, det vill säga att de inte skulle komma att spridas och att om någon nämndes i text skulle den komma att vara anonymiserad. Jag erbjöd dessa elever att inte spelas in men samtliga gav sitt skriftliga samtycke.

Kvale (1997) menar att forskare bör vinnlägga sig om att göra forskningssituationen till en positiv upplevelse för informanten. ”En väl genomförd forskningsintervju kan vara en ovanlig och berikande upplevelse för den intervjuade” (s. 35). Av både forskningsmässiga och etiska skäl har jag varit mån om informanternas välbefinnande. Att flera informanter under materialinsamlingens gång sagt att det varit kul och tackat för att de fått delta hoppas jag är ett tecken på att jag lyckats med att bidra till en positiv upplevelse i linje med Kvales ståndpunkt.

En viktig aspekt i detta arbete har varit att undgå att utsätta informanterna för onödigt pressande eller utsatta situationer. Med valet av en grupp som fungerar både socialt och musikaliskt bra tillsammans har informanterna vid observationstillfällena kunnat söka stöd i gruppen, vilket minskat mitt inflytande och min relativa maktposition något. Det är min ambition att även i denna avhandling vara mån om att ta till vara informanternas perspektiv. Det kan därför vara viktigt att poängtera att alla informanter som deltagit i studien är duktiga musiker och sångare för sin ålder och att deras kunnande om musik och musicerande inte bör ifrågasättas utifrån hur de agerar i studien och hanterar digitala musikspel. För att inte riskera att missbruka deras förtroende valde jag att våren 2013 informera om detta avhandlingsprojekt och samla in deras tillåtelse att använda det insamlade materialet i fortsatt forskning (se Bilaga 3).

## 7.6 AVSLUTNING

I detta kapitel har jag presenterat de metodologiska och metodiska överväganden som gjorts i syfte att samla in och bearbeta ett empiriskt material. För att kunna svara på forskningsfrågorna utifrån de teoretiska perspektiv som presenteras i kapitel 6 är det själva spelandet och deltagarnas interaktion som satts i fokus och dokumenterats med video. I syfte att också kunna få syn på hur de unga musikernas bakgrund, förutsättningar och syn på digitala spel bidrar till att forma spelaktiviteten har även a) intervjuer med inslag av stimulated recall, b) observationer av lektioner i ensemblespel och gehör- och musiklära samt c) bakgrundsenkäter genomförts.

Det varierade materialet har samlats in för att göra det möjligt att analysera den situerade spelaktivitetens och dess förankring i tidigare erfarenheter och angränsande aktiviteter utan att vara spekulativ eller dra alltför långtgående slutsatser av huvudmaterialet. De olika materialtyperna möjliggör också vad som skulle kunna beskrivas som en kvalitativ form av triangulering (se 7.1.4). Detta sätt att arbeta genererar dock omfångsrika analyser. För att kunna presentera empirinära beskrivningar och analyser som gör det möjligt för läsaren att följa resonemangen och bedöma rimligheten, utan att texten blir alltför lång och svår att överblicka, fokuserar resultatdelen på de tre mest erfarna spelarna. De och deras spelande presenteras i tre relativt omfattande och detaljerade spelbeskrivningar i kapitel 8.



## IV

# EMPIRISKA ANALYSER

Denna studie fokuserar på hur samspelet mellan spelare och spelmiljön i Guitar Hero och Rock Band formar spelaktiviteten, det vill säga vilka affordanser unga musiker ser och utnyttjar i sin interaktion med den aktuella spelvarianten samt hur de ramar in och framställer sitt spelande i den sociala kontexten. Intresset riktas alltså dels mot a) hur spelets design och spelkontroller, det vill säga musikens och spelmiljöns materiella betingelser, bidrar till att forma spelares möjligheter att använda, uttrycka och utveckla kunnande om musik, musicerande och spelande, och dels mot b) hur den sociala organisationen och spelaktivitetens kopplingar till musicerande och andra typer av spelande formar spelarnas möjligheter att rama in och uttrycka vem de är och vad de gör i spelaktiviteten.

Utifrån de teoretiska utgångspunkter som presenterats är spelarnas tidigare erfarenheter och intresse i bland annat digitala spel, musicerande och det sociala sammanhanget samtidigt centrala för hur spelens design faller ut i spelande. För att belysa vad de olika spelvarianterna innebär och kan få för konsekvenser har jag därför valt att beskriva och analysera hur de tre mest erfarna spelarna Joel, Felix och Johannes tar sig an och hanterar enspelarläget och gitarrutmaningen i Guitar Hero<sup>39</sup> samt

---

39 Beskrivningar och analyser av hur spelarna tar sig an gitarrutmaningen i Guitar Hero är en bearbetning och vidareutveckling av Ideland, 2011.

gitarr- (eller bas-), trum- och sångutmaningen när de spelar tillsammans i Rock Bands flerspelarläge. Deras uttalanden och kommentarer under intervjuer med inslag av stimulated recall som genomfördes efter spelsessionerna används för att fördjupa och stärka analysen av spelarnas interaktion i spelaktiviteten.

Beskrivningar och analyser av hur Joel, Felix och Johannes tar sig an och förhåller sig till de olika spelvarianterna har sammanställts i tre spelarbeskrivningar, en per spelare. Avsnitten om hur en spelare tar sig an en viss spelvariant innehåller i sig tre delar vars fokus riktas mot de nivåer som pekas ut i forskningsfrågorna:

- En beskrivning och första analys av hur spelaren hanterar resurser och interagerar med den aktuella spelutmaningen, det vill säga vilka affordanser spelaren ser och utnyttjar i relation till den materiella spelmiljön och den aktuella speldesignen.
- En beskrivning och första analys av hur spelaren ramar in och vinklar sitt engagemang i aktiviteten samt hur detta kan förstås som uttryck för vem de vill vara och hur deras spelande ska förstås i den aktuella situationen.
- En mer analytisk del om hur samspelet mellan spelaren, spelmiljön och medspelarna formar spelaktiviteten, det vill säga hur och varför vissa affordanser och/eller inramningar blir möjliga i och/eller formar den aktuella spelsituationen.

För att stärka och reda ut frågetecken som uppstod i analysen av Guitar Hero- och Rock Band-sessionerna rörande ljudskapandets betydelse för deltagarnas spelande genomfördes, som redan nämnts, en kompletterande och mer experimentell spelsession där deltagarna spelade trumutmaningen i Guitar Hero World Tour på ett vanligt digitaltrumset. De viktigaste resultaten från denna spelsession redovisas i slutet av den första spelarbeskrivningen (Joel)<sup>40</sup>. Denna del (8.1.5) har en något annorlunda utformning än övriga spelarbeskrivningar.

---

<sup>40</sup> Att redovisa hur övriga deltagare tog sig an spelsessionen hade inte stärkt analysen nämnvärt. För att undvika att göra texten längre redovisas därför bara deltagaren Joel.

Detta upplägg ger en omfattande text. För att undvika en ännu längre text har spelarbeskrivningarna och deras delar fått olika längd. Snarare än att redovisa alla aspekter lika detaljerat för alla spelare och varianter är målet att i någon av spelarbeskrivningarna lyfta fram och ge läsaren en fylldare beskrivning och analys av de aspekter, situationer och samspel som formar spelandet i de olika spelvarianterna.

Trådarna från de olika spelarbeskrivningarna samlas sedan ihop i två mer tematiskt organiserade kapitel där analyserna från spelarbeskrivningarna fördjupas och riktas mot hur spelmiljön och spelvarianterna faller ut i spelande snarare än på de enskilda spelarna i sig:

- Kapitel 9 om affordanser i musikspelsaktiviteten med fokus på de materiella betingelsernas och speldesignens betydelse har utformats för att svara på den första forskningsfrågan.
- Kapitel 10 om inramningar av Guitar Hero och Rock Band med fokus på betydelsen av den sociala organisationen, kontextuella kopplingar och relationen till spelarnas identitetsprojekt svarar på den andra forskningsfrågan.

Den tredje forskningsfrågan besvaras av dessa kapitel tillsammans och förtydligas ytterligare i den syntes som presenteras i inledningen av kapitel 11.





## KAPITEL 8

# SPELARBESKRIVNINGAR

I detta kapitel presenteras studiens empiriska material och analyser i tre spelarbeskrivningar (8.1; 8.2; 8.3).

### 8.1 JOEL

Joel är en van datorspelare. Han har spelat många olika typer av data-spel länge, och hemma spelar han ofta Guitar Hero. Helst spelar han trumutmaningen i *World Tour*-utgåvan tillsammans med vänner och syskon. Musikintresset är också starkt. Joel spelar keyboard och sjunger samt går en extra kurs i slagverk men betraktar sig i första hand som gitarrist. Joel gillar att stå på scen och showa och han spelar och sjunger sedan länge i olika band tillsammans med kompisar på sin fritid.

#### 8.1.1 GUITAR HERO

När Joel tar sig an den individuella gitarrutmaningen i Guitar Hero väljer han att spela Jon Bon Jovis *Living on a Prayer* på *hard*-nivån (den näst högsta). På denna *hard*-nivå framstår spelstämman som en, inom spellogiken, ganska tydlig representation av många fenomen i gitarrstämman. Gitarförlagans rytmik, gestik och melodiska riktning<sup>41</sup> har ofta bevarats. Enstaka ”mellantoner” och förslag har dock plockats bort ur komppartier och kompriff. Ackord representeras oftast med två parallella prickar eller streck i spelnotationen. Vanligtvis ligger dessa på spår intill varandra, men på några ställen finns det mellanrum som ökar svårigheten i annars enkla par-

---

<sup>41</sup> Ofta handlar det om ackordförflyttningar snarare än melodik.

tier. Även i det melodiska mellanspelet och solopartiet är kopplingen mellan förlagan och spelstämman relativt tydlig även om några utsmyckningar och snabba toner plockats bort. Det avslutande partiet med ”gitarrflipp<sup>42</sup>” är däremot mer radikalt förenklat. Förutom kraftiga rytmiska och tonala förenklingar har delar av förlagens löpningar tagits bort.

#### 8.1.1.1 SPELANDE OCH AFFORDANSER

När spelet laddat klart och spelet visar publik- och scenbilder samtidigt som det hörs ett publikjubel från spelet sitter Joel långt fram på soffkanten med Guitar Hero-gitarren i knät. Han ser avslappnad och bekväm ut och småpratar. När redosignalen (ett dämpat strängljud) hörs, vänder sig Joel mot spelskärmen. Samtalet dör ut och ett liggande syntackord hörs. Joel sjunger med ett ljud som påminner om en elgitarr med talk box-effekt det kompriff som senare spelas av förlagens gitarrist: ”Woa woa wocko woa”. Inräkningen börjar och Joel känner efter att svajarmen är på plats och torkar sedan lugnt av sina fingrar mot byxorna trots att inräkningen pågår.

Under introts första del spelar basen ett kompriff (över den liggande ackordmattan). Spelstämman har alltså paus, men Joel markerar pulsen med kroppen och nynnar gitarrstämman som snart ska komma. När trummorna och spelstämman åttondelsbaserade riff kommer in i introts andra del slutar Joel att markera pulsen. Han fokuserar i stället på skärmen och tar sig an stämman med en speleffektiv anslagsteknik där tummen vilar mot anslagsknappen. Joel slår an och träffar spelnotationen tidigare än motiverat av den musikaliska kontexten. Han klarar avsnittet utan problem.

Riffet fortsätter in i versens första del men i slutet av versen kommer långa liggande ackord i spelstämman. Även här väljer Joel att använda tidig timing. Han använder svajarmen på de långa tonerna som han också markerar kroppsligt genom att böja sig bakåt i en rörelse som påminner om hur en gitarrist skulle kunna agera i en liknande situation. Samtidigt sjunger Joel också något som låter som ett gitarriff med wahwah- eller talk box-effekt. Gitarriffet kommer tillbaka i första delen av vers 2. Denna gång markerar Joel pulsen tydligt med ben-, kropp- och huvudrörelser. Timin-

---

42 Ett avsnitt där gitarrförlagan spelar ett mycket fritt, oförutsägbart och ”urflippat” solo.

gen ligger under detta parti närmare musikaliskt korrekt timing samtidigt som Joels agerande och kroppsspråk är mer likt en musiker som ”diggar” och gungar med i musiken.

När Joel kommer fram till bryggan, som är en ny del, består spelstämman av ackord med fjärdedels- och halvnotsbaserad rytmik varierad med några synkoper och kortare förslag. Joel släpper pulsmarkeringen och slår an ackorden med en tidig och fluktuerande timing men markerar anslagen med lätt gungande musikerliknande rörelser. På några längre ackord i partiets slut använder han svajarmen.

Inledningsvis agerar Joel på samma sätt i refrängen. Här utgörs spelstämman av ackord (oftast halvnot eller mer) med markerade och ofta synkoperade anslag samt några kortare förslag. Redan efter ett par takter börjar Joel att med inlevelse sjunga med i refrängen. Han missar då ett enstaka ”ackord” i spelstämman men klarar sedan partiet nästintill felfritt. Joel klarar alltså att sjunga melodin med bra och musikaliskt korrekt timing samtidigt som han spelar på Guitar Hero-gitarren med en timing som är ännu tidigare än under exempelvis bryggan.

I den tredje versen fortsätter Joel att sjunga, men mer återhållet. Liksom i den andra versen markerar han här pulsen och spelar Guitar Hero-gitarren med en timing som är bara något tidigare än motiverat av den musikaliska kontexten. Han missar några få av spelnotationens prickar och streck i mitten av partiet. Mellanspelet som följer är ett melodiskt varierat sololikhande gitarrfill med ganska långa toner och kortare förslag. Joel släpper pulsmarkeringen men gör i stället gitarristiska bågrörelser<sup>43</sup> med kroppen och Guitar Hero-gitarren samt använder svajarmen på långa toner. Han använder en tidig timing, men här resulterar detta i att han ofta hamnar alltför tidigt och därigenom missar ganska mycket av spelnotationen. Under den fjärde versen och i den andra bryggan agerar Joel på liknande sätt som i vers 3 respektive brygga 1, med undantaget att Joel sjunger melodin i brygga 2. Under tiden kommer några kompisar in i rummet och börjar diskutera spelnivåerna. När refräng 2 kommer går Joel en kort stund in i samtalet.

---

43 Det är inte ovanligt att gitarrister böjer sig något bakåt så att gitarren pekar mer uppåt när de lever sig in i och uttrycker engagemang i exempelvis långa toner i ett gitarrsolo.

I slutet av andra refrängen säger Joel ”Nu kommer solo...”. Han spär upp ögonen samtidigt som han ryggar tillbaka med en förfärad men road min. Solot som följer är varierat både i tonhöjd och rytmik. Joel spelar partiet med fokuserat ansiktsuttryck och blicken tydligt riktad mot skärmen utan pulsmarkeringar och få musikerliknande rörelser. Timingen är ibland otydlig men Joel ligger för det mesta tidigt och en hel del av de ganska många missar han gör beror på att han träffar notationen alltför tidigt. I slutet av solot kommer fyra raka fjärdedelar där Joel går över till att spela med ett konsekvent förhållande till pulsen. Den efterföljande och i tempot snabba sextondelsuppgången klarar Joel bra.

Under refräng 3 showar Joel. Han sjunger melodin i falsett och gör under en period överdrivna gitarrist- och sångarlika rörelser som markerar sången och gitarrstämmans anslag (inte pulsen). Han verkar inte reagera på att han missar en hel del av spelnotationen utan fortsätter likadant.

Gitarriffet återkommer i outrot och Joel markerar inledningsvis pulsen med kroppen och spelar med konsekvent och bara något tidig timing. När Joel sedan ger sig in i det samtal som pågår i rummet om skillnaden mellan hard- och expertnivån släpper han pulsmarkeringen och lägger anslagen tidigare än motiverat av den musikaliska kontexten. ”De här låtarna är bättre på hard” säger Joel, och fortsätter sedan med att säga att han ”ska ta fram fusket” och att ”[d]et är jobbigt när man pratar samtidigt”. Låten avslutas med ett parti ”gitarrflipp” där gitarrförlagan spelar ett fritt, snabbt och rörligt parti utan tydlig koppling till pulsen, riff eller melodier. Joel spelar partiet utan musikaliska rörelser eller pulsmarkeringar och träffar trots många missar förvånansvärt mycket av den snabba och täta spelnotationen. Under de allra sista och längre tonerna reser sig Joel upp för att ta av Guitar Hero-gitarren. När spelet godkänner Joel och visar skylten ”*You Rock*”, vilket betyder att han klarat spelnivån, har han redan ryggen mot spelet och är på väg ut ur rummet.

Spelspåret i denna låt är oftast en inom spellogiken tydlig representation av gitarrförlagan. På ett ytligt plan framstår de anslag och knapptryckningar Joel utför på Guitar Hero-gitarren för att klara spelutmaningen därför som en representation av gitarrstämmans rytmik, tonala rörelser och ”ackordkvalitet”. Den aktuella låten har Joel dessutom spelat så många gånger att han menar att han knappt behöver titta på spelspåret i de delar som består av tydliga och upprepade komp eller riff. Under dessa spelpartier

lägger Joel ofta anslagen relativt nära den klingande musikaliska förlagan. Den rimliga tolkningen är att Joel då lutar sig mot ett minne både av själva spelstämman och ett gehörsminne av låten eftersom han i intervjuerna säger att "rytmerna finns där även om det är ett spel" och att det är lättare att klara låtar man hört tidigare för "[d]å vet man att de kommer ungefär så, noterna".

Musiken och Joels kunnande om gitarrförlagan och de musikaliska strukturerna fungerar alltså i många situationer som ett stöd för att klara gitarrutmaningen i Guitar Hero. Men i stället för att hantera Guitar Hero-gitarren så likt en vanlig gitarr som möjligt väljer Joel att hantera gitarrkontrollen på ett sätt som i första hand visar ett stort kunnande om spelet och dess utmaningar under låtens olika delar.

Tilt- och svajarmsfunktionen använder Joel i situationer där de ger poäng eller fördelar utan att störa hans spelande, exempelvis under långa toner. Han använder genom nästan hela låten ett spelanpassat anslag där han med tummen trycker ner strängknappen (*strum bar*), en teknik som är exakt och fungerar bra på Guitar Hero-gitarren men inte på en vanlig gitarr. Timingen i anslagen anpassas efter den aktuella spelsituationen men är nästan alltid tidigare än motiverat av den klingande musiken. Under exempelvis solot och de melodiska mellanspelen som inte består av upprepade riff fluktuerar timingen i anslagen kraftigt. Denna tidiga och fluktuerande timing visar av att Joel släpper kopplingen till den musikaliska förlagan och satsar på att läsa det visuella spelspåret, en analys som stärks av Joels uttalande under intervjun att "[d]å gick jag nog över till att titta. Det gör jag alltid, för de är så oförutsägbara."

Sammantaget synliggör Joels tidiga och ofta fluktuerande timing att han inte i första hand synkroniserar anslag och knapptryckningar på Guitar Hero-gitarren med den klingande musiken utan satsar på att läsa och hantera spelkontrollen utifrån det visuella spelspåret. Denna tolkning stärks av att Joel under intervjun menar att han ofta försöker att "stänga av lyssnandet" när han spelar Guitar Hero och att "[j]ag brukar titta mest, för då vet man att man slår rätt".

I stället är det med resurser utanför den egentliga speluppgiften Joel tydligt för in musicerande och visar explicit musikaliskt kunnande i spelaktiviteten. Under partier där spelutmaningen är tillräckligt lätt eller har paus använder han ofta sin röst och sång till att sjunga melodin, härma gitarriff

eller improvisera små "gitarr-fill" som synliggör ett stort och explicit kunnande om musik och musicerande i denna typ av låtar. Trots att han sitter ner i soffan visar Joel med sina rörelser och sitt sätt att föra sig med Guitar Hero-gitarren även en god pulsuppfattning, en stor inlevelse i musiken och ett kunnande om hur rockgitarrister för sig på scen.

#### 8.1.1.2 INRAMNINGEN AV SPELANDET

Trots att den färgglada spelnotationen på denna *hard*-nivå ofta återger gitarrförlagans rytmik, tonala rörelser och ackordkvalitet ganska väl framstår inte Joels knapptryckningar, anslag och förflyttningar på Guitar Hero-gitarren som ett försök att visa explicit musikalisk kunnande och positionera sig som en "äkte och seriös" musiker i spelaktiviteten. Tvärtom pekar hans tidiga timing, spelanpassade anslag och uttalanden, exempelvis om att valet av låt i Guitar Hero handlar om "vad vill du ha för musik i bakgrunden när du spelar Tetris<sup>44</sup>", på att Joel hanterar och förstår sitt spelande som en form av lek:

Både Joels kroppsliga rörelser och sång framstår oftast som lätt överdrivna och han har under stora delar av låten ett lekfullt ansiktsuttryck med "en glimt i ögat" som gör att hans agerande framstår som ett lekfullt och ofta lätt ironiskt showande. Detta stämmer bra med hans uttalande att det bästa och roligaste med Guitar Hero är att showa och att när han spelar med sina vänner "[d]å är det show ... för att det ska se kul ut". Av Joels kommentarer framgår det även att han under Guitar Hero-sessionen väljer den något lättare *hard*-nivån i stället för *expert*-nivån därför att han vill kunna showa. Det sammantagna intrycket är att han ramar in själva spelutmaningen och sitt sätt att hantera Guitar Hero-kontrollen som en form av spelande på en visuell spelplan tydligt skiljt från "äkte" musicerande.

Med Goffmans språkbruk kan man uttrycka det som att Joel, genom att hantera spelsituationen på detta sätt, lyckas med att vinkla aktiviteten som ett lekfullt spelande. Han lyckas på så sätt med konststycket att upprätta ett membran som tydligt avgränsar spelaktiviteten från "äkte musicerande" på gitarr, samtidigt som vinklingen som lek tillåter honom att med sin röst

---

<sup>44</sup> Tetris är ett tidigt och välkänt arkadspel som går ut på att hantera och placera färgade klotsar som strömmar mot spelaren.

och sina rörelser lyfta in och använda en hel del musikaliskt kunnande. Genom att positionera sig som en *lekande spelare* kan Joel då visa attribut och kunnande kopplade till showande musiker och sångare som går väl ihop med hans mer långsiktiga identitetsprojekt som musiker. Dessutom kan han med sitt showande visa en överkapacitet som gör att han samtidigt kan bygga vidare på en identitet som duktig och kompetent spelare.

#### 8.1.1.3 AFFORDANSER OCH INRAMNINGAR SOM FORMAR SPELAKTIVITETEN

Joels inramning av aktiviteten som show och lek stöds på flera olika sätt av spelberättelsen. Både originalutgåvan och den gitarrvariant av Guitar Hero Joel spelar här handlar om, och tilldelar spelaren rollen som, en fiktiv gitarrhjälte. På spelskärmen visas dessutom ett band av fantasifulla avatarer som med mycket "rockiga" och överdrivna rörelser, poser, kläder och instrument spelar låten på en stor scen inför en publik som jublar om spelaren klarar sin uppgift.

Scenariot erbjuder på så sätt kopplingar både till hårdrocksgitarristers ofta lekfulla och närmast teatrala showande på scen och rollerkar samt digitala spel där aktiviteten avgränsas från "verkligheten". Framför TV:n skapas en scenisk yta där Joel, bildligt talat, tar plats i och kan "skylla" sitt lekfulla agerande på att han deltar i det fantasifulla bandet. Med Goffmans termer kan man uttrycka det som att Joel, med sitt lekfulla showande, i mångt och mycket accepterar och går in i det virtuella jag spelscenariot projicerar på spelarna. Han utnyttjar de kontextuella kopplingar som erbjuds till att positionera sig som en lekande spelare och skapa en inramning som gör det möjligt att föra in och visa kunnande om musik, musicerande och musiker med hjälp av röst och rörelser på ett tämligen riskfritt och säkert sätt i spelaktiviteten.

Att Joel samtidigt avgränsar och framställer själva speluppgiften och hur han hanterar Guitar Hero-gitarren som tydligt skiljt från "riktigt" musicerande kan till stor del förklaras av att Guitar Hero-gitarrens fem färgglada knappar och enda sträng-knapp inte gör det möjligt för Joel att uttrycka sitt kunnande om exempelvis ackord, riff, kompmönster eller melodispel tillräckligt explicit. Att hantera och framställa knapptryckningarna på Guitar Hero-gitarren som en form av "äkta" musicerande skulle

lätt kunna skada Joels rykte och identitetsbygge som gitarrist, eftersom det finns stor risk att kompisarna och medspelarna i detta musikersammanhang sannolikt inte accepterar knapptryckningar på Guitar Hero-gitarren som legitima uttryck för kunnande om exempelvis ackordgrepp eller melodiska riff på en riktig gitarr med sex strängar och ca 21 band.

Uttalanden under intervjun synliggör dessutom att Joel utvecklat sin tidiga timing och fokus på det visuella spelspåret för att kompensera för den fördröjning (*latency*) mellan ljud och bild som ofta uppstår i äldre versioner av Guitar Hero som spelas på gamla spelkonsoller och, eller när spelet spelas på en ”platt-TV”. Joel nämner självmant denna problematik och säger att “[j]ag koncentrerar mig mer på att titta, för det är ju inte synkat...”. Joels grundläggande spelstrategi bygger alltså på ett kunnande om att det inte är möjligt att i Guitar Hero spela rytmiskt rätt eller visa en god rytmisk uppfattningsförmåga och bra timing, trots att han samtidigt menar att förlagans rytmiska mönster byggts in i spelstämman (se citat ovan).

Intressant i sammanhanget är att den speluppställning som används under Guitar Hero-sessionen inte orsakar en sådan fördröjning. Joels agerande i den aktuella spelsituationen bygger alltså på erfarenheter av en tidigare spelmiljö som förstärkt kopplingarna till digitala spel och spelande och gjort det mycket svårt att koppla aktiviteten till, och visa attribut förknippade med, musicerande. Joels engagemang och interaktionen i tidigare versioner av Guitar Hero-miljön har gjort avtryck i hans kunnande om vad Guitar Hero-spelände är och hur det ska gå till som tydligt bidrar till att forma hans agerande och vilka affordanser han ser i den aktuella spelsituationen.

Sammanfattningsvis gör spelets förenklade spelstämman och gitarrkontroll tillsammans med en förmodad fördröjningsproblematik det mycket svårt för Joel att på ett trovärdigt och legitimt sätt knyta spelaktiviteten till musicerande på gitarr i ett rockband. Därför är det enklare och mindre riskabelt för Joel att etablera och bygga vidare på likheter och kontextuella kopplingar till andra digitala spel och vanliga spelkontroller. Genom att tydligt avgränsa sitt sätt att hantera Guitar Hero-gitarren från ”riktigt” musicerande och positionera sig som en lekande spelare kan Joel bygga vidare på en identitet som skicklig spelare (gamer) och visa en stor del musikaliskt kunnande utan att riskera att skada det rykte som duktig, kompetent och showande gitarrist och sångare han odlar bland medspelare och kompisar.



## 8.1.2 GITARRUTMANINGEN I ROCK BAND

Under Rock Band-sessionen spelar Joel bandversionen av den då nya *the Beatles*-utgåvan tillsammans med Felix och Johannes. Det turas om att spela gitarrstämman, trumstämman eller sjunga. Joel har inte spelat Rock Band många gånger tidigare. Men av intervjun framgår det att han provat spelet och betraktar spelupplägget som i det närmaste identiskt med den version av Guitar Hero World Tour han brukar spela hemma. I det klipp som presenteras här tar sig Joel an gitarrutmaningen i *Come Together*.

### 8.1.2.1 SPELANDE OCH AFFORDANSER

Trots att Beatles-versionen av Rock Band är ny för honom väljer Joel att spela den svåraste expert-nivån. På denna nivå utnyttjas spelspårets och spelkontrollens möjligheter fullt ut för att återge gitarrstämman så detaljerat som möjligt. I *Come Together* har förlagans gitarrstämman en relativt enkel struktur och begränsad tonal variation, vilket gör att spelutmaningen på de flesta ställen är en inom spellogiken tydlig representation av gitarrstämman. Till exempel passar ackordriffet i de första takterna in i Rock Bands spelformat:

The image displays a musical score for the song "Come Together" by The Beatles, presented in a multi-staff format. The score is divided into four measures, numbered 0 to 4. The top staff, labeled "Bodily movements", shows a sequence of actions: "Smiling" at measure 0, "Nodding head in pulse" at measure 1, "Leaning back/tilting the guitar" at measure 4, and "slide" at measure 5. The second staff, "What Joel 'plays'", shows the guitar part with various annotations: "Left hand fingering: 1+3" at measure 0, "Stretches out 1+3" at measure 1, "Shifts position 1+3" at measure 2, and "Stretches out 2+4" at measure 4. The third staff, "Game notation", shows the corresponding game notation for the guitar part. The bottom staff, "Original guitar part", shows the original guitar part with a "slide" annotation at measure 5. The score is in 12/8 time and features a key signature of one flat (B-flat).

Excerpt 2: Joel spelar de inledande takterna i *Come Together*

Förlagans tvåtonsackord i en nedåtgående tonal rörelse ryms och representeras på många sätt väl i spelspåret (se Excerpt 2). Greppet i takt ett och den sträckande rörelse som behövs i takt två för att nå det nya greppet på tredje slaget har också mycket gemensamt med den sträckande rörelse

som krävs av en gitarrist som utnyttjar en viss läggning av den aktuella ackordrundan<sup>45</sup>.

Även riffet i takt 5-8 passar gitarrkontrollen och spelspårets begränsningar (Excerpt 3). Det melodiska och tydliga riffet är fem toner långt med fyra olika tonhöjder, vilket gör att den melodiska rörelsen rymms och kan representeras inom spellogiken.

The image shows a musical score for guitar, divided into four measures labeled 5, 6, 7, and 8. Measure 5 is marked 'Leaning back/tilting the guitar' and contains a sequence of notes with a 'New position' indicated by a bracket and the number 1. Measure 6 is marked 'Straightens up' and contains notes with a 'Whammy bar' indicated by a wavy line. Measure 7 is marked 'Leaning back/tilting the guitar' and contains notes with a 'Whammy bar' indicated by a wavy line. Measure 8 is marked 'Straightens up' and contains notes with a 'Whammy bar' indicated by a wavy line. The score is written on a six-line staff with various musical notations including notes, rests, and dynamic markings.

Excerpt 3: Joel spelar riffet i takt 5-8 i Come Together. (Se förklaringar i föregående excerpt.)

Trots att det är första gången Joel tar sig an denna version av spelet och den aktuella låten klarar han spelutmaningen mycket bra. Med undantag för det avslutande ackordet i kompfiguren i Excerpt 2, där han först missar att trycka ner den röda knappen, klarar Joel redan här i inledningen att träffa rätt knappar och slå an inom det tidsspänn spelet godkänner. Att spelspåret är en inom spellogiken bra representation av den klingande gitarrförlagan gör att Joels knapptryckningar och anslag följer gitarrförlagens melodiska gestik, ackordkvalitet och rytmik. Vid en första anblick kan det därför se ut som att Joel musicerar och upplever att han spelar gitarrstämman på spelkontrollen.

En närmare granskning av Excerpt 2 och Excerpt 3 visar att Joel ändå använder sig av samma grundläggande spelstrategi och förståelse av spelutmaningen som under Guitar Hero-sessionen: Anslaget ligger konsekvent

45 Om stämman spelas på E- och A-strängen är det 7:e respektive 9:e bandet som gäller för första ackordet, för att i andra halvan av takt två sträckas ut till 5:e respektive 9:e bandet.

före den klingande gitarrförlagan och även här i Rock Band använder Joel mestadels den spelanpassade teknik där tummen trycker ner anslagsknappen. Det är troligt att Joel, liksom under Guitar Hero-sessionen, kan luta sig mot sitt stora kunnande om gitarrkomp och riff som stöd för att förstå och hantera det visuella spelspåret. Denna analys stärks av att Joel under intervjun menar att komppartierna är upprepanande och därför lätta att förstå. Å andra sidan säger Joel även att han inte hört *Come Together* många gånger innan spelsessionen, vilket visar att hans framgångsrika spelande i excerpten ovan till största delen bygger på samma grundläggande strategi och förmåga att läsa och hantera den visuella spelnotationen som han utgår från i Guitar Hero.

Liksom under Guitar Hero-sessionen använder Joel samtidigt en rad resurser utanför själva spelutmaningen till att visa musikalisk inlevelse och uppfattningsförmåga. Under många partier markerar han låtens puls med fotstamp eller nickande rörelser (se Excerpt 2). I andra situationer rör han sig likt en gitarrist på scen. Som exempel kan nämnas att det uppåtgående riffet i Excerpt 3 spelas två gånger. Båda gångerna lutar sig Joel långsamt bakåt och ”tiltar” Guitar Hero-gitarren så att den pekar snett uppåt när han på de längre landningstonerna använder svajarmen. Trots att han inte markerar pulsen tydligt påminner Joels bågformade rörelse, som följer riffets uppåtgående rörelse, starkt om en ”showande” gitarrist som med sina rörelser uttrycker en upp- och inlevelse i vad hen spelar på gitarren.

#### 8.1.2.2 INRAMNINGEN AV SPELANDET

Joels sätt att hantera spelkontrollen och spelutmaningen visar att han även här i Rock Band ramar in och förstår själva gitarrutmaningen som spelande på en visuell spelplan. Å andra sidan är hans kroppsliga rörelser inte lika överdrivna och ansiktsuttrycket saknar det ironiska leende och glimt i ögat han hade under Guitar Hero-sessionen. Excerpten visar att Joel ofta rör och rör sig som en gitarrist på scen när han spelar Rock Band, men här vinklar han inte aktiviteten lika tydligt som ett överdrivet showande och lekande. Joels engagemang i den gemensamma spelaktiviteten framstår därför som djupare och mindre ironiskt än under Guitar Hero-sessionen. Snarare än att positionera sig som en tydligt lekande spelare gör Joels inramning att han här mer framstår som en spelare som förstår och upplever musiken och musicerandet.

### 8.1.2.3 AFFORDANSER OCH INRAMNINGAR SOM FORMAR SPELAKTIVITETEN

Till viss del kan Joels mer ”seriösa” engagemang i Rock Band-aktiviteten förklaras av att den nya spelutmaningen kräver mer koncentration av honom. Joels samspel med medspelarna och uttalanden under intervjun pekar mot att det är stor skillnad på att spela själv eller som band tillsammans med Felix och Johannes. Själva tävlingsmomentet blir här inte lika viktigt.

Här bryr jag mig inte så mycket om att ... få bra poäng eller att jag ska spela bra utan här är det mest att ... titta på vad de andra gör och inte förstöra för dom, och bara gunga med och är glad liksom. (Joel)

Ändå menar Joel att det är minst lika viktigt att klara själva spelutmaningen eftersom han här upplever att han ”bidrar med nånting ... för här är vi ju ett band” och att ”när man spelar i ett band har man ju en plikt att ... inte förstöra för de andra”. Uttalandet synliggör att gruppspelaktiviteten i Rock Band erbjuder andra och större möjligheter att koppla spelaktiviteten till musicerande i band, och på ett legitimt sätt föra in och visa attribut som förknippas med duktiga bandmusiker. Det membran som avgränsar spelaktiviteten från ”riktigt” musicerande i band framstår därför som betydligt tunnare och mer genomsläppligt än under Guitar Hero-sessionen.

Att Joel hanterar själva spelutmaningen och spelkontrollen på ett sätt som påminner starkt om hur han hanterar Guitar Hero som en visuellt baserad spelutmaning visar att Joel utgår från samma grundläggande spelstrategi och använder de affordanser han lärt sig när han spelat Guitar Hero. Detta synliggör i sin tur att det är den sociala organisationen som band, snarare än andra affordanser i själva speluppgiften, som gör att han här vinklar och ramar in aktiviteten på ett något annorlunda sätt. När han här spelar tillsammans med Felix och Johannes blir det inte lika viktigt att distansera sig från den roll Rock Band projicerar på honom. Tvärtom kan Joel genom att närma sig spelarrollen som bandmusiker visa en hel del attribut och förhållningssätt som går ihop med ett långsiktigt identitetsbygge som musiker.

### 8.1.3 SÅNGUTMANINGEN I ROCK BAND

I skolans ensembler brukar Joel spela gitarr eller keyboard, men på sin fritid sjunger han i ett rockband. När det är Joels tur att sjunga i Rock Band vill han gärna köra *I've Got a Feeling*, en låt han känner till sen tidigare, tillsammans med de andra i ”bandet”, det vill säga Felix och Johannes.

#### 8.1.3.1 SPELANDE OCH AFFORDANSER

Med stöd av den klingande förlagan som spelas upp genom högtalarna samt spelparets text och visuella representation av melodin sjunger Joel melodin med eftertryck. Han rör och för sig också på ett sätt som påminner om hur rocksångare ofta agerar på en scen. Under senare delar av låten händer det att rösten låter klämd och ansträngd i mycket höga tonlägen och att han missar några enstaka toner. Helhetsintrycket är ändå att Joel sjunger bra och med ett uttryck som både musikaliskt och kroppsligt påminner om en skicklig rocksångare.



Tittar mot skärmen (hela klippet)  
Står upp, håller mikrofonen nära munnen i höger hand

För vänster hand till mikrofonen

Vänster hand mot vänster höft

Tar ett steg åt vänster

Vänster hand mot vänster höft

Vänster hand mot vänster höft

Vänster arm svänger fram och tillbaka

Krupp och rörelse

Pulsmarkerlagar med vänster ben

Rör vänster ben  
(Utän tydlig koppling till pods)

Vad J sjunger

Förlagan

I've got a feeling  
It's a feeling  
It's a feeling  
It's a feeling  
side Oh ye-ah

I've got a feeling  
It's a feeling  
It's a feeling  
It's a feeling  
side Oh ye-ah

Excerpt 4: Joel sjunger *I've Got a Feeling*

Med detta sätt att hantera spelutmaningen bidrar Joel till ljudbilden och det klingande slutresultatet, vilket gör att han “tar plats i bandet” och det musikaliska meningsskapandet. Genom att sjunga rätt text, tonhöjder och rytmik med en kraft och attack som är typisk för genren och i samma höga oktav som förlagan kan Joel både använda och mycket explicit visa upp en god sångteknik och timing samt ett stort kunnande om låtens genre, struktur och melodik.

Agerandet i Excerpt 4 visar även att Joel inte lutar sig mot samma visuellt baserade lässtrategi som när han spelar på gitarrkontrollen. I stället för att läsa och sjunga tonerna tidigare än motiverat av den musikaliska kontexten är det tydligt att Joel här anpassar både timing och tonhöjd efter musiken och melodin som spelas upp genom högtalarna. Joel beskriver det som att i sångutmaningen ”måste man ju lyssna” och att ”[o]m man inte kan melodin så måste man ju luta sig mot nånting och då får man luta sig på sången i låten”. Spelets grafiska representation av sångstämman kan ändå vara ett stöd. När Joel kommenterar hur han under ett annat skede av Rock Band-sessionen klarar sången i *Come Together*, en låt han bara hört ett fåtal gånger, säger han att ”[d]å är jag tacksam för att det finns den där [spelåret], man ser i alla fall om det går upp eller ner, och då kan man gissa ungefär”.

#### 8.1.3.2 INRAMNINGEN AV SPELANDET

Liksom när han spelar Guitarr Hero ger Joels ”showande” och nästan överdrivna engagemang i sångutmaningen aktiviteten en lekfull vinkling. Men till skillnad från när han spelar på gitarrkontrollen framställs inte själva speluppgiften som en form av spelande (gaming). I stället för att hantera spelkontrollen och spelutmaningen på ett ”omusikaliskt” vis, och på så sätt avgränsa spelaktiviteten från ”riktigt” musicerande, framstår Joels deltagande i spelaktiviteten i rollen som sångare snarare som en lekfull form av musicerande.

När Joel sjunger låten ger han dessutom ett tryggt och självsäkert intryck, vilket pekar mot en upplevelse av att sången och rörelserna han utför accepteras och godkänns av medspelarna Felix och Johannes. Joels explicita uttryck för ett kunnande om genren och en förmåga att sjunga framstår med andra ord som legitima i sammanhanget. Membranet som skiljer aktiviteten från musicerande i ett riktigt band blir också mycket tunt och genomsläppligt.

#### 8.1.3.3 AFFORDANSER OCH INRAMNINGAR SOM FORMAR SPELAKTIVITETEN

Av Joels agerande och uttalande blir det tydligt att mikrofonkontrollen och sången som resurs ger spelaktiviteten andra förutsättningar och erbjuder andra affordanser än gitarrvarianterna. Den grafiska representationen av

melodin kan ge en bild av melodins kurvatur och riktning, men det räcker inte för att spelaren ska hitta rätt ton. Spelaren måste lyssna och klara av att identifiera melodin i det musikaliska sammanhanget. Dessutom måste hen sjunga melodin själv. I stället för att trycka på en knapp som triggar spelet att spela upp originalstämmans ljud måste spelaren med andra ord själv skapa ljud som mycket explicit synliggör spelarens förmåga att uppfatta och sjunga melodin.

Spelaren kan därför inte gömma sig bakom musiken som spelas upp genom högtalarna, utan tvingas att ta ansvar för det klingande musikaliska slutresultatet. Speldesignen tvingar spelaren att i sångvarianten använda en mängd kunnande, förmågor och resurser förknippade med musiker och musicerande snarare än digitala spel och spelkontroller. För en erfaren sångare som Joel erbjuder spelupplägget stora möjligheter och affordanser som gör det möjligt att i spelaktiviteten närma sig musicerande.

Musiken, spelberättelsen och de verklighetstroga avatarerna som ofta visas på spelskärmen erbjuder dessutom kopplingar till John Lennon och the Beatles. Att som Joel engagera sig i spelet och acceptera den roll spelscenariot projicerar på honom knyter sången och de sceniska kroppsrörelserna till ett band och musiker med hög status bland deltagarna. Genom att positionera sig som en lekande musiker kan Joels visa kunnande och attribut som går väl ihop med ett långsiktigt identitetsprojekt som showande rocksångare och musiker som gillar the Beatles.

#### 8.1.4 TRUMUTMANINGEN I ROCK BAND

Under intervjun säger Joel att han gärna spelar trumutmaningen när han spelar Guitar Hero World Tour med sina vänner. Trumvarianten är roligast därför att den både är mer utmanande och lärorik för honom som inte spelar trummor i vanliga fall<sup>46</sup>. Han tycker att trumutmaningen ofta är svår, men menar att han lär sig om trumkomp när han spelar och att trumutmaningen på höga nivåer liknar riktigt musicerande.

---

<sup>46</sup> Joel spelar i en slagverksensemble men har liten erfarenhet av att spela trumset.

#### 8.1.4.1 SPELANDE OCH AFFORDANSER

Under Rock Band-sessionen väljer Joel ofta den näst svåraste *hard*-nivån när han ska spela på trummorna. Även om han här missar en hel del av spelnotationen blir han oftast godkänd av spelet, trots att det är första gångerna han spelar låtarna och trumutmaningen i Rock Band. I en av låtarna blir utmaningen dock för svår och Joel kastas ut ur spelet, vilket så småningom leder till att hela låten och spelomgången avbryts. Joel ber då sina medspelare om ursäkt för att han valt en för svår nivå.

Excerpt 5 (se nedan), där Joel tar sig an *Sgt. Pepper's Lonely Heart Club Band*, är ett typiskt exempel på hur Joel hanterar trumutmaningen i Rock Band. En analys av spelspåret visar att spelnotationen och spelutmaningen på *hard*-nivån är en inom spellogiken tydlig representation av förlagans trumkomp. Slag på cymbalen motsvaras av blå notation och platta, virveltrumman motsvaras av röd notation och platta medan basdrumman representeras med orangea streck och stamp på fotpedalen. Några få basdrumslag har reducerats bort för att förenkla speluppgiften, men originalstämans grundläggande struktur och musikaliska mönster återges väl.

The image shows a musical score for a drum set, labeled 'Excerpt 5'. The score is divided into three measures, numbered 3, 4, and 5. Above the first measure, there is a note 'Looks with concentration on game screen' with an arrow pointing to the right. Below the first measure, there is a note 'Slightly swaying' with a wavy line. The score includes various musical notations: blue 'x' marks for cymbals, red 'v' marks for snare, and orange 'v' marks for bass drum. There are also dynamic markings like 'p' and 'mf'. The notation is complex, with many notes and rests, indicating a fast and intricate drum pattern.

Excerpt 5: Joel spelar trumstämman i *Sgt. Pepper's Lonely Heart Club Band*. Uppi-från och ner: Ansikte och kroppsrörelser, vänster arm, höger arm, vad Joel spelar, spelspåret, förlagan.

Joels grepp om trumstockarna är väl stelt, men excerptet visar att han inte har några större problem att träffa rätt platta. Spelkontrollens fysiska likhet med ett riktigt trumset gör att de rörelser Joel utför för att klara spelutmaningen på många sätt liknar de rörelser en trummis utför för att



spela originalstämman på ett riktigt trumset. Dessutom accentuerar Joel de slag som motsvarar slag på 2:an och 4:an i originalstämman, vilket är typiskt för betoningar i liknande trumkomp i den aktuella genren. Med små gungande kroppsrörelser markerar han även låtens puls.

Genom sitt sätt att hantera spelutmaningen visar Joel en förmåga att läsa spelnotationen och hantera den trumliknande spelkontrollen samt ett kunnande om genren och hur trumkomp bör spelas. Samtidigt visar detta excerpt att timingen fluktuerar och att Joel konsekvent lägger anslagen tidigare än motiverat av den klingande musiken. Spelet godkänner Joels spelande som helhet, men underkänner i excerptet sex av anslagen på den blå plattan eftersom de är alltför för tidiga<sup>47</sup>.

Eftersom slagen med trumstockarna på plattorna i sig själva skapar ett ganska kraftigt slammer hörs inte bara trumförlagan som spelas upp genom högtalarna. Även Joels tidiga anslag hörs tydligt och blandar sig med musiken till något som bitvis liknar ett omusikaliskt gytt. Med andra ord låter det i sammanhanget som att Joel är en otajt och tidig trummis som inte spelar med bra timing. Trots att hans rörelsemönster påminner om en trummis och att hans accentueringar passar bra i genren framstår Joels spelande på trumkontrollen därför inte som ett bland musiker legitimt uttryck för kunnande om musicerande på trummor.

#### 8.1.4.2 INRAMNINGEN AV SPELANDET

Liksom när han spelar gitarrvarianterna pekar den tidiga timingen mot att Joel hanterar och uttrycket spelaktiviteten som ett spelande på en visuell spelplan.

Under själva spelet på trumkontrollen är Joels blick vanligtvis fokuserad och koncentrerad på spelskärmen och han visar inte samma lekfulla överkapacitet som under Guitar Hero-sessionen. Vid en första anblick kan det se ut som att Joel vinklar sitt spelagerande som en seriöst. Men Excerpt 6, där Joel slår ihop trumstockarna i luften och ropar ”Whow”, är ett exempel på hur han där spelstämman har paus ofta skiner upp och ”diggar” på ett sätt som både uttrycker engagemang i speluppgiften och ger aktiviteten en lekfull och lätt ironisk vinkling. Min tolkning av sammanhanget är att de överdrivna och lekfulla uttrycken markerar att Joels

---

47 Markerar i transkriptet med nothuvuden som inte är fyllda.

engagemang i aktiviteten och slagen på trumkontrollen ska ses som ett lekfullt spelande och inte som en form av ”äkta” musicerande, vilket också stämmer väl med att Joel under intervjun pratar om trumutmaningen som mycket lik gitarrvarianten.

Excerpt 6: Joels agerande under trumutmaningen

Genom att ta sig igenom och klara låtar i den nya spelvarianten på den svåra *hard*-nivån tillräckligt bra för att bli godkänd av spelet visar Joel upp ett stort spelkunnande och förmåga att läsa den visuella spelnotationen. Tillsammans med den lekfulla vinklingen kan Joel bygga vidare på den position som skicklig och lekfull spelare han intar under Guitar Hero-sessionen. Att så tydligt positionera sig som skicklig spelare innebär samtidigt en risk. När Joel i en annan låt inte klarar spelutmaningen tillräckligt bra ber han medspelarna om ursäkt och förklarar sitt misslyckande med att det var en alltför svår låt. Situationen indikerar att positionen som skicklig och lekfull spelare är känsligt och viktig för Joel.

#### 8.1.4.3 AFFORDANSER OCH INRAMNINGAR SOM FORMAR SPELAKTIVITETEN

Uttalanden under intervjun visar samtidigt att Joel, tack vare trumkontrollens större fysiska likhet med ett riktigt trumset, ändå kan se, och i viss mån uttrycka, tydligare kopplingar till musicerande än när han spelar på Guitar Hero-gitarren. ”[H]ar man bara tekniken, alltså slagtekniken och sånt, så tror jag att ... man kan spela trummor efter att man spelat igenom hela Guitar Hero-serien på expert”. Till skillnad från gitarrkontrollen avs-

löjar trumkontrollens slammer å andra sidan tydligt att Joels sätt att spela inte skulle fungera på ett trumset i en vanlig ensemble. Bytet till en annan spelkontroll och en ny spelvariant får honom inte att prova en mer musikerlik spelstrategi och timing. I stället knyter Joel aktiviteten till gitarrutmaningen i Guitar Hero genom att, när han har möjlighet, använda röst och rörelser på ett liknande ironiskt och överdrivet sätt för att vinkla spelandet som en lek skild från ”riktigt” musicerande.

Både Joels agerande och uttalanden pekar mot att hans sätt att hantera trumkontrollen bygger på den grundläggande spelstrategi och spelförståelse han utvecklat för att spela Guitar Hero på en speluppställning som orsakar fördröjning. Under intervjun säger Joel att ”spelar man på trumman ... så kommer ljudet [från högtalarna] ... märkbart långt efter själva slaget” och att “[j]ag brukar titta mest för då vet man att man slår rätt”. Att han, trots att den aktuella speluppställningen godkänner musikaliskt korrekt timing, uppfattar och hanterar affordanser i spelmiljön på detta sätt visar hur hårt Joel tror på sin inarbetade spelstrategi. Denna övertygelse bidrar rimligen till att han förstår och ramar in aktiviteten som spelande och positionerar sig som spelare snarare än musiker. Genom att tydligt positionera sig som spelare kan Joel också i någon mån fransäga sig det musikaliska ansvaret för det otajta och orytmiska slammer som uppstår när han spelar med för tidig timing. I rollen som spelare kan han ”gömma sig” bakom det perfekta trumkomp som spelas upp via högtalarna när Rock Band godkänner hans tidiga träffar, och på så sätt både skydda sitt anseende som musiker i andra sammanhang.

### 8.1.5 SPECIALSESSION MED DIGITALTRUMMOR

I den mer experimentella specialsessionen spelar Joel trumstämman i *Living on a Prayer* på ett vanligt digitaltrumset (Bild 5). Trumsetet har kopplats till Guitar Hero via ett musikprogram i en dator på ett sådant sätt att trumsetet både producerar ljud och fungerar som spelkontroll<sup>48</sup>. Förlagens trumljud har också tagits bort<sup>49</sup>.

---

48 Hi-hat/pedal = gul notation, röd = virveltrumma, grön och blå = pukor, orange = cymbaler, horisontellt streck = bastrumma.

49 Volymen på förlagens trumljud har justerats ner så mycket att det nästan helt döljs av övrigt ljud.



Bild 5: Det digitaltrumset som användes under specialsessionen

#### 8.1.5.1 SPELANDE OCH AFFORDANSER

Första gången spelar Joel låten på *hard*-nivån. Som Excerpt 7 visar är trumutmaningen på denna nivå något förenklad. Bastrumman på takternas andra och fjärde slag har plockats bort. I övrigt motsvarar spelutmaningen på digitaltrummorna förlagens trumstämma.

Inledningsvis använder Joel samma typ av tidiga och fluktuerande timing som när han spelade *Sgt. Pepper* på trumkontrollen under Rock Band-sessionen. Till skillnad från i de vanliga trumvarianterna av Guitar Hero och Rock Band triggas Joels tidiga anslag på digitaltrummorna inte igång originalstämman klingande trumspår. Trumsetets direktrespons medför i stället att ljudet från den något förenklade trumstämman kommer för tidigt i förhållande till den klingande musiken. Som en reaktion på det rytmiska gytter den tidiga timingen orsakar ser Joel först förvånad och sedan allt mer frustrerad ut.

Excerpt 7 visar hur Joel redan efter en kort stunds spelande ändrat sin timing och justerar slag och fotstamp så att de synkroniseras med pulsen och det musikaliska sammanhanget. Han klarar spelutmaningen mycket bra, förutom att han inte helt följer spelnotationen för fotpedalen utan i stället spelar på bastrumman på samma sätt som förlagens trummis.

Excerpt 7: Joels första försök att spela trumstämman i Living on a prayer på digitaltrumsetet, takt 25-26. Gul notation motsvaras av hi-hat, röd av virveltrumma och svart av fotpedal/bastrumma.

När låten är slut faller Joel med road förvåning den kommentar som inleder denna avhandling (se sidan 17) där han påpekar att spelet blir en “helt annan grej” när han spelar trumutmaningen på digitaltrummorna. Efter några spelomgångar har Joel vant sig vid den specialdesignade trumutmaningen och spelar låten på en högre och ännu mindre förenklad nivå med en, ur ett musikaliskt perspektiv, mycket bra timing.

Det klingande slutresultatet är då ofta så pass bra, musikaliskt korrekt och genretypiskt att det tillsammans med Joels musikerlika rörelsemönster blir mycket svårt att skilja spelaktiviteten från en marginellt förenklad version av “riktigt” musicerande på trummor, vilket Joel också påpekar ett flertal gånger under sessionen. Joel påtalar även att ljudet och den musikaliska kontexten blir viktigare och noterar själv att han, i partier där stämman utgörs av ett upprepat kompmönster, stundtals släpper skärmen och det visuella spelspåret med blicken för att i stället fokusera på musiken han hör via högtalarna och det klingande resultatet av sitt spelagerande.

#### 8.1.5.2 AFFORDANSER OCH INRAMNINGAR SOM FORMAR SPELAKTIVITETEN

Situationen bekräftar att Joels till synes "omusikaliska" sätt att hantera trumkontrollen under Rock Band-sessionen inte berodde på en oförmåga att uppfatta och, eller spela rytmerna musikaliskt korrekt. Joels snabba och genomgripande förändring av sitt sätt att hantera spelutmaningen visar i stället hur viktiga spelkontrollernas och speldesignens är för hans möjlighet att engagera sig i och uttrycka sitt musikaliska kunnande genom spelaktiviteten.

När spelmiljön här svarar direkt på slag och forstamp och omsätter dessa till trumljud kan Joel inte längre gömma sig bakom det förinspelade trumspår och den frihet från musikaliskt ansvar det erbjuder (jämför 8.1.4.3). För att spelandet inte ska resultera i en osynkroniserad kakafoni av rytmer som får honom att framstå som omusikalisk och otajt trummis måste Joel förändra sitt spelande. Relationen mellan spelagerande och det ljud som produceras får med andra ord stora konsekvenser för vilka affordanser Joel ser i spelaktiviteten. Att denna aspekt är viktig stärks av att Joel säger att han "hade spelat varje dag om spelen fungerat såhär"

Genom att hantera och vinkla spelaktiviteten som en form av musicerande kan Joel här utnyttja digitaltrummornas direktljud till att mycket explicit uttrycka en förmåga att uppfatta och hantera rytmik, puls och timing samt ett grundläggande kunnande om att spela trumset i rockmusik. Det visuella spelspåret blir inte lika centralt utan fungerar här mer som stöd för Joels möjlighet att utifrån det klingande musikaliska sammanhanget förstå hur han bör agera och musicera som en trummis.

## 8.2 FELIX

I åttaårsåldern började Felix spela gitarr, men inte förrän i årskurs 9 började han ta gitarrlektioner. När Felix började på det estetiska programmets musikinriktning valde han att ganska snart gå över till att satsa på sång eftersom han uppfattar sig som en bättre sångare. På sin fritid spelar han däremot fortfarande gitarr i två olika band. När han står på scen gillar han att "spexa" och "göra det lite roligt i stället för att stå still och vara tråkig". När han sjunger i skolans ensembler är han däremot mera tillbakadragen.

Även om Felix tycker att det skulle vara kul att jobba som musiker ett tag är hans plan att efter gymnasiet läsa ekonomi eller juridik.

Felix fick bandversionen av Guitar Heros World Tour-utgåva 2006 och har, när spelsessionen genomfördes 2009, spelat regelbundet i tre år. Oftast spelar han med familjen eller sina kompisar. Felix gillar att ta sig upp till de högsta nivåerna och har rykte om sig att vara den bästa Guitar Hero-gitarristen bland deltagarna i denna studie. Däremot spelar han sällan trummaningen.

### 8.2.1 GUITAR HERO

När Felix ska spela den individuella gitarrutmaningen väljer han Jon Bon Jovis *Livin' On A Prayer* på den högsta *expert*-nivån. Den höga nivån innebär att förlagans gitarrstämma i princip representeras ”not för not” i den visuella spelstämman. Spelets fem färger och knappar är en reduktion av gitarrstämman toner och ackord, men förlagans rytmik, gestik och riktning återges vanligtvis väl i spelstämman. Förlagans accentueringar, olika anslag och ”bendningar”<sup>50</sup> representeras däremot inte, och i de lite längre snabba sextondelsbaserade löpningarna under solopartiet och outrot blir förhållandet mellan spelspåret fem färger och knapparna och de tonala rörelserna ofta mindre tydligt.

#### 8.2.1.1 SPELANDE OCH AFFORDANSER

Genom hela låten sitter Felix tillbakalutad i soffan med benen i kors och pratar då och då med andra spelare om spelet. Trots den höga spelnivån klarar han spelutmaningen överlag mycket bra. De få gånger han missar spelnotationen uttrycker han ofta sin besvikelse verbalt och skakar på huvudet. Felix rörelser är genomgående återhållna och avskalade. När han markerar pulsen gör han det oftast mycket diskret och när han använder tilt- och svajarmsfunktionen, som ”tvingar” honom att röra sig likt en showande gitarrist, är dessa rörelser vanligtvis mycket avskalade utan tydliga uttryck för musikalisk in- eller upplevelse. Vid ett par tillfällen där

---

50 Bending innebär att tonhöjden ändras genom att gitarristen ”drar” i strängen i stället för att byta band.

Felix spelar partier han redan klarat utan problem nynnär han melodin svagt.

Felix anpassar sitt sätt att hantera gitarrkontrollen efter den aktuella utmaningen i låtens olika delar. Han använder hela tiden ett spelanpassat tumanslag och en tidig timing, men timingen anpassas på ett nyanserat och konsekvent sätt efter den aktuella spelsituationen. Under versernas rullande kompriff av snabba men tydliga åttondelar samt bryggornas och refrängernas synkoperade men tydliga ackordgångar ligger anslagen nära, och har ett konsekvent förhållande till, den klingande förlagan. Långa toner och ackord som är lättlästa men ger mycket poäng väljer Felix att slå an lite tidigare. I solopartiet och outrot, vilka inte bygger på upprepade mönster, samt när han möter svårhanterade synkoper, är anslagens förhållande till förlagan vanligtvis både tidigare och otydligare.

Felix sätt att hantera gitarrkontrollen visar att han anpassar sig efter den aktuella spelutmaningen och har ett stort kunnande om Guitar Hero, dess utmaningar och poängsystem. Snarare än att visa en upplevelse och förståelse av den klingande gitarrstämman och det musikaliska sammanhanget eller ett kunnande om hur gitarrister rör och för sig på scen visar Felix upp en förmåga att läsa spelspåret och hantera Guitar Hero-kontrollen på ett speleffektivt sätt. Uttalanden om att han ofta kopplar bort ljudet och i Guitar Hero fokuserar på att ”[k]unna va beredd på vilka färger som kommer och va beredd med fingrarna” understryker att Felix uppfattar gitarrutmaningen som en i första hand visuell läsutmaning. Å andra sidan antyder svaga pulsmarkeringar och ett konsekvent timingförhållande i partier där spelstämman bygger på återkommande kompmönster att Felix i dessa situationer lutar sig mot musiken och sin förståelse av musikaliska strukturer för att läsa och hantera spelutmaningen. Denna tolkning stärks av att Felix även menar att han i många situationer lyssnar på musiken ”för att komma in i takten och va beredd på [spelspåret]s rytmik”.

#### 8.2.1.2 INRAMNINGEN AV SPELANDET

Den höga *expert*-nivån gör att Felix knapptryckningar och anslag på gitarrkontrollen på ett plan kan ses som en representation av gitarrstämman rytmiska och melodiska rörelser. Trots att han också visar kunnande om låten när han då och då nynnär melodin svagt vinklar Felix inte sitt



spelande som en form av musicerande eller uttryck för kunnande om att spela gitarr.

I stället för att utnyttja den sceniskt laddade ytan framför TV:n till att visa musikaliskt kunnande och engagemang genom att ta plats i det virtuella bandet ställer sig Felix i stort utanför det musikaliska meningsskapandet. Han accepterar inte, och går inte in i, det virtuella jag som gitarrhjärte Guitar Hero erbjuder utan väljer att utnyttja och betona aktivitetens kopplingar till andra digitala spel. Genom att i stort exkludera uttryck för en musikalisk in- och upplevelse upprättar Felix ett membran som tydligt avgränsar musikspelsaktiviteten från musicerande i ett vanligt band och i stället riktar aktivitetens fokus mot hur han hanterar spelkontrollen för att klara själva spelutmaningen. Med den tidiga timingen och de spelanpassade tumanslagen, i kombination med avskalade och återhållna rörelser och en tillbakalutad sittställning, framställer Felix spelaktiviteten som en form av spelande (gaming) som handlar om att få så höga poäng som möjligt.

Att han med denna spelstil klarar låten på den högsta spelnivån gör att Felix i sammanhanget framstår som en mycket skicklig spelare. Att detta är en medveten strategi bekräftas av att Felix säger att han vill briljera och att "[m]an vill ju va så bra som möjligt. Man vill ju visa upp sig, att man är bäst." Genom att tydligt hantera och rama in aktiviteten som spelande på en visuell spelplan kan Felix positionera sig som en skicklig spelare och på så sätt bygga vidare på det rykte han odlar även i andra sammanhang.

#### 8.2.1.3 AFFORDANSER OCH INRAMNINGAR SOM FORMAR SPELAKTIVITETEN

Under intervjun säger Felix att gitarrvarianten av Guitar Hero inte "har så mycket med gitarr att göra egentligen. Det handlar väl bara om att kunna synka... i och med att det bara är fem knappar". Detta uttalande förklarar till stor del det motsägelsefulla i Felix uttalanden att han ofta kopplar bort ljudet samtidigt som han menar att han lyssnar på musiken för att vara beredd och klara spelspåret. Den rimliga tolkningen är att Felix utnyttjar kopplingen mellan spelutmaningen och ljudspåret som en slags klingande karta som hjälper honom att orientera sig i spelspårets rytmik. Felix menar

att låten han spelar här är så repetitiv att han till slut lär sig fingersättningen i riffet utantill och inte behöver titta lika noga på spelskärmen.

Trots denna koppling till den klingande musiken visar uttalandet ovan att Felix underkänner spelaktiviteten och gitarrkontrollen som resurs och uttryck för kunskande om att musicera på gitarr, eftersom gitarrkontrollen med sina fem färgkodade knappar inte kan återge de ackordgrepp och rörelser gitarrister utför för att spela stämman. Till skillnad från när han exempelvis spelar gitarr i sitt band eller plankar låtar kan Felix i Guitar Hero därför till stor del ”koppla bort” tonala aspekter av den klingande gitarrstämman och, enligt egen utsaga, fokusera på att läsa det visuella spelspåret.

Trots att Felix relaterar anslagets rytmik till den klingande musiken synliggör den tidiga och anpassade timingen att han inte heller förhåller sig till rytmen på samma sätt som gitarrister gör i andra sammanhang. Uttalanden under intervjun tydliggör att Felix ser den tidiga och spelanpassade timingen som en central del i gitarrspelaktiviteten och det kunnande som krävs för att vara en skicklig Guitar Hero-spelare.

Jag har nog väldigt lätt att komma in i det. Om jag märker att oj, nämen nu måste jag spela lite snabbare eller lite segare, så tror jag att jag kommer in i det väldigt fort. (Felix)

Både agerande och uttalanden visar att Felix tidigare erfarenheter bidrar till att han i gitarrutmaningen ser affordanser knutna till spelande snarare än musicerande.

Att han inte uppfattar knapptryckningar och anslag på gitarrkontrollen som legitima och accepterade uttryck för musicerande på gitarr gör det rimligen svårt att rama in aktiviteten som musicerande och uttrycka kunnande som gitarrist. Felix menar dessutom att han såg ”död ut” [sic!] därför att Jon Bon Jovis *Live Through This* inte är en av hans favoritlåtar. Svårigheten att positionera sig och uttrycka sitt kunnande som gitarrist förstärks med andra ord av att Felix inte längre gillar eller identifierar sig med den närmast stereotypa hårdrock spelspåret i Guitar Hero World Tour bygger på.

## 8.2.2 GITARRUTMANINGEN I ROCK BAND

Felix har spelat *Rock Band* några gånger, men har inte alls lika stor erfarenhet av detta spel som Guitar Hero. Under Rock Band-sessionen spelar Felix gitarrutmaningen i låtarna *I've Got a Feeling* och *Come Together*.

### 8.2.2.1 SPELANDE OCH AFFORDANSER

När Felix under intervjun kommenterar skillnaden mellan att spela gitarrutmaningen i *Rock Band the Beatles* och *Guitar Hero* påpekar han att han blev tvungen att justera sin timing något. I *Rock Band* kunde han inte slå an riktigt lika tidigt som han brukar göra i *Guitar Hero*. I övrigt pekar både videodokumentationen och Felix uttalanden mot att han hanterat och förstår gitarrkontrollen och själva spelutmaningen på samma sätt som under *Guitar Hero*-sessionen. Eftersom låtarna och spelspåren är helt nya för honom har han dock vissa problem att klara introt och outrot i *I've Got a Feeling* och några korta partier i *Come Together*. I övrigt klarar han dessa låtar bra, trots att han spelar *Come Together* på den svåraste *expert*-nivån.

I situationer där Felix möter ett nytt eller svårspelat parti påminner hans koncentrerade och exakta spelande, fokuserade blick och lugna kroppsspråk om hur han agerar under *Guitar Hero*-sessionen. Felix står dock upp och när han spelar partier klarar han bra händer det på flera ställen i båda låtarna att han ler och gungar med kroppen i takt med musikens puls, ”diggar” med gungande huvudrörelser och, eller svänger lätt med gitarrkontrollen på ett sätt som påminner om hur rock- och popgitarrister rör och för sig när de musicerar. I ett break där gitarrförlagan och spelspåret har några tacters paus ”diggar han loss” med ganska kraftiga rörelser som följer musikens puls.

### 8.2.2.2 INRAMNINGEN AV SPELANDET

Med sitt ”diggande” uttrycker Felix en större inlevelse och ett engagemang i aktiviteten och musiken än under *Guitar Hero*-sessionen. Aktiviteten får genom de musikerlika rörelserna en koppling till musicerande som bidrar till att Felix tydligare visar både en musikalisk inlevelse- och uppfattningsförmåga samt att han gillar musiken i det nya spelet. Samtidigt hanterar han gitarrkontrollen med samma typ av något tidiga och spelanpassade

anslag som under Guitar Hero-sessionen. Genom att klara de nya låtarna på höga nivåer visar Felix en imponerande förmåga att läsa det visuella spelspåret och hantera spelkontrollen.

När han redan på första försöket klarat det svåra solot i *Come Together* på expertnivån ler han och kastar en blick och verbal gliring åt Joel som tidigare haft svårigheter att klara detta parti. Felix kommenterar situationen med att ”[d]et handlar ju ändå om att vara bäst” vilket synliggör att Felix, trots de musikerlika uttrycken, ser gitarrutmaningen i Rock Band som ett i grunden tävlings- och poänginriktat spel. Det sammantagna intrycket är att Felix ramar in och hanterar aktiviteten som ett musikanknutet och lekfullt spelande (gaming). Med denna vinkling kan han visa att han uppskattar musiken och spelet och på så sätt positionera sig som en skicklig spelare som leker med, och visar, kunnande om musikaliska attribut förknippade med rock- och popmusiker.

#### 8.2.2.3 AFFORDANSER OCH INRAMNINGAR SOM FORMAR SPELAKTIVITETEN

Även om Felix inte är ett stort the Beatles-fan framgår det av intervjun att han gillar deras musik betydligt bättre än den Bon Jovi-låt han spelade under Guitar Hero-sessionen. Han uppskattar även att spelskärmens avатарer och scenario påminner om en vanlig rockvideo med verklighetstroga avbildningar av musikerna i the Beatles. En rimlig tolkning är att Felix, tack vare spelets kopplingar till musik och musiker han uppskattar, lättare kan visa attribut och kunnande som går väl ihop med den identitet han bygger i andra sammanhang än när han spelar Guitar Hero World Tour. Under intervjun påpekar Felix dock att spelskärmens the Beatles-avатарer och scenario är mindre viktiga när spelutmaningen väl är igång:

Man spelar nog mer låten. Vi är ett band, som en ensemble, [snarare] än att 'Oh, titta vad cool han är där', liksom. Så det blir ju mer att man spelar en stämma än att man spelar ett spel. (Felix)

Detta uttalande visar även att gruppaktiviteten i sig gör stor skillnad för Felix. När han spelar Rock Band tillsammans med Joel och Johannes erbjuder aktivitetens sociala organisation tydligare likheter med musicerande

i band, vilket rimligen bidrar till möjligheterna att under spelaktiviteten uttrycka en musikerlik inlevelse och ett engagemang som påminner om och förknippas med hur bandmusiker förväntas agera. Sammantaget bidrar musiken, scenariot och den sociala organisationen som band till att Felix lättare kan föra in musikerlikt agerande i aktiviteten för att visa attribut som går väl ihop med den musikeridentitet han odlar i andra sammanhang.

Att den skicklige spelaren Felix har svårt att klara av just introt och outrot i *I've Got a Feeling* synliggör att relationen mellan spelspårets notation och den klingande musiken är viktig för Felix möjligheter att läsa och hantera spelutmaningen. Under första delen av introt har de andra instrumenten samt sången paus. Felix påpekar under intervjun att han inte hört låten tidigare och att han därför tvingades att läsa spelspåret helt visuellt. Enligt Felix blev det mycket enklare när trummorna och resten av kompet kommer in i andra delen av introt. Den rimliga tolkningen är att Felix lättare kan förstå och hantera notationens rytmiska dimension när han kan relatera det visuella spelspåret till en musikalisk kontexten och sammanhang.

Under outrot uppstår ett nästan motsatt problem. Här bygger spelstämman på pianostämmans snabba sextoler som i spelnotationens gitarrstämma förenklats till trioler<sup>51</sup> genom att vartannat anslag tagits bort. Felix uppfattar inte kopplingen mellan spelspårets gitarrstämma och den klingande pianostämman utan utbrister efter låten att ”Jag fattar inte den takten [rytmiken], det gick inte att slå rakt!” och visar med handen hur han försökt att spela den typ av raka sextondelar som fungerat väl under tidigare delar av låten. Situationen synliggör att en förenkling av förlagan som resulterar i ett otydligt förhållande mellan spelspårets rytmik och den klingande kontexten kan vara svår att läsa och hantera, även om den rent motoriskt är lättare att utföra, eftersom det då är svårt att utnyttja den klingande förlagan som stöd för att förstå spelspårets rytmik.

---

51 I slutet av outrot spelar gitarrstämman i originalet några tydliga trioler, men det är efter att spelaren förväntats påbörja triolrytmiseringen. Sextoler betyder här en gruppering av sex slag per pulsslåg medan trioler här betyder tre slag per pulsslåg.

### 8.2.3 TRUMUTMANINGEN I ROCK BAND

Trots att Felix har bandversionen av Guitar Hero hemma spelar han sällan trumutmaningen. När han ska spela trumutmaningen i Rock Band möter han därför en spelvariant, spelkontroll och låtar som han inte är så van vid. Innan Felix ska spela trumutmaningen i *Come Together* frågar han sina kompisar om de tror att han klarar *medium*-nivån men får då rådet att välja den enklare *easy*-nivån.

#### 8.2.3.1 SPELANDE OCH AFFORDANSER

Under intrycket har Felix svårt att orientera sig på spelskärmen och det tar ett par takter innan han förstår att det är spelspåret till höger på skärmen han ska följa. Redan fyra-fem takter in i låten klarar han dock spelstämman bra och spricker då upp i ett leende. Det händer att han missar några enstaka slag i spelspårets notation och att han då uttrycker sin roade och ironiska besvikelse verbalt. På det stora hela klarar han dock spelutmaningen mycket bra, oftast med ett leende på läpparna. Under många partier nickar han i takt med musiken. Dessa rörelser är dock små och mer återhållna än ”diggandet” när han spelar på gitarrkontrollen.

Anslagen på trumkontrollen är ibland något tidiga i förhållande till den klingande musiken men ligger ofta så nära att de kan uppfattas som att Felix spelar med en någorlunda korrekt musikalisk timing och puls. Eftersom trumkontrollen påminner om ett vanligt trumset och Felix håller i trumstockarna med ett relativt bra grepp påminner hans anslag, rörelser och timing på många sätt om hur en trummis spelar på ett trumset. Felix visar med sitt spelande på så sätt upp både en förmåga att hantera och klara spelutmaningen och en pulsuppfattning som gör att han kan spela med musikaliskt korrekt timing.

Det slammer som uppstår när Felix slår på plattorna blandar sig ofta ganska väl med musiken som strömmar ut ur högtalarna. Spelspåret är dock så pass förenklat och Felix anslag så pass försiktiga och ”osvängiga” att slaret sällan tillför något till den musikaliska helheten. Trots den musikaliskt acceptabla timingen och de trummislika anslagen framstår inte Felix spelande som ett bidrag till det klingande musikaliska meningskapandet.

### 8.2.3.2 INRAMNINGEN AV SPELANDET

Utifrån spelarnas agerande och uttalanden verkar varken Felix eller hans medspelare betrakta det kraftigt förenklade spelspåret på *easy*-nivån eller Felix spelande på trumkontrollen som legitima uttryck för ”riktigt” musicerande på trummor. Att han ler och ser road ut förklarar Felix i stället med att han skrattar åt sig själv när han spelar trumstämman. Tillsammans med de försiktiga anslagen som saknar en vanlig trummis ”klipp” och sväng, synliggör uttalandet att han förstår, hanterar och framställer sitt agerande som en form av lekfullt spelande skiljt från ”äkta” musicerande. Felix visar upp en förmåga att uppfatta musikens puls och att klara spelutmaningen med någorlunda korrekt timing - utan att för den skull försöka framställa detta som en form av musicerande. Intrycket blir att Felix, genom att distansera sig från engagerat och uttrycksfullt musicerande, positionerar sig som en musikaliskt kompetent spelare som deltar i en lekfull men ”oriktigt” och därigenom relativt ofarlig spelaktivitet.

### 8.2.3.3 AFFORDANSER OCH INRAMNINGAR SOM FORMAR SPELAKTIVITETEN

Av både Felix agerande när han ska välja nivå och intervjun efteråt framgår det att han tycker att trumutmaningen är svårare än gitarrvarianten. Felix uttalanden pekar på att svårigheten till stor del beror på spelkontrollens design och likhet med ett vanligt trumset: ”Trummorna ... de kan sitta lite var som helst. De sitter till höger, de sitter till vänster och sen är det ner på foten”. Å andra sidan visar intervjun att Felix samtidigt uppfattar trumutmaningen som prestigelös och rolig. När han spelar på gitarrkontrollen känner han en press att ”nu måste jag klara det, nu måste jag vara bra ... [men] när man spelar trummor är det mer på skoj”. Den rimliga tolkningen är att Felix uppfattar trumutmaningen som mindre kravfull därför att han varken som musiker eller Guitar Hero-spelare satsat på att spela trummor. Trumutmaningen blir därför varken viktig eller farlig för Felix långsiktiga identitetsprojekt som musiker eller spelare, vilket bland annat bidrar till att han här kan välja en låg nivå.

Att Felix spelar på trumkontrollen med en timing som ligger mycket nära den musikaliska kontexten förklarar han med att han under de låtar då han spelat på gitarrkontrollen hunnit vänja sig vid timingen och den

låga fördröjningen i Rock Band. Uttalandet pekar mot att Felix är van att lägga anslagen ännu tidigare när han spelar trumutmaningen i Guitar Hero World Tour hemma. Anpassningen till den nya spelvarianten och hur den svarar på och bedömer anslagen bidrar med andra ord till att Felix här kan visa en god pulsuppfattning och förmåga att spela med en nästan korrekt musikalisk timing.

Att Felix väljer en enkel nivå som hjälper honom att klara trumutmaningen bra redan på första försöket gör det å andra sidan svårt att uttrycka denna centrala musikaliska förmåga tillräckligt explicit för att kunna betraktas och accepteras som musicerande. Spelspåret är så pass gles och förenklat att varken de rörelser eller det ljud Felix producerar enkelt kan accepteras som uttryck för den trumstämman som strömmar ut genom högtalarna eller de rörelser originaltrummisen utför. Genom att positionera sig som en ganska återhållen men musikaliskt kompetent spelare upprätthåller Felix det membran som avgränsar aktiviteten från ”riktigt” musicerande, och minskar på så sätt risken att detta ”oriktiga” och förenklade spelande ska smitta av sig på medspelarnas bild av honom som musiker. Genom sitt sätt att vinkla aktiviteten lyckas Felix skydda sitt rykte som musiker samtidigt som han kan visa upp en förmåga att hantera den nya spelvarianten.

## 8.2.4 SÅNGUTMANINGEN I ROCK BAND

Under Rock Band-sessionen tar sig Felix an sångutmaningen i *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* och *Can't Buy Me Love*. Den senare låten känner Felix till, men när medspelarna väljer låten *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* säger Felix att han aldrig hört den förut.

### 8.2.4.1 SPELANDE OCH AFFORDANSER

Trots att han är sångare och brukar sjunga i skolans rockensemble har Felix inledningsvis mycket svårt att hänga med i melodin i *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band*. Transkriptionen nedan (Excerpt 8) visar att Felix startar för lågt när han sjunger refrängen första gången. Han tar tersen i stället för kvinten i kompets G-durackord och försöker sedan ”jaga ifatt” melodin. På första tonen i andra takten hamnar han tillräckligt nära för



att kunna glida ner till meloditonen, men i övergången till tredje takten hamnar han alldeles för lågt igen.

Tittar på skärmen med fokuserad blick (hela klippet)  
Håller mikrofonen med höger hand, håller vänster hand över magen  
Markerar puls med benen

Kropp och rörelse

Vad F sjunger

Förlagan

Tonalt (och rytmiskt) instabilt

Gliss

Gliss

Sar- gent Pep- pe Lon- ely Ha e- a bea We hope you

(Ofta mumlande och otydlig text)

Sar- gent Pep- pers Lone- ly Hearts Club Band We hope you

Excerpt 8: Felix sjunger Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band

Sången och rösten framstår också som svag, försiktig och återhållen. Detta intryck förstärks av en allvarlig och fokuserad blick samt en närmast inbunden kroppshållning med ena armen över magen samt ett mycket avskalat rörelsemönster.

Trots att Felix inte kan låten sedan tidigare klarar han rytmiken och texten relativt bra och visar på så sätt upp en förmåga att direkt läsa och hantera dessa aspekter av sångutmaningen utifrån det visuella spelspåret. Å andra sidan avslöjar sånginsatsen under inledningen mycket tydligt att Felix varken kan melodin eller klarar av att läsa och hantera de tonala rörelserna utifrån spelnotationen. När Felix ska sjunga *Can't Buy Me Love*, som han känner till sen tidigare, ställs han inför ett annat problem: att han inte har samma röstomfång som förlagan.

I denna låt vickar Felix ofta på benen i takt med musiken men i övrigt är kroppshållningen och rörelsemönstret återhållna även här. Transkriptionen nedan (Excerpt 9) visar att han redan under första delen av introt sjunger melodin och texten med rätt rytmik och musikaliskt bra timing. I den inledande uppåtgående rörelsen hamnar dock tonhöjden för lågt, vilket gör att sången låter småfalsk och att Felix pressar sig upp till meloditonen.

0 Looks at game screen with a neutral facial expression: → 2

Move in position R.H. Holds microphone close to his mouth  
L.H. on his belly

Bodily movements: Flexing legs in pulse: L<sup>x</sup> L<sup>x</sup> L<sup>x</sup> R<sup>x</sup> L<sup>x</sup> R<sup>x</sup> L

To low pitch

Voice: *p* Can't by me lo- ve *mf* lo- ve

Original lead vocal: Can't by me lo- ve

3 4 5 6

R<sup>x</sup> L<sup>x</sup> R<sup>x</sup> L<sup>x</sup> L<sup>x</sup> L<sup>x</sup> R<sup>x</sup> L<sup>x</sup> R<sup>x</sup> L<sup>x</sup>

gliss. One octave lower than the original

lo- ve Can't *mp* by me lo- ve lo- ve

Excerpt 9: Felix sjunger Can't Buy Me Love.

När den uppåtgående rörelsen återkommer i takt 4:a väljer Felix att sjunga samma melodi en oktav lägre än originalsångaren. Han har då inga problem att träffa rätt ton, rytmik och text men det låga läget i kombination med en återhållsam dynamik och ett återhållet kroppsspråk gör att uttrycket i sånginsatsen saknar originalsångarens intensitet och kraft. Trots att Felix sjunger rätt melodi och text låter och framstår han inte som en genretypisk rocksångare. Under resten av låten växlar Felix mellan att sjunga i den låga oktaven, vilket ger lågt ”tryck” och intensitet, och att sjunga i den höga oktaven. I den höga oktaven blir det ett mer rocktypiskt tryck i rösten. Å andra sidan blir sången ofta falsk eller hamnar så högt att Felix tvingas att gå över i en tunn och ”orockig” falsettröst.

Sammanfattningsvis kan Felix i *Can't Buy Me Love* visa att han kan låten och melodin bra. Å andra sidan blir det också mycket tydligt att Felix saknar det höga röstomfång och den sångteknik som krävs för att kunna sjunga låten i rätt oktav och med rätt tryck och intensitet i rösten utan att det blir falskt och klämt.

#### 8.2.4.2 INRAMNINGEN AV SPELANDET

Trots att Felix med sången som främsta resurs och ”spelkontroll” här kan visa sitt musikaliska kunnande mycket explicit väljer han att upprätthålla en inramning som i någon mån avgränsar sången i Rock Band från ”äkta” och engagerat musicerande i ett rockband.

I stället för att likt Joel framställa sångutmaningen som en lekfull variant av musicerande markerar Felix att spelandet inte ska förväxlas med sång och ”äkta” musicerande i ett rockband. Genom sitt avskalade agerande och återhållna röst, vinklar Felix under merparten av låtarna sin sånginsats som ett oengagerat musicerande för att klara spelutmaningen.

#### 8.2.4.3 AFFORDANSER OCH INRAMNINGAR SOM FORMAR SPELAKTIVITETEN

Felix agerande och svårigheter synliggör att sångutmaningen erbjuder andra affordanser än gitarrvarianten. Trots att sångnotation i sig är mer detaljerad och trogen förlagan än gitarrnotationen, är den svår att läsa och direkt omsätta den till sång utan ett tydligt gehörsminne av låten att luta sig mot.

Den visuella notationen är, liksom i de flesta av Rock Band-spelets sångutmaningar, en inom spellogiken tydlig och detaljerad visuell representation av melodins rytmik, tonala rörelse och text. Till skillnad från exempelvis gitarrutmaningen till *I've Got a Feeling*, som Felix till största delen klarar att läsa och spela på *hard*-nivån redan under sitt första försök, erbjuder sångutmaningen inte någon förenkling i form av några få färgglada ”noter”, knappar och tonala positioner att välja mellan. Felix måste med stöd av den klingande förlagan och spelnotationens visuella representation av melodins tonhöjd själv orientera sig bland alla upptänkliga tonala möjligheter. Med andra ord synliggör Felix agerande, och utveckling under låtarnas gång, att framgångsrikt deltagande i spelaktiviteten och sångutmaningen till stor del bygger på att spelaren redan kan, eller genom att lyssna på förlagan lär sig, låtens melodi.

Eftersom spelaren i sångutmaningen producerar sitt eget ljud kan Felix i dessa exempel inte heller gömma sig bakom förlagens ljudspår. Lika tydligt som spelare kan visa ett stort musikaliskt kunnande om låtarna och en god sångteknik när de klarar sångutmaningen bra, lika tydligt och

explicit framgår det av Felix spelande att han inte känner till melodin i *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* och att han i *Can't Buy Me Love* har svårt att hantera det höga omfång med den sångteknik en Beatleslåt ofta kräver. Under intervjun pekar Felix på att denna tydlighet leder till en annan utsatthet än när han spelar på gitarrvarianterna.

Frågan är om man hör [missar med gitarrkontrollen], eller så låter det ju så 'twank' ... Men om man sjunger falskt, eller om du sjunger fel toner å så, så hörs ju det direkt. (Felix)

För Felix, som tar sånglektioner och sjunger i både skolensemblen och egna band, är sången och hans status och rykte som sångare en viktig komponent i hans långsiktiga identitetsbygge. Han lyfter själv att den egna identiteten som sångare bidrar till att han känner en större press än övriga deltagare att sjunga bra även i Rock Band-spelet. "Om man inte är sångare kan det va bara att man skämtar bort det". Felix menar även att det därför "är större prestationsångest att sjunga än att spela nåt annat", vilket stärker intrycket att sångutmaningen på grund av sina tydliga kopplingar till musicerande i andra sammanhang är betydligt känsligare för honom som sångare än att spela trum- och gitarrvarianterna.

Denna press förstärks enligt Felix av att han här spelar inför sina musikerkompisar. Felix menar att han ofta chansar och sjunger starkare och med mer tryck, är mer engagerad samt rör sig mer när han tar sig an sångutmaningen i andra sociala sammanhang. Att han exempelvis hoppar ner en oktav i stället för att chansa och sjunga *Can't Buy Me Love* i originalsångarens höga läge motiveras av att han bland sina musikerkompisar "vill att det ska låta så bra som möjligt" för "[h]är är det ju ändå att man ska prestera precis som man gör i en ensemble ... här vill man ju inte att det ska låta dåligt."

Felix avskalade musikaliska uttryck och kroppsspråk tycks därför fylla en dubbel funktion. Genom att gå ner en oktav och sjunga försiktigt, vilket spelets poängsystem tillåter utan avdrag, blir spelutmaningen lättare att hantera sångtekniskt. Felix minskar då risken att sjunga fel och dåligt inför sina musikerkompisar. Tillsammans med de avskalade rörelserna markerar den återhållna sången samtidigt ett avståndstagande från spelrollen som rocksångare samt det musikaliska ansvar och meningsskapande användan-

det av den egna rösten möjliggör. En rimlig tolkning är att Felix inför sina medspelare och musikerkompisar markera att sången i spelet inte ska förväxlas med hans fulla och engagerade sång i ett rockband. Genom att rama in och vinkla aktiviteten som ett oengagerat musicerande för att klara spelutmaningen begränsar han risken att svårigheterna att hitta melodin och att sjunga med en genretypisk sångteknik ska skada hans status och långsiktiga identitetsprojekt som sångare och musiker. Detta sätt att rama in aktiviteten påminner om hur musiker använder avskalade uttryck och återhållsamma rörelser för att vinkla musicerande som övning.

### 8.3 JOHANNES

Bas och trummor är Johannes huvudinstrument. Han växte upp i en musikintresserad familj och började ta lektioner i gitarr och trummor när han var 13–14 år och han har nu en mycket bred musiksmak. När han började på gymnasiets estetiska program började han att spela bas och upptäckte att det passade honom. Han gillar att kompa andra och har inget behov av att stå längst fram på scen eller vara i centrum. Som förklaring till att han gillar att spela bas och trummor säger han att "[j]ag ser mig ... som en understödsperson".

Under en period ett par år innan denna studie genomfördes ägnade Johannes också mycket tid åt att spela *Guitar Hero II* med sin familj. Eftersom han inte kände något behov av att gå vidare till de högre nivåerna valde han att lägga spelet åt sidan när han klarat alla låtarna bra på den relativt enkla *medium*-nivån. I *Guitar Hero II* är det bara möjligt att spela gitarr- eller basutmaningar på *Guitar Hero*-gitarren. Johannes har därför inte spelat sång- eller trumvarianten i någon nämnvärd omfattning.

#### 8.3.1 GUITAR HERO

Johannes väljer att spela låten *Mountain Song* (Jane's Addiction) på den relativt enkla *medium*-nivån. Han har hört låten tidigare, men eftersom den *World Tour*-utgåva som används i spelsession är nyare än *Guitar Hero II* har Johannes inte spelat låten i *Guitar Hero* tidigare. Låten går i halvtempo och är mycket repetitiv. Efter introt kommer en vers och brygga som repeteras ett antal gånger samt ett ganska långt gitarrsolo.

### 8.3.1.1 SPELANDE OCH AFFORDANSER

Under inledningen av spelomgången markerar Johannes pulsen med ben och huvudrörelser. Han slår också an och träffar de långa ackordplupparna i slutet av introt med musikaliskt riktig timing. Men redan i övergången till versen upphör pulsmarkeringarna och under nästan hela låten sitter Johannes lugn och neutralt fokuserad på skärmen utan att göra onödiga rörelser eller pulsmarkeringar. Han använder en tidig timing och ett speleffektivt tumanslag. Han tiltar gitarren eller använder svajarmen bara när detta ger poäng i spelet och rörelserna är vanligtvis så pass avskalade att de inte framstår som uttryck för en musikalisk inlevelse eller ett försök att agera som en gitarrist. Tvärtom använder Johannes svajarmen på långa toner med en spelanspassad teknik: han håller ner strängknappen med tummen samtidigt som han ”petar” ner svajarmen med lång- och pekfinger, vilket inte skulle fungera på en riktig gitarr.

Undantaget från detta speleffektiva sätt att hantera gitarrkontrollen är en kort period i tredje versen där Johannes, efter att ha klarat versen två gånger utan några nämnvärda problem, provar basistiska anslagstekniker<sup>52</sup> på Guitar Hero-gitarren. Under denna korta del närmar sig timingen i anslagen efterhand också en korrekt musikalisk timing. I sitt sammanhang framstår detta inte som ett försök att uttrycka musikaliskt kunnande och engagemang. Snarare tycks Johannes testa hur Guitar Hero-spelet svarar på dessa anslagstekniker under ett parti där han tycker att spelutmaningen är lätt.

Av intervjun framgår det att Johannes ser Guitar Hero som ett spel som inte gör någon till musiker och att han förstår spelutmaningen som en i första hand visuell läsuppgift. Johannes säger att ”Man kan se det lite som a vista-spelande. All fokus ligger på det visuella i spelet”. Å andra sidan framgår det av intervjun att Johannes lutar sig mot den klingande musiken och en gehörsuppfattning av låten för att förstå det visuella spelspåret. Han säger bland annat att ”man lyssnar ju på musiken och låser in sig i timingen” för att hamna rätt, samt att han hade nytta av att ha hört låten tidigare. ”Jag kände till låten, så jag hade en grundkoll på hur melodin gick och vad det gällde timing och sånt”. Han menar dock att ”jag koncentre-

---

<sup>52</sup> Johannes provar både fingerspel och slap-teknik.

rar mig mer på prickarna än ljudet”. Gehörsuppfattningen och förståelsen av de den klingande musiken hjälper honom ändå att förstå och hantera spelspårets rytmik: ”Det blir ju undermedvetet att man, som musiker, att man hamnar rätt.” Detta ska inte tolkas som att Johannes menar att han spelar på gitarrkontrollen med samma timing som när han musicerar i ett band. Tvärtom förklarar han sina få missar med att ”den musikaliska autopiloten satte igång” och att han glömde att fokusera på, och hantera, den visuella speluppgiften som en spelare.

Med undantag för några smärre misstag klarar Johannes spelutmaningen mycket bra trots att det är hans första försök på låten. Han visar upp en god förmåga att läsa det visuella spelspåret och hantera gitarrkontrollen på ett speleffektivt sätt. Trots att intervjun synliggör att Johannes lutar sig mot en förståelse av den klingande musiken för att förstå och hantera det visuella spelspåret uttrycker han mycket lite av musikalisk inlevelse och engagemang. Sammantaget med den tidiga timingen som sällan synkroniseras med den klingande musiken blir intrycket att Johannes, undantaget den korta period då han testar basistiska anslag på gitarrkontrollen, i stort exkluderar uttryck för musikalisk inlevelse och kunnande om musik från Guitar Hero-spelandet.

### 8.3.1.2 INRAMNINGEN AV SPELANDET

Johannes utnyttjar inte utrymmet framför TV:n som en scenisk yta och den möjlighet att leka musiker och ta plats i spelscenariots showande band av fantasifulla avatarer som Guitar Hero erbjuder. Genom den tidiga timingen, de spelanpassade anslagen, det ogitarristiska sättet att hantera svajarmen på den gitarrlika spelkontrollen samt de mycket återhållna kroppsliga rörelserna undviker Johannes, under nästan hela spelutmaningen, konsekvent uttryck för musikalisk inlevelse och kunnande som skulle kunna understryka och förstärka aktivitetens kopplingar till musicerande. Under större delen av låten hanterar Johannes i stället gitarrkontrollen som en vanlig ”omusikalisk” spelkontroll och understryker därmed aktivitetens kopplingar till andra typer av spelande (gaming). Genom att inkludera spelande och exkludera musicerande upprätthåller Johannes en inramning som tydligt framställer Guitar Hero-aktiviteten som spelande och gör att

han, genom att klara låten bra redan på första försöket, kan positionera sig som en kompetent spelare.

Att han väljer att spela på *medium*-nivån gör dock att spelutmaningen är relativt enkel. I stället för att anta spelets utmaningar eller tävla mot sina medspelare om att vara bäst framstår det som att Johannes även ställer sig utanför tävlingen och i stället positionerar sig som en ointresserad spelare, vilket gör att aktiviteten vinklas som en ointressant speluppgift.

#### 8.3.1.3 AFFORDANSER OCH INRAMNINGAR SOM FORMAR SPELAKTIVITETEN

Att Johannes varken accepterar Guitar Hero-spelets erbjudande om en scen för musikaliskt showande eller arena för tävlingsinriktat spelande kan till stor del förklaras av Johannes syn på musik, musicerande och sig själv. Av intervjun framgår det att Johannes vill vara en bra, stabil och kompetent kompmusiker som hellre stödjer andra än att stå i centrum och showa. Dessutom gillar han musikaliskt utmanande jazz, rock och noise snarare än den hårdrock Guitar Hero World Tour bygger på. Guitar Hero-spelets musik och band av överdrivet showande, stiliserade och ”hårdrockande” avatarer erbjuder därför få tydliga kopplingar till den musik och den musikerroll Johannes identifierar sig med.

Under intervjun menar Johannes visserligen att Guitar Hero väcker tävlingsmänniskan i honom och att han blir ”nästan paranoid”, men han ser inte detta som något positivt. Som den understödsperson han ser sig som är han inte tävlingsinriktad och har inget stort behov av att visa upp sin skicklighet, och som motiv till att han slutat att spela Guitar Hero nämner Johannes att han inte känner något behov av att klara de högre nivåerna. Det samlade intrycket blir att det är svårt för en kompmusiker som Johannes att bygga vidare på sitt långsiktiga identitetsprojekt varken genom att uttrycka engagemang i spelet och dess tävlingsmoment eller utnyttja den sceniska ytan och dess kopplingar till ”bandet” på spelskärmerna. Genom att i stället ställa sig utanför musicerandet och tävlingen, och på så sätt distansera sig från det virtuella jag spelet erbjuder, kan han bygga vidare på sitt rykte som en musiker som hellre musicerar på ”riktigt” än att spela digitala spel



Av materialet framgår det samtidigt att Johannes inte förstår och hanterar spelande på gitarrkontrollen och dess fem knappar som ett legitimt uttryck för kunnande om musik och musicerande på gitarr. Det är i rytmiken Johannes ser kopplingar till den klingande gitarrstämman och utnyttjar denna som stöd för att förstå spelutmaningens. Den tidiga timingen och uttalanden under intervjun visar samtidigt att Johannes anpassat sitt spelande efter en förväntad fördröjning. Hans tidigare erfarenheter av Guitar Hero-spelade har format vilka affordanser Johannes ser, vilket bidrar till att han inte hanterar spelspåret rytmik och anslagen på gitarrkontrollen som legitima uttryck för en musikaliskt korrekt rytmik och timing.

### 8.3.2 BASUTMANINGEN I ROCK BAND

Både spelkontrollen och spelspåret utformning, poängsystem och logik är den samma i basutmaningen som för gitarrvarianten. Den stora skillnaden är att spelstämman bygger på låtens basstämma. Eftersom basister sällan spelar ackord eller solon, utan ofta bygger sitt spelande grundtoner och/eller tydliga riff, återger spelspåret delvis andra och ofta något enklare musikaliska strukturer än i gitarrvarianten. Innan han väljer att spela basutmaningen i *Can't Buy Me Love* på *hard*-nivån har Johannes aldrig spelat denna variant i Rock Band. Eftersom det är i slutet av spelsessionen har han däremot hunnit prova både sång-, trum- och gitarrutmaningen i Rock Band.

#### 8.3.2.1 SPELANDE OCH AFFORDANSER

Liksom när han spelar gitarrutmaningen i Guitar Hero är ansiktsuttrycket oftast ganska neutralt med blicken riktad mot spelskärmen när han spelar basutmaningen i *Can't Buy Me Love*. Kroppsrörelserna är också återhållsamma. Johannes står dock upp och redan efter några takter börjar han med små men tydliga rörelser nicka i takt med musikens puls. Dessa nickningar kommer och går under låtens gång, och under några partier svänger Johannes även kroppen med en vridande rörelse i takt med musiken.

Johannes använder även ett typiskt basistiskt fingerspelsanslag på strängknappen. Han använder pek- och långfinger för att ”knäppa” på strängknappen i en uppåtgående rörelse i stället för att, som under Guitar

Hero-sessionen, trycka ner stängknappen med tummen. Dessutom ligger anslagen så nära den musikaliska förlagan att timingen oftast framstår som musikaliskt korrekt. När han nickar och vrider kroppen i takt med musiken påminner hans rörelsemönster starkt om hur gitarrister och basister som spelar 50- och 60-talsmusik av detta snitt vanligtvis rör sig.

Johannes klarar spelutmaningen mycket bra med endast ett fåtal missar. Liksom under Guitar Hero-sessionen visar Johannes på så sätt att han är en kompetent spelare som kan läsa och hantera det visuella spelspåret redan på första försöket. Till skillnad från Guitar Hero-sessionen framhäver han här kopplingar till musicerande och den musikaliska kontexten mycket tydligt. Med sina nickningar, basistiska anslag och den oftast korrekta timingen visar Johannes upp en musikalisk uppfattnings- och timingförmåga samt ett kunnande om en genretypisk anslagsteknik på bas.

#### 8.3.2.2 INRAMNINGEN AV SPELANDET

När Johannes här spelar basutmaningen i Rock Band the Beatles tillsammans med sina kompisar framstår membranet som avgränsar spelaktiviteten från musicerande i ett rockband betydligt tunnare och mer genomsläppligt än när han spelar gitarrvarianten av Guitar Hero. I stället för att exkludera musikaliska uttryck lyfter han in flera sätt att agera som påminner om, och knyter spelaktiviteten till musicerande. Med sitt kroppsspråk uttrycker Johannes även ett betydligt större engagemang i spelandaktiviteten än under Guitar Hero-sessionen. Detta betyder inte att han för den skull ramar in och förstår aktiviteten som musicerande. Utifrån sammanhanget och intervjun (se citat nedan) framstår Johannes snarare som en musiker som, tillsammans med medspelarna, ger aktiviteten en inramning som lek med musikaliska attribut som gör det möjligt att lyfta in och leka med musikaliska uttryck.

#### 8.3.2.3 AFFORDANSER OCH INRAMNINGAR SOM FORMAR SPELAKTIVITETEN

Innan denna Rock Band-session hade Johannes bara spelat gitarr- och basutmaningen i Guitar Hero II. Mötet med det nya spelet och de för honom helt nya sång- och trumvarianterna tvingar Johannes att ompröva sitt

kunnande och sina erfarenheter av digitala musikspel. En rimlig tolkning är att Johannes därför omprövar även sin erfarenhet och förståelse att gitarr- och basutmaningen ska spelas med tidig timing och spelanpassade tumanslag på gitarrkontrollen. Han upptäcker och använder delvis andra affordanser än de han utvecklat i sitt Guitar Hero-spelande.

På frågan om han lyssnar mer noggrant på basstämman svarar Johannes att han inte tror att han lyssnar på basgången utan fokuserar på att spela ”exakt som det står” i den visuella spelnotationen. Detta motsägs dock av den korrekta timingen och att han i nästa andetag menar att det känns som att han spelar basstämman, att han här upplever att ”nu är det jag som gör det här”. Han konstaterar också att de högre nivåerna blir ännu ”mer likt hur det riktiga går, att man spelar verkligen exakt som det låter, så man kommer till sammankopplandet mellan ljud och bild och utförande”. Även om han i exemplet ovan inte spelar på den allra högsta nivån är spelstämman till *Can't Buy Me Love* på *hard*-nivån en inom spellogiken tydlig representation av basstämmans viktiga toner och rörelser. Den mest rimliga tolkningen är att Johannes omedvetet lyssnar på och kopplar samman sitt spelande på gitarrkontrollen med den klingande basstämman även när han fokuserar på att läsa det visuella spelspåret.

Intervjun visar också att det för Johannes gör stor skillnad att han här spelar tillsammans med Joel och Felix. Johannes menar att ”man känner sig starkare ... man får ett sammanhang” och att det blir roligare därför att aktiviteten får ett annat fokus. ”Det blir inte att ... nu ska jag utföra det här, utan det blir att nu ska vi ha kul”. Organisationen som en gruppaktivitet ger också tydligare kopplingar till musicerande i ett band som bidrar till att själva spelutmaningen och knapptryckningarna på gitarrkontrollen upplevs på ett annat sätt:

Man får känslan i gruppen att jag tillför det här. Om jag slutar spela så kommer det här inte att låta. Det är jag som gör något – även om det är skapande under regler. (Johannes)

Även själva spelscenariot och musiken i sig bidrar till att Johannes lättare kan lyfta in och visa attribut kopplade till sitt långsiktiga identitetsprojekt som musiker. Johannes är enligt egen utsaga ett the Beatles-fan. De animerade men realistiska avatarerna i Rock Band föreställer medlemmarna

i the Beatles när de framför låten på scen iförda kostymer av 60-talsnitt. Scenariot erbjuder därmed tydliga kopplingar till en musik och musikerroll Johannes gillar och respekterar. En rimlig tolkning är att det därför blir lättare att acceptera den musikerroll och det virtuella jaget Rock Band-scenariot projicerar på honom än den överdrivna och poserande gitarrhjalte Guitar Hero erbjuder. Genom att visa engagemang i spelaktiviteten och försiktigt röra sig som en musiker på den sceniska ytan framför TV:n kan Johannes visa att han gillar musiken och musikerna i the Beatles. Kanske är det till och med så att Johannes omedvetet härmar avatarernas rörelser när han svänger på kroppen likt en 60-talsbasist.

### 8.3.3 SÅNGUTMANINGEN I ROCK BAND

När det är Johannes tur att prova sångutmaningen i *Rock Band* väljer han och medspelarna *Come Together*, en låt Johannes hört och känner till sen tidigare. Med ett ironiskt tonfall och leende på läpparna säger Johannes att "Nu blir det episk sång".

#### 8.3.3.1 PELANDE OCH AFFORDANSER

Under låten står han upp, vaggar lite med kroppen och trampar då och då pulsen med benen. Johannes ler ofta och ser ut att ha roligt när han sjunger låten för full hals. Rytminen, timingen och texten sitter oftast bra. Han sjunger i rätt oktav och med ett tryck i rösten som ofta påminner om en rocksångare. Melodin ligger dock i ett högt läge, vilket gör att sången under stora delar av låten blir klämd och/eller falsk. Vid ett av de tillfällen då rösten spricker och han missar melodin helt utropar Johannes ett ironiskt och roat "Jävlar!".

Med sin sånginsats visar Johannes upp ett stort musikaliskt kunnande och en förmåga att hantera låten med dess form, rytmik och melodi. Han visar även att han förstår med vilket tryck och uttryck denna typ av rocklåtar bör sjungas med. Å andra sidan blir det också mycket tydligt att Johannes är en ovan sångare som saknar den sångteknik och det omfång som krävs för att sjunga låten med full röst i detta höga läge.

### 8.3.3.2 INRAMNINGEN AV SPELANDET

Både innan och under låten visar Johannes med sina verbala uttalanden att han är medveten om sin bristande sångteknik och att det bitvis låter ganska illa när han sjunger. Av intervjun framgår det att Johannes inledningsvis upplevde det som lite jobbigt att sjunga inför de andra eftersom han var rädd att de inte skulle tycka att det lät bra. Han menar dock att "[j] ag kände mig mer utåt när jag var på sång än när jag var på gitarr och trummor", vilket sannolikt hänger samman med att han med sina ironiska kommentarer och leenden vinklar aktiviteten som att "det är på skoj, att det inte är liksom nu ska vi framföra något, nu ska vi sjunga bra". Trots den bristande sånginsatsen lyckas Johannes positionera sig på ett sätt som går väl ihop med hans rykte som musiker. Han framstår i sammanhanget som en skicklig och kompetent musiker och bra kompis som bjuder på sig själv genom att i spelaktiviteten kasta sig ut i ett lekfullt och opretentiöst musicerande som han inte riktigt behärskar.

### 8.3.3.3 AFFORDANSER OCH INRAMNINGAR SOM FORMAR SPELAKTIVITETEN

Under intervjun säger Johannes att eftersom han kände till låten sen tidigare behöver han inte fokusera lika mycket på det visuella spelspåret som när han spelar gitarr- eller trumutmaningarna. I stället följer och fokuserar han på ljudet och sången som spelas upp genom högtalarna, vilket gör att han kan slappna av mer. Johannes säger även att "det är ganska likt att sjunga i ensemblen och i spelet". Den rimliga tolkningen är att Johannes inte är lika beroende av den visuella och spelspecifika notationen eller de spelspecifika kontroller han måste hantera för att klara gitarr- och trumutmaningarna. Här kan han ganska obehindrat använda, luta sig mot och uttrycka sitt kunnande om musik och musicerande och det gehörsminne han har av låten.

Oron för att kompisarna ska tycka att det låter dåligt visar samtidigt att användningen av resurser tydligt förknippade med musicerande ger sångutmaningen en "riktighet" som kan slå tillbaka på honom som spelare. Johannes säger att han inte frivilligt sjunger i skolans ensemble men att han tror att "i spelet så har man lite mer, ..., folk har ändå lite mer tolerans". För Johannes som inte identifierar sig som sångare erbjuder den

övergripande inramningen som spelande en möjlighet att vinkla och hantera sången som ett relativt ofarligt lekande. Att han så öppet exponerar sin dåliga sångteknik framstår i sammanhanget närmast som ett positivt ”offer” för den gemensamma aktiviteten. Spelandet ger honom med andra ord en anledning och förevändning att kasta sig ut i ett lekfullt musicerande och visa upp delar av sitt musikaliska kunnande han sällan visar när han spelar trummor eller bas i en vanlig rockensemble.

### 8.3.4 TRUMUTMANINGEN I ROCK BAND

När Johannes ska spela trumutmaningen i *Come together* väljer han att spela på den höga *hard*-nivån. Han har ingen nämnvärd erfarenhet av trumvarianterna av Guitar Hero eller Rock Band sedan tidigare, men har under Rock Band-sessionen har spelat trumutmaningen i *I've Got a Feeling* på en lägre nivå.

#### 8.3.4.1 SPELANDE OCH AFFORDANSER


Speluppgiften i verserna är en något förenklad representation av förlagans kompmönster. Pukslagen på pulsslagen<sup>53</sup> motsvaras av blå notation och platta. Baskaggen på taktens första betonade pulslag motsvaras av ett röd-orange streck som betyder att spelaren ska trampa på fotpedalen. Förlagans virveltrums slag på taktens andra betonade pulslag<sup>54</sup> motsvaras i spelstämman av ett röd-orange streck som betyder att spelaren i stället ska stampa på fotpedalen. Att stampa på fotpedalen är i sig inte lättare än att slå på plattan, men förändringen innebär att spelaren slipper att byta mellan att stampa på pedalen och att slå på plattan på taktens två betonade pulslag. Det alternativa mönster som bildas bevarar ändå förlagans grundläggande musikaliska struktur och huvudpoäng och motsvarar ett i det musikaliska sammanhanget plausibelt och tydligt kompmönster.

---

53 Denna låt kan noteras på olika sätt. För att undvika en notation med många trioler och sextoler har jag valt att notera låten i 12/8 i halvt tempo. Detta innebär att pulsslagen utgörs av punkterade fjärdedelsnoter där den första och tredje är betonade och uppfattas som huvudpuls.

54 Den tredje punkterade fjärdedelen.

I takt 41–45, se Excerpt 10, markerar Johannes pulsen med gungande kropps- och huvudrörelser. Han använder ett avslappnat och korrekt grepp om trumstickarna och slår på trumkontrollens plattor med distinkta och kraftiga anslag. Timingen i anslagen är, ur ett musikaliskt perspektiv, mycket bra och tydligt synkroniserad med den klingande musiken. Johannes accentuerar också huvudpulsslagen på ett i genren och det musikaliska sammanhanget typiskt vis. Dessutom nynnar han med i melodin.



Looks at game screen →

Nodding with head/swaying body

41 42 43 44 45

Body, face & utterances

*p* Mumbles melody Singing You Know Me *mf*

Holds arm still in a medium high position

Left arm

Right arm

Right leg

What Johannes "plays"

Game notation

Original drum part

*mf*

*To a high*

The image shows a musical score for Johannes's performance. It includes a photograph of him playing drums on the left. The score is divided into several parts: 'Body, face & utterances' with lyrics 'Mumbles melody', 'Singing You Know Me', and 'mf'; 'Left arm' with the instruction 'Holds arm still in a medium high position'; 'Right arm' with 'mf' and 'To a high'; 'Right leg' with 'mf'; 'What Johannes "plays"'; 'Game notation'; and 'Original drum part'. The score is marked with measures 41 through 45 and includes various musical notations like notes, rests, and dynamics.

Excerpt 10: Johannes spelar trumutmaningen i Come Together.

Eftersom spelspårets mönster är en marginellt förenklad representation av förlagens trumkomp bidrar spelkontrollens fysiska likhet med ett riktigt trumset till att de rörelser Johannes utför för att klara spelutmaningen starkt påminner om de rörelser en trummis måste utföra för att spela förlagens kompmönster.

Under intervjun säger Johannes att ”när man hittar groovet, ..., när man vet vad man ska göra så kan man göra som man ska”, vilket i sitt sammanhang rimligen kan förstås som att Johannes lyssnar mer på förlagan och musicerar som en ”riktig” trummis när han uppfattar spelspåret som en tydlig representation av den klingande förlagan. Denna tolkning stärks av att han även säger att när han spelar ”[p]å trummorna lyssnar jag mer på musiken än jag tittar på plopparna”. Johannes kraftiga anslag och fotstamp orsakar dessutom ett ganska starkt slammer som gör att den goda timingen, de genretypiska accenterna och ”svänget” i anslagen framträder mycket tydligt och explicit. Med både rörelser och ljud kan Johannes visa

upp en musikalisk uppfattningsförmåga och ett så pass stort kunnande om genren, låten och att musicera på trummor att hans spelagerande ofta framstår som ett i sammanhanget legitimt uttryck för kunnande om musicerande på trummor.

Några takter efter det lekfulla musicerandet i Excerpt 10 ersätts Johannes leende av en allvarlig och fokuserad blick när han för tredje gången i låten ställs inför ett mellanspel med ett betydligt mer avancerat trumkomp. Partiet består av ett två takter långt “riff” som upprepas fyra gånger. Den första takten i varje “riff” spelar Johannes utan problem med musikaliskt korrekta anslag och bra timing. Tack vare spelspårets rytmiska och tonala förenkling<sup>55</sup> av den mer avancerade förlagan borde den andra takten vara en ännu lättare att spela. Trots detta har Johannes genom hela låten svårt att klara dessa takter.

Excerpt 11: Johannes spelar trumutmaningen i Come Together (takt 53-60)

<sup>55</sup> Med tonal förenkling avses här att slag på olika trummor “komprimerats” till slag på blå platta.



Excerpt 11 visar att Johannes i sina försök att hantera den problematiska takten växlar mellan två olika strategier och inramningar. I sitt första och tredje försök (takt 54 och 58) släpper Johannes på den musikaliskt korrekta timingen och relationen till den klingande förlagan, vilket han förklarar med att “[o]m man sen ser att det kommer ploppar som man inte vet riktigt hur man ska spela så blir det ju också så att man stannar upp och blir en icke-trummis.” Uttalandet bekräftar intrycket att han här “blir en spelare” och lutar sig mot samma typ av visuella lässtrategi som under Guitarr Hero-sessionen.

I det andra försöket (takt 56) spelar Johannes med musikalisk timing och mer likt den klingande förlagens trumstämman än vad spelspåret anger. Fjärde gången takten återkommer (takt 60) spelar han ett distinkt, musikaliskt plausibelt och avancerat break av ”omvända trioler”<sup>56</sup> som låter bra men inte stämmer med spelnotationen.

Situationen synliggör att Johannes växlar mellan att hantera det svårtydda partiet som en visuellt baserad spelutmaning där han lutar sig mot tidigare Guitarr Hero-erfarenheter och en mer musikerlik strategi där han lutar sig mot sin musikaliska uppfattningsförmåga och erfarenhet av att spela trummor snarare än att strikt följa den visuella notationen. Under senare delen av låten väljer Johannes vanligtvis att i de besvärliga takterna stanna kvar i den musikaliska timingen och spela någon form av plausibelt trumfill, trots att dessa inte stämmer med spelnotationen och därför inte ger bra poäng.

#### 8.3.4.2 INRAMNINGEN AV SPELANDET

När han här spelar trumutmaningen lyfter Johannes öppet in många aspekter av musicerande på trummor i spelaktiviteten. Med hjälp av trumkontrollen och trumstickarna kan han använda och visa ett mycket explicit kunnande om trumstämmor samt en förmåga att musicera på ett trumset som går väl ihop med hans långsiktiga identitetsprojekt som trummis. Vid en första anblick kan det därför tyckas som att avgränsningen mellan spelande och musicerande är borta och att Johannes ramar in aktiviteten

---

<sup>56</sup> Anslagen på den blå plattan har ett strikt 2 mot 3-förhållande. (Trioler bygger på ett 3 mot 2-förhållande.)

The image shows a musical score for a drum set. At the top, there are two sections: 'Smilling/amused 50' and 'Nodding stöjwise 51'. The score includes a vocal line with lyrics 'Saying "Ah jävlar!"' and a drum line. The drum line features dynamic markings 'mf' and 'p', and various rhythmic notations including eighth and sixteenth notes, rests, and accents. There are also some 'x' marks above the staff, possibly indicating cymbal hits.

Excerpt 12: Johannes  
spelar och kommenterar  
*Come together*

som en form av ”äkt” musicerande. Han säger dock att ”jag tror inte det känns som att spela riktiga trummor ... så att jag känner att jag är en trummis”. I sitt spelagerande markerar Johannes dessutom på en rad olika sätt att han inte jämför spelaktiviteten med ”riktigt” musicerande på trummor. Bland annat ler Johannes ofta roat åt spelutmaningen och faller då och då ironiska kommentarer om dess enkelhet (Excerpt 12), vilket får själva spelutmaningen att framstå som en lätt löjeväckande och oviktig lek.

Att han på andra ställen, exempelvis takt 56 och 60, ignorerar spelutmaningen och i stället spelar ett genretypiskt trumfill framstår i sitt sammanhang som ett underkännande av själva speluppgiften och en markering av att Johannes

prioriterar ett bra musikaliskt resultat samt ett ”riktigt” musikeragerande framför högsta möjliga poäng i Rock Band. Genom att engagera sig i ett musikaliskt meningsskapande på ett mer musikerlikt vis än spelutmaningen kräver, och samtidigt uttrycka ett avståndstagande från den ”oriktiga” speluppgiften, positionerar Johannes sig som en lekande musiker som prioriterar ”riktigt” musicerande framför spelande. I vissa situationer lyckas han alltså rama in och vinkla sitt eget agerande som ett mer ”äkt” musicerande, skiljt från det ”oäkta” spelandet, och kan då genom sitt engagemang i spelaktiviteten bygga vidare på sitt rykte som en the Beatles-älskande och skicklig trummis.

#### 8.3.4.3 AFFORDANSER OCH INRAMNINGAR SOM FORMAR SPELAKTIVITETEN

Trumkontrollens fysiska utformning och likhet med ett riktigt trumset bidrar till att spelspårets notation på den höga *hard*-nivån ofta framstår som en inom spellogiken tydlig representation av den klingande musikens trumstämman. De rörelser och anslag med Johannes utför med trumstickarna och fotpedalen för att klara spelutmaningen kan ofta förstås som en tydlig representation av de rörelser en ”riktig” trummis måste utföra på ett

vanligt trumset, vilket i sin tur bidrar till att Johannes kan luta sig mot sin stora erfarenhet av att musicera på ett riktigt trumset i ett rockband för att klara speluppgiften. Det framgår dock tydligt att Johannes går utanför den egentliga speluppgiften och speldesignen för att kunna inkorporera och uttrycka sin förmåga att spela trummor i musikspelsaktiviteten. Genom att hantera och utnyttja anslagen och fotstampens slamrande biljud som en viktig kommunikativ resurs kan han ”ta plats i bandet” och bidra till det klingande och musikaliska meningsskapandet<sup>57</sup>. Det är med detta slammer han för in och visar kunnande om trumkomp, timing, accenter, sväng och fill så tydligt och explicit att han framstår, och kan bygga vidare på en identitet, som duktigt trummis.

Av intervjun framgår det dock att det ofta är en större utmaning för Johannes att hantera den ovana trumkontrollen än att förstå och läsa själva spelstämman, att han måste ”fokusera på hur jag ska spela på dem, eftersom jag inte har muskelminnesgrejer på dom trummorna”. Andra situationer och uttalanden synliggör att otydligheter i spelstämmans representationer och förenklingar av trumkomp och fill kan ställa till det på allvar för Johannes. Att Johannes genom hela låten har svårt att klara den relativt enkla spelutmaningen i exempelvis takt 54 kan förklaras av att spelspårets förenkling förändrar förlagans musikaliska mening och struktur.

Förlagans trummis spelar ett fill av rullande åttondelar i ett nedåtgående flöde på pukorna. I spelspårets notation har detta förenklats till en sträng av blåa prickar som motsvarar ett jazzigt swingkomp men saknar förlagans rockighet, flöde och nedåtgående rörelse. Även om spelspåret på ett sätt kan ses som en logisk och konsekvent förenkling av förlagan<sup>58</sup> blir den rimliga tolkningen att Johannes har svårt att förstå det visuella spelspåret därför att det går emot både hans gehörsuppfattning av den klingande förlagan och hans kunnande om typiska rockfill. Denna tolkning stärks av att han under intervjun menar att “[m]ycket av min frustration kommer ifrån att jag är en trummis och känner: Vad är det här? Så här kan man ju inte göra!”

---

57 Ofta slår Johannes så hårt att slamret överröstar spelets trumljud

58 Den ”tonala” rörelsen har förenklats genom att alla slag ligger på blå notation och platta. Den rytmiska rörelsen har förenklats genom att det andra slaget i varje triolgrupp har plockats bort.

Sammantaget synliggör excerpten och utsagor att det bara är i situationer där Johannes, likt takt 41-45 (se Excerpt 10 ovan), lyckas etablera ett koherent samband mellan förlagans trumstämman, spelspårets färgkodade notation, de egna slagen och slamret från trumkontrollen samt det klingande slutresultatet som han kan uppfatta och framställa sitt agerande som ett på samma gång framgångsrikt spelande och en lekfull form av "riktigt" musicerande. För att spelutmaningen ska kunna ramas in och hanteras som en form av spelbaserat musicerande, som gör det möjligt att använda och visa explicit musikaliskt kunnande, krävs med andra ord ett omfattande och spelspecifikt meningsskapande arbete i flera led med en rad olika resurser.

## KAPITEL 9

# AFFORDANSER I MUSIKSPELSAKTIVITETEN

I detta kapitel sammanför och kontrasterar jag analyser av affordanser och spelmiljöns materiella betingelser från de olika spelarbeskrivningarna. Fokus riktas mot de materiella betingelsernas och speldesignens betydelse för vilka affordanser deltagarna uppfattar och utnyttjar i de olika spelvarianterna, det vill säga hur spelutmaningens regler, spelspår och spelkontroller bidrar till att forma musikspelsaktiviteten och de deltagande unga musikernas agerande och engagemang och hur de då kan använda och visa kunnande och förmågor relaterade till musik och musicerande samt digitala spel och spelande.

Kapitlet inleds med analyser av hur musikaliska mönster och strukturer samt en rad andra resurser vävs samman i de affordanser deltagarna uppfattar (9.1; 9.2). Efter detta riktas analysen mot aspekter av spelens design som får stora konsekvenser för deltagarnas engagemang (9.3-9.5) samt hur tidigare erfarenheter och motstånd bidrar till att forma deras agerande (9.6; 9.7). Som avslutning på kapitlet lyfter jag fram och diskuterar några av de viktigare resultaten i relation till tidigare forskning (9.8).

### 9.1 MUSIKALISKA MÖNSTER OCH STRUKTURER

Ett grundargument i den ekologiska psykologin är att individer lär sig uppfatta och urskilja mönster och strukturer de möter i sin omgivning, vilket även gäller för spelmiljöer (Linderoth, 2012) och musik och musicerande (Clarke, 2005). Att spelutmaningarna i Guitar Hero och Rock Band har musik och musicerande som sin förebild och förlaga får betydelse för den

miljö spelarna möter och lär sig hantera i spelaktiviteten. För även om gitarr- och trumutmaningarna i de flesta fall är en reducerande förenkling av det musicerande som avbildas (Tanenbaum & Bizzocchi, 2009) finns det gott om musikaliska mönster och strukturer inbyggda i spelen. Spelutmaningarna följer låtarnas form och spelspåren återger olika aspekter av förlagans rytmik och tonala rörelser<sup>59</sup> (Shultz, 2008). Sångspåret återger även låtens text.

Spelarbeskrivningarna i föregående kapitel visar att Joel, Felix och Johannes i vissa situationer ignorerar den klingande musiken och dess musikaliska mönster. Dessa situationer är dock relativt få och utgörs vanligtvis av solon eller nya partier i gitarr- eller trumutmaningen som Joel (8.1.1.1) exempelvis beskriver som oförutsägbara, vilket i sitt sammanhang rimligen tolkas som att förlagan inte bygger på återkommande eller enkelt förutsägbara musikaliska strukturer. Den absoluta merparten av de spelsituationer som analyserats pekar, tillsammans med uttalanden under intervjuerna, i stället mot att deltagarna i de flesta spelsituationer i någon mån lutar sig mot en förmåga att uppfatta musikaliska mönster och strukturer i den klingande musiken som stöd för att förstå och hantera det aktuella spelspåret. Denna tolkning stärks av att exempelvis Joel säger att det är lättare att klara låtar han hört tidigare (8.1.1.1) och att Johannes menar att han omedvetet hamnar rätt eftersom han är musiker (8.3.1.1). Oavsett om de betraktar aktiviteten som en form av musicerande eller ej dras deltagarnas uppmärksamhet mot de låtar och gitarr-, sång- eller trumstämmer som spelutmaningen baseras på. Ur ett ekologiskt perspektiv innebär detta att deltagarna rimligen utvecklar en förmåga att uppfatta vissa aspekter av den klingande musiken och musicerandet.

Att denna analys är riktig stärks exempelvis av att Joel menar att han lärt sig mycket om att spela trummor i *Guitar Hero* (8.1.4.3) och att Felix under Rock Band-spelsessionens gång lär sig melodin i *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* (8.2.4.1). Det framgår också att Joel (8.1.1.1) och Felix (8.2.1.1) använder kunnande om gitarrutmaningens musikaliska form och gitarrstämmer för att identifiera vilken spelstrategi de ska använda sig av, exempelvis i vilka partier det är bättre att ignorera den klingande musiken

---

59 I trumutmaningen motsvaras tonala rörelser av vilka trummor eller cymbaler som används.

och i stället fokusera helt på den visuella spelstämman. Dessa exempel synliggör att unga musiker som spelar digitala musikspel under lång tid, utvecklar en förmåga att använda musikens mönster och strukturer som stöd för att avgöra vilka affordanser den aktuella spelsituationen erbjuder dem. Musiken ingår i det ekologiska systemet och blir en viktig del i relationen mellan miljö och individ.

Spelarbeskrivningarna visar samtidigt att deltagarna ser och utnyttjar mycket olika affordanser i de olika spelvarianterna. Exempelvis är det stora skillnader på hur Joel hanterar Rock Band-spelets trum- och sångutmaningar (8.1.4 och 8.1.3). Trots att spelutmaningarna i någon mån bygger på musikaliska mönster och strukturer, erbjuder de olika möjligheter att använda och uttrycka ett kunnande och förmåga att uppfatta den musik och det musicerande spelaktiviteten bygger på.

## 9.2 EN INTRIKAT VÄV AV RESURSER OCH FÖRMÅGOR

Spelarbeskrivningarna visar även att deltagarna i vissa situationer kan föra in och visa förmågor och kunnande om musik och musicerande i musikspelsaktiviteten tämligen explicit. Tydligast blir detta när deltagarna tar sig an sångutmaningen i låtar de redan kan och känner till sedan tidigare (se Joel, 8.1.3 och Johannes 8.3.3). I dessa spelsituationer är de inte helt beroende av att kunna förstå spelspåret notation eller förmågan att hantera en specialdesignad spelkontroll för att klara spelutmaningen. Joel menar att spelskärmens sångnotation är ett stöd (8.1.3.1), men exempelvis Johannes tycks till stor del ignorera själva spelspåret och i stället fokusera på att lyssna på den klingande musiken och sjunga låten ”som vanligt” (8.3.3.3), det vill säga som i ett band eller till en inspelning.

I gitarr- och trumvarianterna blir situationen en annan. Johannes sätt att ta sig an trumutmaningen i Rock Band (8.3.4) är ett exempel som tydligt visar att det i vissa situationer är möjligt, men också varför det ofta är mycket svårt, för deltagarna att uppfatta affordanser som gör det möjligt att förena spelande och musicerande – det vill säga att föra in och tydligt visa ett stort kunnande om musik och musicerande i musikspelsaktiviteten samtidigt som de klarar själva spelutmaningen bra.

Spelutmaningen i Excerpt 10, där Johannes lyckas visa upp en förmåga att musicera på trummor samtidigt som han klarar själva speluppgiften, baseras på ett enkelt och tydligt kompmönster. Johannes agerande och uttalanden visar att spelandet här bygger på att han kan uppfatta och upprätthålla ett tydligt samband mellan spelutmaningen, den klingande förlagens trumstämman och sitt eget spelagerande (8.3.4.1; 8.3.4.3). Exemplet tydliggör att *perception-action*-cykeln (Gibson & Pick, 2000, se 6.1) och affordanser i musikspelsaktiviteten till stor del handlar om att uppfatta och utnyttja något som jag menar bäst kan beskrivas som en koherens mellan olika resurser och förmågor. Johannes lyckas här koppla samman spelspåret visuella notation<sup>60</sup>, den klingande musiken, trumkontrollens spatiala utbredning, trumstockarna och det slamrande biljudet till en sammanhållen helhet, vilket gör att han kan förstå och hantera anslagen på spelkontrollen som ett uttryck för musicerande på trummor. Detta kräver en förmåga att förstå det visuella spelspåret, att uppfatta den klingande musiken och trumstämman samt att spela trumkomp med korrekta anslag och fotstamp. För att kunna uppfatta och utnyttja affordansen att musicera i spelaktiviteten, utför Johannes alltså ett omfattande och meningsskapande perceptivt arbete som involverar många resurser och förmågor.

En viktig förutsättning för en sådan sammankoppling mellan spelande och musicerande är att Johannes uppfattar spelspåret som en begriplig och tydlig representation av förlagan, samt att spelkontrollen möjliggör rörelser och handlingar som liknar förlagens musicerande. Det räcker med en till synes liten störning, exempelvis att spelspåret några takter senare inte är en lika tydlig representation av originalets trumstämman, för att koherensen ska rämna (Excerpt 11). Johannes beskriver det som att han då stannar upp och blir en ”icke-trummis” (8.3.4.1). När spelspåret inte återger förlagens musikaliska huvudpoänger kan han inte längre förena framgångsrikt spelande med explicita uttryck för musicerande utan tvingas välja mellan att satsa på spelande *eller* musicerande.

Johannes spelande på trumkontrollen är ett exempel som tillsammans med övriga spelarbeskrivningar synliggör att de affordanser unga musiker uppfattar och använder i musikspelsmiljöerna är sammansatta. Det handlar inte om individens förmåga att utnyttja någon enstaka resurs eller

---

60 Den visuella notationen kan i sig delas upp i flera olika aspekter.



ett fysiskt objekt, utan snarare om samspelet med ett komplex av resurser i spelmiljön, som ofta kräver en rad olika förmågor och kunnande av spelaren. I musikspelaktiviteten måste deltagarna alltså hantera en rad olika resurser, fysiska förutsättningar, förmågor och kunnande om både spelande (gaming) och musicerande simultant. Hur väl exempelvis Johannes, i den *perception-action*-cykel han ingår i (Gibson & Pick, 2000), lyckas förena dessa olika lager till en koherent helhet blir centralt för vilka affordanser han kan se och utnyttja (jämför Illustration 1, s. 102).

Flera förespråkare av spel som lärandemiljöer tänker sig att digitala spel erbjuder en professionaliserad blick som hjälper spelaren att uppleva den avbildade aktiviteten som ett proffs (Gee, 2007, se även 3.2.3). Johannes sätt att hantera och uttala sig om trumutmaningen (8.3.4.1; 8.3.4.3) är ett av flera exempel i materialet som synliggör att unga musiker, som redan kan musicera på det instrument spelvarianten avbildar, snarare måste utföra ett stort meningsskapande arbete för att anpassa sitt kunnande om musik och musicerande till spelaktiviteten. I flera av de spelsituationer där Joel, Felix och Johannes tar sig an gitarr- eller trumvarianterna (exempelvis, 8.1.1; 8.2.1; 8.2.2.3; 8.3.1) blir det också tydligt att de förenklingar som byggts in i spelspåret och spelkontrollen i själva verket gör det svårt för dem att hantera spelutmaningen som en form av musicerande. Även om de ofta använder sin förståelse av musikaliska mönster och strukturer för att hantera spelspåret, kan de sällan uttrycka sitt kunnande och sin förmåga att musicera på gitarr eller trummor särskilt explicit. När spelmiljöns resurser inte stämmer med spelarnas musikaliska kunnande och förmågor blir det svårt att uppfatta och uttrycka en koherens mellan spelutmaningen, den klingande förlagans ”äkta” musicerande och sitt eget spelagerande (mer om detta förhållande i exempelvis 9.5.) Detta behöver inte innebära att aktiviteten kollapsar eller blir ointressant. Tvärtom pekar Joels och Felix uttalande (8.1.1.3; 8.2.1.2) mot att deltagarna ofta uppfattar sådana spelspecifika och ”omusikaliska” aspekter av spelmiljön som en förutsättning för bra Guitar Hero-spelande.

I följande avsnitt (9.3; 9.4; 9.5) presenteras fördjupade analyser av de aspekter i speldesignen som, utifrån spelarbeskrivningarna, framstår som extra kritiska för deltagarnas möjligheter att uppfatta ett koherent samband mellan olika resurser och att uttrycka kunnande om musik och musicerande.

## 9.3 LJUDSKAPANDETS BETYDELSE

Av spelarbeskrivningarna framgår det tydligt att möjligheterna att skapa eget ljud får stor betydelse för vilka affordanser och möjligheter att uttrycka kunnande om musik och musicerande spelarna uppfattar och utnyttjar.

### 9.3.1 SÅNGUTMANINGEN

Samtliga spelnivåer i sångvarianten, från *easy*- till *expert*-nivån, bygger på att spelaren sjunger melodin i spelmikrofonen. Spelarens egen sång hörs dels direkt ut i rummet och dels med effekter<sup>61</sup> genom högtalarna. Den rimliga tolkningen av deltagarnas spelagerande och uttalande om sångutmaningen är att detta explicita ljudskapande bidrar till att de kan ”ta plats i bandet” och engagera sig i ett musikaliskt meningsskapande i relation till den klingande musik som strömmar ut genom högtalarna. När de sjunger i spelet kan de i många situationer tydligt och explicit visa att de kan låten och melodin samt att de har en sångteknik och röstomfång som passar genren. Genom att också röra och föra sig som en rocksångare på scen stärks intrycket av att deltagarna stundtals uppfattar och utnyttjar affordanser som innebär att de för in och uttrycker så mycket kunnande om musik och rocksång som möjligt i spelaktiviteten (se ex 8.1.3).

Denna tolkning stärks av att Joel, Felix och Johannes alla menar att sångutmaningen de möter i Rock Band är mer lik ”vanligt” musicerande än de övriga spelvarianterna och i många avseenden påminner om att sjunga i en vanlig ensemble. Bland annat Felix spelande och uttalanden synliggör samtidigt att det egna ljudskapandets ”riktighet” inte bara är positiv. Han menar att det för honom, som är sångare, är jobbigt att även misstag hörs tydligt och explicit i sångvarianten - något som blir mycket tydligt i de situationer där Felix inte kan melodin eller inte har det röstomfång och sångteknik som krävs för att sjunga den aktuella låten i samma oktav och med samma ”rock-tryck” i rösten som förlagan (8.2.4.1; 8.2.4.3).

---

61 Mestadels reverb.

### 9.3.2 GITARRUTMANINGEN

I gitarrvarianterna<sup>62</sup> av Guitar Hero och Rock Band är förhållandet nästan omvänt. Deltagarna säger under intervjuerna att spelet inte har mycket med riktigt musicerande på gitarr att göra (Felix, 8.2.1.3), att gitarrkontrollen mer liknar en vanlig spelkontroll (Joel 8.1.1.2) och att själva speluppgiften är en i första hand visuell läsutmaning (Joel 8.1.1.1, Felix 8.2.1.1, Johannes 8.3.1.1). Felix resonerar även om att misstag inte hörs lika tydligt och inte är lika besvärande som i sångutmaningen. En rimlig tolkning av deltagarnas spelande på gitarrkontrollen och dessa uttalanden är att frånvaron av eget ljudskapande gör det svårt att ta ett musikalskt ansvar och uttrycka förmågor och kunnande om musicerande på gitarr genom att ”ta plats i bandet” och musikskapandet.

Gitarrutmaningen kräver i och för sig att spelaren ska trycka på de knappar som motsvarar spelspårets färgkodade representation av den klingande gitarrförlagan samt träffa anslagsknappen inom ett ganska snävt tidsintervall. Även om spelandet på gitarrkontrollen därför i viss mån följer gitarrstämman tonala rörelser och rytmik är det dock förlagans perfekta förinspelade gitarrstämma som spelas upp via högtalarna när spelaren träffar rätt. Enda sättet deltagarna kan påverka den klingande gitarrstämman musikalska uttryck är att använda svajarmen på långa toner, vilket får tonhöjden att fluktuera. Svårigheterna att påverka hur gitarrstämman låter gör att deltagarna varken kan, eller behöver, ta ett musikalskt ansvar för det klingande slutresultatet. För även om exempelvis Joel och Felix menar att rytmiken är en aspekt av musicerande som bitvis återges ganska bra i gitarrutmaningen, och ofta använder sin förmåga att uppfatta den klingande musikens rytmik som stöd för sitt spelande (se 8.1.1.1; 8.2.1.1), döljs både ”bra” och ”mindre bra” anslag och timing bakom den förinspelade gitarrstämma som spelas upp genom högtalarna - så länge de klarar spelutmaningen.

Om spelaren däremot missar den färgkodade spelnotationen hörs en ”klonkande” signal i stället för förlagans gitarrstämma, vilket gör att deltagarna ändå får ett visst ansvar för den klingande slutprodukten och att de stundtals upplever att de bidrar till den musikalska helheten när de spelar

---

62 Analysen gäller i princip även för basvarianten. För att undvika en knöligare text utgår texten från gitarrvarianten.

tillsammans i Rock Band (8.1.2.3; 8.3.2.3). Exempelvis Felix kommentar om att missar inte hörs lika tydligt och därför är ofarligare än missar i sångutmaningen (8.2.4.3) stärker dock analysen att deltagarna uppfattar och hanterar dessa ”klonk” och uteblivna gitarrstämmor som ett tecken på dåligt spelande (*gaming*) snarare än bristfälligt musicerande. En rimlig tolkning är att det ansvar för det klingande slutresultatet som läggs på deltagarna i gitarrutmaningen därför snarare handlar om ett spelansvar än ett musikaliskt ansvar som slår tillbaka på dem och deras identitet som musiker.

### 9.3.3 TRUMUTMANINGEN

Den grundläggande idén och speldesignen i trumvarianterna av Rock Band och Guitar Hero är densamma som för gitarrvarianterna. Spelarens uppgift är att med hjälp av spelkontrollen träffa spelspårets färgkodade notation. Om spelaren klarar uppgiften spelas förlagens trumstämman upp via högtalarna. Trots att spelkontrollen påminner mer om ett riktigt instrument och att spelutmaningen återger mer av musicerandets mönster än i gitarrvarianten (9.4.3), göms deltagarnas spelagerande ofta bakom spelljudet, vilket gör att de även här vanligen undgår ett ansvar för den klingande musiken och den ”musikaliska riktigheten” i sitt agerande. Tydligast syns detta när Joel spelar på trumkontrollen med en tidig och fluktuerande timing som inte skulle fungera i ett vanligt rockband (8.1.4).

Med undantag för de situationer där han missar spelnotationen är det klingande musikaliska slutresultatet som spelas upp via högtalarna ändå perfekt. Joels agerande visar att spelare kan ”gömma sig” bakom det officiella spelljudet. Detta både kräver och gör det möjligt att ignorera det ”otajta” slamret som uppstår och faktiskt hörs när Joel slår på trumkontrollens plattor. Den rimliga tolkningen av Joels agerande och uttalanden, exempelvis om att trumljudet kommer långt efter anslagen (8.1.4.3), är att den fördröjningsproblematik som format hur deltagarna hanterar gitarrutmaningen (se 9.6.1) även formar vilka affordanser de ser i trumutmaningen. I förlängningen har detta bidragit till att musikspelsaktiviteten, åtminstone för Joel, utvecklats i en riktning där det egna ljudet, det vill säga slamret, exkluderas och betraktas som oviktigt.

Denna filtrering avgränsar samtidigt spelaktiviteten från musicerande och gör det svårt för Joel att uttrycka exempelvis bra pulsuppfattning och timing i spelaktiviteten. Intressant i sammanhanget är att trumisen Johannes, som inte spelat trumvarianten av Guitar Hero eller Rock Band tidigare, gör tvärt om: han för in och gör slamret till en relevant resurs för ljudskapande och ”skapar” på så sätt affordansen att uttrycka kunnande om musicerande på trummor i musikspelsaktiviteten (jämför 9.2; 8.3.4). Dessa olika sätt att hantera trumutmaningen understryker hur centralt ljudskapandet är för hur deltagarna uppfattar, förstår och hanterar musikspelsaktiviteten.

Denna bild stärks av att Joel i den mer experimentella speciessessionen, där han spelar trumutmaningen på ett riktigt digitaltrumset, snabbt ändrar sitt sätt att spela. När han här hör vad han själv spelar på trumsetet, i stället för en förinspelad trumstämman, tar det inte många takter förrän Joel justerar timingen så att anslagen kommer synkroniserat med den musikaliska kontexten. Hans agerande och uttalanden om att det blev ett helt annat spel och att han ”hade [jag] spelat varje dag om spelen fungerat såhär” (8.1.5.2) stärker tolkningen att det egna ljudskapande slår på två håll. Den tidiga och fluktuerande spelartiming som han använder inledningsvis hörs här tydligt och gör honom ansvarig för konsekvenserna av ”dåligt musicerande”. Samtidigt tvingar den nya situationen ut Joel i ett mer explorativt agerande, vilket gör att han snabbt upptäcker affordanser som innebär att han med hjälp av ljudet kan använda och uttrycka en förmåga att spela trumkomp med god pulsuppfattning, timing och genretypiska betoningar.

När deltagarna skapar eget ljud får musikspelsaktiviteten tydligare och mer explicita kopplingar till ”riktigt” musicerande. Ljudet är viktigt för att deltagarna ska uppfatta affordanser som gör det möjligt att använda och, framförallt, uttrycka kunnande och förmågor knutna till musicerande genom att ”ta plats i bandet” och musikskapandet. När de skapar eget ljud blir det samtidigt betydligt svårare att gömma sig bakom spelljudet och, som i gitarrvarianten, undgå ett musikaliskt ansvar för sitt spelagerande.

## 9.4 SPELKONTROLLERNAS FÖRENKLINGAR

Som redan nämnts visar spelarbeskrivningarna att gitarr-, trum- och sångkontrollernas utformning och förenklingar bidrar till de affordanser deltagarna uppfattar och utnyttjar i spelaktiviteten. Mer specifikt blir det tydligt att spelkontrollerna erbjuder olika förutsättningar att använda de ”rätta” rörelser och uttryck som behövs för att visa upp en musikerlik förmåga att hantera ett instrument eller rösten samt sitt kunnande och förståelse av den aktuella låten, genren och stämman.

### 9.4.1 SÅNGKONTROLLEN

Att sångkontrollen på det stora hela fungerar som en vanlig mikrofon gör att den med Tanenbaum och Bizzocchis (2009) uttryck är mycket transparent (5.1.3) och inte innebär någon tydlig förenkling av förlagans musicerande. Som konstaterats ovan (9.3.1) både kan, och tvingas, spelaren att använda sin röst och sångteknik för att sjunga melodin, vilket bidrar till att de uppfattar en likhet med ”vanligt” musicerande. En rimlig tolkning är att exempelvis Joel och Felix, med Gibson och Picks (2000) benämningar, i många situationer agerar tämligen performativt i den mening att de i stor utsträckning tillämpar och uttrycker sitt redan inarbetade kunnande om låtens melodi och sång i sitt spelagerande (8.1.3, 8.3.3). Eftersom Johannes inte spelat sångutmaningen tidigare får hans engagemang rimligen även ett mer explorativt fokus. Hans agerande och uttalanden om att han upplever det som mindre utsatt att sjunga i spelaktiviteten än i andra sammanhang (8.3.3.3) stärker dock intrycket att den explorativa sidan i första hand handlar om att förstå hur den ibland något skakiga sångingsatsen tas emot och bedöms av Rock Band och medspelarna. För Felix, som är sångare och van spelare men inte kan melodin i Excerpt 8, innebär spelandet däremot ett intensivt explorativt arbete för att försöka få ett grepp om själva melodin och hitta ett röstläge som erbjuder honom affordansen att sjunga låten tillräckligt bra - och på så sätt undgå att spelagerandet slår tillbaka på hans rykte som sångare. (8.2.4).

#### 9.4.2 GITARRKONTROLLEN

Till skillnad från sångkontrollen måste gitarrkontrollen, trots en yttre likhet, betraktas som en kraftig förenkling och reduktion av elgitarrens fysiska utformning och möjligheter. En elgitarr har vanligtvis 6 strängar och ca 127 positioner på gitarrhalsens greppbräda som kan kombineras i en närmast oräknelig mängd varianter av toner, riff, ackord och kompmönster. På gitarrkroppen sitter även volym- och tonkontroller samt, i många fall, en svajarm som kan användas för att påverka tonhöjd och sound. Även Gutitar Hero och Rock Band-gitarren har en svajarm, men de sex strängarna och banden på gitarrens hals har reducerats till en anslagsknapp (*strum bar*) och fem färgkodade knappar<sup>63</sup> (se Bild 6).



Bild 6: En vanlig elgitarr (utan svajarm) samt den gitarrkontroll till *Guitar Hero World Tour* som användes under spelsessionerna.

De fem knapparnas position på gitarrkontrollens hals motsvarar ändå i någon mån banden på gitarrhalsen och används i spelet för att representera tonhöjd eller ackordgrepp och positioner på gitarrhalsen (Arsenault, 2008). Denna utformning bidrar till att de rörelser som till exempel Joel utför för att klara spelutmaningen ofta *kan* förstås som en förenklad representation av gitarrförlagans tonhöjd, fingersättning och rytmik (se exempelvis 8.1.2). En närmare analys av spelarbeskrivningarna synliggör dock varför gitarrkontrollens fysiska utformning bidrar till att deltagarna inte uppfattar affordanser att uttrycka kunnande om musik och musicerande tillräckligt tydligt, samt att deltagarna menar att gitarrutmaningen inte har så mycket med riktigt musicerande på gitarr att göra (Felix, 8.2.1.3) utan

---

<sup>63</sup> De senare varianterna har ofta dubbla uppsättningar knappar varav den en i "soloposition" högt upp på GH/RB-gitarrens hals. På gitarrkroppen, där stallet sitter på en vanlig elgitarr, finns det även en *star power*-knapp.

snarare påminner om andra typer av dataspel på en vanlig spelkontroll (Joel, 8.1.1.2).

Gitarristen Joel kan utan tvivel spela de enkla ackorden i *Come Together* (se Excerpt 2) och skulle snabbt kunna lära sig att spela det enkla gitarriffet i Excerpt 3 på en vanlig elgitarr. Men med endast fem knappar och en sträng-knapp på gitarrkontrollen går det inte att tydligt visa upp ett mer explicit kunnande om att de första två tonerna i riffet (takt 5-8) bör spelas på E-strängens 10:e band, den tredje på A-strängens 10:e band, och att det sen bara är att glida upp till A-strängens 12:e band för att till sist slå an D-strängens 10:e band (enligt Lennon & McCartney, 2010). Det går inte heller att ta, och på så sätt visa kunnande om, de ackordläggningar som krävs för att spela takt 1–3 på en vanlig gitarr. Även i de fall där deltagarna skulle kunna spela gitarrförlagan på en vanlig gitarr blir det sammanfattningsvis mycket svårt för dem att använda gitarrkontrollen som en resurs för att utföra handlingar och rörelser som uttrycker och visar upp denna förmåga att musicera på gitarr så pass tydligt och explicit att de kan acceptera spelandet som en form av musicerande. Tanenbaum och Bizzocchis (2009) menar att gitarrkontrollen är mer abstraherande och mindre ludiskt effektiv än sångkontrollen. Även om jag väljer att uttrycka mig något annorlunda, pekar analysen mot att gitarrkontrollen som fysiskt verktyg och resurs bidrar till den tydliga distans mellan spelande och musicerande som deltagarna i denna studie ger uttryck för (se 10.1.2).

#### 9.4.3 TRUMKONTROLLEN

Ett typiskt standardtrumset består av bastrumma, virvelkagge, hi-hat (med fotpedal), två cymbaler (ride och crash), två hängpukor (hög och låg) samt en golvpuka. Genom olika anslag på instrumentets olika delar kan en duktig trummis, till och med ur samma cymbal eller trumma, få fram en stor mängd nyanserade ljud som kan kombineras på ett otal sätt i olika stilar och genrer. Trumkontrollen har utformats så att placeringen av de färgkodade plattorna och fotpedalen liknar det vanliga trumsetets spatiala utbredning, men eftersom Rock Band-trummorna<sup>64</sup> endast har fyra plattor och en fotpedal är trumutmaningen en förenkling som innebär att

---

64 I Guitar Hero används ett trumset med fem plattor. (Den orangea saknas i Rock Band.)



samma platta på trumkontrollen används för att representera flera trummor eller cymbaler på det vanliga trumsetet. Dessutom har hi-hat-pedalen, som vanligtvis hanteras med vänsterfoten, plockas bort helt och hållet.

Jämfört med gitarrkontrollens grova förenkling av elgitarrens komplexitet och möjligheter framstår trumkontrollen som en betydligt mildare reduktion. Tack vare spelutvecklarnas konsekventa användning av trumkontrollen och spelspårets resurser (Figur 3) finns det ofta en relativt konsekvent och tydlig koppling till det vanliga trumsetets trummor och cymbaler i spelutmaningen.



Bild 7: Det lätt modifierade Guitar Hero-trumset som användes under Rock Band-sessionen. (Deltagarna plockade bort den orange slagplattan.)

Position och färg på spelskärm och platta		Trumma eller cymbal som representeras
Längst till vänster	Röd	<b>Virveltrumma</b>
Näst längst till vänster	Gul	<b>Hi-hat</b> , crash-cymbal eller hög puka
Andra från höger	Blå	Ride-cymbal eller låg puka
Längst till höger	Grön	Golvpuka, låg puka eller ride-cymbal
Horisontellt streck över hela spelspåret	Röd-orange (fotpedal)	<b>Bastrumma</b> (fotpedal)

Figur 3: Schema över hur trumkontrollens plattor vanligen används för att representera trumsetets olika trummor och cymbaler. Fetmarkering har använts för att synliggöra de mest frekventa och konsekventa kopplingarna mellan spelspår och förlaga.

När spelspåret bygger på en "översättning" av originalets trumstämma enligt schemat i Figur 3 innebär det att en platta på trumkontrollen används för att representera trummor och cymbaler som i standardtrumsetet ligger nära varandra. Trots förenklingar återger spelutmaningen på så sätt en stor del av trumsetets och musicerandets spatiala utbredning. Denna likhet med "riktigt" trummande förstärks av att spelaren, precis som en trummis, använder trumstockar för att spela på trumkontrollens plattor och att fotkontrollen, trots ett annat motstånd, påminner om en pedal till en bastrumma. De rörelser exempelvis Joel och Johannes måste utföra för att klara spelutmaningen på högre nivåer påminner därför om och har samma riktning som om de skulle spela stämman på ett vanligt trumset.

Trummisen Johannes uttalande om att han måste fokusera på att hantera spelkontrollen eftersom han inte kan använda sina vanliga "muskelminnesgrejer" (8.3.4.3) synliggör att han ändå inte enkelt kan föra in och använda sin förmåga att hantera ett vanligt trumset för att klara spelutmaningen. Han måste utföra ett explorativt arbete för att anpassa sitt agerande och hitta de affordanser trumkontrollen erbjuder honom.

En rimlig tolkning av spelarbeskrivningarna är att trumkontrollens fysiska likhet med ett vanligt trumset ändå bidrar till att deltagarna, exempelvis Johannes (8.3.4, 9.2), i många spelsituationer uppfattar tydliga kopplingar till musiken och musicerandets mönster och rörelser. Denna tolkning bekräftas av att Joel, trots att han inte spelar på trumkontrollen med en ur musikalisk synvinkel acceptabel timing, menar att den som spelat sig igenom trumutmaningen i *Guitar Hero* på *expert*-nivån egentligen borde kunna spela trummor om de bara har rätt anslagsteknik (8.1.4.3). I stället är det fördröjningen (*latency*) mellan anslag och ljud snarare än spelkontrollen i sig som Joel pekar ut som den huvudsakliga skillnad som gör att spelandet inte erbjuder samma affordanser som, och därför skapar ett brott mot, musicerande på ett vanligt trumset (jämför 9.3.3).

## 9.5 SPELSPÅRENS FÖRENKLINGAR, REGLER OCH POÄNGSYSTEM

Den grundläggande speluppgiften, vad exempelvis Habgood m.fl. (2005) benämner som spelets *core mechanics*, är som redan nämnts att spelaren samlar poäng genom att träffa spelspårets notation när den når en viss position på spelskärmen. Klarar de spelutmaningen genom att träffa rätt knappar, plattor eller toner inom det godkända tidsspännet stiger poängen och omdömet på spelskärmens ”rockmätare”. Om spelaren å andra sidan missar notationen sjunker nivåerna, och till sist avbryts låten och spelomgången (se exempelvis 8.1.4.1). En närmare analys av spelarbeskrivningarna visar att de fysiska spelkontrollernas design och funktioner hänger samman med, och får stora konsekvenser för, hur de visuella spelspåren, reglerna och poängsystemen fungerar samt vad de får för konsekvenser för deltagarna i de olika spelvarianterna.

### 9.5.1 GITARR- OCH TRUMVARIANTERNA

Att spelare i gitarr- och trumvarianterna använder sig av förenklade ”instrument” är en förutsättning som möjliggör kraftiga förenklingar av själva spelspåret och den spelutmaning spelaren måste hantera. Komplicerade ackord och tonala strukturer<sup>65</sup> kan reduceras ner till enstaka färgkodade prickar eller streck i spelspåret och en komplex rytmik kan tunnas ut och förenklas på flera olika sätt. På de lite lägre nivåerna är det exempelvis inte ovanligt att ett gitarriff eller ackordkomp baserat på sextondelar förenklas ner till en spelnotation som motsvarar fjärdedelar eller åttondelar. Som bland andra Shulz (2008) påpekat kan de förenklade spelspåren i många situationer ändå återge viktiga aspekter av musikens grundstruktur. Tack vare spelets förenklingar och olika nivåer blir det möjligt för deltagarna att snabbt kunna urskilja och hantera affordanser som gör att de klarar själva spelutmaningen. Exempel på detta är att Felix (8.2.3.1) klarar *easy*-nivån av trumutmaningen i *Come Together*, trots att han inte har någon större erfarenhet av denna spelvariant sen tidigare, och att Joel klarar gitarrutmaningen i samma låt på första försöket. För även om han är en duktig

---

<sup>65</sup> Motsvaras i trumvarianten av kombinationer av olika trummor och cymbaler.

gitarrist är det inte sannolikt att Joel, eller någon av de andra deltagarna, utifrån en ”riktig” notbild eller tabulatur skulle kunna spela gitarrstämman på gitarr a prima vista, det vill säga utan att öva.

Samtidigt visar spelarbeskrivningarna att det ofta är otydliga förenklingar som ställer till det och gör att deltagarna inte förstår hur de bör agera för att klara spelutmaningen. Det visuella spelspåret i takt 54, 56, 58 och 60 (Excerpt 11) som Johannes har svårt att hantera är i sig relativt enkelt, men återger inte förlagans åttondelstrioler med markeringar som skapar en rullande nergång över pukorna. Snarare motsvarar spelspåret ett jazzigt swingkomp som bryter med förlagans rockiga karaktär (8.3.4.1). En rimlig tolkning är att svårigheterna att klara just dessa takter till stor del beror på att spelspåret inte är en begriplig reduktion av den klingande förlagans musikaliska poäng, vilket stärks av Johannes uttalande om att han i vissa partier av trumutmaningen känner att ”Vad är det här? Så här kan man ju inte göra”. På liknande sätt pekar Felix uttalande att ”[j]ag fattar inte den takten [rytmiken], det gick inte att slå rakt!” (8.2.2.3) mot att hans svårigheter att klara outrot i gitarrutmaningen i *I've Got a Feeling* åtminstone till stor del beror på att spelspåret bryter mot hans musikaliska upplevelse av den klingande förlagan<sup>66</sup>. En rimlig tolkning av spelarbeskrivningarna är att deltagarna ofta får svårt att förstå och hantera gitarr- och trumutmaningarna när spelspårets reduktion inte bevarar, utan bryter mot, den klingande musikens musikaliska mönster och konventioner. När den musikintresserade spelaren inte kan uppfatta ett tydligt och koherent förhållande mellan spelspåret och den klingande förlagan blir det ofta svårare att läsa och förstå hur de bör agera utifrån den visuella spelnotationen.

En fortsatt analys pekar mot att det i många situationer är spelets stöd- och regelsystem som i själva verket gör det svårt för deltagarna att uppfatta en sådan koherens mellan olika resurser som gör det möjligt att använda musikaliskt kunnande och uppfattningsförmåga för att klara spelutmaningen:

---

<sup>66</sup> Den klingande förlagans sextoler ger en betoning av jämna åttondelar som stämmer med den raket Felix efterfrågar medan spelspåret åttondelstrioler har ett 3:2-förhållande mot en sådan åttondelsunderdelning.

På *easy*-nivån används bara två-tre positioner längst till vänster i de visuella spelspårens notation. Rytmmiken är också kraftigt förenklad. Dessutom undviker spelutvecklarna att använda kombinationer av olika färger och positioner i notationen. Spelarna kan koncentrera sig på ett fåtal knappar eller plattor på spelkontrollen och behöver inte utföra kombinationer som kräver en utvecklad koordinationsförmåga. De erbjuds en möjlighet att genom deltagande lära sig spelet och succesivt utveckla sin förmåga att hantera spelkontrollen och upptäcka vilka affordanser spelmiljön kan erbjuda dem, exempelvis att de kan få hjälp att klara svåra partier och få mer poäng om de använder svajarmen på långa toner eller tiltar gitarrkontrollen för att få *star power* i rätt läge. I takt med att de utvecklas kan spelarna välja att gå vidare till högre nivåer där fler positioner och kombinationer i det färgkodade spelspåret används för att ge en mer utmanande spelutmaning som i allt högre grad avbildar musikens mönster och rörelser.

Med Greenos (1994) begrepp kan man uttrycka det som att spelutvecklarna byggt in olika nivåer av motstånd i spelnivåerna, vilket tvingar och hjälper spelarna att upptäcka och lära sig affordanser i relation till spelets resurser och funktioner (9.7). Samtidigt innebär denna stegrande svårighetsgrad att relationen mellan den klingande förlagan och spelspåret förändras mellan olika nivåer. Samma tonala eller rytmiska mönster förenklas alltså på olika sätt i den färgkodade notationen och spelspåret, vilket rimligen gör det svårare att uppfatta en tydlig koherens mellan musikens och spelandets mönster och utifrån en gehörsuppfattning av förlagan förutsäga vilka knappar eller plattor som används som representation av den klingande musiken. En rimlig tolkningen av spelarbeskrivningarna är att detta förhållande riktar spelarnas uppmärksamhet mot det visuella spelspåret och starkt bidrar till att Joel, Felix och Johannes uppfattar gitarutmaningen och, i många situationer, även trumutmaningen som en i första hand visuellt baserad läsuppgift. Denna tolkning stärks av Joels uttalande om att "Jag brukar titta mest, för då vet man att man slår rätt" (8.1.1.1) och att Johannes säger att "Man kan se det lite som a vista-spelande. All fokus ligger på det visuella i spelet" (8.3.1.1). Felix menar på ett liknande sätt att spelutmaningen handlar om att "[k]unna va beredd på vilka färger som kommer och va beredd med fingrarna" (8.2.1.1).

Detta fokus på det visuella spelspåret förstärks ytterligare av att regelsystem i Guitar Hero och Rock Band underkänner och bestraffar anslag

på gitarr- eller trumkontrollerna som inte motsvarar spelspårets notation. Tydligast syns detta när Joel (på gitarrkontrollen) och Johannes (på trumkontrollen) vid några få tillfällen följer musiken och spelar ”på gehör”, det vill säga använder spelkontrollen för att utföra spelhandlingar som är plausibla i relation den klingande förlagan. Trots detta får de poängavdrag. Om spelaren slår an där det inte finns någon färgkodad prick eller streck i det visuella spelspåret förlorar de alltså poäng – även om knapptryckningarna och anslagen följer förlagan och är en inom spellogiken plausibel representation av den klingande musiken. En liknande situation uppstår när Johannes hittar på egna trumfills som ur musikalisk synvinkel är bra och ”rätt” (8.3.4.1). Han ignorerar regelsystemet och spelnotationen för att kunna uttrycka musikaliskt kunnande, men tappar poäng i spelet. Deltagarna tillåts alltså inte skapa egna representationer och uttryck för sin gehörsuppfattning och spela mer likt den musikaliska förlagan. I stället tvingas de av regel- och poängsystemet att i första hand fokusera på det visuella spelspåret.

### 9.5.2 SÅNGVARIANTEN

Trots att den grundläggande spelmekniken kan sägas vara densamma fungerar poäng- och bedömningsystemet i sångutmaningen ganska annorlunda än gitarr- och trumvarianterna. Eftersom denna spelvariant inte bygger på att spelaren hanterar en spelkontroll som är en förenkling av ett instrument erbjuder sångutmaningen också en annan form av förenkling och stöd för nybörjaren.

Att spelaren sjunger melodin i spelmikrofonen gör att det inte går att plocka bort exempelvis varannan ton eller minska omfånget i melodin för att göra det visuella spelspåret enklare<sup>67</sup>. Spelutmaningen, det vill säga det visuella spelspåret och melodin, är därför densamma på alla spelnivåerna<sup>68</sup>. I stället för att förenkla själva spelspåret stödjer spelet nybörjare och spelare på låga nivåer genom snällare bedömningar. På de lägsta nivåerna godkänner sångvarianten både falska och felaktiga toner och en otydlig timing –

---

67 Det skulle resultera i en annan melodi som sannolikt skulle bli svårare att sjunga.

68 I vissa spelvarianter och nivåer finns det dock en möjlighet att sjunga en stämma i stället för melodin för att ändra utmaningen.

bara spelaren sjunger på rätt ställe. Bedömningen på den högsta nivån är å andra sidan så snäv och hård att även tolkningar som uppfattas som snygga och rätt i den aktuella genren ofta underkänns av spelet.

En rimlig tolkning av spelarbeskrivningarna är att poäng- och förenklingssystemet bidrar till att deltagarna uppfattar det visuella spelspåret som ett viktigt stöd, men att deras uppmärksamhet i första hand dras till förlagans klingande sångmelodi. Exempelvis säger Joel säger att "[o]m man inte kan melodin så måste man ju luta sig mot nånting och då får man luta sig på sången i låten" men att det visuella spelspåret ändå är till hjälp eftersom "man ser i alla fall om det går upp eller ner, och då kan man gissa ungefär" (8.1.3.1). Att deltagarna på alla nivåer kan sjunga så likt förlagan som möjligt bidrar även till att de olika spelnivåerna inte orsakar samma brott med musicerandet och de musikaliska strukturerna som i gitarr- och trumvarianterna. Denna tolkning stärks av att exempelvis Johannes menar att "det är ganska likt att sjunga i ensemblen och i spelet" (8.3.3.3).

## 9.6 AFFORDANSER FORMADE AV TIDIGARE ERFARENHETER

Bland andra Gibson och Pick (2000) lyfter fram att individer utvecklas och lär sig uppfatta och utnyttja affordanser över tid. Både genom undersökande handlingar (*exploratory actions*) och handlingar som utförs för att uppnå ett visst resultat (*performatory actions*) upptäcker individen hur den aktuella miljön och sammanhanget svarar på deras agerande. Genom sitt engagemang i aktiviteter, vilka ofta förknippas med vissa platser, sociala sammanhang och verktyg, lär sig individen uppfatta och utnyttja olika affordanser i olika situationer (Heft, 2007). Tillsammans visar de olika spelarbeskrivningarna att tidigare erfarenheter, och den förståelse de har utvecklat över tid för hur spelutmaningarna fungerar, bidrar till att forma de affordanser Joel, Felix och Johannes uppfattar i den aktuella spelsituationen. Snarare än att utgå från den aktuella spelmiljöns materiella betingelser rättar de sig ofta efter inarbetade strategier och redan etablerade föreställningar om hur spelet och spelmiljön svarar på deras agerande. Tydligast framträder detta fenomen i Guitar Hero-sessionen där Joel, Felix och Johannes, som alla börjat med att spelat tidiga versioner av Guitar

Hero, använder samma slags grundläggande spelstrategi med tidiga anslag som bryter med många av musikens och musicerandets grundförutsättningar - trots att den aktuella speluppställningen egentligen inte kräver detta<sup>69</sup>.

### 9.6.1 ANPASSNING TILL EN FÖRMÖDAD FÖRDRÖJNING

Den spelstrategi Joel, Felix och Johannes vanligtvis använder när de spelar på gitarrkontrollen i Guitar Hero och Rock Band bygger som redan nämnts på en anslagsteknik där tummen vilar och trycker på strängknappen (*strum bar*), vilket inte liknar de tekniker som används för att spela på en vanlig gitarr. Anslagen kommer i de flesta fall även tidigare än motiverat av den musikaliska kontexten, och alla tre säger under intervjuerna att de fokuserar på att läsa det visuella spelspåret. Snarare än att i första hand lyssna och anpassa spelagerande efter det musikaliska sammanhanget hanterar de sammanfattningsvis oftast gitarrutmaningen som en visuell läs-uppgift (se exempelvis 8.1.1.2, 8.2.1.1 & 8.3.1.1) där det gäller att trycka på rätt knapp och trycka ner "strängen" för att träffa spelnotationen *innan* de hör de toner eller ackord dessa representerar. Joel, Felix och Johannes uttalanden om hur musikspelen bör spelas synliggör att denna grundläggande spelstrategi till stor del är en anpassning efter hur tidigare spelversioner och de speluppställningar<sup>70</sup> och spelkontroller svarat på deras agerande.

Joel menar att digitala musikspel egentligen berör många rytmiska aspekter av musik och att gitarr- och trumutmaningens visuella spelspår på många sätt påminner om den rytmnotation han möter i skolan. Att läsa och förstå spelnotationens representation av rytmiken påminner därför om att läsa och spela rytmer i andra sammanhang.

Jag tänker rytm precis som jag tänker på rytm-läsningen i GeMu:n [Gehörs och musiklära] ... Det är samma grej, bara det att i stället för fjärdedelar och åttondelspauser och allting sånt så är det liksom plop-par i stället som har olika avstånd till varandra. (Joel)

---

69 De två nybörjare som deltog i studien men inte presenteras närmare här använde vanligtvis en mer musikaliskt korrekt timing.

70 Den sammantagna kombinationen av diverse inställningar samt spelkonsol, TV-apparat, spelversion, spelkontroller etcetera.



Trots detta menar Joel att det inte går att lyssna på det musikaliska sammanhanget och anpassa anslagen på kontrollen till musikens puls och rytmik för att träffa spelnotationen rätt. “[O]m du spelar jämna sextondelar på gitarren så är det ofta typ en fjärdedel av dem som faller bort bara” (Joel). Enligt Joel beror detta på att synkroniseringen mellan musik, anslag, ljud och träffar ofta är dålig och, eller otydlig i digitala musikspel.

Jag lyssnar inte för att ... ibland är det i puls å sånt, ibland så är det synkat. Men det är väldigt sällan. Alltså, det är lite från gång till gång på TV-apparater å sånt. (Joel).

För att klara spelutmaningen blir det därför viktigt att i första hand fokusera på det visuella spelspåret och i viss mån ignorera musiken.

[J]ag koncentrerar mig mer på att titta, för det är ju inte synkat heller. ... Så spelar man på trumman, slår man på snare [virveltrumman], så kommer ljudet *märkbart* långt efter själva slaget. (Joel)

Felix berättar på ett liknande sätt att han hemma brukade spela en gammal version av Guitar Hero på en platt-tv vilket gjorde att han måste ligga långt före musiken med sina anslag. Han har dock konfigurerat om spelet så att det nu blir mindre fördröjning. Trots att han alltså justerat sitt Guitar Hero-spel för att slippa att lägga anslagen tidigt noterar Felix att han var tvungen att justera sin timing under Rock Band-sessionen för att inte slå an alltför tidigt. Att han tvingas justera timingen tycks dock inte vara ett problem som förstör spelaktiviteten för Felix.

Om jag märker att oj, nämen okej nu måste jag spela lite snabbare, eller lite snabbare eller lite segare, så tror jag nog att jag kommer in i det väldigt fort. (Felix)

I linje med Felix uttalande visar Guitar Hero-sessionen att de rutinerade spelarna använder en tidig timing som anpassas efter den aktuella spelsituationen i gitarrutmaningen (se även 10.1.4). Felix, som anses som den bästa Guitar Hero-spelaren i gruppen, är mycket konsekvent och justerar sin timing på ett nyanserat sätt efter den aktuella spelutmaningen. Exem-

pelvis slår han an långa liggande ackord som ger många poäng något tidigare än korta toner i ett rytmiskt mönster. Det är också till stor del genom detta nyanserade sätt att förhålla sig till timing Felix positionerar sig som en kompetent och ”cool” Guitar Hero-spelare och kan visa att han är bäst (8.2.1).

Snarare än att vara ett problem som förstör spelaktiviteten hanterar de erfarna spelarna den timing-problematik Guitar Hero-spelets förmodade fördröjning (*latency*) orsakar som en möjlighet att visa explicit spelkunande. Eftersom den speluppställning som användes under den aktuella Guitar Hero-sessionen *inte* orsakade en sådan fördröjning synliggör de rutinerade spelarnas tidiga timing att de förhåller sig till en föreställning om, och förståelse av, spelaktiviteten som utvecklats över tid snarare än den aktuella spelmiljöns förutsättningar i sig. En konsekvens av detta är att flera av de missar de rutinerade spelarna gör under Guitar Hero-sessionen i själva verket orsakas av att de slår an för tidigt (8.1.1).

## 9.6.2 BILDEN AV DEN SKICKLIGA GUITAR HERO-SPELAREN

Den rimliga förklaringen till att Joel, Felix och Johannes ändå håller fast vid samma spelstrategi är att deras, och andra spelares, erfarenheter och anpassning till den lilla fördröjning många tv-apparater och tidiga versioner av Guitar Hero ofta orsakar efterhand har införlivats och blivit en etablerad och förgivettagen del av musikspelsaktiviteten. För att klara spelet och framstå som duktiga Guitar Hero-spelare har Joel, Felix och Johannes helt enkelt varit tvungna att anpassa sig efter hur speluppställningar med en sådan fördröjning svarat på deras agerande. Att slå an och träffa notationen något tidigare än motiverat av den musikaliska kontexten har varit ett sätt att säkerställa att anslagen hamnar inom det tidsspänn spelet godkänner. Trots att en tidig timing tvingar deltagarna att i någon mån ignorera sin upplevelse av pulsen och den musikaliska kontexten har de tidiga anslagen därför blivit en signifikant och viktig del av spelaktiviteten. Denna syn på spelaktiviteten och bra Guitar Hero-spelande stöds också av Guitar Hero. Om en spelare vill justera timingen i *World Tour*-utgåvan frågar spelet<sup>71</sup> ”Are you ready to blame the game?”.

---

71 Det vill säga den variant av spelet som används i Guitar Hero-sessionen.

Underförstått räknas förmågan att hantera fördröjningsproblematiken som ett uttryck för Guitar Hero-kunnande, vilket gör att framgångsrik användning av tidig timing framstår som en viktig komponent i de rutinerade spelarnas sätt att uttrycka sig just som skickliga spelare (gamers) i detta sammanhang. De rutinerade spelarnas sätt att hantera gitarrkontrollen och uttalanden om vad spelande är och innebär (se exempelvis 10.1.2) framstår sammantaget som ett exempel på att spelmiljöns materiella förutsättningar och hur spelen svarar på deras handlingar i förlängningen får konsekvenser för spelaktivitetens sociala och kulturella betydelse. De föreställningar om spelaktiviteten som succesivt växt fram stödjer vissa, men försvårar andra, kontextuella kopplingar till musicerande och spelande. Jag menar att detta har stor betydelse för Joel, Felix och Johannes möjligheter att uttrycka en situerad identitet och det virtuella jag de behöver gå in i för att kunna positionera sig som skickliga spelare i det aktuella sammanhanget. Att Johannes under Guitar Hero-sessionen återgår till spelstrategin med tidig timing, efter att under en bit av låten ha testat att använda musikaliskt korrekt timing med framgång, understryker rimligheten i denna tolkning (8.3.1). För att framstå som en kompetent Guitar Hero-spelare och legitim deltagare (Lave & Wenger, 1991) i spelaktiviteten är det viktigare att använda en korrekt ”speltiming” än att anpassa sig efter den musikaliska kontexten.

## 9.7 MOTSTÅND SOM MÖJLIGGÖR UTVECKLING

Att deltagarna rättar sig efter en förmodad fördröjning synliggör att en liten och till synes försumbar detalj i spelmiljöns materiella betingelser kan få så stora konsekvenser för aktivitetens utveckling att den i någon mån definierar även vad spelande under andra förutsättningar innebär och räknas som. En jämförelse mellan studiens olika delar visar att spelares inarbetade spelstrategier och föreställningar om spelaktiviteten kan vara seglivade och även sträcka sig utanför den specifika variant de vuxit fram ur.

Joels “omusikaliska” sätt att hantera trumutmaningen under Rock Band-sessionen (8.1.4) påminner exempelvis starkt om den grundläggande spelstrategi han, och de andra rutinerade spelarna, använder när de

tar sig an gitarrstämman i Guitar Hero och Rock Band. Under intervjun pratar Joel i och för sig om skillnader mellan gitarr- och trumkontrollen och spelstämornas olika relation till den musikaliska förlagan. Trots detta gör Joel ingen tydlig skillnad på trum- och gitarrvarianternas grundläggande upplägg och speluppgift. Snarare pratar Joel om trumutmaningen som en variant av gitarrutmaning i Guitar Hero, det vill säga den originalvariant av digitala musikspel han spelat längst. Detta stärker intrycket från Rock Band-spelsessionen att Joel bär med sig och lutar sig mot sin inarbetade Guitar Hero-strategi och förståelse av spelutmaningen som en visuell läsutmaning för att klara trumutmaningen (8.1.4.3). Detta är ett av de exempel som synliggör att de erfarna deltagarna ofta lutar sig mot erfarenheter och kunnande om tidigare spelvarianter för att ta sig an en, i deras ögon, liknande spelutmaning.

För Johannes, som inte spelat *Rock Band* eller trumversionen av Guitar Hero tidigare, innebär den för honom nya trumkontrollen en förändring som utmanar hans förståelse och strategi för att hantera spelutmaningen. Denna förändring leder till att han snabbt byter till en musikerlik spelstil med musikaliskt korrekt timing (8.3.4). En rimlig tolkning av situationen är att den nya spelkontrollen skapar en form av motstånd (*constraints*, Greeno, 1994) som stimulerar till utforskande handlingar (*exploratory actions*, Gibson & Pick, 2000), vilket gör att Johannes upptäcker och kan utnyttja nya affordanser i spelaktiviteten.

Joel, som spelat trumvarianten av Guitar Hero många gånger, behandlar inte trumutmaningen i *Rock Band* som en ny och förändrad spelvariant. I stället för att utforska hur den nya spelvarianten faktiskt svarar på hans spelagerande fortsätter han att utföra handlingar som bygger på den inlärd spelstrategi och tidiga timing han är van att använda för att klara gitarr- och trumutmaningen i Guitar Hero när han spelar hemma (jämför *performatoy actions*, Gibson & Pick, 2000). Även under inledningen till den specialsession där spelkontrollen bytts ut mot ett vanligt digitaltrumset för att ytterligare belysa vilka aspekter som formar spelaktiviteten fortsätter Joel att använda samma grundläggande spelstrategi (8.1.5). Det tar dock inte många takter innan Joel först ser förbryllad ut och sedan justerar sitt spelande så att han använder en musikaliskt korrekt timing.

Min tolkning av situationen är att bytet till digitaltrummorna blir en så stor förändring att det skapar ett motstånd som gör att Joel tvingas utforska vilka affordanser den aktuella spelmiljön kan erbjuda honom. Intressant i sammanhanget är att digitaltrummorna inte nämnvärt påverkar hur spelet med dess spelmekanik och regler bedömer Joels slag och fot-stamp. Den stora skillnaden är istället att digitaltrummorna *inte* triggas igång originalets perfekta trumstämman utan i stället genererar eget ljud. Detta gör att Joels vanliga spelstrategi och tidiga timing resulterar i ett otajt och ”omusikaliskt” trumkomp. Situationen och Joels uttalande pekar mot att det snarare är digitaltrummornas konsekvenser för det klingande musikaliska slutresultatet, och hur spelagerandet får honom att framstå i relation till ”vanligt” musicerande, än konsekvenserna för poäng och bedömning i själva spelet som driver honom att under specialsessionen förändra sin spelstrategi i grunden.

Joel och Johannes sätt att hantera dessa situationer synliggör att spelares lärande och utveckling i spelmiljön kan relateras till den ekologiska psykologins viktiga poänger: att det ofta är den aktuella miljöns motstånd (Greeno, 1994) som tvingar individen att undersöka och leta efter nya affordanser (Gibson & Pick, 2000). Att aktiviteten bryter samman (jfr. *breakdown*, Winograd & Flores, 1987) eller att individen inte klarar av att delta som tänkt behöver inte vara negativt för deras utveckling och lärande. Å andra sidan får deltagarna då ofta svårare att positionera sig som en legitim deltagare (Lave & Wenger, 1991) i spelaktiviteten. Felix svårigheter att klara sångutmaningen (8.2.4) och Joels misslyckade försök att klara trumutmaningen (8.1.4) är exempel på att spelmiljöns motstånd kan försätta deltagarna i en utsatt position.

## 9.8 RESULTATDISKUSSION - AFFORDANSER

I detta kapitel har jag sammanfattat och gjort en fortsatt analys av hur materialet och spelarbeskrivningarna svarar på den första forskningsfrågan, det vill säga vilka affordanser unga musiker uppfattar och utnyttjar i den materiella spelmiljön och aktuella speldesignen samt hur de då använder och visar förmågor och kunnande relaterade till musik och musicerande samt digitala spel och spelande (se inledning kapitel 7).

Resultat och analyser av vilka konsekvenser de olika spelvarianternas design och utformning får för de unga musikernas spelande ligger i många avseenden i linje med bland andra Tanenbaum och Bizzocchis (2009) och Millers (2009) studier. Spelkontrollernas fysiska likhet med vanliga instrument och mikrofoner möjliggör kopplingar mellan spelande och musicerande som gör aktiviteten till en slags hybridaktivitet (Rystedt & Lindwall, 2004), en form av *musicking* (Small, 1998; 1999) i gränslandet mellan spelande, lyssnande och musicerande (Miller, 2009; Roesner, 2011). Spelen och de specialdesignade spelkontrollerna fungerar som artefakter (Wartofsky, 1983) som i olika hög grad bär med sig idéer, föreställningar och strukturer från både spelande (gaming) och musicerande in i den musikspelsaktivitet som växer fram (Akkerman & Bakker, 2011; Engeström & Sannino, 2010; Lemke, 2000).

Trots att Guitar Hero och Rock Band i grunden är samma spel och bygger på samma grundläggande spelidé synliggör spelarbeskrivningarna att de olika spelvarianterna och kontrollerna erbjuder de unga musikerna ganska olika möjligheter att använda och visa sitt kunnande om musik och musicerande i spelaktiviteten. Med Tanenbaum och Bizzocchis (2009) ord blir det tydligt att gitarrkontrollen, trots en visuell likhet, är en så pass kraftig förenkling av en vanlig gitarr att förhållandet mellan agerande i spelet och musicerande på gitarr blir förhållandevis abstrakt och med deras ord får en låg ludisk effektivitet (se 5.1.4). Trumkontrollen har på avgörande punkter större likheter med ett vanligt trumset vilket gör förhållandet mindre abstrakt medan sångkontrollen är så pass lik en vanlig mikrofon att spelaktiviteten får en konkret och tydlig koppling till att sjunga i andra sammanhang.

Resultaten bekräftar alltså att spelkontrollernas likhet med riktiga instrument och mikrofoner bidrar till att unga musiker i många situationer kan använda och visa kunnande och förmågor kopplade till musicerande. Samtidigt synliggör studien att varken spelmiljön eller spelkontrollerna är lätthanterade och att de forskare som menar att spelmiljöns design och spelmekanik, snarare än spelets tematik, får stor betydelse för vad spelare lär sig (Egenfeldt-Nielsen, 2011; Linderoth, 2012) har en viktig poäng. Till synes små förändringar och otydligheter i spelutmaningens förenklingar av förlagan kan exempelvis tvinga spelare att växla spelstrategi när de spelar

på trumkontrollen, från att kunna lyfta in musicerande i spelaktiviteten till att behandla spelutmaningen som en visuellt baserad speluppgift. Sådana situationer synliggör hur finkänsligt och svårt det är att på ett tillräckligt trovärdigt sätt avbilda och bygga in musicerandets kärna i själva speluppgiften och den spelmekanik som, med sitt regel- och poängsystem, formar spelares handlingsmöjligheter. För många andra kan spelupplägget i de simulatorlika digitala musikspelen kanske framstå som en bra representation och bild av musicerande. Men för att unga musiker ska kunna uppfatta och hantera spelaktiviteten som en form av musicerande måste själva speluppgiften, spelkontrollen, spelspårets representation och andra resurser ligga mycket nära och erbjuda så tydliga kopplingar till ”vanligt” musicerande att spelagerandet kan hämta och få en stor del av sin struktur och mening därifrån.

Ett underliggande argument i exempelvis Tanenbaum och Bizzocchis (2009) är att specialdesignade spelkontrollers större fysiska likhet med riktiga instrument eller verktyg ger en större transparens gentemot musicerande, vilket i sin tur gör spelaktiviteten till en bättre simulering av den avbildade aktiviteten. Även om deras analyser är välgrundade och bygger på ett empiriskt material av spelande riktas intresset i första hand mot själva spelen. De utgår också från Normans affordansbegrepp (Norman, 1988) som lett till att affordanser i vissa sammanhang betraktas som en form av funktionalitet eller egenskap hos spelen (Norman, 1999). Genom att hålla fast vid originalbetydelsens relationella syn att affordanser uppstår i samspelet mellan individ och miljö (Gibson, 1986; Gibson & Pick, 2000) får min studie syn på något delvis annat. Spelarbeskrivningar och analyser synliggör att de unga musikerna är med och ”gör” affordanser i spelaktiviteten, vilket understryker att handlingserbjudanden inte kan ses som ett resultat eller utfall av spelets design och funktioner. För att detta inte ska framstå som en ganska allmän upprepning av de teoretiska utgångspunkterna som beskrivits i kapitel 6 vill jag lyfta fram två processer som framträder i resultat och analyser: 1) att de unga musikerna i många situationer går utanför den egentliga speluppgiften för att kunna föra in och använda resurser, kunnande och uttryck som egentligen inte krävs för att klara spelet (9.8.1) samt 2) att de behöver föra samman flera olika lager av resurser, förmågor och kunnande till en koherent helhet för att

uppfatta affordanser som gör det möjligt att uttrycka kunnande om musik och musicerande (9.8.2). Deltagarna är med andra ord mycket aktiva och har både valmöjligheter och agens i spelaktiviteten (9.8.3), trots att själva speluppgiften är hårt reglerad och styrande (Pichlmair & Kayali, 2007; Svec, 2008).

### 9.8.1 AFFORDANSER GENOM ATT FÖRA IN OCH GÖRA RESURSER RELEVANTA

Ett av de tydligaste exemplen på den första av dessa processer är de situationer där Joel väljer en, för honom, relativt lätt gitarrutmaning i Guitar Hero för att kunna sjunga melodin och gitarrstämman samt ”showa” och röra sig som en gitarrist på scen (8.1.1). Han använder, visar och övar på ett kunnande om musik och musicerande som inte behövs för att klara själva spelutmaningen och lyfter då in och utnyttjar resurser och affordanser som inte erbjuds och ”ingår” i själva spelet. Å andra sidan är det spelaktiviteten som ger Joel en förevändning att agera på detta sätt, och exempelvis Millers (2009) intervjuer visar att utvecklarna medvetet designat spelen för att spelare ska kunna ”showa” och leka med föreställningar om vad rockmusiker gör i spelaktiviteten. Intressant i sammanhanget är att dessa situationer i någon mån ifrågasätter synen att ”meningsfullt” lärande i spel kräver att lärandeaspekten byggts in i själva spelmekaniken (Egenfeldt-Nielsen, 2011; Linderoth, 2012). Musikspelsaktiviteten blir i vissa situationer ett erbjudande om att leka med, och i förlängningen lära sig att hantera, aspekter av musicerande som ligger utanför den egentliga speluppgiften – men då är det upp till spelarna om de vill och kan utnyttja denna möjlighet att föra in aspekter av musicerande eller ej.

Intressant i sammanhanget är att detta kan uttryckas som att de unga musikerna flyttar ut delar av spelaktiviteten från skärmen och inkluderar rummet och sina kroppar och agerande i spelets bild av musicerande. Med Millers (2009) och Roesners (2011) ord kan man uttrycka det som att de gör ytan framför TV:n till en scenisk yta där de överbryggat uppdelningen mellan spelare och vad som händer på skärmen, *the schizoptic split* (Roesner, 2011), och ”tar plats” i bandets scenframträdande. De får då tillgång till andra resurser och kan uppfatta och utnyttja andra affordanser än när de hanterat spelutmaningen som ett tävlingsinriktat och avskalat



spelade. Även om spelet är designat för att stötta denna sceniska aspekt (Miller, 2009) och bland annat mäter och premierar i vissa typer av rörelser med gitarren ligger de unga musikernas showande till stor del utanför spellets kontroll och poängsystem. Felix avskalade men exakta sätt att ta sig an gitarrutmaningen och hantera gitarrkontrollen i Guitar Hero (8.2.1) visar hur han i stället, bildligt uttryckt, trycker tillbaka spelandet in i skärmen för att göra aktiviteten till ett tävlingsspelande som i första hand utspelar sig på den visuella spelskärmen.

### 9.8.2 AFFORDANSER SAMMANFLÄTADE AV RESURSER, KUNNANDE OCH FÖRMÅGOR

Johannes sätt att ta sig an trumutmaningen (8.3.4) är ett tydligt exempel på den andra processen: att de unga musikerna utför ett stort och ofta avancerat meningsskapande arbete och är beroende av att kunna uppfatta och/eller upprätta en koherens mellan många olika lager av resurser, förmågor och kunnande (se 6.1.2) för att utnyttja vissa affordanser. För att uppfatta och uttrycka sitt agerande som en spelanpassad version av musicerande på trummor krävs att spelaren 1) uppfattar och förstår det klingande ljudspårets trumstämna, 2) kan läsa och förstå det visuella spelspåret, 3) uppfattar spelspåret som en tydlig representation av förlagan och 4) kan använda trumstockar och fotpedaler för att 5) träffa spelkontrollens plattor med ett sånt klipp och en så musikaliskt korrekt timing att 6) träffarna både godkänns av spelet och 7) att det slammer som uppstår låter ”rätt och svängigt” i relation till den musikaliska kontexten och 8) de rörelser Johannes utför ser ut och kan uppfattas som ”riktigt” musicerande på ett vanligt trumset.

När deltagarna uppfattar och lyckas upprätta en sådan koherens mellan spelaktivitetens olika lager (jfr. Illustration 3 nedan) kan de utnyttja tillgängliga resurser för att koppla samman det egna spelagerandet med förlagens musicerande, vilket innebär att de kan använda och uttrycka kunnande om musik och musicerande på ett rätt tydligt och nyanserat sätt. Å andra sidan framgår det tydligt att det räcker med små otydligheter i spelspårets förenklade representation av förlagan eller att spelkontrollen inte möjliggör vissa handlingar och uttryck för att koherensen mellan förlagens musicerande och det egna spelagerandet ska rämna.

Uttryckt med modellen i Illustration 3, som först presenterats i 6.1.2, synliggör analyserna hur många olika lager av visuella, auditiva och kinestetiska resurser, förmågor och kunnande som i själva verket måste föras samman för att de unga musikerna ska kunna uppfatta och utnyttja affordanser att musicera i spelaktiviteten. Modellen är med andra ord en stiliserad förenkling som kan ge ett intryck av att vara statisk när det i själva verket handlar om en ekologisk dynamik. De affordanser deltagarna uppfattar är flyktiga och flytande eftersom de olika lagren av resurser, förmågor och kunnande som individen har tillgång till förändras och ”flyttar på sig” mellan olika spelsituationer.

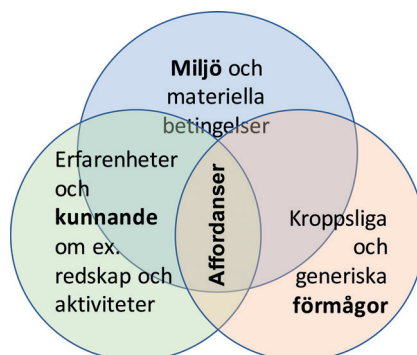


Illustration 3: Schematisk bild för att synliggöra att de affordanser individen behärskar kräver att miljö, förmågor och kunnande/erfarenheter stämmer överens och hänger ihop i en för individen koherent helhet. (Introducerades på s. 113.)

Även om de erfarna spelarna ofta har en performativ ingång i aktiviteten undersöker de också i någon mån hur den ecosociala miljön svarar på deras agerande i sitt sökande efter attraktiva affordanser och handlingsmöjligheter. I gitarr- och trumvarianterna får de ofta svårt att hitta resurser och kopplingar till förlagans musicerande som gör att själva speluppgiften kan hanteras som en form av musicerande. Genom att i stället välja att agera som spelare blir de inte lika beroende av att upprätta en tydlig koppling till musicerandets resurser och agerande, vilket gör att det meningsskapande arbetet och kravet på koherens i många avseenden blir lättare och mindre komplext att hantera. Å andra sidan innebär det också att de unga musikerna då tvingas att exkludera många musikaliska uttryck och möjligheter att använda och visa kunnande om musik och musicerande ur spelaktiviteten.

### 9.8.3 INDIVIDENS AGENS OCH BAKGRUND

I de analyser som presenterats blir det tydligt att det är individen, de unga musikerna, som uppfattar och utnyttjar en koherens mellan olika resurser för att exempelvis uttrycka kunnande om musik och musicerande i sitt spelande. Det är spelarna som måste uppfatta och utnyttja den transparens exempelvis Tanenbaum och Bizzocchis (2009) beskriver. Deltagarnas tidigare erfarenheter, förmågor och kunnande om musik, musicerande och spelande, men även deras intresse i den aktuella situationen, blir avgörande för vilka affordanser de uppfattar och kan utnyttja samt hur spelaktiviteten då gestaltar sig.

I vissa texter som utgår från den ekologiska psykologin kan affordanser framstå som ett närmast mekaniskt utfall eller funktion av samspelet mellan individ och miljö där individens egen agens och vilja ges mycket litet utrymme (see Greeno, 1994; Gibson, 1986). Resultaten i denna studie ger en delvis annan bild som breddar synen på affordanser i linje med en mer sociokulturell syn på aktiviteter (kapitel 6). Analyserna av hur de unga musikerna tar sig an spelen synliggör att de ofta väljer mellan olika affordanser och handlingsmöjligheter i den aktuella situationen, vilket innebär att de kan hantera liknande spelutmaningar på ganska olika sätt. Exempelvis hanterar och justerar de unga musikerna sitt spelagerande i gitarrutmaningen i Guita Hero och Rock Band på sätt som visar att de inte kan betraktas som "passiva offer" för miljöns betingelser. De är individer med en egen agens som väljer att ta sig an den aktuella spelutmaningen och de affordanser de uppfattar i relation till spelmiljön utifrån sina egna intressen i det aktuella sammanhanget.

Som redan nämnts visar analyserna att de unga musikernas agerande ofta är vad Gibson och Picks (2000) skulle benämna som performativt snarare än explorativt. Annorlunda uttryckt synliggör spelarbeskrivningar och analyser att de unga musikerna i många situationer utgår från redan inarbetade strategier och ett rutinartat sätt att hantera spelutmaningarna. Som tydligast framträder detta fenomen när de tar sig an gitarrutmaningen i Guita Hero, vilket rimligen kan förklaras av att de spelat denna variant under längst tid och den därför format deras bild av aktiviteten. Intressant i sammanhanget är att både de unga musikernas agerande och uttalande visar att deras spelstrategi och förståelse av framförallt gitarrutmaningen,

men i vissa fall även trumutmaningen, formats i relation till små ”defekter” i tidiga varianter av Guitar Hero, och att de inte i någon större utsträckning använder explorativa handlingar för att undersöka, upptäcka eller utnyttja den aktuella speluppställningens ändrade möjligheter att använda och visa musikerlik timing i spelaktiviteten.

De tidiga spelvarianternas materiella betingelser och svar på spelagerande har alltså etsat sig fast i musikspelsaktiviteten och de affordanser de unga musikerna uppfattar och utnyttjar i sitt spelande. Intressant i sammanhanget är att det är de deltagare som spelat den aktuella spelvarianten under längst tid som tydligast håller fast vid inarbetade spelstrategier. Fenomenet kan sägas bekräfta den sociokulturella teoribildningens poäng att aktiviteter utvecklas över tid och får en historisk förankring (6.1). Musikspelen och dess spelkontroller för inte bara med sig vissa materiella och designrelaterade betingelser. De har med Wartofskys (1983) uttryck utvecklats till artefakter med en historiskt och kulturellt förankrad betydelse för de unga musikerna. Med Hefts (2007) ord kan denna process också uttryckas som att musikspelsmiljön har blivit en form av plats och ekologisk nisch som förknippas med vissa affordanser. Den trumsetliknande spelkontrollen och trumstockarna erbjuder exempelvis andra handlingserbjudanden i denna spelmiljö än deltagarna skulle uppfatta om de mötte liknande verktyg i andra sammanhang. En rimlig tolkning är att detta fenomen bidrar till att exempelvis Joel försöker att hantera både trumkontrollen i Rock Band (8.1.4) och det digitala trumsetet i specialsessionen (8.1.5) med samma grundläggande spelstrategi som han använder för att hantera gitarrutmaningen – tills han under specialsessionen utsätts för så pass förändrade förutsättningar och starkt motstånd från miljön (Greeno, 1994) att hans deltagande i aktiviteten riskerar att rämna.

Att deltagarna i många situationer har en performativ ingång till själva spelutmaningen, och lutar sig mot inarbetade strategier för att klara spelutmaningen och få så bra poäng som möjligt, betyder inte att de är ointresserade av omgivningen. Tvärtom pekar spelarbeskrivningarna i kapitel 8 mot att de har vad som skulle kunna beskrivas som en explorativ ingång gentemot den ecosociala miljön, vilket bland annat innebär att de undersöker hur medspelarna tar emot och reagerar på deras spelande. För att analysera och få en nyanserad förståelse för denna sida av det ekologiska samspelet behövs de verktyg Goffmans teoriapparat erbjuder, vilket leder fram till den andra forskningsfrågan och nästa kapitel.

# KAPITEL 10

## INRAMNINGARNAS BETYDELSE OCH FUNKTION I MUSIKSPELSAKTIVITETEN

Syftet med detta kapitel är att sammanfatta och analysera vad spelarbeskrivningarna synliggör om inramningarnas betydelse och funktion i musikspelsaktiviteten. Ett fokus riktas mot vilken betydelse den sociala organisationen, de kontextuella kopplingarna samt aktivitetens relation till spelarnas identitetsprojekt utanför den aktuella situationen får för deltagarnas möjligheter att engagera sig och uttrycka en situerad identitet i musikspelsaktiviteten. Fokus riktas också mot att försöka förstå vilka snabba eller långsamma processer som formar deltagarnas inramningar och de membran och transformationsregler som då avgränsar och definierar aktiviteten.

Kapitlet inleds med en analys av inramningarnas betydelse och funktion när deltagarna spelar den individuella gitarvarianten av Guitar Hero. Därefter följer en analys av vilken skillnad det gör för deltagarna att de spelar Rock Band the Beatles som grupp med olika instrument- och mikrofonkontroller. Som avslutning görs en analys av hur spelandet får betydelse i relation till ”vanligt” musicerande samt hur materiella betingelser över tid gjort avtryck i de föreställningar om olika aktiviteter och roller som fungerar som kontextuella resurser i deltagarnas meningsskapande arbete med att rama in och vinkla sitt engagemang i den aktuella spelaktiviteten. Som avslutning på kapitlet (10.4) lyfter jag fram och diskuterar några av de viktigare resultaten i relation till tidigare forskning.

## 10.1 DET INDIVIDUELLA SPELANDET I GUITAR HERO

När deltagarna spelar Guitar Hero tar de sig an gitarrstämman i World tour-utgåvan en åt gången. Gitarrutmaningen är då mycket lik de äldre varianter av Guitar Hero som helt fokuserade på gitarren och gitarrhjälden och innebär att de här spelar spelet själva, inför sina kompisar och medspelare. Spelarbeskrivningarna synliggör att det finns skillnader i hur deltagarna hanterar gitarrutmaningen i Guitar Hero. Samtidigt finns det stora likheter, bland annat i hur de pratar om spelet och sin roll i spelet.

### 10.1.1 ETABLERADE FÖRESTÄLLNINGAR OM GITARRVARIANTEN AV GUITAR HERO

Av materialet framgår det att deltagarna lutar sig mot etablerade föreställningar för att förstå och ge mening åt spelaktiviteten. Intervjuer och uttalanden under spelsessioner visar att gitarrutmaningen i Guitar Hero är den spelvariant som deltagarna utgår från och refererar till när de talar om digitala musikspel av den typ denna studie fokuserar på. För att beskriva Rock Band eller trum- och sångvarianterna pratar de exempelvis ofta om likheter och skillnader gentemot gitarrvarianten av Guitar Hero, vilket gör att denna framstår som något av en norm och utgångspunkt för musikspelsaktiviteten. En rimlig förklaring till detta är att de tidiga versioner av Guitar Hero som innebar genombrottet för denna typ av digitala musikspel, och som Joel, Felix och Johannes spelat först, fokuserar på gitarrhjälden och gitarrstämman<sup>72</sup>.

När deltagarna talar om den individuella gitarrutmaningen i Guitar Hero poängterar de ofta aktivitetens kopplingar till spelande samtidigt som de lyfter fram skillnader mot ”vanligt” musicerande. Exempelvis säger Felix (8.2.1) att “[j]ag tror inte det har så mycket med gitarr att göra egentligen. Det handlar väl bara om att kunna synka, i och med att det bara är fem knappar.” Han exemplifierar detta med att berätta om en kompis som är en bättre Guitar Hero-spelare trots att han inte är bra på att spela vanligt gitarr. Spelet handlar enligt Felix om att få bra poäng och Felix menar att

---

72 Det finns en möjlighet att spela som basist.

han ofta kopplar bort ljudet när han spelar Guitar Hero. Att bli en bra Guitar Herospelare handlar om att trycka på rätt knappar och det viktiga är att “[k]unna va beredd på vilka färger som kommer å va beredd med fingrarna, ha dem rätt” (Felix).

Joel (8.1.1) talar om gitarrvarianten som en visuellt baserad knapptryckningsuppgift som egentligen är för banal för att vara ett bra digitalt spel och menar att “ljudet är inte så viktigt i Guitar Hero, för det är ganska irrelevant” för att klara utmaningen. Han säger att “låtarna är ju det som är variationen” men menar att valet av låt handlar om “vad vill du ha för musik i bakgrunden när du spelar *Tetris*”. För att spelet ska bli kul gäller det att hitta en så pass svår nivå att “om man inte koncentrerar sig så åker man ut”. Då kan Guitar Hero bli en kul spelutmaning.

Det är en oseriös grej man gör, bara på kul, men man försöker ju på nåt skumt sätt ändå vara seriös i det för att annars går det dåligt. Det är ju en lek där man måste tänka. Trots att det bara är en lek. (Joel)

Johannes (8.3.1) säger att Guitar Hero-spelandet kan påminna om musicerande men poängterar att “[j]ag tycker det är ett spel. Jag ser det inte som att man är musiker för att man spelar Guitar Hero”. Spelet handlar i stället om att “fokusera, att man liksom vänder sig bara mot tv:n och så är det bara där” och att “all fokus ligger på det visuella i spelet”. Trots att musiken finns där, och enligt Johannes hjälper honom att hamna rätt, menar Johannes att han inte lyssnar aktivt eller reflekterar över musiken när han spelar. Spelet lockar i stället fram tävlingsinstinkterna och Johannes menar att han ofta blir mer arg och irriterad när han spelar fel i Guitar Hero än när han musicerar.

Återkommande teman under intervjuerna är sammanfattningsvis att musiken eller musikalisk uppfattningsförmåga inte är viktig för att klara spelutmaningen, att spelaren i stället fokuserar och läser den visuella spelskärmen, att spelaren lär sig att trycka på knappar samt att Guitar Hero-spelande inte är en form av musicerande som kan göra någon till musiker. Den syn på spelet som framträder kan ses som ett ifrågasättande av Guitar Hero-gitarrens musikaliska “riktighet” och “äkthet”, vilket knyter an till den negativa syn på spelets musikaliska möjligheter som enligt Miller (2009) och Roesner (2011) kännetecknar många professionella

musikers, musiksribenters och musikintresserade vuxnas syn på Guitar Hero. En rimlig tolkning är att det bland deltagarna finns etablerade föreställning om vad gitarrvarianten av Guitar Hero är och innebär som de förhåller sig till, och lägger stor vikt vid att upprätthålla, när de pratar om spelet och sin roll i spelandet. Följande avsnitt visar att mycket tyder på att deltagarna även förhåller sig till dessa etablerade föreställningar i sitt spelande, att de då fungerar som resurser som hjälper dem att förstå, ge mening åt och uttrycka vad det är som pågår. Med Goffmans terminologi fungerar dessa etablerade föreställningar om digitala musikspel som en viktig del och resurs i deltagarnas inramning av gitarrutmaningen i Guitar Hero.

### 10.1.2 EN ÖVERGRIPANDE INRAMNING AV AKTIVITETEN SOM SPELANDE

Spelarbeskrivningarna visar att deltagarna agerar och framställer sitt engagemang i gitarrutmaningen i Guitar Hero på delvis olika sätt (8.1.1; 8.2.1; 8.3.1). Trots olikheterna finns det samtidigt stora likheter i hur deltagarna hanterar spelutmaningen och gitarrkontrollen. Viktiga och gemensamma komponenter i deras spelande är att de, med några få undantag, använder tidig timing och spelanpassade anslag som inte skulle fungera på en vanlig elgitarr i ett "riktigt" musicerande i ett band.



Bild 8: Joel, Johannes och Felix spelar Rock Band the Beatles som grupp.

Intressant i sammanhanget är att den aktuella speluppställningen inte kräver en tidig timing. Att deltagarna ändå slår an tidigare än motiverat av den musikaliska kontexten visar att de ofta rättar sig efter en övergripande inramning och förståelse av aktiviteten som en form av spelande, snarare än att undersöka och utnyttja den aktuella spelmiljöns möjligheter.



Med Goffmans ord kan man uttrycka det som att spelarbeskrivningarna visar att deltagarna, med några få undantag, är måna om att upprätthålla en inramning som tydligt avgränsar spelaktiviteten från ”äkta” och ”riktigt” musicerande på gitarr. Med hjälp av ett lekfullt och närmast överdrivet showande i kombination med tidiga och spelanpassade anslag får Joel aktiviteten att framstå som en form av spelande och lek med musikaliska attribut (8.1.1.2). Felix använder å sin sida en situationsanpassad timing, exakta men spelanpassade anslag samt ett mer avskalat kroppsspråk, vilket sammantaget vinklar Guitar Hero-spelandet som en poängjakt på en visuell spelplan (8.2.1.2). Förutom det nyss nämnda undantaget är Johannes rörelser och ansiktsuttryck neutrala och avskalade på ett sätt som gör att aktiviteten framstår som ett ointressant spelande snarare än en form av musicerande (8.3.1.2).

Även om deltagarna alltså vinklar sitt engagemang i gitarrutmaningen på olika sätt blir intrycket att de hjälps åt att upprätta en övergripande inramning som avgränsar aktiviteten från ”riktigt” musicerande och gör den till en form av spelande. Genom att bland annat exkludera korrekt timing och gitarristiska anslag ur aktiviteten understryker deltagarna skillnaden mellan spelande, knapptryckningar och anslag på gitarrkontrollen och att musicera på en vanlig elgitarr i ett band. Med den tidiga Goffmans (1961) uttryck avgränsar och definierar de spelaktiviteten med hjälp av ett membran som i vissa avseenden framstår som ogenomträngligt, och vars transformationsregler utestänger många uttryck för kunnande och förmågor kopplade till att musicera på gitarr i ett rockband. Samtidigt tycks membranet vara mer genomsläppligt och öppet för många andra musikaliska uttryck som ligger utanför den egentliga speluppgiften. Joel kan exempelvis lyfta in och använda en mängd uttryck för kunnande om musik, musicerande och hur musiker för sig på scen i sitt lekfulla showande. Den övergripande spelinramningens huvudfunktion och minsta gemensamma nämnare kan därför bäst beskrivas som att separera själva speluppgiften och hur deltagarna hanterar gitarrkontrollen från musicerande, det vill säga att avgränsa spelaktiviteten från den aktivitet som spelet avbildar.

En rimlig tolkning av deltagarnas uttalanden, agerande och övergripande inramning av gitarrutmaningen i Guitar Hero är att de vill undvika en sammanblandning som gör att de riskerar att framstå som ”låtsas-

musiker” som inte kan skilja på Guitar Hero-spelande och musicerande. Detta behov stärks sannolikt av att deltagarna tar sig an solo-varianten av Guitar Hero. De är ensamma på den sceniskt laddade ytan framför TV:n och spelar inför sina kompisar, vilket gör aktiviteten till en form av framträdande där deras agerande utsätts för andras granskande blickar. Genom att gemensamt upprätta ett tydligt membran och inramning av aktiviteten som spelande minimerar de risken att 1) hamna i direkt konflikt med de etablerade föreställningarna om vad Guitar Hero-spelande är och innebär (se ovan) och 2) att engagemanget i spelaktivitetens ”oriktiga” musicerande smittar av sig på deras rykte och identitetsprojekt som ”äka” musiker.

Det bör i sammanhanget påpekas att den övergripande inramning deltagarna upprättar inte bara är begränsande och exkluderande. Med denna inramning öppnas aktiviteten samtidigt upp mot andra former och tidigare erfarenheter av digitala spel. Spelarbeskrivningarna pekar mot att deltagarna kan föra in och visa attribut och kunnande förknippat med spelande och en identitet som spelare utan samma risk och motstånd från membranets transformationsregler.

### 10.1.3 INDIVIDUELLA VINKLINGAR OCH POSITIONER

Att deltagarna upprättar en övergripande inramning av gitarrvarianten av Guitar Hero som en form av spelande innebär inte att denna är fix och färdig eller enhetlig. Tvärtom visar spelarbeskrivningarna att det finns en ganska stor variation mellan deltagarna. De positionerar sig och vinklar sitt engagemang i aktiviteten utifrån sina individuella förutsättningar och behov, vilket synliggör att inramningen snarare görs och förhandlas i och genom aktiviteten. Den variation som finns pekar också mot att det finns en tydlig koppling mellan deras agerande i spelet och deras tidigare erfarenheter samt mer långsiktiga identitetsprojekt som musiker och spelare.

Genom att rama in och hantera gitarrutmaningen i Guitar Hero som en lek med musikaliska attribut skapar Joel ett utrymme att visa upp en form av inlevelse och uttryck som går ihop med hans identitet och rykte som showande musiker och spelare. Felix vinklar aktiviteten som ett tävlingsinriktat spelande för att kunna bygga vidare på sin position som skicklig Guitar Hero-gitarrist. Han säger att han vill ”va så bra som möjligt”

och ”visa upp sig, att man är bäst” (8.2.1.2), vilket pekar mot att han under spelsessionen använder återhållna kroppsliga rörelser och uttryck för att rikta fokus mot själva handhavandet av spelkontrollen. Johannes, som slutat att spela digitala musikspel på sin fritid, ser sig som en ”understödsperson” och spelar trummor och bas med skickliga och kompetenta kompmusiker som förebild. Hans avskalade och närmast uttråkade uttryck under Guitar Hero-sessionen kan därför förstås som ett sätt att distansera sig och visa att spelaktivitetens erbjudanden inte tilltalar honom eller har med hans långsiktiga identitetsprojekt att göra.

Sammantaget synliggör spelarbeskrivningarna att deltagarna strävar efter att framställa sitt engagemang och vinkla spelaktiviteten på ett sätt som stärker, eller åtminstone inte skadar, deras rykte och långsiktiga identitetsprojekt som musiker eller spelare. Genom att upprätta mer specifika inramningar inom den övergripande spelinramningen ger de mer nyanserade betydelse åt sitt eget engagemang i aktiviteten. I linje med Goffmans (1961) syn på deltagare i roller visar spelarbeskrivningarna att Joel, Felix och Johannes använder sig av närhet och distans till gitarrutmaningen och de virtuella jag Guitar Hero erbjuder för att positionera sig och uttrycka en situerad identitet. Genom att gå in i eller distansera sig från spelets erbjudande om spelande och att leka gitarr-, sång- eller trumhjulte visar de vem de vill vara och bli sedda som i det aktuella sammanhanget.

Med hjälp av mer specifika inramningar och transformationsregler försöker deltagarna samtidigt reglera hur kunnande och attribut som är giltiga även utanför spelaktiviteten ska föras in och förstås i spelaktiviteten. Spelarbeskrivningarna pekar mot att detta är en viktig drivkraft i deltagarnas engagemang, och att det i de flesta fall finns en tydlig koppling till spelarnas mer långsiktiga identitetsprojekt, det vill säga hur de agerar och vill bli sedda som musiker och spelare i andra sammanhang. I relation till föregående kapitel kan man uttrycka det som att deltagarna använder inramningar och positioner för att hantera och vinkla betydelsen av de affordanser de uppfattar och utnyttjar i spelmiljön. De strävar efter att göra sitt sätt att hantera gitarrutmaningens affordanser begripligt och meningsfullt i relation till andra situationer och aktiviteter - både för sig själv och sina medspelare.

#### 10.1.4 ANPASSADE RAMAR FÖR ATT HANTERA SPECIFIKA SPELUTMANINGAR

Under den individuella gitarrutmaningen i Guitar Hero blir det också tydligt att de erfarna spelarna Joel, Felix och Johannes använder och uttrycker ett kunnande om att olika delar i samma låt och spelutmaning bör hanteras på olika sätt. Utan att gå utanför den övergripande spelinramningen visar de, genom att växla mellan olika snävare strategier och inramningar, en förmåga att avläsa den aktuella spelsituationen och hur den bör hanteras.

När förlagans gitarrstämman utgörs av ett tydligt och repetitivt kompmönster eller riff (se exempelvis 8.1.1) finns det ofta en relativt tydlig och konsekvent relation mellan deltagarnas anslag och den musikaliska förlagan. Det är då inte ovanligt att de markerar en upplevelse av låtens puls eller den musikaliska förlagan med kroppen, men själva anslagen ligger före den klingande förlagan vilket gör att Guitar Hero-anslagen påminner om en alltför stressande gitarrist. I vissa fall, exempelvis när Joel och Felix sjunger melodin med musikalisk korrekt timing samtidigt som deras anslag på Guitar Hero-gitarren kommer tidigt, innebär detta att deltagarna visar prov på en förmåga att hantera tidig speltiming och musikalisk timing parallellt.

Långa, liggande, "toner" eller "ackord" slås ofta an tidigare än kortare toner i riff och kompmönster. I sammanhanget framstår detta som en säkerhetsåtgärd för att inte missa de poänggivande långa tonerna. Deltagarna använder ofta svajarmen eller tilt-funktionen på dessa långa toner, och visar på så sätt ett kunnande om att detta ger mer poäng i spelet. Rörelserna påminner på ytan om hur gitarrister hanterar en elgitarr i liknande situationer, men den för "riktiga" gitarrister så viktiga timingen i anslagen är samtidigt mindre musikerlik.

Under solopartier och andra partier, exempelvis mellanspel, där förlagan inte utgörs av ett tydligt eller återkommande mönster lägger sig spelarna vanligtvis ännu tidigare i förhållande till den musikaliska kontexten. De slutar även att markera pulsen med kroppen och relationen mellan anslag och förlagan är ofta otydlig, vilket gör att kopplingen mellan spelarens sätt att hantera spelkontrollen och den musikaliska kontexten ofta framstår som svag. Uttalanden under intervjuerna bekräftar intrycket att de då ser

spelet som en helt visuell läsutmaning. De satsar här på att läsa och träffa spelstämman notation utifrån dess position på skärmen, utan egentlig guidning av relationen till förlagan och den musikaliska kontextens puls.

Även de relativt få partier då de erfarna spelarna har svårt att klara spelutmaningen hanteras på liknande sätt: När det problematiska partiet återkommer väljer spelarna vanligtvis en i sammanhanget mycket tidig timing utan tydlig relation till den musikaliska kontexten och prioriterar på så sätt att läsa det visuella spelspåret framför att låta sig guidas av den musikaliska förlagan.

Det vanliga är att Joel, Felix och Johannes under Guitar Hero-sessionen byter strategi redan i övergången till den nya del av låten som innebär en förändrad spelutmaning. De uppvisar på så sätt en förmåga att med stöd av sitt kunnande om rocklåtars konstruktion tidigt läsa av vad som pågår i spelet och att avgöra vilken "specialram" de bör använda för att förstå och hantera spelsituationen. Med andra ord visar detta preventiva agerande att de utnyttjar en uppsättning inarbetade och specifika inramningar, grundade i tidigare Guitar Hero-erfarenheter, för att hantera den aktuella spelsituationen. Att snabbt och säkert justera inramningen efter den aktuella spelsituationen framstår som en mycket viktig resurs, både för att avgöra hur spelutmaningen knuten till en viss del<sup>73</sup> av låten bör hanteras och för att kunna uttrycka denna spelblick inför sina medspelare. På denna nivå av inramning framträder en tydlig koppling mellan ramar och affordanser. Med en kombination av Goffmans och Gibsons terminologi påverkar spelarnas förmåga att hantera och använda sig av specialiserade inramningar och vinklingar, med delvis olika innebörd och genomsläpplighet, både spelarnas perception och möjlighet att agera i spelmiljön.

## 10.2 DET KOLLEKTIVA SPELANDET I ROCK BAND

Den grundläggande tematiken, spelidén och spelmekaniken i Rock Band the Beatles bygger på Guitar Hero-spelet och själva spelutmaningen är i gitarrvarianten närmast identisk. Trots detta synliggör spelarbeskrivningarna att deltagarna ofta uttrycker ett tydligare engagemang i spelaktiviteten och musiken under Rock Band-sessionen. I stället för att lika tydligt

---

<sup>73</sup> Exempelvis: Vers, refräng, mellanspel etc

framställa sitt engagemang i aktiviteten som en form av spelande skiljt från musicerande närmar sig deltagarnas sätt att hantera spelet och den sociala interaktionen i många situationer ett lekfullt musicerande. Detta betyder inte att de betraktar eller ramar in spelaktiviteten som en form av ”äkta” musicerande.

### 10.2.1 ETT UTTÄNJT OCH GENOMSLÄPPLIGT MEMBRAN

Som exempel på att deltagarna för in musikerlikt agerande i sitt Rock Band-spelande kan nämnas hur de gemensamt tar sig an spelutmaningen i *I've Got a Feeling* (se Bild 8). Joel rör och för sig på ett sätt som påminner om en rocksångare på scen, samtidigt som han sjunger melodi och text med eftertryck i mikrofonkontrollen. Johannes nickar och gungar lätt med kroppen i takt med låtens puls, medan han med kraftiga och distinkta anslag ”spelar” på trumkontrollen med en musikaliskt korrekt timing och ett korrekt grepp och anslag med trumstickarna. Felix, som nu står upp när han spelar på gitarrkontrollen, använder samma tidiga timing och speleffektiva anslag med tummen som under Guitar Hero-sessionen. Men i stället för det återhållna och disciplinerade kroppsspråk som drog blickarna mot hans spelskicklighet och framställde Guitar Hero-spelande som en speluppgift och poängjakt tydligt avgränsad från musicerande markerar Felix ofta pulsen med gungande kropps- och huvudrörelser, vilket gör att hans rörelsemönster påminner om hur en gitarrist rör och för sig när de musicerar. Felix, Joel och Johannes kastar också blickar och kommentarer till varandra och har vanligtvis ett roat ansiktsuttryck som här och där spricker upp i leenden.

Extra intressant i sammanhanget är att deltagarnas sätt att hantera gitarr- och basutmaningen förändras. För även om Joel, Felix och Johannes vanligtvis hanterar själva speluppgiften på ett liknande sätt som under den individuella Guitar Hero-sessionen framstår membranet som skiljer spelaktiviteten från ”riktigt” musicerande på gitarr eller bas som tunnare och mer genomsläppligt. Exempelvis är Joels uttryck inte lika ironiskt överdrivet (8.1.2) och Johannes kroppsliga rörelser, fokuserade blick och basistiska anslag utstrålar engagemang snarare än avståndstagande (8.3.2).

De unga musikernas sätt att agera och uttrycka sig pekar sammantaget mot att de, när de spelar Rock Band som grupp, gemensamt tänjer mem-

branet och den ganska snäva inramning som definierade den individuella gitarrutmaningen i Guitar Hero som spelande. På så sätt kan musikerlikt agerande och musikerlika uttryck lättare föras in och användas i spelaktiviteten på ett i sammanhanget legitimt och accepterat vis. Som föregående kapitel visat bär sång- och trumutmaningen med sig andra materiella betingelser, vilket bidrar till att deltagarna uppfattar och kan använda sig av andra affordanser än i gitarrvarianten. Samtidigt pekar mycket i spelarbeskrivningarna mot att även den sociala organisationen och hur musicerandet framställs i Rock Band har stor betydelse och starkt bidrar till möjligheterna att tänja och göra membranet mer genomsläppligt mot musicerande. Dessa fenomen diskuteras i följande avsnitt.

### 10.2.2 EN GRUPPAKTIVITET SOM PÅMINNER OM ETT BAND

Det händer att spelarna efter en låt och spelomgång kommenterar och jämför sina resultat och prestationer, det vill säga hur spelet bedömt deras spelande<sup>74</sup>. Deras uttalanden om spelaktiviteten under intervjuerna stärker dock intrycket från spelsessionen att de under Rock Band-sessionen spelar tillsammans, mot spelet, snarare än mot varandra. I stället för att prata om speluppgiften som en tävlingsinriktad individuell utmaning som handlar om att få poäng och "glänsa" inför sina medspelare säger exempelvis Joel att "här bryr jag mig inte så mycket om att jag ska få bra poäng" medan Felix uttrycker det som att man i bandversionerna "tänker mest på att man ska klara låten tillsammans". Den rimliga tolkningen är att deltagarna ramar in och förstår spelutmaningen i Rock Band som en kollektiv gruppsaktivitet där de har ett gemensamt ansvar för slutresultatet. Att en sådan inramning av speluppgiften som en gruppuppgift stöds av Rock Band-spelets design blir tydligt när Joel väljer en för svår nivå. När han under upprepade försök misslyckas med att klara trumutmaningens spelspår avbryts låten och hela "bandet", det vill säga även medspelarna Felix och Johannes, underkänns.

Att spelaktiviteten organiseras som en gruppsaktivitet erbjuder tydligare kopplingar till musicerande i ett band. I ett "riktigt" rockband ingår

---

74 Efter spelomgångens slut visar Rock Band en översikt över hur många procent, samt hur långa sjok, av spelnotationen spelarna lyckats träffa.

musiker i ett, långlivat eller tillfälligt, kollektiv där de skapar<sup>75</sup> klingande musikaliska strukturer tillsammans med sina medmusiker. För att uppnå ett bra musikaliskt resultat måste bandmedlemmar stötta och samarbeta med varandra snarare än att tävla mot varandra. Ett visst mått av konkurrens kan givetvis förekomma, men en musiker som framhäver sig själv på ett sätt som går ut över den musikaliska helheten och strukturen blir sällan populär. En bra bandmedlem är snarare den som bidrar till, och inordnar sig i, den musikaliska helheten och slutresultatet<sup>76</sup>.

Deltagarna menar att de i bandversionen av Rock Band stöttar varandra och upplever att de bidrar till den musikaliska helheten på ett liknande sätt. Exempelvis säger Johannes att “[m]an får känslan ... i gruppen att jag tillför det här. Om jag slutar spela så kommer det inte att låta”. Joel resonerar på ett liknande sätt och säger att “här är vi ju ett band ... när man spelar i ett band har man ju en plikt att inte förstöra för de andra”. Sådana uttalanden visar att deltagarna, genom att hantera och rama in Rock Band-spelande som en kollektiv uppgift, etablerar en större kontaktyta mot den sociala organisationen och kollektiva musikaliska meningsskapandet i ett band. Genom sitt engagemang för gruppen och den gemensamma utmaningen i den kollektiva musikspelsaktiviteten kan Felix, Joel och Johannes på så sätt visa en rad sociala attribut som kan kopplas till “äkta och autentiskt” musicerande i rockband och värderas högt även utanför spelmiljön.

### 10.2.3 EN KOLLEKTIV LEK SOM BIDRAR TILL TRYGGHET

Till skillnad från Guitar Hero-sessionen är det inte bara Joel som framställer spelaktiviteten som en form av lek med musikaliska attribut. Även Johannes och Felix har i många situationer ett lekfullt ansiktsuttryck och, eller ett ironiskt leende på läpparna när de spelar bandversionen av Rock Band. I kombination med musikerlika rörelser, blickar och kommentarer till medspelarna vinklar sådana uttryck spelaktiviteten som en kollektiv

---

75 Skapa syftar här i första hand på att de framför och producerar, och inte nödvändigtvis komponerar och “uppfinner” ny musik.

76 Under den lektion i ensemblespel som observerats och dokumenterats agerar de unga musikerna i stort i enlighet med denna mycket allmänna syn på en bandmusikers attribut och egenskaper.



musikalisk lek snarare än en seriös poängjakt på en digital spelplan eller ett seriöst “äkta och autentiskt” musicerande. Johannes uttrycker skillnaden mot att spela Guitar Hero inför andra som att “[d]et blir inte att ... nu ska jag utföra det här, utan det blir nu ska vi ha kul” medan Joel poängterar att spelaktiviteten är en form av show som handlar om att “titta på vad de andra gör” och att han “bara gungar med och är glad liksom”. Värt att notera är att det ofta är i partier med sådan lekfull och, eller teatralisk inramning de unga musikerna också agerar likt en “riktig” musiker och som tydligast inkluderar musikaliska uttrycksformer i spelaktiviteten.

Att spela tillsammans med andra tycks med andra ord göra det lättare för spelarna att hantera och framställa interaktionen som en form av lek. En rimlig tolkning är att denna förskjutning hör samman med att spel och lekar som bygger på att deltagare går in i en tydlig roll, exempelvis rollspel, rollekar och MMORPG<sup>77</sup>, vanligtvis bygger på en interaktion mellan flera deltagare (Fine, 1983; Goffman, 1961). Genom att hantera spelandet som en gruppaktivitet får den tydligare kopplingar till rollspel och liknande aktiviteter. Detta gör att deltagarna gemensamt kan definiera utrymmet framför TV:n som en scenisk laddad yta och frizon där handlingar och uttryck lättare kan ramas in och hanteras som en rollspelsliknande lek med musikaliska attribut.

Att deltagarna oftare kan inkorporera och visa aspekter av musicerande i spelaktiviteten, utan att detta tycks orsaka allvarliga spänningar mellan spelande (gaming) och musicerande, hänger rimligen även samman med att de aspekter och attribut som diskuterats här är av en ganska allmän social karaktär. Engagemang för gruppen och den gemensamma aktiviteten används i mängder av sammanhang och situationer för att visa sig som en god och socialt kompetent kompis, kollega, familjemedlem etcetera, vilket gör att detta inte hotar den övergripande inramningen som spelande avgränsat från ”riktigt” musicerande. Johannes säger under intervjun att han föredrar att spela Rock Band tillsammans med de andra därför att han då får ett sammanhang som gör att han då känner sig starkare (8.3.2.3), vilket pekar mot att deltagarna i någon mån kan “gömma sig” bland medspelarna och i många situationer undgå ett pressande personligt ansvar för sitt spelagerande. Spelarna tycks med andra ord kunna

---

<sup>77</sup> Massively multiplayer online role-playing game.

legitimera och "skyllo" sitt mer musikerlika engagemang och agerande i den grupporienterade Rock Band-utmaningen på att de vill vara en god kompis som ställer upp för gruppen. En rimlig tolkning är att den sociala organisationen av Rock Band-spelet som en kollektiv aktivitet bidrar till en inramning som i många situationer minskar risken att engagemanget i spelaktiviteten ska slå tillbaka på, och skada, deltagarnas rykte och identitetprojekt som "äkta" musiker eller spelare.

#### 10.2.4 SPELENS MUSIK OCH BILD AV MUSICERANDE SOM RESURS FÖR INRAMNING

Uttalanden från deltagarna synliggör att Rock Band-spelets scenario, tematik och musik skiljer sig från Guitar Hero-spelet på ett sätt som ökar deras möjligheter att knyta an till, och bygga vidare på, sitt långsiktiga identitetsprojekt som musiker i och genom spelaktiviteten. Deltagarnas avatarrer i den virtuella spelmiljön är, till skillnad från Guitar Hero-varianten, inte några påhittade och överdrivet fantasifulla figurer. I stället är det de naturtroget animerade medlemmarna i the Beatles som syns på skärmen. Vanligtvis befinner sig avatarerna i en konsertlokal eller studio där bandet en gång i tiden framförde den aktuella låten<sup>78</sup>. Till exempel Felix påpekar att den visuella designen bidrar till att göra Beatles-versionen rolig eftersom spelskärmen liknar en vanlig musikvideo med riktiga musiker (8.2.2.3). Han menar även att spelspårens koppling till musik de gillar, eller ogillar, i andra sammanhang har betydelse för deras engagemang i spelaktiviteten. När han kommenterar skillnaderna mellan de båda spelvarianterna säger Felix att han såg "död ut" under Guitar Hero-sessionen därför att han inte gillar Bon Jovi och den låt spelutmaningen då byggde på.

Under intervjuerna framkommer det att the Beatles och deras musik är populära och värderas högt av samtliga deltagare. Exempelvis säger Johannes (8.3.2.3) att han är ett Beatles-fan och att han därför känner till låtarna i spelet sedan tidigare. Eftersom Johannes ser sig som understödjande kompmusiker är det sannolikt också lättare för honom att identifiera

---

<sup>78</sup> I vissa låtar, till exempel I am the Walrus, befinner sig spelskärmens Beatles-avatarrer i stället i en fantasivärld med anknytning till låtens tema och tidstypiska estetik.

sig både med musiken och den bild av bandmusiker och musicerande i grupp som Rock Band the Beatles projicerar på spelarna än den position som extrovert gitarrhjärte i hårdrocksgenren den individuella versionen av Guitar Hero bygger på. Deltagarnas mer musikerlika engagemang i aktiviteten pekar med andra ord mot att Beatles-varianten av Rock Band erbjuder kopplingar till musik och musicerande som gör det lättare att positionera sig i linje med deras långsiktiga identitetsbygge som äkta och autentiska musikälskare - åtminstone i jämförelse med när de spelar den Guitar Hero-variant vars musik och bild av musiker och musicerande flera av dem vill distansera sig från.

#### 10.2.5 DET TÄNDA MEMBRANETS DUBBLA SIDOR

Att membranet som omger spelandet tänjs ut och blir mer öppet för musicerande när deltagarna tar sig an Rock Band som grupp innebär inte att aktiviteten för den skull blir lätthanterad eller ofarlig. Som föregående kapitel (9) visat erbjuder sång- och trumutmaningarna nya förutsättningar och affordanser som i många situationer gör det lättare för deltagarna att använda och visa kunnande om musik och musicerande. Samtidigt visar spelarbeskrivningarna att det i en miljö med affordanser tätt knutna till musicerande blir svårare att avgränsa spelaktiviteten från musicerande. Dessa spelkontroller är så pass transparenta (Tanenbaum & Bizzocchi, 2009) och lika "riktiga" instrument och mikrofoner att de i många situationer för med sig föreställningar om musicerande in spelaktiviteten (Akkerman & Bakker, 2011). När deltagarna spelar på trumkontrollen eller sjunger i mikrofonen blir det inte lika lätt att upprätta ett membran med de transformationsregler som krävs för att tydligt avgränsa musikspelsaktiviteten från "äkta" musicerande.

I de flesta situationer framstår denna ökade genomsläpplighet mot musicerande dock som positiv för deltagarna. Joel kan exempelvis både sjunga och röra och föra sig som en rocksångare när han tar sig an sångutmaningen i *I've Got a Feeling* (8.1.3). Johannes utnyttjar den lekfulla och förlåtande inramningen (jämför 10.2.3) till att med engagemang kasta sig in i sångutmaningen och visa en kunnande och förmågor han sällan uttrycker när han spelar trummor eller bas i olika band eller skolans ensembler. I båda dessa exempel innebär inramningens ökade genomsläpplighet mot

musicerande att deltagarna kan positionera sig som musikaliskt kompetenta spelare och stärka sitt rykte som goda musiker genom att engagera sig i och gå in spelaktiviteten och det virtuella jag den erbjuder.

Andra situationer visar att de tydliga kopplingarna till musicerande kan vara problematiska och svåra att hantera. Ett tydligt exempel i spelarbeskrivningarna är de svårigheter Felix råkar ut för när han tar sig an sångutmaningarna i *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* och *Can't Buy Me Love*. I den ena låten blir det tydligt att Felix inte kan låten och melodin medan den andra avslöjar att han saknar det omfång och sångteknik som krävs för att sjunga i samma läge och med samma tryck som originalet (8.2.4). Felix pekar själv ut skillnaderna mot att spela på gitarrkontrollen och konstaterar att "om man sjunger falskt, eller om du sjunger fel toner å så, så hörs ju det direkt" och att han i sångutmaningen måste prestera på ett sätt som påminner om en vanlig ensemble (8.2.4.3). Han menar även att situationen är extra besvärlig för honom eftersom han är sångare, vilket kan förklaras av att han i skolans ensembler och olika band ofta har till uppgift att sjunga den typ av låtar han har svårt att klara i dessa spelsituationer. Den rimliga tolkningen av Felix avskalade och återhållna sång, rörelser, hållning och ansiktsuttryck är att han försöker upprätta en inramning och vinkling av situationen som, så gott det går, skiljer den svaga sånginsatsen i spelet från hans "riktiga" och engagerade sång i ett band. En alternativ tolkning är att han i stället försöker knyta an till den typ av avskalat agerande många musiker använder när de utför tekniska övningar på sitt instrument eller övar på låtar och passager de ännu inte behärskar fullt ut.

Detta är ett av flera exempel som synliggör 1) att även spelande med de mer transparenta spelkontrollerna i Rock Band försätter deltagarna i utsatta situationer och 2) att de då ofta försöker skydda och begränsa skadeverkningarna på sitt "riktiga" identitetsprojekt som musiker genom att distansera sig från det virtuella jag och den roll som engagerad och showande musiker spelet erbjuder och projicerar på dem.

Ett annat intressant exempel är de situationer där Johannes inte förstår hur spelutmaningen och musicerande hör ihop när han tar sig an trumutmaningen till *Come Together* i Rock Band (8.3.4). Spelets förenklingar av förlagan gör att Johannes, som spelar trummor i olika ensembler och band, i vissa passager upplever "Vad är det här? Så här kan man ju inte

göra!” (8.3.4.3). I senare delen av låten positionerar och stärker Johannes sitt rykte och status som musiker genom att köra över och ignorera den förenklade spelutmaningen i dessa passager. I stället för att försöka klara speluppgiften utnyttjar han spelkontrollens slammer till att framföra plausibla trumfill som uttrycker ett stort kunnande om musik och musicerande på trummor i genren. Till skillnad från när deltagarna exkluderar musicerande för att kunna rama in och framställa gitarrutmaningen i Guitarr Hero som spelande exkluderar Johannes då själva spel- och tävlingsmomentet ur musikspelsaktiviteten. Genom att under korta perioder vinkla sitt agerande som musicerande, och öppet och självsäkert ignorera spelutmaningen, markerar Johannes att han kan och prioriterar ”riktigt” musicerande framför ”omusikaliskt” spelande. Man skulle kunna uttrycka det som att Johannes tillfälligt vänder på membranet. Han kliver utanför spelinramningen och dess transformationsregler när de handlingar och positioner spelet erbjuder honom innebär ett alltför stort brott med det kunnande och rykte som kompetent trummis han bygger i andra sammanhang. I likhet med exemplet ovan visar Johannes agerande att spelutmaningen i Rock Band inte är oproblematiserad. Deltagarna måste ofta utföra ett stort och ibland svårnavigerat meningsskapande arbete för att kunna vinkla och rama in sitt spelande så att det går ihop med deras mer långsiktiga identitetsprojekt som musiker och/eller spelare.

### 10.3 SPELAKTIVITETENS FÖRANKRING I FÖRESTÄLLNINGAR OM MUSIKER OCH MUSICERANDE

Ett vanligt argument och fenomen i de resultat och analyser som presenterats är att deltagarna, mitt under pågående musikspelsaktivitet, lutar sig mot eller tvingas förhålla sig till etablerade föreställningar om vad musik och musicerande är och innebär. Att kunna använda musikens instrument och verktyg på ett ”rätt” sätt är centralt för att bli accepterad som musiker och en legitim medlem i musikens olika praktikgemenskaper (Auslander, 2006; Lave & Wenger, 1991). Jag vill därför vända blicken mot hur idéer om musikens agerande har formats av materiella betingelser och varför sådana föreställningar får olika konsekvenser i de olika spelvarianterna.

För att lyckas med detta behöver jag i 10.3.1.1 gå utanför den egentliga spelaktiviteten och rikta analysen mot vad olika instrument och roller inneburit för synen på musiker och musicerande. Syftet med detta är att i 10.3.1.2 kunna visa hur spelarnas agerande och den situerade spelaktiviteten får struktur och mening i förhållande till musikens mer långlivade aktivitetssystem (Goffman, 1974/1986; Lemke, 2000).

### 10.3.1 INSTRUMENTENS AVTRYCK I FÖRESTÄLLNINGAR OM MUSICERANDE

Att göra musik och musicera i band är i de flesta situationer inte *en* homogen aktivitet där alla deltagare förväntas agera på samma sätt. I ett rockband har musiker, med sin sång och sina instrument, vanligtvis olika funktioner som kompletterar varandra. Sångare och instrumentalister har vanligtvis en given roll och uppgift som gör att de bidrar till den musikaliska och sceniska helheten på olika sätt enligt vissa givna mönster. Bland musiker och musikälskare med intresse för rock finns det därför olika förväntningar på hur musiker i de olika rollerna bör agera och uttrycka sitt musikaliska kunnande. Sådana förväntningar traderas ofta vidare av elever och lärare på musikutbildningar (Gullberg, 2002; Scheid, 2009) som det estetiska programmet och framstår i musikspelsaktiviteten som viktiga resurser med stor betydelse för deltagarnas möjlighet att rama in eller avfärda spelaktiviteten som en form av musicerande och uttryck för musikaliskt kunnande (jämför exempelvis 10.2.4).

Sång betraktas ofta som ett direkt uttryck för en musikers gehör och musikalitet<sup>79</sup>. Under lektioner i gehörs- och musiklära på det estetiska programmet är det exempelvis vanligt att såväl sångare som instrumentalister förväntas visa sin musikaliska uppfattningsförmåga och kunnande om melodier och skalor med sång. I ett rockband behövs vanligtvis mikrofoner och ljudanläggningar för att en sångare ska höras när kompet sätter igång. Men en sångare bär alltid sitt instrument med sig, vilket innebär att en sångare kan och förväntas kunna visa sitt musikaliska kunnande i många olika sammanhang och situationer.

---

<sup>79</sup> Även i exempelvis musikpsykologisk forskning används ofta sång som ett mått på individens musikaliska uppfattningsförmåga, se exempelvis Richardson och Kim (2011)

En rocktrummis behöver däremot ett trumset för att kunna använda och visa sitt kunnande om exempelvis rockmusikens kompmönster fullt ut. För att spela vissa genrer, till exempel tyngre Metal, behövs ett stort trumset med dubbla baskaggar, många pukor och flera olika cymbaler. Att använda ett sådant trumset för att spela jazz, pop eller mer traditionell rock av exempelvis the Beatles framstår däremot lätt som överdrivet och "fel" i dessa genrer. Att musicera och uttrycka kunnande om trummor och trummisar i olika genrer hänger på så sätt tätt samman med det fysiska trumsetet.

Å andra sidan kan trummisar, och andra, ofta visa puls- och rytmisk uppfattningsförmåga genom att exempelvis klappa händerna eller "trumma" på något föremål. I ämnet gehoers- och musiklära<sup>80</sup> är det till exempel vanligt att eleverna klappar eller knackar rytmer på en bordsskiva när de övar rytm-läsning. Många trummisar använder också en nästan stum övningsplatta för att öva sin slagteknik. Det är inte heller ovanligt att slagverkare, från gatumusiker till etablerade slagverksensembler använder olika vardagsföremål för att skapa musik byggd på avancerade rytmiska mönster. Med andra ord finns det förväntningar på att trummisar, och andra musiker, ska kunna visa en stor del av sitt rytmiska kunnande även utan ett riktigt trumset.

För gitarrister är situationen lite annorlunda. Elgitarren fick sin stora spridning med, och har blivit något av en symbol för, hela rock- och popgenren. Detta har förmodligen bidragit till att idéer om vad en gitarrist är och gör är starkt förknippade med den utrustning de använder. Det finns en uppsjö med böcker och tidningar om elgitarer, ofta med rockhistorisk anknytning, som riktar sig till gitarrister. Liksom trumsetet ger gitarren, förstärkaren och eventuella pedaler ofta en fingervisning om vilken genre en gitarrist satsar på. En *Fender Telecaster*-gitar med en *Fender Deluxe Reverb*-förstärkare anses exempelvis ge rätt "twang" för country och annan americana medan en *Gibson Les Paul* eller *SG* samt en *Marshall*-stack och några analoga distpedaler är en mer eller mindre obligatorisk utrustning för gitarrister inom den klassiska hårdrock en stor del av låtarna i Guitar Hero bygger på. Satsar gitarristen i stället på modernare, tyngre och hård-

---

80 Detta är en av grundkurserna på det estetiska programmets musikinriktning.

are rock kan en sjusträngad japansk gitarr med aggressivt utseende och en digital effektpedal vara helt rätt.

Genom sitt val av utrustning kan gitarrister med andra ord uttrycka vilken sorts gitarrist de är. Som exempel på detta kan nämnas att en gitarrrecensent beklagar att *Gibsons* illgröna *M-III* inte kan fås i svart eller vitt eftersom "gitarren faktiskt kan användas till mycket annan musik än vad designen kanske signalerar" (Bengtsson, 2014). Elgitarren, förstärkaren och effektpedalerna blir på så sätt viktiga komponenter i bygget av en självbild och identitet som exempelvis rockgitarrist.

Denna utrustning är dessutom avgörande för musikers möjligheter att uttrycka kunnande om musicerande på gitarr och delta i musicerande som gitarrist. Utan gitarren är det helt enkelt svårt att visa god gitarrteknik, kunnande om ackord eller en förmåga att spela riff och melodier med god fingersättning. För även om de exempelvis kan tala om sitt musicerande eller beskriva ackord i tabulaturform är det rimligen svårt att delta i musicerande som gitarrist utan en gitarr. Detta beroende av själva instrumentet och kringutrustningen gör att förväntningarna på att gitarrister ska kunna uttrycka sitt kunnande om musik och musicerande utan tillgång till gitarren framstår som relativt små<sup>81</sup>. Sammanfattningsvis har instrumenten och olika musikers materiella förutsättningar bidragit till att det inom rockmusiken utvecklats en rad olika roller, praktiker och förväntningar på hur musiker ska agera i olika situationer och sammanhang (jämför exempelvis Auslander, 2006).

### 10.3.2 KONSEKVENSER FÖR DELTAGARNAS SPELANDE

De olika Guitar Hero- och Rock Band-varianterna erbjuder olika materiella förutsättningar att musicera och uttrycka kunnande om musik (se 9.3-9.5). En rimlig tolkning av spelarbeskrivningarna är att skillnaderna i de materiella betingelserna förstärks av historiskt förankrade idéer och förväntningar på hur sångare, trummisar och gitarrister ska och bör uttrycka sitt

---

81 Ett exempel från barns lek kan användas för att belysa sångens och gitarrens olika förutsättningar: Barn som leker att de spelar gitarr på tennistrack kan visa intresse för musik och musicerande, men till skillnad från när barn sjunger i änden av ett hopprep är det osannolikt att denna lek i sig accepteras som uttryck för musikalisk begävnin eller musicerande av musikintresserade vuxna.



musikaliska kunnande och sin identitet som musiker. "Musikvärldens" idéer om musicerande underlättar vissa kontextuella kopplingar och bidrar på så sätt till de olika handlingsmöjligheter och affordanser deltagarna ser i de olika spelvarianterna. Att behandla den plastiga gitarrkontrollen som en riktig gitarr går emot mycket av musik- och skolvärldens förväntningar på hur gitarrister bör uttrycka kunnande och identitet genom att välja och bemästra "rätt" instrument och kringutrustning (se ovan, jämför Auslander, 2006; 2009).

De upplevda förväntningarna och kraven på att deltagarna ska uttrycka sitt kunnande om musicerande på gitarr med den gitarrformade spelkontrollen med fem färgkodade knappar upplevs sannolikt som låga. Snarare pekar spelarbeskrivningarna mot att det bland deltagarna finns förväntningar om att gitarrkontrollen ska behandlas som en spelkontroll. En rimlig tolkning av sammanhanget är att de idéer om vad gitarrister är och bör göra utgör en grund för, och återspeglas i, spelarnas "officiella" syn att gitarrvarianten av Guitar Hero är ett spel utan tydlig koppling till "riktigt" musicerande (10.1.1).

Att sångare och trummisar förväntas kunna visa sin musikalitet även utan "riktiga" mikrofoner och trummor ställer andra krav på deltagarna. Dessa förväntningar bidrar sannolikt till att de lättare uppfattar och accepterar sång i spelmikrofonen och spelande på trumkontrollen som mer legitima uttryck för musicerande och musikaliskt kunnande. Med stöd av föreställningar om vad "riktiga" trummisar gör *kan* rytmiskt korrekt trummande på trumkontrollens plattor relativt enkelt likställas med annat "riktigt" trummande på exempelvis övningsplattor. Samtidigt bör det påpekas att Joels sätt att hantera trumutmaningen (8.1.4) visar att spelare även *kan* välja att i stället luta sig mot idéer om att "riktiga" trummisar spelar på "riktiga" trumset för att motivera ett "omusikaliskt" spelagerande på trumkontrollen. Föreställningar om hur rocksångare bör agera erbjuder däremot inte något starkt stöd att förkasta och skylla en "omusikalisk" sånginsats i Rock Band på att spelmikrofonen är sämre än exempelvis en Shure SM58<sup>82</sup>. Spelmiljön och dess inramning kan därför inte erbjuda något tydligt "ideologiskt skydd" för den som tar sig an sångutmaningen

---

82 En av de vanligast förekommande och "klassiska" mikrofonerna rocksångare använder.

- trots att själva spelmekaniken godkänner och ger poäng för falska och felaktiga toner på de lägsta spelnivåerna.

Sammanfattningsvis pekar analyserna av spelarbeskrivningarna mot att musikers materiella förutsättningar, genom aktivitetens rötter i historiskt förankrade processer och aktiviteter, får en åtminstone indirekt betydelse för deltagarnas möjligheter att visa engagemang och positionera sig i musikspelsaktiviteten. De föreställningar om musicerande och musiker som formats över lång tid blir viktiga kontextuella resurser i det meningsskapande arbete deltagarna utför för att rama in och vinkla sitt engagemang i den aktuella musikspelsaktiviteten.

## 10.4 RESULTATDISKUSSION - INRAMNINGAR

Detta kapitel har utformats för att svara på den andra forskningsfrågan, det vill säga hur unga musiker ramar in och vinklar sitt engagemang i spelaktiviteten och hur detta kan förstås som uttryck för en position som visar vem de vill vara och hur deras spelande ska förstås i den aktuella situationen (se inledning kapitel 7).

Analyserna av de unga musikernas sätt att hantera och uttala sig om musikspelsaktiviteten synliggör att frågan om hur deltagarna förstår och ger mening åt ”vad är det som pågår” (Goffman, 1974/1986, s. 8) blir relevant på många olika nivåer. Vid en närmare granskning blir det ofta svårt att skilja på frågan om inramningar och affordanser eftersom de materiella betingelserna är så centrala för individens möjligheter att agera samtidigt som inramningarna reglerar hur till exempel de fysiska verktygen och spelkontrollerna bör hanteras och användas. Musikspelsaktiviteten blir även ett exempel som synliggör att digitala spel, trots en ofta hög utvecklingstakt, snabbt kan få en historisk dimension där bland annat tidigare spelversioners materiella betingelser och spelupplägg gjort avtryck i spelaktiviteten och satt sig i de föreställningar som blir viktiga resurser för spelares inramningar och agerande in situ (även Linell, 2009).

Spelarbeskrivningarna synliggör även hur viktig frågan om ”hur ska jag göra mig själv begriplig” blir för musikstuderande ungdomar som tar sig an digitala musikspel. Deras engagemang sätts i relation till både a) den situerade spelaktiviteten och den övergripande inramningen och b) det

egna ryktet, statusen och identitetsprojektet i angränsande sammanhang som musicerande, spelande (gaming) och att gå i skolan.

Deras inramningar och vinklingar är inte statiska utan ”görs” och förändras av deltagarna i relation till den aktuella situationen med en nyansrikedom och precision som kan vara lätt att missa. Musikspelens kontroller, musik och bild av musicerande är exempel på aspekter som får betydelse för deltagarnas möjligheter att ge mening och betydelse åt sitt agerande samt visa viktigt kunnande och eftertraktade attribut. Samtidigt blir det tydligt att den sociala organisationen, som i hög grad görs av deltagarna (Latour, 2005), blir central och får stor betydelse för vilka kontextuella kopplingar som blir möjliga och hur genomsläppligt inramningens membran gentemot exempelvis roller och musicerande i band blir.

#### 10.4.1 INRAMNINGENS MÅNGA NIVÅER

Den mikrosociologiska ingång Goffman utvecklat kan på ytan verka enkel, men är i själva verket både omfattande och komplex och berör bland annat a) aktivitetens övergripande inramningar och de transformationsregler och kontextuella kopplingar den för med sig, b) hur deltagare vinklar och framställer sitt engagemang i aktiviteten, c) vilka roller och virtuella jag aktiviteten erbjuder, d) hur individer positionerar sig genom att gå in i eller distansera sig från de roller aktiviteten erbjuder eller e) vilka attribut och vilket kunnande som är giltigt utanför den aktuella aktiviteten som de då visar upp. Spelarbeskrivningarna och analyserna synliggör att dessa olika aspekter av inramningar blir viktiga för, och både formar och formas av, spelares engagemang i musikspelsaktiviteten. Jag vill därför lyfta fram och diskutera inramningens funktioner lite närmare.

Med Goffmans terminologi utgör de spelsessioner deltagarna engagerar sig i ett situerat aktivitetssystem (Goffman, 1961). Deltagarna hjälps åt att ge spelsessionerna en övergripande inramning som spelande, för att ge mening åt aktiviteten och hantera samt dra nytta av etablerade föreställningar om vad musikspelsaktiviteten är och innebär. Denna inramning som spelande fungerar samtidigt som en fond mot vilken deras eget agerande och sätt att hantera samt förhålla sig till spelutmaningen framträder. Deltagarnas sätt att hantera olika situationer och spelvarianter visar att den

övergripande inramningen inte är statisk utan görs och förhandlas i och genom spelaktiviteten (Linderoth, 2004).

Exempelvis visar analyserna att den sociala organisationen tillsammans med spelets design och spelkontroller bidrar till att spelinramningens membran kan omförhandlas och tänjas när deltagarna går över till att spela Rock Band som grupp. Membranets avgränsning från musicerande blir tunnare och mer genomsläppligt, vilket bidrar till att deltagarna kan använda resurser, förmågor och kunnande på andra och ibland mer musikerlika sätt. En komponent som framstår som viktig i sammanhanget är att musikspelsaktiviteten, liksom andra musikaliska framträdanden, fungerar som en form av scenframträdanden där deltagarna framför en variant av sig själva, en slags spelanpassad musikerpersona (Auslander, 2006), när de spelar tillsammans (Miller, 2009; Roesner, 2011, även Turkle, 1984). Under den individuella Guitar Hero-sessionen framträder deltagarna *inför* sina kompisar och medmusiker och utsätter sig därmed för deras granskande blickar, vilket bidrar till att engagemanget i aktiviteten blir känsligt och riskerar att slå tillbaka mot dem själva. Att spela som band och framträda tillsammans *med* kompisar i Rock Band gör det lättare att "gömma sig" i mängden och ta ett gemensamt och delat ansvar för spelandet, vilket också gör det möjligt att tänja spelaktivitetens membran och transformationsregler tillsammans.

På en mer situationsspecifik nivå använder deltagarna en rad olika vinklingar och ramar inom den övergripande inramningen för att förstå och uttrycka vad det är som pågår i, och hur de bör hantera, olika situationer i musikspelsaktiviteten (Goffman, 1974/1986). Det är genom vinklingar och nyanserade inramningar de positionerar sig i förhållande till spelaktiviteten och den övergripande inramningen. Spelarbeskrivningarna visar att det inte bara är själva spelmiljön som får betydelse för vilka situerade identiteter deltagarna strävar efter att uttrycka. Även den sociala kontexten och de relationer till mer långsiktiga identitetsprojekt (Lemke, 2011; Linell, 2009) som deltagarna involveras i, genom det aktuella sociala sammanhanget, blir viktiga. De musikintresserade ungdomarnas agerande och uttalanden pekar mot att spelsessionerna i denna studie blir extra känsliga och mer svårhanterade därför att de här spelar tillsammans med klasskompisar vars gemensamma intresse och fokus i den utbildning de går tillsammans är musik och musicerande. Föreställningar om musik,

musikundervisning och hur ”riktiga” musiker ska agera (se kapitel 4) blir därför ännu viktigare och får en ännu mer central roll i aktiviteten, vilket leder till större och mer svårhanterade spänningar, än när deltagarna tar sig an spelen med exempelvis familj eller vänner som de inte musicerar eller studerar musik tillsammans med. Med Hanghøjs (2011) uttryck förstärker närheten till skolsammanhanget deltagarnas upplevelse av genrekrockar mellan spelande och ”riktig” musikundervisning – trots att spelsessionerna inte är en skolaktivitet utan genomförs på en fritidsgård utanför skoltid.

En av Goffmans poänger är att det i mänskliga aktiviteter med en viss inramning finns olika roller och *virtuella jag* och att deltagare uttrycker vem de är i den aktuella situationen genom sitt sätt att närma sig eller distansera sig från dessa (Goffman, 1961). Detta fenomen blir närmast övertydligt i musikspelsaktiviteten. Guitar Hero och Rock Band erbjuder deltagarna att gå in i rollen som spelare och att leka musiker. När de tar sig an gitarr-, trum- eller sångutmaningen projicerar spelen därför ett ganska specifikt *virtuellt jag* och erbjuder om att agera som ”låtsasmusiker” och spelare på dem. De aktuella spelvarianternas design, det vill säga dess bild av musicerande, musikerlika eller fantasifulla avatarer, visuella utformning, musik, spelkontroller med mera, erbjuder olika tydliga och varierande kontextuella kopplingar till fenomen och aktiviteter som utvecklats över längre tid (jfr. Lemke, 2000). Dessa fungerar som kontextuella resurser och används av deltagarna för att rama in och ge mening åt aktiviteten och får betydelse för deras möjligheter att knyta sitt agerande i spelmiljön till andra situationer och former av spelande och musicerande eller till exempelvis välkända musiker (även Linell, 2009).

Att det i bandutmaningen blir mindre riskfyllt att lyfta in och leka med musikaliska uttryck kan exempelvis till viss del förklaras av att det blir lättare att knyta och ge spelandet mening i relation till andra former av kollektiva lek- och rollspelsaktiviteter där det är tillåtet att gå in i en roll och tydligt leka någon annan (Fine, 1983; Goffman, 1961). Det blir annorlunda uttryck mer accepterat att gå in i en spelroll och uttrycka sig som lekfull kompis och musiker genom att acceptera spelvariantens virtuella jag och agera som ”låtsasmusiker” när föreställningar om sådana aktiviteter kan dras in och fungera som resurser för meningsskapande. Viktigt i sammanhanget är att deltagarna samtidigt använder överdrivna rörelser och ett lekfullt leende på läpparna för att markera att spelandet är en lek

och att de på så sätt upprätthåller en distans till ”riktigt” musicerande och musicerandets virtuella jag. En central funktion i deltagarnas vinklingar av spelaktiviteten är att närma sig eller uttrycka distans från hela eller delar av de roller de olika spelvarianterna erbjuder. Genom att på olika sätt gå in i eller distansera sig från spelvariantens virtuella jag försöker de uttrycka en situerad identitet, engagemang och attribut som inte krockar med utan i stället går ihop med, och bidrar till, deras mer långsiktiga identitetsprojekt och roll som kompis, musiker och/eller spelare i andra sammanhang (se även Lemke, 2011; Linell, 2009).

#### 10.4.2 INRAMNINGARNAS RELATION TILL AFFORDANSER

Spelanalyserna synliggör även hur tätt inramningar och affordanser hänger samman och är inflettade i varandra. Goffmans syn att det situerade aktivitetssystemet omgärdas av ett membran vars transformationsregler reglerar hur verktyg och andra resurser bör användas och hanteras i spelets mikrovärld (1961) får i praktiken likheter med den ekologiska psykologins påpekande att individer till exempel kan uppfatta olika affordanser i samma fysiska verktyg beroende på i vilka miljöer och ekologiska nischer de befinner sig (Gibson, 1986; Heft, 2007). Annorlunda uttryckt hjälper de inarbetade inramningarnas transformationsregler deltagarna att uppfatta spelets affordanser och välja spelstrategier för den aktuella spelsituationen – åtminstone när de känner till spelvarianten och har en performativ ingång (Gibson & Pick, 2000) i den aktuella spelsituationen.

Å andra sidan framgår det också tydligt att spelvarianternas design och förenklingar i många situationer gör det omöjligt för spelarna att upprätthålla de transformationsregler som krävs för att rama in och vinkla aktiviteten som exempelvis ett lekfullt musicerande. När membranet räm- nar rasar deltagarnas vinkling av aktiviteten, vad Goffman benämner som ”the *rim* of the frame” (1974/1986, s. 82), ofta ner i en mer primär inramning där deltagarna hanterar spelandet som en visuellt baserad speluppgift. Tillsammans med uttalanden och intervjuer bekräftar detta fenomen att deltagarna i grunden förstår och ramar in aktiviteten som spelande, vilket gör att resultaten i viss mån bekräftar den kritik som har framförts (av ex Linderoth & Bennerstedt, 2007; Linderoth, 2012) mot idén om att

spelare låter sig omslutas och motiveras av spelets fantasivärld (ex. Malone & Lepper, 1987).

Som redan diskuterats (9.6; 9.8.3) har de etablerade föreställningar som är centrala och fungerar som viktiga kontextuella resurser i de unga musikernas inramningar och meningsskapande till stor del formats av erfarenheter av hur tidigare spelvarianter svarat på spelagerande. Med den multimodala teoribildningens uttryck har exempelvis den tidiga timing som var nödvändig för att klara tidiga versioner av Guitar Hero utvecklats till ett eget *mode* (Kress & van Leeuwen, 2001), det vill säga blivit en resurs som används av deltagarna för att visa och uttrycka spelarskicklighet och positionera sig som skickliga och kompetenta Guitar Hero- och Rock Band-spelare. Samtidigt visar analyserna att föreställningar om musiker och musicerande, som formats av dess instrument och materiella betingelser, dras in i och får stor betydelse för deltagarnas möjligheter att engagera och positionera sig i spelaktiviteten (10.3). Med Lemkes (2000) och Linells (2009) uttryck blir det tydligt att den situerade aktiviteten får mycket av sin mening och struktur i förhållande till historiskt förankrade och mer långsiktiga aktiviteter, praktikgemenskaper och identitetsprojekt. Medan Goffman (1961) i första hand diskuterar hur spelaktivitetens membran reglerar hur idéer, kunnande, verktyg etcetera får föras in och göras relevanta i spelets mikrovärld pekar resultaten i denna studie mot att deltagarna är mycket måna om att, med hjälp av inramningar och vinklingar, reglera spelaktivitetens ”utsläpplighet” - det vill säga hur spelandet förs ut och ges betydelse i relation till musicerande och andra former av spelande (gaming).





V

# DISKUSSION



# KAPITEL 11

## SYNTES OCH SLUTDISKUSSION

Det övergripande syftet med denna avhandling är att bidra till förståelse av hur samspelet mellan individer och spelmiljö i en social kontext formar spelaktiviteten när unga musiker tar sig an simulatorlika digitala musikspel. Ambitionen har varit att försöka förstå hur samspelet bidrar till unga musikers möjligheter att använda, utveckla och uttrycka erfarenheter, kunskande och identitet relaterade till musik och musicerande, men även digitala spel och spelande, i och genom musikspelsaktiviteten (1.4). En sådan förståelse bör vara viktig inte bara i relation till den aktuella spel- och spelartypen utan även för ett bredare perspektiv på spelaktiviteter och möjligheter för lärande i digitala simulatorlika spelmiljöer. För att uppnå detta övergripande syfte har studien fokuserat på tre forskningsfrågor.

Den första forskningsfrågan riktas mot hur unga musiker interagerar med spelmiljön och dess materiella betingelser och hur de då använder och visar förmågor och kunnande relaterade till musik och musicerande, men även digitala spel och spelande (se 1.4). Uttryckt med den ekologiska psykologins begrepp (6.1) handlar frågeställningen om vilka affordanser unga musiker uppfattar och utnyttjar i den materiella spelmiljön och den aktuella speldesignen samt hur de då använder och visar förmågor och kunnande relaterade till musik och musicerande samt digitala spel och spelande (inledning till kapitel 7). Denna fråga besvaras och diskuteras i kapitel 9 som bland annat visar a) att affordanser i spelaktiviteten i hög grad bygger på att spelare ”gör” affordanser genom att sammanföra en rad olika resurser, förmågor och kunnande samt b) att musikintresserade ungdomar ofta för in och använder resurser och uttryck som inte behövs för att klara den egentliga speluppgiften för att kunna använda och visa kunnande om musik och musicerande (se 9.8).

Kapitel 10 besvarar och diskuterar studiens andra forskningsfråga, vilken riktar sig mot hur unga musiker interagerar med den sociala kontexten och föreställningar om musicerande och spelande för att uttrycka vem de är och vad de gör i spelaktiviteten. Med den terminologi från Goffman som presenteras i 6.2 handlar frågan om hur unga musiker ramar in och vinklar sitt engagemang i spelaktiviteten och hur kan detta förstås som uttryck för en position som visar vem de vill vara och hur deras spelande ska förstås i den aktuella situationen (se inledning till kap 7). Analyserna synliggör bland annat att frågan om spelarnas inramningar och blick för ”vad det är som pågår” är relevant och får genomslag på aktivitetens olika nivåer (jfr. Leontiev, 2014) med stora konsekvenser för individens möjligheter att positionera sig och engagera sig i spelaktiviteten.

Den tredje forskningsfrågan riktas mot hur samspelet mellan spelare och spelmiljö i en social kontext formar spelaktiviteten, det vill säga hur och varför vissa affordanser och/eller inramningar blir möjliga i och/eller formar den aktuella spelsituationen. Denna frågeställning har diskuterats och besvarats utifrån olika infallsvinklar i såväl spelarbeskrivningar (8) som kapitel om affordanser (9) och inramningar (10). Att jag valt denna konstruktion är en konsekvens av att affordanser och inramningar i själva verket visat sig vara så tätt och intrikat sammanflätade att de är svåra att separera, åtminstone om ambitionen är att vara trogen fenomenet och betrakta spelaktiviteten som ett intakt system och sammanhållen helhet (Greeno & Pro, 1998; Svensson & Dumas, 2013). Under arbetets gång blev det tydligt att det inte stärker analysen att helt lyfta ut frågan om hur dessa nivåer samspekar, även om de olika delarna fokuserar på antingen affordanser eller inramningar och använder delvis olika terminologier (jfr. Ludvigsen, 2012).

I följande avsnitt (11.1) vill jag komplettera bilden genom att a) förtydliga och diskutera några viktiga aspekter av samspelet mellan affordanser och inramningar och b) resonera kring hur forskare och andra kan förstå och visa hur aktivitetens olika nivåer och relationer (jfr. Lemke, 2000; Leontiev, 2014) samspekar och bidrar till att forma musikintresserade ungdomars, och andra spelares, möjligheter att engagera sig i spelande. Avsnittet fungerar därmed som en form av syntes och synliggörande av hur studiens dubbla perspektiv berikar förståelsen av spelaktiviteter.

Efter denna syntes följer en mer traditionell diskussionsdel (11.2) som lyfter fram och diskuterar några intressanta delar av resultaten i relation till tidigare forskning samt ett avsnitt med teoretiska och metodiska reflektioner (11.3) och några tankar om vilken framtida forskning som kan vara fruktbar (11.4). Eftersom studiens syfte är att bidra till kunskap och förståelse, snarare än att visa hur specifika digitala musikspel kan användas i utbildningssyfte, finns inget separat avsnitt om praktiska och pedagogiska implikationer. I stället lyfter jag i diskussionen (11.2; 11.3) fram utmaningar, perspektiv och ingångar som kan bidra till en fördjupad förståelse för spelaktiviteter och, exempelvis, lärares möjligheter att använda simulatorlika spel och liknande digitala miljöer för att stärka ungdomars utveckling och lärande.

## 11.1 SAMSPelet MELLAN AFFORDANSER OCH INRAMNINGAR SOM FORMAR MUSIKSPELSAKTIVITETEN

Resultaten synliggör att de affordanser unga musiker ser och utnyttjar när de tar sig an digitala musikspel är sammansatta och kan sägas bestå av flera olika lager (9.8.2). Spelare utför ett ofta avancerat meningsskapande arbete där de handlingserbjudanden individen kan se och utnyttja finns där deras kunskaper och förmågor stämmer och passar med de materiella betingelser spelmiljön erbjuder. De unga musikerna behöver hantera och få ihop spelets musik och ljudsignaler, visuella spelspår och signaler samt sitt sätt att hantera den fysiska spelkontrollen och agera till ett fungerande spelande. I själva verket består de materiella betingelserna i spelmiljön av en rad olika resurser och lager, vilket innebär att de förmågor och det kunskaper spelaren behöver också är sammansatta.

För att klara spelutmaningen måste individens spelagerande och sätt att hantera spelkontrollen godkännas av spelets mekanik och regelsystem. Men materialet visar att de unga musikerna även lägger stor vikt vid att positionera sig och rama in sitt agerande på ett fördelaktigt sätt som gör att de kan uttrycka en situerad identitet som går ihop med deras långsiktiga identitetsprojekt som musiker och/eller spelare. De lägger med andra ord också stor vikt vid att medspelarna ska godkänna deras agerande.

Sammantaget pekar analyserna mot att den modell som presenterats i avsnitt 6.1.2 och 9.8.2 (Illustration 3), för att visa hur sammansatta affordanser är, behöver kompletteras med de perspektiv Goffman lyfter fram (6.2). Genom att även visa hur spelaren positionerar sig blir det lättare att förstå och diskutera individens situation och vad som formar spelaktiviteten. Med Illustration 4 vill jag visa ett exempel på en situation där spelaren har tillgång till ett ganska stort affordansutrymme och väljer att positionera sig i ena kanten av detta område. Genom att använda resurser i den fysiska spelmiljön, sitt kunnande och sina förmågor på ett visst sätt uttrycker den unga musikern en viss position och situerad identitet bland flera möjliga. Spelaren skulle kunna välja att inta en annan position och vinkla sitt engagemang på ett annat sätt, men för att undvika risken att spelandet kollapsar behöver individen positionera sig inom sitt affordansutrymme.

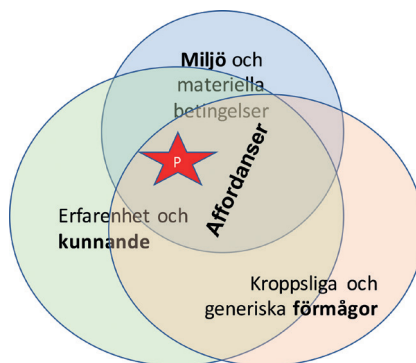


Illustration 4: Individens intar en position (P) inom det affordansrum hen har tillgång till. Denna position innebär att spelaren agerar och använder spelmiljöns resurser på ett visst sätt.

Genom undersökande handlingar (*exploratory actions*, Gibson & Pick, 2000) som leder till att spelaren utvecklar erfarenheter av hur spelet fungerar eller färdigheter i att hantera spelkontrollen kan individen undersöka och utvidga sina handlingsmöjligheter, sitt affordansutrymme. Att undersöka nya affordanser innebär samtidigt ett risktagande där individen prövar hur spelet och medspelarna svarar på deras agerande. Ur Goffmans perspektiv undersöker och lär sig de unga musikerna inte bara vad de materiella betingelserna erbjuder utan även hur deras egna agerande och vinkling av spelaktiviteten tas emot och bedöms av medspelare i det aktuella sociala sammanhanget. Kunnande och erfarenheter i modellen handlar alltså inte bara om hur spelet fungerar utan även om hur olika sätt att positionera sig och hantera spelaktiviteten förstås i olika sociala sammanhang; hur spelandet knyter an eller bryter mot etablerade föreställningar om exempelvis spelande och musicerande och på så sätt gör det möjligt

eller omöjligt att bygga vidare på mer långsiktiga identitetsprojekt. I Illustration 5 används modellen för att synliggöra att de unga musiker-  
nas erfarenheter och bilder av vad spelande respektive musicerande innebär ofta skiljer sig kraftigt åt, samt att spelets materiella begränsningar i många situationer kan göra det svårt att agera och positionera sig som musiker. Denna situation uppstår som tydligast när deltagarna tar sig an gitarrutmaningen i Guitar Hero.

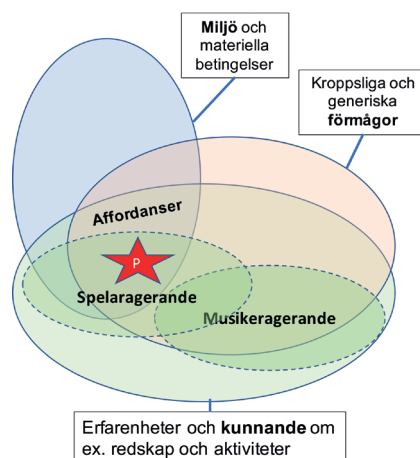


Illustration 5: Spelaren tvingas att i den aktuella situationen inta en position (P) som spelare eftersom spelets materiella betingelser inte stämmer med spelarens föreställningar om hur musiker bör agera.

Resultaten och analyserna visar att de tre deltagare som presenteras i studien ibland tvingas att byta position och/eller inta en annan position än de önskar, trots att de har ganska stor erfarenheter av simulatorlika digitala musikspel. I materialet finns exempel på minst tre scenarion där detta sker:

1. Spelaren förstår hur hen borde agera, men saknar något av de "lager" som krävs för att kunna utnyttja motsvarande affordans. Ett exempel på detta är när Felix inte kan låten tillräckligt bra eller saknar det röstomfång som krävs för att sjunga låtarna i Rock Band på ett sätt som gör att han framstår som en skicklig rocksångare.
2. Spelaren ser affordanser och kan klara spelaktiviteten, men detta sätt att agera stämmer inte med hur hen vill uttrycka sitt musikaliska kunnande och musikeridentitet. Ett exempel på detta är Johannes som klarar spelutmaningen bra men på flera ställen uttrycker ett ointresse för, eller skrattar åt, den förenklade spelutmaningen.
3. Spelaren tror sig veta hur hen bör ta sig an spelutmaningen, men detta kunnande stämmer inte med hur den aktuella spelvarianten fungerar och svarar på agerande. Ett exempel på detta är när Joel

använder en spelstrategi han utvecklat för att hantera fördröjningen i äldre spelsystem och därför underkänns i den aktuella spelvarianten.

Dessa tre scenarion innebär att de unga musikerna hamnar i en utsatt, osäker och obekväm situation där deras kompetens och status som kompetent musiker och/eller spelare kan ifrågasättas.

Betydligt vanligare är att de unga musikerna, som i Illustration 5, ”tvingas” att positionera sig som spelare och vinkla aktiviteten som spelande eftersom de materiella betingelser och resurser de får tillgång till inte gör det möjligt att utföra handlingar som ligger i linje med deras föreställningar om hur en musiker bör agera. Analyserna pekar mot att de unga musikerna undviker att försöka rama in dessa situationer som musicerande eftersom de då skulle kunna framstå som en oproffsig ”låtsas-musiker” inför medspelarna. Det finns även exempel i materialet på situationer där föreställningar om hur spelare och musiker bör agera överlappar varandra och stämmer med spelets materiella betingelser på ett sådant sätt att deltagarna kan inta en position där de framstår både som framgångsrika spelare och kompetenta musiker. Analyserna pekar mot att de ändå strävar efter att positionera sig som en lekande musiker snarare än ”äkta” musiker. Dessa situationer är också relativt få och analyserna visar att den koherens mellan olika lager av resurser, kunnande och förmågor som krävs för att upprätthålla en vinkling av spelaktiviteten som en form av musicerande lätt rämnar.

### 11.1.1 EN UTVIDGAD MODELL AV SPELARENS HANDLINGSMÖJLIGHETER

Studiens detaljerade analyser av spelsituationer mot en fond av brett bakgrundsmaterial av intervjuer och observationer synliggör att affordanser och inramningar är sammanflätade i ett tätt och intrikat samspel som sträcker sig utanför den aktuella spelsituationen. Det räcker inte med att titta på en avgränsad spelsituation eller relationen mellan individer och den omedelbara fysiska miljön i sig för att förstå spelande. Viktigt för att förstå vad som formar spelaktiviteten och deltagarnas engagemang är att även beakta hur den situerade identitet de uttrycker, genom att rama in och vinkla



aktiviteten på ett visst sätt, relaterar till de mer långsiktiga identitetsprojekt som är viktiga för dem (Goffman, 1974/1986; Lemke, 2011). Att analysera och försöka förstå hur den situerade aktiviteten förhåller sig till och får mening och struktur i relation till aktiviteter och företeelser som utvecklats över längre tid blir också viktigt. Den schematiska modell som presenterats (Illustration 1 och 3) kan därför kompletteras med en yttre ring för att synliggöra de långsammare utvecklingsprocesser, övergripande aktiviteter och etablerade föreställningar den aktuella situationen relaterar till, se Illustration 6. De kan sägas fungera som en fond mot vilken den situerade aktiviteten framträder och får mening.

Även om denna utökade modell inte är komplett eller kan beskriva alla faktorer som bidrar till att forma aktiviteter synliggör den att individer måste förhålla sig till en rad olika aspekter, nivåer och relationer – till och med när de engagerar sig i en till synes enkel och tillrättalagd aktivitet som att spela digitala musikspel. För att kunna förstå spelares och elevers situation samt identifiera och motverka de svårhanterade spänningar och utmaningar som uppstår och riskerar att utsätta deltagarna för obehagliga eller obehagliga situationer behöver forskare, spelutvecklare och pedagoger försöka förstå spelaktiviteter ur ett perspektiv som beaktar både affordanser och inramningar, även om de för analysens skull fokuserar på en viss nivå eller aspekt (Ludvigsen, 2012).

I många situationer är det inte möjligt eller ens önskvärt att erbjuda spelare bekväma positioner. Vissa delar av resultaten (9.7) visar att det kan krävas ett motstånd (Greeno, 1994) som försätter spelaren i en osäker position för att hen ska ifrågasätta invanda handlingsmönster och i stället utföra undersökande handlingar (*exploratory actions*), som bidrar till

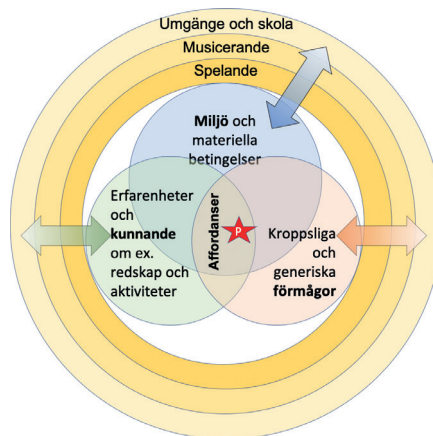


Illustration 6: Utvidgad schematisk modell som synliggör att den situerade aktiviteten och individens möjligheter att utnyttja affordanser och positionera sig (P) relaterar till etablerade aktiviteter och föreställningar.

nya erfarenheter, förmågor och därigenom möjligheter att upptäcka nya affordanser. Motståndet behöver inte handla om möjligheterna att klara själva spelutmaningen och godkännas av spelet. Det kan även handla om hur den unga musikerns agerande framstår och tas emot av medspelarna i den aktuella situationen.

I materialet finns gott om exempel på att den sociala organisationen och gruppens övergripande inramning av spelaktiviteten får betydelse för vilka affordanser och handlingsmöjligheter individen ser och utnyttjar. De påverkar hur kunnande, erfarenheter och föreställningar förs in och görs relevanta i den aktuella situationen och hur spelmiljön som materiell och social helhet svarar på spelarnas agerande. Andra forskare har påpekat

att spelare som fokuserar på tävlingsmomentet i digitala musikspel som Guitar Hero och Rock Band ofta agerar annorlunda än de som tycker att framträdandet är det viktiga (Miller, 2009; Roesner, 2011). Denna studie visar att de unga musiker som deltar växlar mellan olika inramningar i olika spelsituationer. I Illustration 7 används modellen för att visualisera att resultaten pekar mot att en inramning som lek ofta gör det möjligt för unga musiker att lyfta in kunnande, hantera spelkontrollen och använda förmågor på ett annat och mer musikerlikt sätt än när spelutmaningen ramas in som ”seriöst spelande” (Miller, 2009).

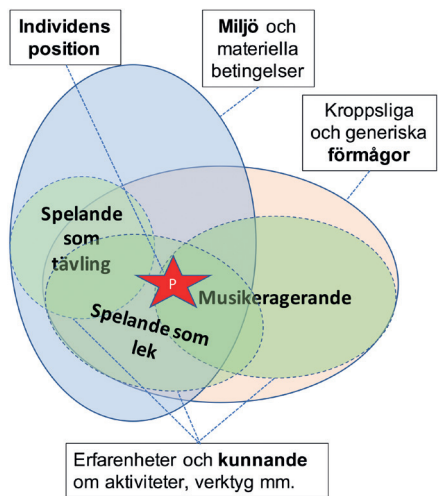


Illustration 7: Situation där inramningen som lek är vidare och gör det möjligt att agera mer musikerlikt än om aktiviteten hanteras som tävlingsspelande.

En begränsning i den utvidgade schematiska modellen (Illustration 6) är att den inte synliggör den sociala organisationen i sig. Det blir därför inte helt enkelt att visa hur till exempel engagemanget i kollektiva spelvarianter i vissa avseenden liknar idrottsaktiviteter där deltagarna agerar både för ”jaget och laget” (10.2.2; 10.2.3). Att resultaten exempelvis visar att gruppaktivitet i Rock Band, tack vare ett delat ansvar och tydligare

kopplingar till andra former av rollekar (Cassidy & Paisley, 2017; Fine, 1983), ofta gör det lättare att rama in spelandet som lek eller lekfullt musicerande är intressant ur ett pedagogiskt perspektiv. I linje med exempelvis forskning om simulatorer och simuleringar inom sjukvårdsutbildningar (Johnson, 2007; Rystedt & Lindwall, 2004) pekar resultaten mot att inramningen och den sociala organisationen av spelaktiviteter kan vara ett sätt att påverka vilka affordanser och handlingsmöjligheter deltagare uppfattar och använder i digitala spel- och lärandemiljöer. Genom att aktivt rama in och organisera spelaktiviteter bör exempelvis pedagoger i någon mån kunna påverka vilka positioner, handlingar och därigenom vilka möjligheter till lärande och utveckling som möjliggörs och blir attraktiva i den aktuella situationen. Kanske kan detta också vara ett sätt att hjälpa elever att hantera de genrekrockar som kan uppstå när digitala spel används i undervisningssammanhang (Hanghøj, 2011).

## 11.2 EN FÖRDJUPAD SYN PÅ SPEL OCH LÄRANDE

Resultaten pekar mot att forskare, spelutvecklare och pedagoger bör fråga sig om de miljöer och situationer de designar och intresserar sig för gör det möjligt för deltagare, oavsett om de spelar hemma eller i skolan, att uppfatta och använda affordanser som gör det möjligt att inta en position och situerad identitet de är bekväma med. Med Goffmans (1961; 1974/1986) termer blir det viktigt att fråga sig vilka roller och virtuella jag aktiviteten och dess materiella betingelser erbjuder. För att skapa trygga och attraktiva lärande- eller spelsituationer, som gör att spelare och elever vill delta och inte utsätts för pressande situationer, är det viktigt att aktiviteten erbjuder en möjlighet att framställa sig som framgångsrika deltagare och knyta an till sina mer långsiktiga identitetsprojekt.

Hur detta behov ska balanseras mot behovet av att också utsätta spelare och elever för ett motstånd som tvingar dem att utföra undersökande handlingar (Gibson & Pick, 2000) som gör att de upptäcker och lär sig att hantera nya affordanser är en intrikat fråga. Utifrån mina egna lärarfarheter vill jag mena att denna balansgång är en central del av den yrkesskicklighet som gör att lärare kan möta och utmana sina elever på rätt nivå. Det kan ta lång tid att utveckla en sådan förmåga och det är därför inte speciellt förvånande att resultaten pekar mot att de digitala musikspelens

inbyggda förenklingar och stöd är för onyanserade och ofta försätter deltagarna i svårhanterade situationer och positioner i stället för att hjälpa dem att känna sig trygga nog att våga testa och leta efter nya möjligheter i spelaktiviteten.

Min förhoppning är att den modell som presenteras i Illustration 4 och 6 ska bidra till att synliggöra det samspel mellan individ och miljö som formar situerade spelaktiviteter. Den kan förhoppningsvis göra det lättare att förstå och diskutera relationen mellan spelmiljöns materiella betingelser och spelarens möjligheter att rama in och positionera sig i relation till de föreställningar och förväntningar som förs in och görs relevanta i det aktuella sammanhanget. Att använda en tankemodell som på detta sätt knyter samman Gibsons affordansperspektiv på mikronivå (6.1) med Goffmans teorier om den sociala organisationen och individens position och situerade identitet (6.2) bör vara intressant för de som vill förstå förutsättningar för lärande kopplat till digitala spel.

I följande avsnitt vill jag lyfta fram och diskutera några aspekter av resultaten som belyser förutsättningar för lärande i digitala spel.

### 11.2.1 SPELANPASSNINGENS DUBBELHET

En bärande tanke bakom idéer om digitala spel som goda lärandemiljöer är att många digitala spel kan fungera som en form av lins som erbjuder en ”professionaliserad blick” och hjälper spelaren att ”se” och uppleva aktiviteter och fenomen som en professionell (Gee, 2007; Shaffer, 2005; Squire, 2006). Mycket av den tidigare forskningen om simulatorlika digitala musikspel utgår från dessa eller liknande idéer. Exempelvis är flera musikpedagogiskt intresserade forskares utgångspunkt att spel som Guitar Hero eller Rock Band kan fungera som en dörröppnare och ingång i musicerande och musikaliskt lärande (Cassidy & Paisley, 2017; Gower & McDowall, 2012; Pepler m.fl., 2011), att spelets instrumentlika spelkontroller bidrar till dessa möjligheter (Tanenbaum & Bizzocchi, 2009) eller att spelare utvecklar en förmåga att uppfatta musikaliska parametrar (Richardson & Kim, 2011). Liksom exempelvis Linderoth (2012) menar jag att den ekologiska psykologins affordansbegrepp och fokus på samspelet mellan miljö och individ kan bidra till en mer nyanserad syn på spelaktiviteten och vad den innebär.

Analysen av affordanser synliggör att de unga musikerna ofta använder, och ibland kan uttrycka, kunnande om musik och musicerande när de engagerar sig i spelaktiviteten. Av spelarbeskrivningarna framgår det att de däremot har betydligt svårare att visa upp sitt kunnande och sin förståelse så detaljerat och explicit att de kan hantera spelaktiviteten som musicerande och uttrycka sig som musiker. De unga musikernas agerande och uttalanden visar att de uppfattar gitarrutmaningen, och i många fall även trumvarianten, som en i första hand visuell läsutmaning vars huvuduppgift går ut på att läsa och följa spelspårets färgkodade notation. Den rimliga tolkningen är att spelspårets förenklingar och reduktion av förlagan och det faktum att relationen till förlagans musicerande förändras mellan olika spelnivåer skapar en oförutsägbarhet som drar spelarnas uppmärksamhet mot det visuella spelspåret. Även om de använder sitt kunnande och förståelse av gitarr- eller trumstämmor för att orientera sig i spelspåret handlar de affordanser de unga musikerna uppfattar som viktiga, och lär sig hantera genom spelandet, därför till stor del om något annat än att musicerande på gitarr eller trummor.

För barn och unga som inte studerat musik kan de simulatorlika digitala musikspelen kanske vara en ingång i musicerande som bidrar till att de ges en möjlighet att utveckla kunnande om musikaliska parametrar och en förståelse för musikers roll och situation (Gower & McDowall, 2012; 2017; Pepler m.fl., 2011), men för de unga musiker som redan lärt sig att spela gitarr och musicerar i band leder spelutmaningen och de affordanser de uppfattar i gitarrutmaningen till att de snarast utvecklar en ”avprofessionaliserad blick”. Eller rättare sagt: de unga musikernas skickliga och nyanserade sätt att hantera gitarrutmaningen visar att de utvecklat vad som med Goodwins (1994) ord skulle kunna beskrivas som en professionell blick för själva spelutmaningen. Resultaten pekar mot att de unga musikernas fokus och utveckling när de tar sig an gitarrutmaningen i Guitar Hero och Rock Band till största delen riktas mot spelet och de spelspecifika utmaningar de möter. Snarare än att lära sig de avbildade aktiviteterna lär sig de unga musikerna att hantera och anpassa sitt agerande efter själva spelmiljön och de möjligheter den erbjuder.

Denna problematik går väl ihop med exempelvis Linderoth och Bennerstedt (2007) kritik av idéer om att spelare går in i spelens fantasivärld (Ermi & Mäyrä, 2005; Malone & Lepper, 1987) och lär sig de aktiviteter,

fenomen och professionella roller som spelet avbildar (Gee, 2007; Shafer, 2005; Squire, 2006). Samtidigt pekar resultaten i denna studie mot en i sammanhanget intressant dubbelhet som kan nyansera denna kritik utifrån samma teoretiska perspektiv. Den ekologiska psykologins syn på lärande och utveckling innebär att individer succesivt lär sig uppfatta och hantera de strukturer de möter i sin omgivning (Clarke, 2005; Gibson & Pick, 2000). Gitarr- och trumvariantens förenklingar och regelsystem gör spelandet till en i första hand visuellt baserad och spelspecifik läsuppgift. Det är mot den visuella och förenklade notationen deltagarna i första hand riktar sin perception för att upptäcka vilka affordanser den aktuella spelsituationen erbjuder dem. Samtidigt dras deras uppmärksamhet till den klingande musikens och musicerandets strukturer - eftersom dessa i många situationer fungerar som stöd och hjälper spelarna att förstå och hantera det visuella spelspåret. Med Gibsons (1986) ord bli musiken en viktig del i den ekologiska nisch som spelarna möter. Denna dubbelhet framstår som en rimlig förklaring till att deltagarna samtidigt kan mena att a) gitarr- och trumvarianterna inte har med musicerande att göra och b) att det är lättare att klara spelutmaningen när de känner igen musiken. Att exempelvis Johannes säger att man inte blir musiker av att spela digitala musikspel behöver därför inte betyda att deltagarna inte lär sig något om musiken och aspekter av musicerande även om de hanterar Guitar Hero eller Rock Band som en speluppgift. På ett liknande sätt betyder Joels uttalanden om att man nästan kan spela trummor om man klarar trumutmaningarna på den högsta nivån inte att han likställer musikspelsaktiviteten och vad han lär sig i spelet med ”riktigt” musicerande på trummor. Av sammanhanget framgår det att deltagaren snarare menar att han lärt sig att uppfatta och förstå trumstämmors konstruktion och struktur.

Studien pekar sammanfattningsvis mot att unga musiker rimligen utvecklar kunnande om de strukturer de möter i musikspelsmiljön som är relevanta för att klara spelutmaningen - även om själva speluppgiftens och spelkontrollernas design och förenklingar ofta gör det svårt att delta i och lära sig den aktivitet spelet avbildar och handlar om. Enklare uttryckt pekar analysen av deltagarnas engagemang och uttalanden om gitarr- och trumutmaningen mot att de sannolikt kan lära sig en hel del om musik och musicerande utan att för den skull uppleva att de lär sig att musicera och blir musiker. Att deras fokus och utveckling i gitarr- och trumutma-

ningen till så stor del går ut på att lära sig att anpassa sitt musikaliska kunnande till spelmiljöns design och betingelser gör att idéer om, och värdet av, att använda denna typ av simulatorlika digitala musikspel som ”lärandemaskiner” för unga musiker ändå kan ifrågasättas.

### 11.2.2 EN SVÅRHANTERAD BALANS MELLAN SPEL, LEK OCH MUSICERANDE

Förespråkare av digitala spel som goda lärandemiljöer lutar sig ofta mot idén att digitala spel erbjuder en säker zon (*safe zone*) som gör att barn och unga kan undersöka och upptäcka fenomen, miljöer, aktiviteter eller yrkesroller tämligen riskfritt (Gee, 2003; 2007; Juul, 2011; Poulsen, 2011). Enligt detta sätt att resonera är det ofarligt att misslyckas i spelen eftersom misslyckande i spelet inte får allvarliga konsekvenser utanför spelet och att spelaren kan starta om och försöka igen. Jag vill mena att de analyser som presenterats komplicerar bilden av digitala spel som säkra zoner.

Spelarbeskrivningarna visar att deltagarna lägger ett stort meningsskapande arbete på att rama in och vinkla sitt engagemang i spelaktiviteten för att kunna uttrycka en position och situerad identitet som går ihop både med deras långsiktiga identitetsprojekt och föreställningar om digitala musikspel och musicerande. Detta är ett avancerat arbete där deltagarna tvingas att balansera mellan en mängd idéer, föreställningar och förväntningar om både spelande och musicerande som speldesignen och deltagarna för med sig in i aktiviteten. Ibland ger spelets förenklingar och den gemensamma inramningen som kollektiv lek och spelande deltagarna utrymme att använda och visa kunnande om musik och musicerande de sällan visar i andra sammanhang, men ofta tvingas de att avgränsa sitt spelagerande från musicerande eller framställa aktiviteten som så oviktig som möjligt för att inte spelets ”oriktighet” eller svårigheter att klara utmaningen ska smitta av sig på deras rykte och status som musiker.

En viktig delförklaring till detta fenomen är, med Auslanders (2006) ord, att musiker som framträder inte bara framför musik utan även en musikerpersona. En central fråga för unga musiker som spelar simulatorlika digitala musikspel tillsammans med andra unga musiker blir vilken musikerpersona de kan framföra genom sitt engagemang (se även Goffman 1974/1986). Miller (2009) och Roesner (2011) har påpekat att Gui-

tar Hero- och Rock Band-spelare fokuserar antingen på tävlingsmomentet eller det mer sceniska framförandet och att showa som en musiker. Jag menar att deltagarnas agerande och uttalanden kan tolkas som att de växlar mellan olika vinklingar och positioner för att kunna framföra en spelar- och/eller musikerpersona, en situerad identitet, som är rimlig och begriplig både i relation till a) den aktuella situationen och dess mer övergripande inramning och b) deltagarens långsiktiga identitetsprojekt som musiker och/eller spelare. Snarare än att framstå som en säker zon där de kan misslyckas och experimentera med identiteter och uttryck utan risk (Cassidy & Paisley, 2017) framstår musikspelsaktiviteten som ett spänningsfyllt riskprojekt. Deltagarnas kunnande och identitet som ”äkta” musiker och/eller spelare omförhandlas och ifrågasätts när de träder in i denna hybridmiljö – åtminstone när de spelar musikspelen inför eller tillsammans med sina musiker- och skolkompisar.

En konsekvens av detta är att närheten eller distansen mellan den aktuella spelversionens virtuella jag och det egna identitetsprojektet får stor betydelse för hur känslig och svårhanterad musikspelsaktiviteten blir. Att gå in i spelrollen kan vara relativt ofarligt och även öppna upp för nya möjligheter att uttrycka och leka med kunnande om musik och musikaliska uttryck – förutsatt att spelarrollen inte ligger för nära och därför riskerar att skada det egna identitetsprojektet. För den som exempelvis vill bli trummis blir trumvariantens förenklingar och ”oriktigheter” mer besvärande och svårhanterade. Medan exempelvis Gee (2007) menar att digitala spel kan hjälpa spelare att uppleva och förstå en profession ur de professionellas perspektiv och att många hoppats att digitala musikspel ska öppna upp för musikalisk lärande (Cassidy & Paisley, 2017; Gower & McDowall, 2012; Peppler m.fl., 2011) pekar resultaten i denna studie mot att simulatorlika digitala spel kan bli både svårhanterade och riskfyllda för just de ungdomar som har ambitionen att lära sig den avbildade aktiviteten och har kommit en bit på vägen. De riskerar att hamna i kläm mellan spelaktivitetens ”förslavande” krav (Svec, 2008) och professionens och praktikens förväntningar.



### 11.2.3 ”RIKTIGHETENS” OCH ”ORIKTIGHETENS” BETYDELSE

Som redan nämnts menar en många spelforskare att spelare, genom att låta sig omslutas av spelberättelsen (Ermi & Mäyrä, 2005; Malone & Lepper, 1987), kan upptäcka och lära sig om en domän och aktivitet (Gee, 2007) eller fenomen (Squire, 2006). Andra påpekar att spelets tematik och handling sällan är så betydelsefull för deltagarnas spelande och lärande som det vid en första anblick kan se ut. Snarare är det själva spelmekaniken och spelspåretrs möjligheter som hamnar i fokus för aktiviteten och spelarnas lärande (Egenfeldt-Nielsen, 2011; Habgood m.fl., 2005; Linderoth, 2012). Tanenbaum och Bizzocch (2009) uttrycker en liknande tanke när de menar att de simulatorlika musikspelens transparens och ludiska effektivitet är central. Båda dessa resonemangslinjer kan sägas bygga på ett underliggande argument om att spelens ”riktighet” och hur väl de avbildar och stämmer överens med ”verkligheten”, dess *fidelity*, blir avgörande för spelares lärande och utveckling.

Detta argument kan upplevas som självklart och är troligen lätt att ta till sig för många. Exempelvis tar Davies och Hemingway (2014) det för givet att ”as fidelity between game contexts and real-life situations is enhanced, learning should occur” (s. 198). Genom att fokusera på unga musikers situation i spelaktiviteten erbjuder min studie ett delvis annat perspektiv som synliggör att frågan om spelets riktighet är central, men knappast varken lätthanterad eller självklar. Snarare framstår spelaktivitetens riktighet eller oriktighet som ett svårhanterat dilemma.

#### 11.2.3.1 RIKTIGHETENS MÖJLIGHET OCH DILEMMA

Som redan diskuterats visar resultaten att det krävs mycket av både spelets design och spelarna för att de ska kunna uppleva och hantera musikspelsaktiviteten som en lekfull form av musicerande som gör det möjligt använda och visa kunnande som musiker. Deltagarna måste hantera och kombinera en rad olika resurser, verktyg och förmågor till en koherent helhet. Men det räcker inte med att klara spelutmaningen. För att musikintresserade ungdomar ska uppleva att de faktiskt deltar i en form av musicerande och kunna visa musikerattribut som värdesätts även utanför

spelbubblan (jfr. Goffman, 1961) krävs en, med Tanenbaum och Bizzochis uttryck (2009), mycket transparent speldesign. Det är inte tillräckligt att spelet har vad Jensen m.fl. (2016) beskriver som en ”*functional fidelity*” (s. 286) och fångar vissa aspekter av musikens eller musicerandets strukturer tämligen korrekt. Deltagarna behöver få tillgång till auditiva, visuella och taktila resurser som är så pass ”rätt” och ”riktiga” att de kan uppfatta en koherens mellan spelande och musicerande som gör att de kan använda och visa förmågor och kunnande på ”rätt” sätt, det vill säga så att deras agerande och uttryck går ihop med etablerade föreställningar om ”riktigt” musicerande.

I spelens gitarr- och trumutmaningar uppstår ofta vad som, med den multimodala teoribildningens begrepp, kan beskrivas som en transduktionsproblematik (Kress & van Leeuwen, 2001): att de är hänvisade till att uttrycka sitt musikaliska kunnande med andra verktyg och modaliteter än när de spelar på vanliga gitarrer eller trummor. Med några få undantag tvingas de att ”översätta” sin förståelse av, och kunnande om, den klingande förlagens musicerande till spelagerande, vilket gör att dess innebörd förändras. En aspekt som bidrar till detta fenomen är att förhållandet mellan ljud och bild i många situationer kastats om. När de unga musikerna musicerar i ett band använder de bland annat noter, ackordbeteckningar, formscheman och blickar på medmusiker som visuellt stöd för det ljudskapande som är i centrum för aktiviteten. I gitarr- och trumutmaningen är det i stället den klingande musiken som fungerar som stöd för att klara den visuella spelutmaningen att läsa och hantera spelspåret.

I sångutmaningen, och de partier där deltagarna utnyttjar trummornas slammer för att skapa eget ljud, sker inte samma omkastning av resurser och modaliteter. Här fungerar det visuella spelspåret som ett stöd för spelarens auditiva uppfattning och ljudskapande, vilket bidrar till att de uppfattar och ramar in spelutmaningen som mer lik ”riktigt” musicerande. Ett annat sätt att uttrycka detta fenomen är att de då kan ”ta plats i bandet” och den klingande musikens musikaliska meningsskapande. Samtidigt pekar resultaten mot att sångutmaningens ”riktighet” bidrar till att a) svårigheter att klara spelutmaningen slår tillbaka direkt på spelarens status och kunnande som musiker och b) att denna effekt förstärks av att det blir svårare att avgränsa musikspelsaktiviteten från musicerande genom att

upprätta ett membran som gör att den framstår som en form av spelande som inte har med musicerande och deras musikeridentitet att göra.

Studien synliggör sammantaget att den ”riktighet” många spelforskare framhåller som viktig för lärande i digitala spelmiljöer, och som framstår som central för deltagarnas möjligheter att uppfatta affordanser och visa musikaliskt kunnande, har en baksida. När spelandets resurser och uttryck ses som ”rätt” och ”riktiga” blir det samtidigt svårare för deltagarna att distansera sig från misslyckanden och undgå att de slår mot de attribut och det kunnande deltagarna värdesätter och använder i sitt identitetsbygge utanför spelaktiviteten. Resultaten pekar mot att denna problematik också förstärks om spelutmaningen och dess virtuella jag ligger nära den ”riktiga” identitet och position som musiker spelaren strävar i andra sammanhang. Enklare uttryckt blir musikspelsaktiviteten extra svårhanterad och känslig för de som uppfattar att spelet handlar om något riktigt och viktigt därför att de vill lära sig just den form av musicerande som spelet avbildar.

#### 11.2.3.2 ORIKTIGHETENS MÖJLIGHETER OCH DILEMMA

Jag har på flera håll poängterat att spelets förenklingar och stöd ofta bryter mot den logik och konsekvens som krävs för att spelspåret och spelagerandet ska kunna förstås som en rimlig, och i någon mån ”riktig”, representation av musiken och musicerandets mönster och strukturer. Gitarr- och trumutmaningarnas olika spelnivåer skapar en inkonsekvens som tvingar deltagarna att fokusera på det visuella spelspåret, och på de lägre nivåerna klumpas exempelvis hela ackord och komfigurer ihop till en knapptryckning eller slag på en viss platta. I dessa spelvarianter göms själva spelandet bakom det officiella spelljudet, vilket gör att de inte kan ta plats i bandet och det musikaliska meningsskapandet - om de inte utnyttjar slamret från trumkontrollen som en musikalisk resurs eller passar på att exempelvis sjunga melodin. Dessa ”oriktigheter” gör det svårt att uttrycka musikaliskt kunnande tillräckligt explicit. Samtidigt är det dessa förenklingar som gör att möjligt för deltagarna kan kasta sig in i en spelutmaning och delta i en form av *musicking* (Small, 1999) där de exempelvis kan uppleva musikaliska mönster och strukturer i låtar de inte kan sedan tidigare - utan att behöva ta ett egentligt musikaliskt ansvar för den klingande musiken. Gitarr- och trumvarianternas ”oriktighet” kan därför fungera som en form

av skydd som gör att agerande och misslyckanden i spelaktiviteten inte slår mot deras identitetsprojekt som musiker. Sångutmaningens "riktighet" resurser erbjuder inte samma skydd.

Det bör också påpekas att deltagarna i många situationer utnyttjar själva "riktigheten" som en kontextuell resurs för att rama in och hantera aktiviteten som lek eller "riktigt" och tävlingsinriktat spelande (jämför ex Miller, 2009). Spelens "riktighet" kan stärka den lekfulla inramning som gör spelaktiviteten mindre farlig och bidrar till att deltagarna vågar testa nya musikerroller och musikaliska uttryck samt utföra explorativa handlingar. Min tolkning är att detta fenomen hänger samman med att det blir lättare att upprätta ett membran som avgränsar spelaktiviteten från musicerande, och skydda den egna musikeridentiteten, trots att det samtidigt är genomsläppligt och tillåter att spelarna lyfter in många andra musikaliska uttryck. Materialet pekar mot att det är lättare att utnyttja denna "positiva riktighet" om spelets virtuella jag och musikerroll ligger längre ifrån, och därför kan framställas som "riktigt" och oviktig för, det egna identitetsprojektet.

Sammanfattningsvis vill jag med dessa resonemang synliggöra att frågan om hur "riktigheten" i en digital spel- eller lärandemiljö knappast är enkel. Tvärtom pekar resultat och analyser mot att det finns en spänning mellan "riktighetens" möjligheter att använda och visa kunnande inom en viss domän och "riktighetens" möjligheter till spel, lek och ofarligt utforskande. Min tolkning är att musikspelsaktiviteten kännetecknas av en balansgång mellan spel, lek och musicerande. Jag vill också understryka att jag här, och på många andra ställen i avhandlingen, använt "riktigt" och "oriktigt" på ett bildligt och medvetet snedvridet sätt där musiken och musicerandet vanligtvis framställts som det "riktiga". Utifrån studiens fokus att förstå vad som formar spelaktiviteten och unga musikers möjligheter att använda och uttrycka kunnande om musik och musicerande är detta motiverat, men med ett annat perspektiv skulle användningen kunna bli närmast omvänd. Analyserna visar exempelvis att gitarrutmaningens "oriktiga" musicerande på den kraftigt förenklade gitarrkontrollen är det viktigaste och "riktigaste" spelet för de mer tävlingsinriktade deltagarna. Att spela simulatorlika digitala musikspel är en annorlunda men i sig lika "riktig" aktivitet som musicerande.

#### 11.2.4 SPELBERÄTTELSENS PROBLEMATIK

Resultaten pekar också mot att denna riktighetsproblematik och de spänningar deltagarna tvingas hantera förstärks av att 1) musik och musicerande är en så viktig del av ungdomars identitetsbygge och egologo (Scheid, 2009; se även Hargreaves m.fl., 2003; Ruud, 2013), att 2) autenticitet och äkthet är viktiga och högt värderade attribut och ideal i musikstuderande ungdomars identitetsbygge med musik (Scheid, 2009; Miller, 2009) samt att 3) det finns en uppsättning etablerade idéer om hur rockband arbetar och hur man blir en ”äkta” rockmusiker (Green, 2001; Gullberg, 2002; Karlsen, 2012; Wallerstedt m.fl., 2016). Jag vill här ta upp några några sidor av denna problematik.

##### 11.2.4.1 FANTASINS OCH IDENTIFIKATIONENS BAKSIDA

Många idéer om att pedagoger och forskare bör undersöka hur Guitar Hero och Rock Band kan utnyttjas i pedagogiska syften (5.3) utgår från att de har en attraktionskraft och är populära bland barn och unga (se exempelvis Gower & McDowall, 2012; Pepler m.fl., 2011). Ett vanligt underliggande argument i denna typ av resonemang är att barn och unga dras till, och lär sig om, den fantasivärld spelen erbjuder eftersom musiken och de musikaliska stjärnorna är attraktiva (Hirschberg citerad i Brightman, 2010) och en viktigt del i deras identitetsbygge (se ex. Davies & Hemingway, 2014; även Gee, 2003; Malone & Lepper, 1987). Jag vill dock mena att det framgår av resultaten att just musikens värde och betydelse för det egna identitetsprojektet samtidigt bidrar till att musikspelsaktiviteten blir svårhanterad, känslig och bitvis riskfylld för dem som väljer att gå vidare och studera musik ”på riktigt”.

Att bygga simulatorlika spel- och lärandemiljöer kring en aktivitet med hög identifikations- och ”vill-ha”-faktor (Malone & Lepper, 1987) kan alltså få en baksida: att de spelare som faktiskt vill lära sig och identifierar sig med den avbildade aktiviteten får svårare att tåla spelens ”oriktigheter” och orealistiska fantasi-erbjudande eftersom spelberättelsen ligger så nära deras långsiktiga identitetsprojekt. I simulatorlika spel eller lärandemiljöer som handlar om något mer vardagligt eller speglar ett fenomen utan samma tydliga koppling till deltagarnas identitet (se exempelvis Lindwall

& Ivarsson, 2010; Squire, 2006) är det mycket möjligt att denna problematik blir mindre påtagligt. Å andra sidan faller då själva argumentet om att spelutvecklare och utbildare bör utnyttja attraktionskraften i spelfantasin (exempelvis Davies & Hemingway, 2014, s. 198).

#### 11.2.4.2 POPULARITETENS BAKSIDA

Det faktum att Guitar Hero och Rock Band i dagsläget nästan försvunnit från marknaden sätter fingret på ett annat problem i argumentationen om de digitala musikspelens potential för undervisning. Argumentet att spelen har en attraktionskraft på barn och unga som kan öppna dörrar till musicerande (se exempelvis Cassidy & Paisley, 2013; Gower & McDowall, 2012; Pepler m.fl., 2011) var kanske rimligt i andra halvan av 00-talet. Genom att engagera sig i dessa spel var det möjligt för exempelvis Joel och Johannes att uttrycka sig som ”coola” spelare som är duktiga på de senaste och mest populära spelen. I dagsläget är denna position inte möjlig, eller åtminstone betydligt svårare att inta, eftersom spelen är ”ute” och har fått en annan kulturell betydelse som gör att de fungerar annorlunda som semiotisk resurs. Ett rimligt antagande är att det nu är ännu känsligare och mer riskfyllt för musikintresserade ungdomar att spela Guitar Hero och Rock Band, eftersom det nu är svårare att motivera ”oriktigt låtsasmusicerande” i spelaktiviteten på att det är en ”häftigt och cool” form av spelande<sup>83</sup>.

Jag menar att de simulatorlika musikspelens utveckling synliggör att den attraktionskraft ett spel kan ha när det är nytt och populärt kan slå tillbaka och snarast bli en belastning när spelet inte längre är på modet. Pedagoger och forskare bör därför vara extra försiktiga med att dra långtgående slutsatser om att vissa typer av digitala spel har en stor potential för lärande. Ganska snart kan det visa sig att dessa antaganden förutsätter att spelen har en attraktionskraft och värde i spelares identitetsprojekt i kraft av att de för närvarande är ”inne” och på modet. Att föra in och kapitalisera på digitala spel i undervisning är vanskligt (Frank, 2014; Hanghøj, 2011; Linderöth, 2008), och att förlita sig på spelens popularitet kan snabbt leda fel.

---

83 Jag möter ibland ungdomar som pratar om spelen som en nostalgisk barndomsupplevelse, vilket skulle kunna leda till att de får en annan och mindre känslig betydelse.

#### 11.2.4.3 EN SIMULERING SOM INTE OMFATTAR MUSIKALISKT LÄRANDE

Resultaten kan också tolkas som att spelaktiviteten blir mer svårhanterad och känslig därför att den bryter med idéer om hur deltagarna ska vara och lära för att bli "äkta" rockmusiker (Auslander, 2009; Gullberg, 2002; Karlson, 2012). Spelaktiviteten innebär ett brott mot musikutbildningars "heliga" fokus på samspel och ideal om lärande i rock- och popbandsformatet (Erixon, m.fl., 2013), vilket bidrar till att deltagarna upplever vad som med Hanghøjs (2011) ord kan benämnas som en form av genrekrock när de spelar tillsammans med kompisar från musikutbildningen. Som ett komplement till exempelvis Hanghøjs studier av vad som händer när spel förs in i skolan synliggör denna studie att musikelever upplever liknande genrekrockar när deras "skolkunnande" om musicerande och musikalskt lärande förs ut ur skolan och utsätts för en omförhandling i musikspelsaktiviteten.

Spelens upplägg och fokus på en stiliserad bild av professionella musiker och stjärnor gör det svårt att genom ett helhjärtat engagemang i spelaktivitetens virtuella jag (Goffman, 1961) positionera sig som en legitim perifer deltagare (Lave & Wenger, 1991) i rock- och popmusikerkollektivet, det vill säga som någon som håller på att bli musiker och inordnar sig i praktikgemenskapens och aktivitetssystemets strukturer. För även om spelberättelsen handlar om ett bands eller musikers karriär blir det inte lätt att uttrycka sig som en lärande ung musiker och agera i linje med den socialiseringsprocess och det "bandbygge" som fortfarande är ett starkt ideal inom rockmusiken (Wallerstedt m.fl., 2016).

Spelupplägget och de förenklingar som bidrar till att många snabbt kan lära sig och delta i spelandet riskerar att krocka, inte bara med det avbildade aktivitetssystemets förväntningar om hur "riktiga" deltagare bör agera (Auslander, 2009), utan även med dess förväntningar om hur lärande går till och hur nybörjare utvecklas för att ta plats i praktikgemenskapen. Även om spel som Guitar Hero och Rock Band kan fånga vissa bitar av musicerande och att många menar att spelen är en bra simulering av idén om att spela gitarr (Arsenault, 2008) samt fångar aspekter av rockframträdanden (Miller, 2009; Roesner, 2011) är det rimligt att hävda att resultaten pekar mot att spelaktiviteten inte fungerar som en simulering

av ”autentiskt” musikaliskt lärande för ungdomar som vill bli en ”äkta” rockmusiker (jfr. Green, 2006).

Bland andra Wallerstedt m.fl. (2016) och Väkevä (2010) lyfter fram att spel och andra digitala tekniker i stället kan bidra till att luckra upp normativa föreställningar och ideal om vem som får och vad det innebär att göra musik och spela i band. Frågeställningen om, och i så fall hur, simulatorlika digitala spel kan förändra förutsättningarna för själva den aktivitet och de praktiker spelet avbildar är intressant men ligger utanför min studies räckvidd – och frågan är om det inte är just denna uppluckring som gör spelaktiviteten känslig och problematisk för de som studerar och lär sig musicera i en miljö som till stor del följer rockmusikens normer och musikundervisningens ”helighet” (Erixon m.fl., 2013).

#### 11.2.5 AVSLUTANDE REFLEKTIONER OM EN SPELMILJÖ BORTOM SPELDESIGNEN

Studien visar sammantaget att det inte räcker att förstå det ”tekniska” förhållandet mellan materiella betingelser och resurser i den avbildade aktiviteten respektive spelmiljön för att förstå vad som formar förutsättningar för engagemang och lärande i simulatorlika digitala spel. Även relationen mellan spelaktiviteten och den avbildade aktivitetens kulturella betydelse för spelarna blir mycket central. För de som vill designa eller förstå digitala miljöer för lärande bör det med andra ord vara viktigt att fundera över vilka virtuella jag och positioner deltagarna kan inta och hur dessa går ihop med de identitetsprojekt de ingår i det aktuella sammanhanget (Goffman, 1961; Lemke, 2011).

I musikspelsaktiviteten kan det uppstå svårhanterade spänningar som gör att musikintresserade ungdomar måste hantera, balansera och navigera mellan positioner och uttryck som musiker och spelare. Spelaktiviteter fungerar med Gibsons (1986) uttryck som en form av ekologisk nisch (Gibson, 1986, ss. 128-130). Men det är inte bara de materiella betingelserna och designen som blir viktiga utan även det sociala och kulturella sammanhanget, vilket vanligtvis fångas bättre med Goffmans perspektiv. Jag menar att studiens resultat pekar mot att det är viktigt att betrakta digitala spel och lärandemiljöer som ekosociala system, vilka får struktur och mening i förhållande till processer, aktiviteter och identitetsprojekt



som utvecklats över olika lång tid med olika hastighet (Lemke, 2000; Ludvigsen, 2012; samt Engeström & Sannino, 2010). Den modell som presenterats (Illustration 4 och 6) har utformats för att göra det lättare att synliggöra och diskutera spelarnas situation och möjligheter att engagera sig och delta i spelaktiviteten.

Genom att betrakta spelaktiviteter som *ecosociala system* bör det exempelvis bli lättare att diskutera på vilka sätt spel som *Guitar Hero* och *Rock Band* fungerar som simuleringar av musicerande. Spelens design och kontroll är viktiga, men av analyserna framgår det att det är deltagarna som genom att rama in och hantera spelaktiviteten gör den till ett spelande eller en slags simulering av musicerande. Med Stevens med fleras (2008) uttryck är det deltagarna som cirkulerar in och hämtar in musikaliska referenser, förmågor och strukturer från andra musikaliska sammanhang och gör dem relevanta, eller upprättar vad Goffman (1961) beskriver som ett membran som exkluderar dem från den situerade spelaktiviteten. Dessa slutsatser ligger i linje med forskning om hur fullskalesimulatorer används i utbildningssyfte inom exempelvis sjukvården (Johnson, 2007; Rystedt & Lindwall, 2004). På samma sätt som utbildare inom dessa områden ofta använder sig av en instruktör som ramar in och gör handhavandet av simulatorn till en lärandesituation och simulering av en ”verklig” aktivitet (Johnson, 2007) är det också möjligt att tänka sig att spel som påminner om *Guitar Hero* och *Rock Band* kan ramas in på andra sätt och då erbjuda andra positioner och betydelser av att delta och vara en framgångsrik spelare. Ur ett lärandeperspektiv blir det dock viktigt att fundera på om de simulatorlika spelens berättelse och avbildning av musicerande, den fantasivärld som enligt många gör spelen attraktiva och att spelare lär sig om nya domäner (ex. Davies & Hemingway, 2014; Gee, 2003; Malone & Lepper, 1987), bidrar till och möjliggör lärande eller snarare kommer i vägen och skymmer deltagarnas möjlighet att uppfatta och utveckla kunnande om exempelvis musikens och musicerandets mönster och strukturer.

I detta sammanhang kan det vara värt att påminna om att exempelvis Jenson m.fl. (2016) menar att musikspel som inte ”härmar” och avbildar musicerande bidrar till att spelare utvecklar en musikalisk uppfattningsförmåga i minst lika hög grad som simulatorlika digitala musikspel. Det finns också en lång tradition av att använda förenklade representationer i musikundervisning och musicerande, till exempel genom att uttrycka

tonala positioner eller ackord med hjälp av handrörelser, bilder, siffror eller symboler. I linje med exempelvis Habgood med fleras (2005) och Egenfeldt-Nielsens (2011) resonemang om att det är spelmekaniken snarare än tematiken som blir central för lärande i spelmiljöer borde därför även ganska kraftiga förenklingar och representationsformer kunna förstås och hanteras som ”riktiga” och ”äkta” uttryck för musikaliska parametrar och musikaliskt kunnande, utan att deltagarna för den skull behöver rama in och betrakta aktiviteten som musicerande.

Analyserna i denna studie pekar mot att en viktig förutsättning är att det i så fall finns ett tydligt och konsekvent förvållande mellan spelets representation och det musikaliska fenomenet - så att själva fenomenet blir en del av den miljö och struktur spelarna undersöker och upptäcker affordanser i (jfr. Gibson & Pick, 2000; Linderoth, 2012; Squire, 2006). Ett sätt att uppnå detta skulle kunna vara att rikta spelaktiviteten mot resurser och modaliteter som är centrala för musicerande, exempelvis genom att designa spelutmaningen så att den handlar mer om att lyssna och uppfatta strukturer och mönster i den klingande musiken än att läsa en spelspecifik visuell notation utan egentlig relevans i ”riktigt” musicerande. Det är ändå troligt att det, åtminstone inledningsvis, skulle krävas att aktiviteten och de förenklade representationerna hanteras och medvetet ramas in som en lärandesituation och uttryck för lärande av exempelvis musiklärare.

Om exempelvis sådana digitala musikspel blir en del i välrenommerade musikers bakgrund skulle musikspelsaktiviteter eventuellt kunna utvecklas till ett eftertraktat sätt att uttrycka musikaliskt kunnande och positionera sig som en ung musiker på väg in i yrket. Min tolkning är att en sådan förändring av spelandets betydelse bygger på att digitala musikspel blir en mer etablerad del av rockmusicerandets aktivitetssystem och betraktas som en legitim väg in i musikers praktikgemenskap (Lave & Wenger, 1991; Lemke, 2000). Även om exempelvis Wallerstedt m.fl. (2016) och Väkevä (2010) anser att spel som Guitar Hero och Rock Band kan förändra synen på rockmusiker och rockband menar jag att resultaten i min studie pekar mot att det är en lång bit kvar innan simulatorlika digitala musikspel ses som en accepterad, legitim och därigenom ”ofarlig” del av hur unga lär sig att musicera och blir ”riktiga” musiker (jfr. ex. Cassidy & Paisley, 2017).

Uttryckt med Eleanore Gibsons begrepp (Gibson & Pick, 2000) vill jag mena att studien sammanfattningsvis synliggör att det, i spel- och

lärandesammanhang, finns ett behov av att fundera över balansen mellan 1) välkända och situationer som tillåter deltagarna att utföra performativa och trygga handlingar och mer 2) utmanande situationer som tvingar dem att utföra explorativa handlingar och undersöka nya möjligheter – både i förhållande till a) spelmiljön och de affordanser deltagarna uppfattar i de materiella betingelserna och b) spelets virtuella jag och deltagarnas möjligheter att inta olika roller och uttrycka en situerad identitet i förhållande både till den aktuella inramningen och det sociala sammanhanget och de större sammanhang och aktivitetssystem den situerade spelaktiviteten relaterar till.

### 11.3 TEORETISKA OCH METODISKA REFLEKTIONER

De digitala musikspelen och musikspelsaktiviteten har i många sammanhang beskrivits som en kraftig förenkling (Arsenault, 2008; Shultz, 2008) och många musikintresserade vuxna har beskrivit fenomenet som en simpel och ”oriktig” version av ”riktigt” musicerande och musikinstrument (Miller, 2009). Innan jag påbörjade detta projekt färgades även jag av en liknande bild. När jag började titta närmare på spelen och hur unga musiker tar sig an och hanterar spelaktiviteten fick jag dock snabbt upp ögonen för den stora komplexitet och nyansrikedom som gett studien dess inriktning.

I stället för att försöka trycka in den komplexa spelaktiviteten i en avgränsad teoretisk analysapparat<sup>84</sup> och riskera att exkludera viktiga aspekter ur analysen valde jag till slut, att i linje med Lehtinens (2012) resonemang, att använda teoretiska ingångar och analysapparater som gör det möjligt att förstå de olika nivåer och aspekter i det empiriska materialet som framstår som viktiga för att förstå vad som formar spelandet. Att jag kombinerar affordansbegreppet med rötter i den ekologiska psykologin med Goffmans perspektiv på inramningar och situerade aktivitetssystem kan eventuellt framstå som eklektiskt och att jag kombinerar omaka

---

84 Tidiga försök att använda den multimodala teoribildningen (Kress, 2010; Kress & van Leeuwen, 2001) eller ett dialogistiskt perspektiv (Linell, 1998; 2009) resulterade i att dessa tänjdes och användes på ett sätt de inte är ämnade för.

teoribildningar. Jag vill därför lyfta fram att det i denna kombination finns en analytisk och teoretisk poäng som i sig också synliggör en central poäng i resultaten:

Leontiev (2014) menar att mänskliga aktiviteter måste förstås på flera olika nivåer, från korta snabba operationer till mer genomtänkta handlingar och övergripande aktiviteter eller aktivitetssystem, för att bli begripliga. Lemke (2000) argumenterar på ett liknande sätt och menar att alla processer och aktiviteter består av snabbare processer samtidigt som de får struktur och mening i förhållande till långsammare processer. Genom att använda både Gibson och Goffman och fokusera på spelarna och deras situation blir det tydligt att de i musikspelsaktiviteten, in situ, befinner sig i ett spänningsfält mellan a) den fysiska spelmiljöns förutsättningar och krav på att agera och operera enligt vissa mönster och strukturer och b) det mer långlivade aktivitetssystemets och sociala sammanhangets förväntningar och krav. Dessa nivåer tvinnas samman i den situerade spelaktiviteten och deltagarnas handlingar. Att fokusera på antingen affordanser eller inramningar kan ge bra och givande analyser, men för att få syn på och förstå spelaktiviteten som ett sammanhållet fenomen (Svensson & Dumas, 2013) behöver båda dessa nivåer och perspektiv beaktas.

Med aktivitetsteoretiska uttryck erbjuder James Gibsons ekologiska psykologi verktyg som är mer lämpade för att analysera operationer och handlingar (Leontiev, 2014) på en lokal och materiellt situerad nivå, medan Goffmans intresse och begreppsapparat riktas mer mot det situerat aktivitetssystemet och hur det möjliggör vissa handlingar och får mening i relation till större och mer långlivade aktivitetssystem. Goffmans teori-paket bidrar på så sätt med ett mer övergripande perspektiv och redskap som gör det möjligt att förstå och resonera om spänningar och konflikter mellan olika aktivitetssystem och de val spelarna ställs inför i den situerade musikspelsaktiviteten, vilket är svårare att fånga med James Gibsons starka fokus på mikronivån och dess specifika materiella betingelser. Jag är inte på något sätt först med att resonera i dessa banor. Mitt sätt att föra in Goffmans nivå i analysen ligger, åtminstone delvis, i linje med Eleanore Gibsons (Gibson & Pick, 2000), Clarkes (2005), Hefts (2007) och Pedersen och Bangs (2016) ambitioner att öppna upp den ekologiska psykologin mot en mer sociokulturell och historiskt förankrad dimension. Jag vill

ändå peka ut några av de gemensamma drag som gör att jag menar att de två perspektiven kan kombineras och berikar varandra.

Den mer pedagogiskt inriktade användningen av affordansbegreppet (Gibson & Pick, 2000; Greeno & Pro, 1998) bygger vidare på James Gibsons (1986) studier av bland annat fåglars visuella perception och hur de rör och vrider på sig samt interagerar med omgivningen för att uppfatta och undersöka vad den erbjuder dem för möjligheter. Goffman (1974/1986) grundar sina resonemang på bland annat Batesons (1987) studier av hur uttrar uppfattar och gör vissa situationer till lek, trots att de på ytan liknar ett slagsmål, och påpekar att det var Bateson som ursprungligen använde *frame* i den bemärkelse som ligger till grund för Goffmans (1974/1986) teorier om inramning (s. 7). Båda dessa ingångar har alltså sina rötter i ekologiska perspektiv som understryker att individens perception och förståelse för vad som pågår är aktiv och innebär att individen interagerar med sin omgivning, vilken kan sägas fungera som en form av ekologisk nisch med en rad olika möjligheter och motstånd. Som jag uppfattar det vill båda perspektiven undvika att fastna i kognitivistiskt rotade idéer där lärande och kunnande handlar om schemata eller språkliga strukturer. I stället lyfter de fram att individer, genom sina sinnen och utifrån olika förutsättningar och erfarenheter, uppfattar en rad olika strukturer och mönster i sin omgivning. Språk är viktigt och av central betydelse för oss människor men tillskrivs här inte en lika unik särställning och betydelse som i många andra teoribildningar. Gemensamt är också synen att individer medvetet eller omedvetet frågar sig hur de ska förstå och vad de kan göra med det som finns och/eller pågår i deras omgivning. Dessa likheter gör att jag menar att dessa perspektiv, trots vissa skillnader, kan kombineras och användas för att belysa olika nivåer av situerade aktiviteter på ett sätt som gör det möjligt att förstå spelares situation och de olika aspekter som formar spelandet i den aktuella situationen.

I min text har jag på många håll använt det väletablerade begreppet meningsskapande för att beskriva hur deltagarna förstår och ger mening åt sitt spelande, vilket i backspegeln kanske inte är helt lyckat eftersom det riskerar att föra tankarna till andra teoribildningar och ett psykologiskt och kommunikativt plan som handlar om individens interna processer. Ett bättre och mer korrekt sätt att fånga och göra den ekologiska psykologins syn på perception begriplig och användbar skulle kunna vara att i stäl-

let prata om *affordansskapande* (mitt ordval) - för att sätta fingret på det relationella samspel som synliggörs i studien: att individer utnyttjar olika former av erfarenheter, kunnande, förmågor och resurser i den komplexa ecosociala miljön för att identifiera och/eller skapa handlingserbudanden som stämmer överens med deras intressen och önskan att uppnå något och/eller uttrycka en situerad identitet i den aktuella situationen och aktiviteten.

## 11.4 NÅGRA MÖJLIGA VÄGAR FRAMÅT

Att kombinera teorier om affordanser och inramningar har enligt min mening varit en framgångsrik väg. Samtidigt finns det givetvis många andra teoretiska ingångar och perspektiv som skulle kunna bidra och belysa simulatorlika digitala musikspel och musikspelsaktiviteten ur intressanta vinklar. Exempelvis kan de instrumentlika spelkontrollerna ur ett sociokulturellt perspektiv betraktas som en form av gränsobjekt eller verktyg som bär på idéer om både musicerande och spelande, och vars betydelse och funktion blir instabil och måste förhandlas i musikspelsaktiviteten (Akkerman & Bakker, 2011). I ett mer aktivitetsteoretiskt språkbruk betecknar *boundary objects* i stället den omförhandlade målsättning (aktivitetens objekt) som uppstår när två aktivitetssystem slås samman (Akkerman & Bakker, 2011; Engeström & Sannino, 2010), vilket skulle kunna bli en bra ingång för en fortsatt analys av vad som händer när ”verkliga” aktiviteter som musicerande och spelande möts och bryts mot varandra när de förs samman i simulatorlika spelaktiviteter.

Linells dialogistiska perspektiv (1998; 2009) skulle, med sina rötter i bland annat Bachtin (1997), kunna användas tydligare än vad jag gjort för att förstå och diskutera hur spelare ingår i ett dialogistiskt samspel med a) tidigare situationer och erfarenheter av spelande, b) närvarande eller tänkta medspelare samt c) tidigare och möjliga varianter av ”sig själv”. En sådan analys skulle kunna utformas så att den ligger i linje med Sfards och Kierans (2001) resonemang om att forskare bör lägga större vikt vid deltagares känslor och den metakommunikation som utspelar sig parallellt med interaktionens mer uppenbara och direkta fokus, eftersom dessa i hög grad bidrar till att forma deltagarnas engagemang och lärande.

En eventuell nackdel med Linells texter är att de tar avstamp i ett språkligt perspektiv och därför inte erbjuder de specifika verktyg som behövs för att analysera hur spelare tar sig an digitala spelmiljöer som involverar en mängd olika resurser och modaliteter. Å andra sidan erbjuder Linell med sina referenser till bland andra Barad (2003) en ingång till de mer sociomateriella perspektiv som löser upp invanda distinktioner mellan det materiella och sociala, för att i stället fokusera på samspelet som formar det dagliga livets möjligheter (Orlikowski, 2007, s. 1444) och ge teknologier och deras konsekvenser för aktiviteter och organisation ett större utrymme i analysen. Att använda sådana teorier för att göra en analys som tydligare erkänner teknologiers agens och, eller analysera vilka nätverk av teknologier, sociala strukturer och kulturella aspekter som sammanstrålar och får betydelse i spelande (Latour, 2005) skulle kunna bidra till en fördjupad förståelse av själva musikspelsaktiviteten och de krafter, ofta med rötter långt utanför själva spelsituationen, som bidrar till att forma den (Giddings, 2009).

Denna strömning ligger även till grund för mycket av den forskning som lyfter fram att professioners lärande är distribuerat och pågår på många olika platser och nivåer parallellt (Nerland, 2018). Olika grupper (ex. proffs, lärare och elever) och praktiker ingår enligt synsättet i ett form av kunskapsmaskineri som sträcker sig utanför enskilda arbetsplatser och utbildningar (s. 246). Även om musikerprofessionen skiljer sig på flera sätt från många andra professioner synliggör resultaten från denna studie att just relationen till praktikgemenskapen och ”riktiga” musiker blir av stor betydelse för unga musiker som tar sig an digitala musikspel. Det skulle därför kunna vara intressant att utifrån ett professionsperspektiv på lärande mer noggrant analysera hur simulatorlika digitala musikspel fungerar som epistemiska objekt och praktiker (ss. 246-247) i musikerpraktikens kunskapsmaskineri. En sådan analys skulle kunna bidra till en mer nyanserad förståelse för de spänningar, motsättning och nya möjligheter som uppstår när professionens kunnande och praktiker presenteras och görs tillgängliga i en förenklad form som öppnar upp för nya grupper av perifera deltagare (Nerland, 2018, s. 253, även Wallerstedt m.fl., 2016; Väkevä, 2010).

Analyserna i denna studie synliggör processer och fenomen som bör ha relevans i många olika spel och lärandesammanhang. Eftersom studien fokuserar på två spel och ett litet antal spelare bör läsare vara försiktiga

med att generalisera resultaten och dra långtgående slutsatser. Fler studier behövs för att bygga kunskaper om vad spelaktiviteter innebär och hur spelandet bidrar till individers möjligheter att agera, utvecklas och lära i olika situationer, sammanhang och spelmiljöer. Med tanke på att spelen och materialet i denna studie är några år gamla borde det exempelvis vara intressant att följa upp studien och undersöka hur dagens unga musiker och elever på det estetiska programmet använder och förhåller sig till a) denna typ av simulatorlika musikspel, och b) de nyare och mer ”verklighetstroga” spel (exempelvis Rock Band 3 och Rocksmith) eller spel-liknande miljöer (exempelvis Rolands V-drumsTutor<sup>85</sup> och Fender Play<sup>86</sup>) med tydliga pedagogiska ambitioner som kommit ut på marknaden, samt c) spel och digitala miljöer som öppnar upp för musikaliska upplevelser, lärande och kreativitet på ett annat sätt än att försöka simulera musicerande med ”riktiga” instrument eller mikrofoner.

För oavsett om de betraktas som en fantastisk möjlighet för lärande eller något som förstör och undergräver ”riktig” musik och musicerande kommer musikprofessionen, musikutbildningar och musikerkollektivets nykomlingar och etablerade utövare att behöva förhålla sig till digitala spel och interaktiva digitala miljöer på något sätt. De är numera en del i det musikteknologiska landskap musikintresserade ungdomar möter och som formar deras tillblivelse som musiker och musikskapare (Alerby & Ferm, 2005; Jonasson, 2020). En uppföljning av studien skulle också kunna bidra till en bättre förståelse för hur spelens innebörd och funktion som artefakter (Wartofsky, 1983) och epistemiska objekt (Nerland, 2018) utvecklas över tid. Det vill säga hur spelen och spelaktiviteterna får en historisk, social och kulturell förankring (Ludvigsen, 2012) med betydelse för vilka affordanser spelare och elever uppfattar, utnyttjar och utvecklar in situ.

En viktig aspekt att titta närmare på i framtida studier är vad denna typ av digitala spel och lärandemiljöer betyder för olika grupper av spelare och elever. En viktig avgränsning och begränsning i denna avhandling är

---

85 Programvara för att lära sig spela trummor, se <https://www.roland.com/se/products/dt-1/>

86 App för smartphones och plattor för de som vill lära sig gitarr eller bas. Finns på exempelvis Appstore och Google Play.



att deltagarna är unga män från en svensk småstad som alla spelar instrument och/eller sjunger i olika rockband. De kan därför sägas vara "mitt i prick" för spelaktiviteten och många av de föreställningar om rockmusiker och rockmusicerande som traderas i exempelvis Rock Band the Beatles. Vad spelandet innebär och vilka möjligheter de simulatorlika musikspelens berättelser och virtuella jag erbjuder grupper och individer som ligger längre från den idealbild av aktiviteten och de professionella "hjältar" som förmedlas är en fråga som bör vara viktig och intressant för de som vill förstå förutsättningar för engagemang och lärande i liknande spel- och lärandemiljöer.



## KAPITEL 12

### ENGLISH SUMMARY

# THE GAME ABOUT THE MUSIC: YOUNG MUSICIANS PLAYING DIGITAL MUSIC GAMES

## INTRODUCTION

### 1. INTRODUCTION

The field of music has long witnessed technical development that has affected and shaped both music and music-making practices. Digital music games can be seen as a part and prolongation of this process. In the second half of the first decade of this millennium, simulator-like digital games such as *Guitar Hero* and *Rock Band* became popular among large numbers of young gamers, but also among game developers, music educators, and researchers, who often had high hopes for the educational potential of such games (Missingham, 2007). One common claim was that simulator-like digital games, with controllers that resemble those of a “real” instrument or microphone, offered new and more accessible ways to create music and participate in a kind of music making (e.g., Väkevä, 2010).

This claim also relates to the popular idea that many digital games are good environments for learning because they help players learn from experience (cf. Dewey, 1938) by letting them see and discover, for example, physical phenomena (Squire, 2006) or activities from the point of view of professionals (Gee, 2003, 2007; Shaffer, 2005). Other researchers have, however, noted that such reasoning is often driven by strong opinions and that what players actually do and learn must be an empirical question (e.g., Linderoth et al., 2002).

Given their popularity, considerable research has focused on digital music games. Several researchers and music educators have explored how games such as *Guitar Hero* and *Rock Band* can be doors opening onto “real” music education for children (Cassidy & Paisley, 2017; Peppler et al., 2011; Stanley & Calvo, 2009), while researchers from other fields have often aimed to measure these games’ effects and/or the transfer of musical skills learned to other contexts (e.g., Palinski et al., 2016; Richardson & Kim, 2011). However, few studies have empirically investigated how the gaming activity unfolds and what it means to young musicians, i.e., those players who want to learn the activity that simulator-like music games represent.

To address this gap, the overall purpose of this thesis is to advance our understanding of how the interaction between individuals and the gaming environment in a social context shapes the gaming activity when young musicians play simulator-like digital music games. Special attention is paid to what this means for young musicians’ opportunities to use, develop, and express experiences, knowledge, and identity related to music and music making, as well as to digital games and gaming. To achieve this purpose, the study addresses two research questions that focus on the material and social aspects of the gaming activity and the interactions that shape it:

1. How do young musicians interact with the game environment and its material resources, and how do they use and demonstrate skills and knowledge related to music and music making as well as to games and gaming in this interaction?
2. How do young musicians interact with the social context and notions of musicianship and gaming to express who they are and what they are doing in the gaming activity?

According to the theoretical perspective of this study (chapter 6), the material and social aspects of the gaming activities are intertwined. To make these connections visible, the study also considers a third question:

3. How does the interplay between individuals and gaming environment in a social context shape the gaming activity and young musicians' knowledge and opportunities to act?

## BACKGROUND AND LITERATURE REVIEW

### 2. SIMULATOR-LIKE DIGITAL MUSIC GAMES

Digital music games are not a homogenous genre. On the contrary, they have been designed in many different ways with different goals, outcomes, and features for several platforms. The subgenre of simulator-like console games with physical controllers designed to resemble real instruments or microphones<sup>87</sup> has, however, been dominated by *Guitar Hero* and *Rock Band*. Therefore, this study puts these games in focus.

The original game, *Guitar Hero*, is built on a rather simple idea and *core mechanics* (Habgood et al., 2005) in which the gamers must read colour-coded “notation” of dots and lines that streams towards them on the game screen and “play” this notation on five corresponding colour-coded buttons and one *strum bar* on a guitar-like game controller. In itself, the game task is quite rigid and offers little latitude for creativity (Pichlmair & Kayali, 2007; Svec, 2008). What makes the game task interesting from the perspectives of games, learning, and music education is that the “notation” is designed to follow and represent tonal and rhythmic structures of the guitar or bass part of a rock song that is played through the speakers (Shultz, 2008). The physical shape of the guitar controller also offers an embodied experience, more similar to that of the simulator games found in game arcades (Tanenbaum & Bizzocchi, 2009) than to that of most video games

---

<sup>87</sup> Games such as *Sing Star* and *Karaoke Revolution* are in many ways similar but focus on singing and have no instrument-like controls

for the home market. The shape of the guitar, with its *whammy bar* and *tilt* function, is an aspect of the game designed to transform the player's position in front of the monitor into a visual space where the player can perform and act like a *guitar hero* (Miller, 2009; Roesner, 2011).

An important feature of such rhythm games is their different levels (Pichlmair & Kayali, 2007). The visual game tracks on the *easy* level represent only a highly simplified skeleton of the musical structure (Shultz, 2008). This helps newcomers participate and develop their ability to read and “play” on the guitar controller what they see on the game screen. As the gamer proceeds to higher levels, the possibilities of the interface are successively used to create more challenging game tracks that also represent the musical structures more closely. Scholars have noted that a consequence of the player having to hit the notation on the game screen to hear the guitar part through the speakers is that they are, to some extent, involved in producing sound and sometimes feel as if they are playing the part themselves (Miller, 2009).

When released in 2005, *Guitar Hero* received mixed reviews. The game was well received and became popular among youths and gamers, but many adults interested in music, for example, musicians and music critics, were negative and often described the game as “fake” and as a threat to real music and music making (Miller, 2009). Thanks to the popularity and high sales of the game, new versions were produced at a rather fast pace. In 2007, the rival game *Rock Band* introduced drum and microphone controllers that allowed two to four gamers to play together as a band. To meet the competition and join this second generation, *Guitar Hero* released the *World Tour* edition in 2008, which was very similar to *Rock Band*. A third generation, aiming at teaching gamers how to play “real” instruments, was introduced in *Rock Band 3*. When playing the guitar challenge in pro-mode, gamers could use either an advanced guitar controller (with 102 buttons to simulate frets and six “strings” for strumming) or a real midi-guitar. They could also play the drum or keyboard challenge using real midi keyboards or midi drums as controllers. Despite this development, the sales of both *Guitar Hero* and *Rock Band* dropped around 2010. *Rock Band 4*, released in 2015, largely returned to the gaming mode of *Rock Band 2* but had many new features, such as the abilities to download new songs and play online as a crew competing with other crews<sup>88</sup>.

---

88 This feature was introduced in the Rivals expansion pack.

### 3. PERSPECTIVES ON DIGITAL GAMES SIMULATION AND LEARNING

Ito (2008) has pointed out that games designed for learning usually draw on ideas about pedagogy and learning that are already well established. Through the years, both game designers and researchers have viewed learning in digital games from behaviourist, cognitivist, or more sociocultural points of view (Egenfeldt-Nielsen, 2006). Researchers interested in the last perspective often study what players do and learn when playing commercial, off-the-shelf games. Researchers such as Gee (2003) have even argued that popular digital games should serve as a model for learning and education, while others have claimed that digital games can be used to help teachers discover their students' abilities and potentials (Tulowitzki et al., 2019). Popular arguments for games as good environments for learning are that they can help players discover, make sense of, and navigate new areas and practices (Gee, 2003). Games can help their players see and understand activities and phenomena from the point of view of professionals (Gee, 2007; Squire, 2006) without the risks of severe consequences in the "real" world (Juul, 2011).

Others have argued that much of the research on digital games builds on a normative, but often hidden, agenda, and that research should take a greater interest in what players actually do and what gaming means in different contexts (Linderoth et al., 2002). Using digital games in classrooms could, for example, result in genre clashes, meaning that students would have to deal with expectations emerging from both education and gaming (Hanghøj, 2011). By using, for example, ethnographic methods, researchers have shown that elements of the "real world" are circulated, and made meaningful, in the gaming activity by players (Stevens et al., 2008), and that human instructors are often needed to make the use of digital games and simulators in vocational training a representation of a professional activity (Frank, 2011; Johnson, 2007). Others have noted that the core mechanics of a game structure both its players' activity and learning (Egenfeldt-Nielsen, 2011; Habgood et al., 2005). Gamers therefore tend to develop a professional vision (cf. Goodwin, 1994) of the game environment itself, rather than of the activity, profession, and/or environment depicted in the game (Linderoth, 2012; Linderoth & Bennerstedt, 2007).

In line with these arguments, this study builds on the view that researchers need to look at actual practices (Ivarsson et al., 2009) and at what participation and expertise in situated gaming activities mean to players from their point of view (Bennerstedt et al., 2012; Lemke, 2011; Reeves et al., 2009).

#### 4. PERSPECTIVES ON MUSIC, MUSIC MAKING, AND LEARNING

Compared with many other types of activities and interactions, music making builds on a high degree of synchronization in which the participants, with different roles and means, contribute to the overall musical pattern and sound in different ways. To a pop or rock musician playing by ear in a band, it is important to be able to identify and play musical patterns, such as accompaniment styles and chord progressions. Musicians in a band have to listen to one another, but they also must look at one another for visual prompts and cues as to what to play or sing (Johansson, 2010). An important part of learning music and becoming a musician is the socialization into the community of practice (Lave & Wenger, 1991) of musicians in a particular genre (Green, 2001; Karlsen, 2012). To be accepted as a musician, an individual must learn how to act and how to handle the musical tool, i.e., the instrument or voice, in certain and expected ways. When making music, whether performing on stage or practicing in a band, musicians also perform a musical persona, i.e., a situational version of themselves, whose identity claims have to be approved by spectators (Auslander, 2006, 2009).

Many have pointed out that music is an important part of youths' identity formation (Ruud, 2013). For Swedish youths studying music in upper secondary school, the choice of music to play and listen to becomes an important part of their "egologo" (Scheid, 2009). In Sweden, playing in a band has become the "holy" goal and norm that structures large parts of music education (Erixon et al., 2013). Even so, not all groups have the same freedom or opportunities when making music in school. Gender patterns affect what instrument or role (i.e., instrumentalist or vocalist) as well as the musical genre students choose to play in bands, for example,



in upper secondary school (Borgström-Källén, 2011; Wallerstedt et al., 2016). Some researchers argue, and hope, that digital technologies and games such as *Guitar Hero* and *Rock Band* can dissolve such patterns and give new groups access to music making (Jonasson, 2020; Våkevä, 2010) and the band format (Wallerstedt et al., 2016).

## 5. PREVIOUS RESEARCH ON SIMULATOR-LIKE DIGITAL MUSIC GAMES

This chapter presents previous research on *Guitar Hero* and *Rock Band*<sup>89</sup> under three themes that are of interest for this study. The first theme focuses on analyses of the design and controllers of simulator-like digital music games. Literature under this theme focuses on how playing *Guitar Hero* is a simulation of playing a real guitar and how musical structures are reduced and presented in the visual game track. Arsenault (2008) argued that the early versions of *Guitar Hero* simulated the idea of playing guitar even though they did not mimic playing a real guitar, and Shultz (2008) pointed out that the game track can be seen as offering simplified representations of musical structures. At lower levels of difficulty in the game, however, it merely presents a skeleton of such structures. Tanenbaum and Bizzocchi (2009) investigated the differences between the guitar, drum, and voice controllers in *Rock Band*, arguing that the game microphone and, to some degree, the drum controllers were more transparent than the guitar controller. This means that they have less abstract relationships to the original tools and activities, and therefore higher ludic efficiency.

The second theme focuses on studies investigating players and their views of digital music games. From a postmodern and critical perspective, Svec (2008) argued that players are enslaved and forced to act in certain ways by the game and its rules, though they can break free by making their own mods or not accepting the intended way of playing. In an empirical study, Miller (2009) argued that many players are involved in a “schizophrenic” and shared musical performance: they have to hit the right but-

---

89 This literature was mainly collected using the search engines ProQuest, EBSCO, and Google Scholar to seek combinations of *Rock Band*, *Guitar Hero*, video game, and computer game as well as rhythm game and learning.

tons on the guitar or drum controller to hear the original part through the speakers, which makes them feel they are playing the music themselves. Miller (2009) and Roesner (2011), among others, emphasized the visual qualities of the games, i.e., that multiple players are performing in front of other players and bystanders. They identified two types of players: those aiming at winning the game, and the more rock-oriented players focusing on the performance. According to Roesner (2011), players oriented towards rock and performance can bridge the “schizoptic” split between room and screen and share the visual space in front of the screen with the avatars on the screen.

The third theme concerns simulator-like digital music games as an opportunity to support musical learning. Much of this literature is driven by visionary ideas focusing on, for example, *Rock Band* as a way to learn to play drums (Stanley & Calvo, 2009), *Rock Band* as a door to music education (Peppler et al., 2011), and digital music games as a way to broaden music education (Gower & McDowall, 2012). Other researchers have used standardized tests to measure what musical skills players learn and transfer to other situations (Palinski et al., 2016; Richardson & Kim, 2011). While these studies indicate that players do develop some musical skills, they also show that it is difficult both to measure such learning in its natural contexts and to grasp what such test results actually say about learners and learning. Interestingly, Jenson et al. (2016) showed that those playing other types of digital music games, *without* physical game controllers that look like instruments or microphones, often make better progress in pitch and rhythm tests than do those playing *Rock Band*.

## THEORY AND METHOD

### 6. THEORETICAL PERSPECTIVES ON PLAYING DIGITAL MUSIC GAMES

This thesis is rooted in a sociocultural perspective (Säljö, 2010; Vygotsky, 1978) with a focus on the interaction between humans and their material and sociocultural environments. To study interaction in, for example, game environments as intact systems (Greeno & Pro, 1998), the analysis should focus on activities in situ. However, the analysis should also take the historical roots of activities (Roth, 2004) and individuals' experiences (Vygotsky, 1978) into account. From this perspective, technologies such as digital games are artefacts that develop and gain cultural meaning over time (Wartofsky, 1983; Wertsch, 2007). The actual meaning of games and gaming in a given situation is negotiated by participants in situ (e.g., Linell, 2009). Leontiev (2014) stated that human activities take place at different levels, i.e., operations, actions, and activities, with the level of activity being similar to what many other researchers describe as activity systems (Engeström & Sannino, 2010; Roth, 2004). To study the gaming activity without omitting any of these levels, two complementary theoretical approaches are used: Gibson's (1986) ecological psychology, particularly the concept of affordances, and Goffman's (1961, 1974/1986) work on framings and situated activity systems.

#### 6.1.1 AN ECOLOGICAL THEORY OF AFFORDANCES

The affordance, a concept introduced in Gibson's (1986) ecological approach to psychology and perception, is used to capture the relationship between the individual and the environment in terms of what options for action there are given particular features of the environment and the events engaged in. Activity is thus materially situated, i.e., environmentally constrained. In this view, perception is not something that happens to a person; instead, individuals are actively engaged in perception–action cycles (Gibson & Pick, 2000) in which they search for affordances. Individuals learn about affordances in their environment, which means that the affordance

according to its original meaning is a relational phenomenon concerned with “the fit” (Gibson, 1986, p. 15) between individuals and the environment, including the technologies they encounter in certain niches and situations. In this study, affordances are described as “consisting” of several layers, i.e., there must be a fit between the material conditions in the environment and the individual’s knowledge and skills (see Figure 1). Like many digital games, Guitar Hero and Rock

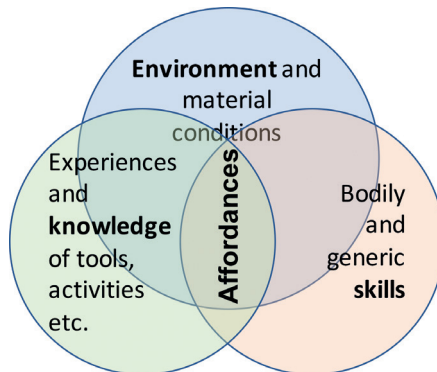


Figure 1: Schematic diagram showing that affordances are a relational fit between the environment and the individual, i.e., his or her skills and knowledge.

Band use many different visual, auditory, and kinaesthetic resources. This means that players have to use and combine different skills and knowledge to play these games. In reality, the layers shown in Figure 1 each consist of several sub-layers. Gibson and Pick (2000) noted that individuals knowing what to do in a familiar situation often have a performative approach to actions, while individuals facing a less known environment or situation must take exploratory actions to discover and learn new affordances.

### 6.1.2 FRAME ANALYSIS AND SITUATED ACTIVITY SYSTEMS

With its focus on the situated relationship between individuals and their material surroundings, the theory of affordances is well suited for analysing the lower layers of activities, i.e., what Leontiev (2014) has called operations and actions. To analyse the higher levels of this system, i.e., what Leontiev (2014) has called activities, and how the social organization as well as connections to other activities shape what young musicians playing simulator-like digital music games do in situ, this thesis turns to Goffman’s theories of *framing* (1974/1986) and *situated activity systems* (1961).

Goffman (1961) described games as situated activity systems, or microworlds, each delimited by a membrane. The transformational rules of these membranes define how aspects of the outer world can be used and

gain meaning in these microworlds, or whether they should be dismissed and treated as irrelevant. In later texts, Goffman (1974/1986) noted that people attending a certain situation ask themselves “What is it that’s going on here?” (p. 8). To make sense of and understand what to do in a certain situation, people frame the activity as, for example, music making or gaming. With reference to Bateson (1987), Goffman argued that relatively small signs and shifts in how participants behave can serve as “keys” that turn a primary framework into something else, for example, music making into unserious and joyful play. Goffman (1974/1986) described these “keyings” as adding an “outer rim” to the frame. By using different keyings and laminations, participants show how their engagement in an activity should be understood (Goffman, 1974/1986). Another way to put this is that well-established activities and framings offer *virtual selves*, and that participants express who they are and how their actions should be understood, i.e., a situated identity, by how they either express distance from these expected roles or accept them (Goffman, 1961). An important point for this thesis is that individuals are concerned with how their engagements and situated identities relate to their long-term identity projects that extend outside the situated activity (see also Lemke, 2011).

## 7. METHOD AND DESIGN

From a sociocultural point of view, the development processes of individuals (ontogenesis) and human activities (sociogenesis) are intertwined (Ludvigsen, 2012). To understand activities and what individuals do in and learn from them, both the activities’ historical and cultural aspects and the individuals’ backgrounds and experiences must be taken into account (Ludvigsen, 2012; Vygotsky, 1978). To put the phenomenon rather than presupposed theories at the centre of the investigation, instances of playing digital music games have been treated as cases in the present study (Svensson & Doumas, 2013). This design was chosen to make it possible to use different methods and materials (Merriam, 1994; Stake, 1978; Svensson & Doumas, 2013) as well as different theoretical perspectives and tools (Lehtinen, 2012), i.e., affordances and frames, to understand the levels and complexity of the activity (see chapter 6). Furthermore, contrasting different materials is important in order to strengthen the analysis and

the validity of results in qualitative research (Merriam, 1994; Stake, 1978; Tracy, 2010).

Because *Guitar Hero* and *Rock Band* had a predominant position when the data were collected in late 2009, this thesis focuses on the guitar challenge in *Guitar Hero: World Tour*, which is very similar to the original *Guitar Hero* game, and the band version of *Rock Band: The Beatles*, in which participants use the guitar, drum, and microphone controllers to take on the game challenge as a group. In line with the purpose of understanding what playing simulator-like digital music games means to young musicians, this thesis focuses on how informants from a specialized music programme at a Swedish upper secondary school play those games. To find suitable participants and gain insight into their everyday lives and gaming habits, the data collection started with visits and observations at the selected school and a survey administered to two classes of music students. This approach, which was designed to rapidly gain an overview of the situation, showed that almost all the music students at this school regularly played digital music games such as *Guitar Hero*, *Rock Band*, and *Sing Star*. A group of seven music students with diverse experiences of *Guitar Hero* and *Rock Band* was selected. One reason for selecting this particular group was that they made music together in a rock and pop ensemble and knew each other fairly well. This offered both methodological and ethical advantages, for example, as the planned gaming sessions would be less stressful and artificial. After they had agreed to participate in the study, these students were observed during lessons in a) music theory and ear training (using audio recordings) and b) pop and rock ensemble practice (using video recordings) to gain insight into their musical background and skills. The only female student in the group later chose not to take part in the gaming sessions.

To analyse how the participants interacted with digital music games and one another (Jordan & Henderson, 1995) during game play, the main material of this study consists of *Guitar Hero* and *Rock Band* sessions. These sessions were documented in video recordings that captured both the participants' actions and what happened on the game screen (Heath et al., 2010; Jewitt, 2006). To make the influence of the ordinary school environment and music education less obvious, these sessions were conducted in a youth centre where games such as *Guitar Hero* were very popular at

the time. A few weeks after these sessions, the informants participated in semi-structured individual interviews (Kvale, 1997). These were directed towards the informants' backgrounds, experiences, and thoughts concerning digital music games and music making. The participants also watched and commented on video clips of their own actions and engagement in the gaming sessions, i.e., a form of stimulated recall (Hultberg, 2005; Lyle, 2003). A complementary and more experimental session, during which three participants used an ordinary digital drum kit as a game controller, was conducted two to three months later to answer questions raised when analysing the main material.

The process of analysing this varied material started with creating a content log (Jordan & Henderson, 1995) and a preliminary analysis of the video material from the gaming sessions. The preliminary results were then used in selecting interesting video clips for stimulated recall and further analysis in later steps. Selected parts of the *Guitar Hero* material (i.e., for one song/player) were transcribed in more detail to capture the different levels and aspects relevant to this study, resulting in transcripts resembling theatre scripts. Because of their extensive length (7–12 pages), these transcripts were summarised and organised into more compact matrices in order to make them easier to overview and analyse. This format of matrices was also used when transcribing and analysing one song (or more) per player and game challenge (i.e., guitar/bass, drum, and vocal challenges) from the *Rock Band* session. To analyse and illustrate in detail how different resources, expressions, and actions relate to one another, one or more representative interaction “hot spots” (Jordan & Henderson, 1995) per game variant were also transcribed for the three most experienced gamers in the group, using a method developed during this study. In this method, the video clip was imported into the *Logic* music production software, which was used to produce a highly detailed transcript resembling an orchestral score with different parts showing: i) the original part played through the speakers, ii) the visual game track, iii) what the player “played” on the game controller, and iv) the movements and facial expressions the player made. Interviews and stimulated recalls were also transcribed and analysed using plain text. These different analyses, and the background material, were then used and analysed together to create the player descriptions presented in chapter 8.

## EMPIRICAL ANALYSES

### 8. PLAYER DESCRIPTIONS

This is the first of three chapters that present the results of the study. In the full text (in Swedish), this chapter consists of relatively detailed descriptions of the players' backgrounds in music and gaming and descriptions and analyses of how the players played four different versions of the games: the solo mode of the guitar challenge in *Guitar Hero: World Tour* and the three challenges in *Rock Band: The Beatles* (i.e., the guitar/bass, drum, and vocal challenges) when playing as a "band". For each of these four analyses, the player description contains three sections based on the research questions: 1) a description and preliminary analysis of how the player managed resources and interacted with the given game challenge, i.e., what affordances the player perceived and used in the given game environment and game design; 2) a description and analysis of how the player framed his involvement in the activity and how this can be understood as expressing who he wanted to be and how his engagement should be understood in the given situation; and 3) a more analytical section focusing on how the interaction between the player, the gaming environment, and co-players shaped the gaming activity, i.e., how and why certain affordances and/or framings were possible and/or shaped the given gaming situation. To avoid overly voluminous text, the chapter focuses on the three most experienced *Guitar Hero* gamers in the group: Joel, Felix, and Johannes.

In this summary, these findings and results are summarized in chapters 9 and 10 (below), as these chapters are designed to draw together and deepen the analyses of what the player descriptions (chapter 8) reveal about the affordances and framings.

### 9. AFFORDANCES IN *GUITAR HERO* AND *ROCK BAND*

This chapter addresses the first research question, concerning how young musicians handle and interact with the gaming environment and its material conditions to use and demonstrate skills and knowledge related pri-



marily to music and music making, as well as to digital games and gaming, when playing simulator-like digital music games. Expressed in terms of ecological psychology, this question concerns what affordances young musicians perceive and utilize in their interaction with the physical game environment and given game design. The intention, in this chapter, is to sum up and deepen the analysis of how the gamer descriptions presented in chapter 8 answer this question.

Although *Guitar Hero* and *Rock Band* are very similar and build on the same game idea and core mechanics, the player descriptions show that the game variants offer different conditions for using and demonstrating knowledge of music, music making, and gaming. How the game task and the resources offered by the game (e.g., the game controller, game track, and sound) relate to the musical instruments and musical structures of the depicted music making differs between the variants, which has consequences for what affordances the young musicians perceive and act on. The physical properties of, for example, the game controllers enabled certain types of actions while constraining others, affecting the participants' opportunities to act and engage in the gaming activity. The visual game tracks and their relationships to the music played through the speakers and what the original musicians did when performing the music also differed and affected the young musicians' opportunities to perceive and express connections between their actions in the game and the depicted music making.

The reductions and simplifications of musical structures and tools built into the game design, to enable players with different backgrounds and experiences to participate in the activity, often hindered the young musicians from using and demonstrating their knowledge of music and music making when playing these games. This effect was enhanced in the guitar and drum versions as the different levels of the game challenges (i.e., easy, medium, hard, and expert) designed to support the players' progress also mean that the relationship between the game screen's colour-coded notation and the original guitar or drum part changes between those levels (see Shultz, 2008). The participants' actions and statements showed that this inconsistency often forced them to focus on the visual game track and view the game as primarily a visual reading challenge, even though they were listening to the music to orient themselves and understand the visual game

track. Together with the rules and scoring system, this also strengthens the connections to other forms of gaming; i.e., the situated activity of playing digital music games gains structure and meaning in relation to other types of gaming activities, and the young musicians in many situations perceived affordances to express themselves as players rather than musicians.

Furthermore, the results illuminate how central the production of sound is for the young musicians' involvement in the activity. Participating in what Miller (2009) has described as a "schizophonic" performance, by triggering a recording of the original part when hitting the guitar or drum controller correctly, was not enough to make the young musicians perceive the activity as a kind of music making in which they could express their skills and knowledge of music and music making explicitly enough. In the following sections, short summaries of how the young musicians handled the different game variants are presented.

*The guitar and bass challenges.* The player descriptions indicate that the guitar-like game controller and the visual game track are so simplified that it was difficult for the participants to use and demonstrate their knowledge and skills in making music on a guitar. The fact that the strings and frets have been reduced to five colour-coded buttons and one strum bar on the guitar controller meant that they could not show their ability to play the actual chords and melodic patterns in a legitimate way, even though they often used their musical perceptions and knowledge of the song and the guitar part as support to read the colour-coded game track. Since the guitar controller in itself does not produce any sound, their actions were also hidden behind the "official" sound of the game. The experienced players used early and fluctuating timing (versus that of the recorded music) and a strumming technique that was not similar to playing an electric guitar in a rock band. On the other hand, they sometimes exploited the easiness of the simplified activity to, for example, sing the melody and move like a guitarist on a stage.

*The vocal challenge.* In this game challenge the participants have to use resources that are much more similar to "real" music making. They make their own sound and use the game track as visual support to sing the melody they also hear through the speakers. This makes it possible to explicitly use and express skills and knowledge of music and music

making. On the other hand, the activity can ultimately put the young musicians in a problematic position if they do not know the melody well enough, or do not have the required vocal range and technique, to sing the melody as expected of a singer in the genre.

*The drum challenge.* This game challenge stands out as being somewhere between the guitar and vocal challenges regarding the participants' opportunities to use and express their knowledge and skills in music and music making. The visual game track and the game controller are not as simplified as in the guitar challenge, which means that the participants' actions often resemble those of a "real" drummer. On the other hand, some players (e.g., Joel) used the same kind of early and fluctuating timing as when playing the guitar challenge. To make the gaming activity a kind of music making, the participants had to utilize the slamming sound when hitting the game controller as a musical resource in itself, making it possible to use and express musically correct timing and their ability to play drum grooves. A prerequisite for this to work is that the visual game track be a comprehensible representation of the original drum part.

Many instances in the player descriptions indicate that the material conditions of the early versions of *Guitar Hero* shaped the participants' views and understandings of what gaming means, i.e. what affordances they perceived in the given setting. As mentioned, when attempting the guitar and bass challenges, the experienced players used early timing and pressed the strum bar in a manner that was not similar to playing actual guitar and bass. Interviews and stimulated recall revealed that this was a deliberate strategy that the experienced players developed to handle a latency usually encountered when playing early versions of *Guitar Hero*. Interestingly, these participants continued to use some version of this strategy even when playing the guitar and bass challenge in *Rock Band: The Beatles*, even though this game was new to them and the early timing was not needed. Some players also used this strategy when playing on the drum controller, which, taken together, indicates that the affordances perceived and used in the given situation were shaped by earlier experiences and knowledge of how similar game environments responded to their actions.

To investigate this phenomenon further, an experimental gaming session was performed some months after the *Guitar Hero* and *Rock Band* sessions. In this session, a digital drum kit was used as the game controller, which meant that the players heard what they actually played instead of hearing the original drum part played through the speakers of the monitor. In this session, it did not take long before, for example, Joel adjusted his timing and played like a “real” drummer. After the first song he said, “It’s hard, it’s a whole different thing!” with a smile on his face. This indicates that the new constraints and conditions of this special game setup urged him to take exploratory actions (Gibson & Pick, 2000; Greeno, 1994) and learn affordances to play like a drummer, which largely meant that he discovered functionalities and material conditions that were already there when he played the ordinary drum challenge in the *Rock Band* session.

To sum up, the results indicate that the participating young musicians were involved in *making* affordances when playing digital music games in at least two different ways:

1. On one hand, to use affordances, they had to bring together various resources, knowledge, and skills (cf. Figure 1). They searched for a coherence between these different layers and resources that made sense to them and, hopefully, to their co-players. To make the gaming challenge a kind of music making, they had to establish a cohesive relationship between the recorded original, the game track, and what they did and performed using the game controller. The results illustrate that such coherence is often fragile and can easily be disrupted.
2. On the other hand, the participants could also bring in resources, knowledge, and skills not needed to handle the actual game task and make them relevant to the gaming activity, for example, singing the melody while taking on the guitar challenge.

Taken together, the analyses indicate that the players were active and had agency in a reciprocal relationship with their environment. In line with Gibson’s (1986) original argument, this means that affordances should not be described as functionalities *owned* by, for example, a game (Norman, 1988, 1999) or as “mechanical” functions of individuals and their envi-

ronments (Greeno, 1994). Instead, the results indicate that participants often moved about in what could be described as a fluctuating space of affordances in which they chose what specific affordance to act upon in a particular situation. New conditions and constraints may be needed to urge players to take exploratory actions to discover and learn about new affordances, i.e., to expand their space of affordances.

## 10. THE ROLE AND FUNCTIONS OF FRAMINGS IN THE MUSIC GAME ACTIVITY

In this chapter the study's second research question is in focus, concerning how young musicians handle and interact with the social context and notions of musicianship and playing to express who they are and what they are doing when playing simulator-like digital music games. In Goffman's terminology, the question concerns how young musicians frame their engagement in the situated gaming activity to express a position that shows who they want to be and how their playing should be understood in a given situation. As in chapter 9, the intention is to sum up and deepen the analysis of how the gamer descriptions presented in chapter 8 answer this question.

The player descriptions reveal that the participants relate and often conform to existing culturally established notions and expectations about what digital music games are and what players should do. These notions and expectations emanate from ideas about both music making and other types of gaming, but have also been shaped by how previous variants of music games, i.e., early versions of *Guitar Hero*, responded to players' actions. As pointed out by, for example, Miller (2009), many musicians, music critics, and others interested in music have expressed negative views of such games, often underlining that playing games is not "real" music making and that *Guitar Hero* players are "fake" musicians (see also Arsenault, 2008; Parker, 2007; Svec, 2008).

When playing the *Guitar Hero* game, the young musicians frame and talk about their participation as a form of gaming, which helps them handle such historically rooted expectations of how to act. Together, they collectively establish an overall frame of the *Guitar Hero* session as a form

of playful or “real” gaming. The player descriptions indicate that this framing, however, has a duality that is not always easy to handle: 1) The established expectations mentioned above serve as contextual resources that can be easily drawn on to give meaning to the activity and what they do. These contextual resources also delimit the activity and protect the participants from expectations and demands placed on young musicians in other contexts. By giving the activity an overall framing as gaming, the participants establish a background against which their own engagement and position in the activity stand out. 2) At the same time, this framing as a game also exerts pressure on how the participants should act as gamers. To appear as competent and cool *Guitar Hero* players, they exclude much of their knowledge of music and music making from the activity. Thus, the membrane they put up to delimit the activity from music making, when individually playing the guitar challenge in *Guitar Hero*, stands out as thick and in many respects impenetrable and rigid.

When playing as a “band” using the guitar, drum, and vocal controllers in *Rock Band: The Beatles*, the participants were often able to stretch this membrane, making it easier to incorporate more musical expression. One probable explanation for this is that this edition of the game was new to them, meaning that they had to renegotiate the meanings, expectations, and possible positions of the gaming activity in situ. One interpretation of their actions and utterances is that the social organization as a group activity offers clearer connections to other forms of role-playing in groups (Fine, 1983), which makes it easier to include expressions of knowledge of music and music making in a band without causing the overall framing as a harmless game to break and put the player in a problematic situation.

Furthermore, the player descriptions (concerning both *Guitar Hero* and *Rock Band*) show that the participants used a set of more nuanced framings and keyings within the overall game frame, both to understand and handle different parts of the game challenges and to frame their engagement so as to highlight what they did and who they wanted to be seen as in the given situation. However, the player descriptions reveal that it was often difficult to express the desired situated identity, for example, when the keying and outer rim they gave the activity cracked as they encountered problems in the game challenge. Sometimes this meant that the players were without “protection” and that problems in the game might affect their position

and identity as musicians or players. In other situations, the participants managed to re-key the activity and give the situation and their actions a different meaning and outer rim.

To sum up, the results and analyses indicate that frames and keyings have several functions and affect the participants' engagement in the music game activity in many different ways. When playing digital music games the players have to consider: a) the overall frame of the situated activity and the transformation rules and contextual connections that come with it; b) what roles and virtual selves the activity and framing offer; c) how they should position themselves by entering or distancing themselves from these roles; d) how they can use keyings to frame and present their involvement in the activity; and e) what displayed knowledge and attributes are valid outside the situated activity. The results indicate that the question of "how can I make myself understandable" becomes both important and difficult to address for young music students playing digital music games, at least when they play together with other young musicians. They have to find a balance between the game challenge and its overall framing and their own reputation, status, and identity project in adjacent contexts such as making music, gaming, and going to school.

It should be noted that frames and keyings should not be seen as static but as "made" and negotiated by the participants in the given situation. The results reveal that frames and keyings are closely connected to the material conditions and resources available in the game environment. Transformation rules define how tools should be handled, but the physical controllers and game design also set boundaries on what the young musicians can do. Small changes and disruptions can rupture the outer rim (Goffman, 1974/1986, p. 82) of music making, which often means that the activity falls back into a primary game frame. At the same time, it becomes clear that the social organization and framing as, for example, a solo or band activity, affect the permeability of the membrane that delaminates the situated activity system and regulates what contextual connections it offers to, for example, music making. While Goffman (1961) mostly wrote about how aspects of the outer world are made relevant or irrelevant to the micro-world of the game, results of this study indicate that young musicians playing digital music games are equally concerned about the diffusion *from* the gaming activity, i.e., what their way of playing the digital music game says about them as musicians and gamers.

# DISCUSSION

## 11. SYNTHESIS AND FINAL DISCUSSION

The third research question concerns how the interplay between individuals and gaming environment in a social context shape the gaming activity and young musicians' knowledge and opportunities to act. Chapter 11 starts with a synthesis that shows how the study answers this question. This is followed by a discussion of the results and analyses in relation to previous research that also identifies fields of interest to researchers and educators.

The third research question was to some extent answered in chapters 9 and 10. These chapters indicate that, in reality, affordances and framings are so intertwined that they are difficult to separate. For example, it is clear that the material conditions of the early *Guitar Hero* games have

shaped the expectations and strategies that guide the participants' framings and actions, i.e., what affordances they perceive and act upon. The games and game controllers have developed into ecological niches and artefacts with special and culturally established meanings for the participants (Gibson, 1986; Wartofsky, 1983). Moreover, the participants were often forced to change their positions and keyings of the activity when they could not find the affordances needed to treat and express their actions, for example, as playful music making. To illuminate this relationship between affordances and framings, the model presented in chapter 6 can

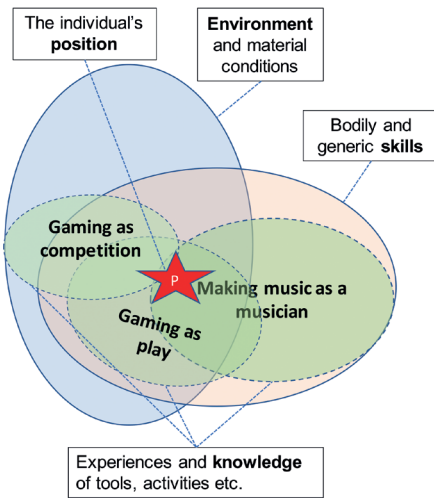


Figure 2: Illustration showing that the individual occupies a position within his or her space of affordances and that different framings offer different ways of using, for example, tools and skills.



be extended in two ways to include Goffman's perspective. First, the model can be used to show how the individual's situated identity and position relate to different framings and material conditions in a specific situation (see Figure 2). Second, outer circles can be added to the schematic model to illustrate how situated gaming activities relate to and gain meaning in relation to activities and communities of practice in the outer world (see Figure 3).

Thus, to understand what gaming means to players, it is insufficient to look into either a) the physical design and conditions of the game or b) the social organization and the views and cultural meanings of the activity participants express and uphold. It is also necessary to analyse how these levels interact and how this interaction affects the individual's situation and opportunities to act, engage in, and express a situated identity in specific gaming situations. This study suggests that digital music games should therefore be viewed as ecosocial environments, so that the different levels and analytical perspectives put forward by Gibson (1986) and Goffman (1974/1986) can be taken into account (cf. Lehtinen, 2012; Leontiev, 2014).

The results also problematize popular views of digital games as safe zones without serious consequences (Juul, 2011; Poulsen, 2011) and of simulator-like digital music games as a convenient door-opener to music making and music education (Gower & McDowall, 2012; Pepler et al., 2011; Stanley & Calvo, 2009). To the participants, i.e., young musicians who want to learn the activity on which the game is based, playing simulator-like digital games is a balancing act and negotiation between gaming, playing, and music making that is often difficult to handle and can affect

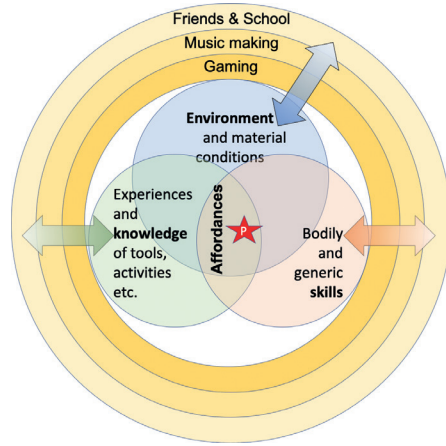


Figure 3: Illustration showing that the situated gaming activity and how the individual acts gain meaning and structure in relation to nearby activities and communities.

their status and identity outside the game context. A common argument is that many digital games are attractive because players are immersed in them and can experience activities from the points of view of their role models (Gee, 2007; Malone & Lepper, 1987). This study, however, notes that closeness to the player's own identity project as a learner, striving to take part in the community of practice of professional musicians, often makes the gaming activity sensitive. Both the "unrealness" and "realness" of the game challenge and the resources in the game environment can be difficult to handle, putting such a player in a problematic position.

The accuracy and transparency of the resources, i.e., the fidelity of the game (Davies & Hemingway, 2014; Tanenbaum & Bizzocchi, 2009), needed to use and demonstrate knowledge and skills connected to music making in legitimate ways also mean that the gaming activity can backfire and hurt the participant's status as a musician if he or she cannot handle the game challenges. The simplifications and reductions made to help the participants handle the game, on the other hand, tend to make the gaming activity "unreal" in the eyes of these young musicians. At the same time, such "unrealness", or distance from their own identity projects, can be used to frame the activity as "real" gaming or harmless play that allows the participants to play around with musical aspects and expressions (e.g., singing while playing the guitar challenge). The results thus indicate that educators, game designers, and others interested in using digital games for learning need to understand and work with framings to make gaming activities a space for learning. They need to help learners perceive the gaming activity as a path to the community of practice of professionals, so that they can position themselves as competent and legitimate learners (cf. Lave & Wenger, 1991) even though the game does not mimic or simulate, for example, "real" music making (Jenson et al., 2016).

From the point of view of ecological psychology, constraints are an important part of learning as they force individuals to take exploratory actions to discover and learn new affordances (Gibson & Pick, 2000). In line with this argument, the results indicate that game participants often prefer to use well-known gaming strategies and thus have a performative approach when engaging in a game variant that they have played a lot. In these situations, the players discern how the game responds to their gaming strategies, but it often takes a breakdown (Winograd & Flores, 1987)

or new constraint, such as a new game controller, for them to explore what the game affords and how they can use the game controller in the current game design. At the same time, the young musicians seem to be constantly concerned with how their actions and ways of expressing what they are doing are perceived and responded to by their co-players in a given social setting. In other words, they are discerning what the ecosocial environment as a whole affords them. Educators, game designers, and future researchers interested in digital games as environments for learning should therefore consider the balance between a need to create safe environments in which learners can participate and express themselves without risk, and the need for constraints that urge players to explore and learn what the ecological niche of playing the game affords them on the material and social planes.



## REFERENSER

- Aarseth, E. (2007). Forskning på spel: Metodiska ansatser till spelanalys. I J. Linderoth (Red.), *Datorspelandets dynamik: Lekar och roller i en digital kultur* (s. 209-229). Studentlitteratur.
- Activision. (u.å.). *Guitar Hero® GH*. Hämtad 2011-01-27, från <http://hub.guitarhero.com/games/gh> (Ej längre tillgänglig.)
- Agnello, A. J. (2013). *The Rise And Fall Of Rock Band*. Hämtad 2014-02-17 från The Gameological Society: <http://gameological.com/2013/09/the-rise-and-fall-of-rock-band/> (Ej längre tillgänglig.)
- Akkerman, S. F., & Bakker, A. (2011). Boundary Crossing and Boundary Objects. *Review of Educational Research*, 81(2), 132-169. <https://doi.org/10.3102/0034654311404435>
- Alerby, E., & Ferm, C. (2005). Learning Music: Embodied Experience in the Life-World. *Philosophy of Music Education Review*, 13(2), 177-185. <https://www.muse.jhu.edu/article/190851>
- Arnseth, H., & Ludvigsen, S. (2006). Approaching institutional contexts: Systemic versus dialogic research in CSCL. *International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning*, 1(2), 167-185. <https://doi.org/10.1007/s11412-006-8874-3>
- Arsenault, D. (2008). Guitar Hero: "Not like playing guitar at all"? *Loading...*, 2(2). <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/32/29>
- Auslander, P. (2006). Musical Personae. *TDR/The Drama Review*, 50(1), 110-119. <https://doi.org/10.1162/dram.2006.50.1.100>
- Auslander, P. (2009). Lucille Meets GuitarBot: Instrumentality, Agency, and Technology in Musical Performance. *Theatre Journal*, 61(4), 603-616. <https://www.jstor.org/stable/40660554>

- Bachtin, M. (1997). *Det dialogiska ordet* (J. Öberg, övers. 3:e upplagan). Anthropos.
- Barad, K. (2003). Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter. *Signs*, 28(3), 801-831. <https://doi.org/10.1086/345321>
- Bateson, G. (1987). *Steps to an ecology of mind: Collected essays in anthropology, psychiatry, evolution, and epistemology*. Jason Aronson. (Först publicerad 1972)
- Becker, K. (2009). Video Game Pedagogy: Good Games=Good Pedagogy. I Miller C. (Red.), *Games: Purpose and Potential in Education* (s. 73-125). Springer. [https://doi-org.ezproxy.ub.gu.se/10.1007/978-0-387-09775-6\\_5](https://doi-org.ezproxy.ub.gu.se/10.1007/978-0-387-09775-6_5)
- Bengtsson, P. (2014). Gibson M-III: Shredgitarrismens nya arvinge. *Musikermagasinet*, 2014(2), utgåva 321, 28-30.
- Bennerstedt, U. (2013). *Knowledge at play: Studies of games as members' matters* [Doktorsavhandling]. Göteborgs universitet, Institutionen för pedagogik, kommunikation och lärande, Utbildningsvetenskapliga fakulteten.
- Bennerstedt, U., Ivarsson, J., & Linderöth, J. (2012). How gamers manage aggression: Situating skills in collaborative computer games. *International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning*, 7(1), 43-61. <https://doi.org/10.1007/s11412-011-9136-6>
- Björck, Cecilia. (2011). *Claiming Space: Discourses on Gender, Popular Music, and Social Change* [Doktorsavhandling]. Göteborgs universitet, Högskolan för scen och musik.
- Björk, S. (2007). Spelforskningens spelplan: En möjlig kärna för ett nytt kunskapsfält. I J. Linderöth (Red.), *Datorspelandets dynamik: lekar och roller i en digital kultur* (s. 231-248). Studentlitteratur.

- Blum-Dimaya, A., Reeve, S. A., Reeve, K. F., & Hoch, H. (2010). Teaching Children with Autism to Play a Video Game Using Activity Schedules and Game-Embedded Simultaneous Video Modeling. *Education & Treatment of Children, 33*(3), 351-370.
- Borgström Källén, C. (2011). *När musiken står på spel - en genusanalys av gymnasieelevers musikaliska handlingsutrymme* [Licentiatuppsats]. Göteborgs universitet, Högskolan för scen och musik, Konstnärliga fakulteten.
- Borgström Källén, C. (2014). *När musik gör skillnad: genus och genrepraktiker i samspel* [Doktorsavhandling]. Göteborgs universitet, Högskolan för scen och musik, Konstnärliga fakulteten.
- Bresler, L., & Stake, R. E. (1992). Qualitative research methodology in music education. I R. Colwell (Red.), *Handbook of Research on Music Teaching and Learning* (s. 75-90). Schirmer Books; Maxwell Macmillan International.
- Brightman, J. (2010, 8 December). Activision Has 'Nothing But Love' for Harmonix, Not Giving Up On Guitar Hero. *IndustryGamers*. Hämtad 2011-01-27 från: <http://www.industrygamers.com/news/activision-has-nothing-but-love-for-harmonix-not-giving-up-on-guitar-hero>. (Ej längre tillgänglig)
- Brown, A. R., & Dillon, S. (2007). Networked Improvisational Musical Environments: Learning Through Online Collaborative Music Making. I J. Finney, & P. Burnard (Red.), *Music Education with Digital Technology* (s. 95-106). Continuum International Publishing.
- Bryman, A. (2008). *Social research methods (3. ed.)*. Oxford University Press.
- Brändström, S. (2006). Musikalitet och lärande. I E. Alerby, & J. Elidóttir, *Lärandets konst: betraktelser av estetiska dimensioner i lärandet* (s. 143-155). Studentlitteratur.

- Burnard, P., & Younker, B. (2008). Investigating children's musical interactions within the activities systems of group composing and arranging: An application of Engeström's Activity Theory. *International Journal of Educational Research*, 47(1), 60-74. <http://doi.org/10.1016/j.ijer.2007.11.001>
- Cassidy, G. G., & Paisley, A. M. (2013). Music-games: A case study of their impact. *Research Studies in Music Education*, 35(1), 119-138. <https://www.doi.org/10.1177/1321103X13488032>
- Cassidy, G., & Paisley, A. (2017). Music Games and Musical Identities. I R. MacDonald, D. Hargreaves, & D. Miell (Red.), *Handbook of Musical Identities* (s. 567-586). Oxford Scholarship Online. <https://www.doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199679485.001.0001>
- Clarke, E. F. (2005). *Ways of listening: An ecological approach to the perception of musical meaning*. Oxford University Press.
- Connolly, T., Boyle, E., MacArthur, E., Hainey, T., & Boyle, J. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & Education*, 59(2), 661-686. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.03.004>
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Flow : den optimala upplevelsens psykologi* (1:a pocketutg.). Natur och kultur.
- Davies, J., & Hemingway, T. (2014). Guitar Hero or Zero? Fantasy, Self-Esteem, and Deficient Self-Regulation in Rhythm-Based Music Video Games. *Journal of Media Psychology*, 26(4), 189-201. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000125>
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. Macmillan.
- Egenfeldt-Nielsen, S. (2006). Overview of research on the educational use of video games. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 2006(3), 184-207.



- Egenfeldt-Nielsen, S. (2007). Att skapa ljuv musik: Det pedagogiska användandet av datorspel. I J. Linderoth (Red.), *Datorspelans Dynamik: Lekar och roller i en digital kultur* (s. 185-204). Studentlitteratur.
- Egenfeldt-Nielsen, S. (2011). What Makes a Good Learning Game? Going beyond edutainment. *eLearn magazine*, 2011(2). <https://www.doi.org/10.1145/1943208.1943210>
- Engeström, Y., & Sannino, A. (2010). Studies of expansive learning: Foundations, findings and future challenges. *Educational Research Review*, 5(1), 1-24. <https://www.doi.org/10.1016/j.edurev.2009.12.002>
- Ericsson, C. (2002). *Från guidad visning till shopping och förströdd tillägnelse: Moderniserade villkor för ungdomars musikaliska lärande* [Doktorsavhandling]. Lunds universitet, Musikhögskolan i Malmö.
- Erixon, P.-O., Elmfeldt, J., Alexandersson, M., Marner, A., Olsson, B. Scheid, M., Strandberg, T., & Örtegren, H. (2013) Ny teknik påverkar förutsättningar för lärande i bild, musik och svenska. Skolämneparadigm och undervisningspraktiker i skärmkulturen: bild, musik och svenska under påverkan. I *Resultatdialog 2013* (s. 77-81). Vetenskapsrådet. <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:umu:diva-111866>
- Erm, L., & Mäyrä, F. (2005). Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play, 2005*. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.41516.pdf>
- Fine, G. A. (1983). *Shared Fantasy: Role-playing games as social worlds*. University of Chicago Press.
- Finney, J., & Burnard, P. (Red.). (2007). *Music Education with Digital Technology*. Continuum International Publishing.

- Folkestad, G. (1996). *Computer based creative music making: Young people's music in the digital age* [Doktorsavhandling]. Göteborgs universitet.
- Folkestad, G., Hargreaves, D., & Lindström, B. (1998). Compositional Strategies in Computer-Based Music-Making. *British Journal of Music Education*, 15(1), 83-97. <https://www.doi.org/10.1017/S0265051700003788>
- Frank, A. (2011). Gaming the Game: A Study of the Gamer Mode in Educational Wargaming. *Simulation & Gaming*, 43(1), 118-132. <https://www.doi.org/10.1177/1046878111408796>
- Frank, A. (2014). Achieving game goals at all costs? I Meijer S.A., Smeds R. (Red.) *Frontiers in Gaming Simulation. ISAGA 2013. Lecture Notes in Computer Science, vol 8264*. Springer, Cham. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-04954-0\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-319-04954-0_2)
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy* (1:st ed.). Palgrave Macmillan.
- Gee, J. P. (2007). Pleasure and “Being a Professional”: Learning and Video Games. I J. P. Gee (Red.) *Good video games and good learning: Collected essays on video games, learning, and literacy* (s. 67-82). Lang.
- George, D. R. (2010). Conceptualizing the Cognitive and Functional Benefits of Playing Beatles Rock Band from an Ecological, Bio-Psychosocial Perspective. *Journal of Popular Music Studies*, 22(4), 466-481. <https://www.doi.org/10.1111/j.1533-1598.2010.01255.x>
- Gibson, E., & Pick, A. (2000). *An ecological approach to perceptual learning and development*. Oxford University Press.
- Gibson, J. (1986). *The ecological approach to visual perception*. Psychology Press, Taylor & Francis Group.

- Giddings, S. (2009). Events and Collusions: A Glossary for the Microethnography of Video Game Play. *Games and Culture*, 4(2), 144-157. <https://www.doi.org/10.1177/1555412008325485>
- Goffman, E. (1961). *Encounters: two studies in the sociology of interaction* (Omtryck av originalutgåva/5:e tryckningen utan angivet tryckår). Bobbs-Merrill/Literary Licensing. (Första utgåvan publicerad 1961)
- Goffman, E. (med Berger, B.). (1986) *Frame analysis: An essay on the organization of experience*. Northeastern University Press. (Första utgåvan publicerad 1974)
- Goodwin, C. (1994). Professional Vision. *American Anthropologist*, 96(3), 606-633. <https://www.doi.org/10.1525/aa.1994.96.3.02a00100>
- Gower, L., & McDowall, J. (2012). Interactive music video games and children's musical development. *British Journal of Music Education*, 29(1), 91-105. <https://www.doi.org/10.1017/S0265051711000398>
- Green, L. (2001). *How popular musicians learn: A way ahead for music education*. Ashgate Publishing Limited.
- Green, L. (2006). Popular music education in and for itself, and for 'other' music: current research in the classroom. *International Journal of Music Education*, 24(2), 101-118. <https://www.doi.org/10.1177/0255761406065471>
- Greeno, J. (1994). Gibson's Affordances. *Psychological Review*, 101(2), 336-342.
- Greeno, J., & Pro, M. S. (1998). The Situativity of Knowing, Learning, and Research. *American Psychologist*, 53(1), 5-26. <https://www.doi.org/10.1037/0003-066X.53.1.5>
- Grollmisch, S., Cano Cerón, E., & Dittmar, C. (2011). *Songs2See: Learn to Play by Playing*. [Konferensbidrag]. 41st International Conference: Audio for Games (Februari 2011). <http://www.aes.org/e-lib/browse.cfm?elib=15762>

- Grollmisch, S., Dittmar, C., & Gatzsche, G. (2009). Concept, implementation and evaluation of an improvisation based music video game. *2009 International IEEE Consumer Electronics Society's Games Innovations Conference, London, 2009*, (s. 210-212). <https://www.doi.org/10.1109/ICEGIC.2009.5293599>
- Gullberg, A.-K. (2002). *Skolvägen eller garagevägen: studier av musikalisk socialisation* [Doktorsavhandling]. Luleå tekniska universitet, Institutionen för konst, kommunikation och lärande, Musik och dans.
- Habgood, M., Ainsworth, S., & Benford, S. (2005). Endogenous fantasy and learning in digital games. *Simulation & Gaming*, 36(4), 483-498. <https://www.doi.org/10.1177/1046878105282276>
- Hacking, I. (1999). *The social construction of what?* Harvard University Press.
- Haden Church, S. (2019). Adorno in the Digital Age: Consumerism, Ideology, and Participation in The Beatles: Rock Band. *Discourse: The Journal of the SCASD*, 5(2), artikel 3, 34-45. <https://openprairie.sdstate.edu/discoursejournal/vol5/iss2/3>
- Hanghøj, T. (2011). Clashing and Emerging Genres: The interplay of knowledge forms in educational gaming. *Designs for learning*, 4(1), 22-33.
- Haraway, D. (2008). *Apor, cyborger och kvinnor: att återuppfinna naturen* (M. Winberg, övers.). Brutus Östlings bokförlag Symposion.
- Hargreaves, D. J., Marshall, N. A., & North, A. C. (2003). Music education in the twenty-first century: a psychological perspective. *British Journal of Music Education*, 20(2), 147-163. <https://www.doi.org/10.1017/S0265051703005357>
- Harmonix. (u.d.). *Rock Band 3*. Hämtad 2014-02-17, från <http://www.rockband.com/games/rockband3>

- Harmonix. (u.d.). *Rock Band 4*. Hämtat 2020-10-10, från <http://www.rockband4.com/>
- Heath, C., Hindmarsh, J., & Luff, P. (2010). *Video in qualitative research: Analysing social interaction in everyday life*. Sage.
- Heft, H. (2007). The Social Constitution of Perceiver-Environment Reciprocity. *Ecological Psychology*, 19(2), 85-105. <https://www.doi.org/10.1080/10407410701331934>
- Hessel, D. (2010, 3 November). *RockBand 3: Mer seriöst än någonsin*. Hämtad 2011-01-27, från <http://www.idg.se/2.1085/1.350447/rock-band-3-mer-seriost-an-nagonsin>
- Hultberg, C. (2005). Practitioners and researchers in cooperation - method development for qualitative practice-related studies. *Music education research*, 7(2), 211-224. <https://doi.org/10.1080/14613800500169449>
- Ideland, J. (2011). *Spela, leka eller låta bli?: Guitar Hero som kommunikativ praktik för unga musiker* [Licentiatuppsats]. Luleå tekniska universitet, Institutionen för konst, kommunikation och lärande, Musik och dans.
- Ito, M. (2008). Education vs. Entertainment: A Cultural History of Children's Software. I K. Salen (Red.), *The ecology of games: Connecting youth, games, and learning* (s. 89-116). MIT Press.
- Ivarsson, A. (2010, November 03). *Fenders riktiga RockBand-gitarr prissatt*. Hämtad 2011-01-27, från <http://www.idg.se/2.1085/1.350658/fenders-riktiga-rock-band-gitarr-prissatt>
- Ivarsson, J. (2004). *Rendering & Reasoning: Studying Artifacts in Human Knowing* [Doktorsavhandling]. Göteborgs universitet, Institutionen för pedagogik och didaktik, enheten för Lärande och undervisning

- Ivarsson, J., Linderöth, J., & Säljö, R. (2009). Representations in practices: A socio-cultural approach to multimodality in reasoning. I C. Jewitt (Red.), *The Routledge handbook of multimodal analysis* (s. 201-212). Routledge.
- Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, R., Robinson, A. J., & Weigel, M. (2006). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. The MacArthur Foundation.
- Jenson, J., De Castell, S., Muehrer, R., & Droumeva, M. (2016). So you think you can play: An exploratory study of music video games. *Journal of Music, Technology & Education*, 9(3), 273-288. [https://www.doi.org/10.1386/jmte.9.3.273\\_1](https://www.doi.org/10.1386/jmte.9.3.273_1)
- Jewitt, C. (2006). *Technology, literacy and learning: a multimodal approach*. Routledge.
- Jewitt, C. & Kress, G. (Red.) (2003). *Multimodal literacy*. Lang.
- Johansson, K. (2010). What chord was that? A study of strategies among ear players in rock music. I C. Ferm Thorgersen, & S. Karlson (Red.), *Music, education and innovation: Festschrift for Sture Brändström* (s. 17-31). Luleå University of Technology, Department of Music and Media.
- Johnson, E. (2007). Surgical Simulators and Simulated Surgeons: Reconstituting Medical Practice and Practitioners in Simulations. *Social Studies of Science*, 37(4), 585-608. <https://www.doi.org/10.1177/0306312706072179>
- Jonasson, C. (2020). *Jag har också rätt att ljudsätta världen: om tjejers och transpersoners tillblivelser som musikkapare i musikteknologiska lärmiljöer* [Doktorsavhandling]. Lunds universitet, Konstnärliga fakulteten, Musikhögskolan i Malmö.

- Jonsson, L.-E. (2004). *Appropriating technologies in educational practices: Studies in the contexts of compulsory education, higher education, and fighter pilot training* [Doktorsavhandling]. Göteborgs universitet, Utbildningsvetenskapliga fakulteten.
- Jordan, B., & Henderson, A. (1995). Interaction Analysis: Foundations and Practice. *Journal of the Learning Sciences*, 4(1), 39-103. [https://www.doi.org/10.1207/s15327809jls0401\\_2](https://www.doi.org/10.1207/s15327809jls0401_2)
- Juul, J. (2011). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Jørgensen, K., Mäyrä, F., Holopainen, J., & Jakobsson, M. (2012). Players as Coresearchers: Expert Player Perspective as an Aid to Understanding Games. *Simulation & Gaming*, 43(3), 374-390. <https://doi.org/10.1177/1046878111422739>
- Karlsen, S. (2012). Boom Town Music Education and the Need for Authenticity: Informal Learning Put into Practice in Swedish Post-Compulsory Music Education. I S. Karlsen, & L. Väkevä (Red.), *Future Prospects for Music Education: Corroborating Informal Learning Pedagogy* (s. 79-95). Cambridge Scholars Publishing.
- Karlsson, M. (2002). *Musikelever på gymnasiets estetiska program: en studie av elevernas bakgrund, studiegång och motivation* [Doktorsavhandling]. Lunds Universitet, Musikhögskolan i Malmö.
- Kim, S., Song, K., Lockee, B. & Burton, J. (2018). *Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming*. Springer International Publishing. <http://dx.doi.org/10.1007/978-3-319-47283-6>
- Kress, G. (2010). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. Routledge.
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. Arnold.

- Kvale, S. (1997). *Den kvalitativa forskningsintervjun*. (S.-E. Torhell, övers.) Studentlitteratur.
- Lantz-Andersson, A. (2009). *Framing in educational practices. Learning activity, digital technology and the logic of situated action* [Doktorsavhandling]. Göteborgs universitet, Institutionen för pedagogik och didaktik, Utbildningsvetenskapliga fakulteten.
- Latour, B. (1987). *Science in action*. Harvard University Press.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory*. Oxford University Press.
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge University Press.
- Lehtinen, E. (2012). Learning of complex competences: On the need to coordinate multiple theoretical perspectives. I A. Koskensalo, J. Smeds, R. de Cillia & A. Huguët (Red.), *Language: Competence - Change - Contact* (s. 13-27). LIT Verlag. (Finns tillgänglig som manus på researchgate.net)
- Leijonhufvud, S. (2018). *Liquid Streaming: The Spotify Way To Music* [Doktorsavhandling], Luleå tekniska universitet, Institutionen för konst, kommunikation och lärande, Musik och dans.
- Lemke, J. (2000). Across the Scales of Time: Artifacts, Activities, and Meanings in Ecosocial Systems. *Mind, Culture, and Activity*, 7(4), 273-290. [https://www.doi.org/10.1207/S15327884MCA0704\\_03](https://www.doi.org/10.1207/S15327884MCA0704_03)
- Lemke, J. (2011). Multimodality, identity, and time. I C. Jewitt (Red.), *The Routledge handbook of multimodal analysis* (Paperback ed.) (s. 140-150). London: Routledge.
- Lennon, J., & McCartney, P. (2010). Come Together. I *The Beatles 1967-1970 (Play guitar with...)* (s. 120-127). Wise Publications.



- Leontiev, A. (2014). Activity and Consciousness. *Revista Dialectica*, 2(4), 159-183. <http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/22221> (Först publicerad på ryska 1972.)
- Linderoth, J. (2004). *Datorspeländets mening: Bortom idén om den interaktiva illusionen* [Doktorsavhandling]. Göteborgs universitet, Institutionen för pedagogik och didaktik.
- Linderoth, J. (2008). Hur datorspel kan ge en illusion av lärande. I S. Selander, & E. Svärde-Åberg (Red.), *Didaktisk design i digital miljö: nya möjligheter för lärande* (s. 202- 221). Liber.
- Linderoth, J. (2009). "It is not hard, it just requires having no life": Computer games and the illusion of learning. *Digital kompetanse*, 4(1), 4-19.
- Linderoth, J. (2012). Why gamers don't learn more: An ecological approach to games as learning environments. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 4(1), 45-62. [https://www.doi.org/10.1386/jgvw.4.1.45\\_1](https://www.doi.org/10.1386/jgvw.4.1.45_1)
- Linderoth, J. (2013). Beyond the Digital Divide: An Ecological Approach to Game-Play. I A. Waern (Red.), *ToDiGRA: Transactions of the Digital Games Research Association*, 1(1). <http://todigra.org/index.php/todigra/article/view/9/10>
- Linderoth, J., & Bennerstedt, U. (2007). This is not a Door: an Ecological approach to Computer Games. *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference* (s. 600-609). The University of Tokyo.
- Linderoth, J., Lantz-Andersson, A., & Lindström, B. (2002). Electronic Exaggerations and Virtual Worries: Mapping Research of Computer Games Relevant to the Understanding of Children's Game Play. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 3(2), 226-250. <https://doi.org/10.2304/ciec.2002.3.2.6>

- Lindwall, O., & Ivarsson, J. (2010). Differences that make a difference: Contrasting the local enactment of two technologies in a kinematics lab. I S. Ludvigsen, A. Lund, I. Rasmussen, R. Säljö (Red.), *Learning across sites: New tools, infrastructures and practices* (s. 364-379). Elsevier.
- Linell, P. (1998). *Approaching dialogue: Talk, interaction and contexts in dialogical perspectives*. John Benjamins Publishing.
- Linell, P. (2009). *Rethinking language, mind, and world dialogically: Interactional and contextual theories of human sense-making*. Information Age Publishing, inc.
- Lopez, C. E., & Tucker, C. S. (2019). The effects of player type on performance: A gamification case study. *Computers in Human Behavior*, 91, 333-345. <https://www.doi.org/10.1016/j.chb.2018.10.005>
- Ludvigsen, S. (2012). Commentary. *Instructional Science* [Special Issue: Collaborating with digital tools and peers in medical education: cases and simulations as interventions in learning], 40(5), 849-855. <https://www.doi.org/10.1007/s11251-012-9233-6>
- Lyle, J. (2003). Stimulated Recall: a report on its use in naturalistic research. *British Educational Research Journal*, 29(6), 861-878. <https://doi.org/10.1080/0141192032000137349>
- Lyons, E. J., Tate, D. F., Ward, D. S., Bowling, M., Ribisi, K. M., & Kalyaraman, S. (2011). Energy Expenditure and Enjoyment during Video Game Play: Differences by Game Type. *Medicine & Science in Sports & Exercise*, 43(10), 1987-1993
- Malone, T., & Lepper, M. (1987). Making Learning Fun: A Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning. I R. Snow, & M. Farr (Red.), *APTITUDE, LEARNING and INSTRUCTION, Volume 3: Cognitive and Affective Process Analyses* (s. 223-253). Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.

- Melendez, E. M. (2018). *For Those About to Rock: Gender Codes in the Rock Music Video Games Rock Band and Rocksmith* [Doktorsavhandling, Florida International University]. <https://digitalcommons.fiu.edu/etd/3685>
- Mercer, N., Littleton, K., & Wegerif, R. (2004). Methods for studying the processes of interaction and collaborative activity in computer-based educational activities. *Technology, Pedagogy and Education*, 13(2), 195-212. <https://doi.org/10.1080/14759390400200180>
- Merriam, S. B. (1994). *Fallstudien som forskningsmetod* (B. Nilsson, övers.) Studentlitteratur.
- Millard, A., & McSwain, R. (2004). The Guitar Hero. I A. Millard (Red.), *The Electric Guitar: A History of an American Icon* (s. 143-62). Johns Hopkins University Press.
- Miller, K. (2009). Schizophonic Performance: Guitar Hero, Rock Band, and Virtual Virtuosity. *Journal of the Society for American Music*, 3(4), 395-429. <https://www.doi.org/10.1017/S1752196309990666>
- Miller, K. B. (2010). Girl Gamers Rock! The Role of the Female in Rock Band's World of Virtual Musicians. I D. Riha (Red.), *Videogame Cultures and the Future of Interactive Entertainment* (s. 93-102). Inter-Disciplinary Press.
- Miller, M. (2015, 20 oktober). *Guitar Hero Live: Mixed Results Through Innovation*. Hämtad 2020-10-10, från [https://www.gameinformer.com/games/guitar\\_hero\\_live/b/playstation4/archive/2015/10/20/game-informer-review-guitar-hero-live.aspx](https://www.gameinformer.com/games/guitar_hero_live/b/playstation4/archive/2015/10/20/game-informer-review-guitar-hero-live.aspx)
- Missingham, A. (2007). *Why console-games are bigger than rock 'n' roll: What the music sector needs to know and how it can get a piece of the action*. Rapport beställd av Youth Music (London, UK). Hämtad 2009-11-11 (men ej längre tillgänglig), från <https://youthmusic.org.uk/>

- Mäyrä, F., Holopainen, J., & Jakobsson, M. (2012). Research Methodology in Gaming: An Overview. *Simulation & Gaming*, 43(3), 295-299. <https://www.doi.org/10.1177/1046878112439508>
- Nerland, M. (2018). Knowledge practices and relations in professional education. *Studies in Continuing Education*, 40(3), 242-256. <https://www.doi.org/10.1080/0158037X.2018.1447919>
- Nilsson, E. (2010). *Simulated "real" worlds: actions mediated through computer game play in science education* [Doktorsavhandling]. Malmö högskola, Lärarutbildningen.
- Norman, D. (1988). *The psychology of everyday things*. Basic Books.
- Norman, D. (1999). Affordance, conventions, and design. *Interactions*, 6(3), 38-43. <https://www.doi.org/10.1145/301153.301168>
- Norris, S. (2004). *Analyzing multimodal interaction: a methodological framework*. Routledge.
- Orlikowski, W. (2007). Sociomaterial Practices: Exploring Technology at Work. *Organization Studies*, 28(09), 1435–1448. <https://www.doi.org/10.1177/0170840607081138>
- Papert, S. (1980). *Mindstorms: Children, computers, and powerful ideas*. Harvester P.
- Parker, T. (Manusförfattare & Regissör). (2007, 7 november ). Guitar Queer-O (Säsong 11, avsnitt 13) [TV-serieavsnitt]. I *South Park*. Comedy Central. <https://www.southparkstudios.nu/episodes/xv5ktr/south-park-guitar-queer-o-season-11-ep-13>
- Pasinski, A. C., Hannon, E. H., & Snyder, J. S. (2016). How musical are music video game players? *Psychonomic Bulletin & Review*, 23(5), 1553-1558. <https://www.doi.org/10.3758/s13423-015-0998-x>

- Pedersen, S., & Bang, J. (2016). Historicizing affordance theory: A rendezvous between ecological psychology and cultural-historical activity theory. *Theory & Psychology, 26*(6), 731-750. <https://www.doi.org/10.1177/0959354316669021>
- Pelletier, C., & Oliver, M. (2006). Learning to play in digital games. *Learning, Media and Technology, 31*(4), 329-342. <https://www.doi.org/10.1080/17439880601021942>
- Peppler, K., Downton, M., Lindsay, E., & Hay, K. (2011). The Nirvana Effect: Tapping Video Games to Mediate Music Learning and Interest. *International Journal of Learning and Media, 3*(1), 41-59. [https://www.doi.org/10.1162/ijlm\\_a\\_00062](https://www.doi.org/10.1162/ijlm_a_00062)
- Peterson, L. (2011). *Values in Play: Interactional Life with the Sims* [Doktorsavhandling]. Göteborgs universitet, Institutionen för tillämpad informationsteknologi.
- Pichlmair, M., & Kayali, F. (2007). Levels of Sound: On the Principles of Interactivity in Music Video Games. *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference* (s. 424-430). The University of Tokyo.
- Poulsen, M. (2011). Introduction to game based learning. I M. Poulsen, & E. Køber (Red.), *THE GAMEiT HANDBOOK: A framework of game based learning pedagogy* (s. 15-32). GAMiT.
- Ramler, P. I., & Chapman, J. L. (2011). Introducing Statistical Research to Undergraduate Mathematical Statistics Students using the Guitar Hero Video Game Series. *Journal of Statistics Education, 19*(3). <https://www.doi.org/10.1080/10691898.2011.11889623>
- Reeves, S., Brown, B., & Laurier, E. (2009). Experts at Play: Understanding Skilled Expertise. *Games and Culture, 4*(3), 205-227. <https://www.doi.org/10.1177/1555412009339730>

- Richardson, P., & Kim, Y. (2011). Beyond Fun and Games: A Framework for Quantifying Music Skill Developments from Video Game Play. *Journal of New Music Research*, 40(4), 277-291. <https://www.doi.org/10.1080/09298215.2011.565350>
- Roesner, D. (2011). The Guitar Hero's Performance. *Contemporary Theatre Review*, 21(3), 276-285. <https://www.doi.org/10.1080/10486801.2011.585646>
- Roesner, D., Paisley, A., & Cassidy, G. (2016). Guitar Heroes in the Classroom: The Creative Potential of Music Games. I M. Austin (Red.), *Music video games: Performance, politics, and play* (ePDF uppl., s. 197-227). Bloomsbury.
- Rosenstock, J. P. (2010). Free Play Meets Gameplay: iGotBand, a Video Game for Improviser. *Leonardo Music Journal*, 20, 11-12. [https://www.doi.org/10.1162/LMJ\\_a\\_00002](https://www.doi.org/10.1162/LMJ_a_00002)
- Rostvall, A.-L., & West, T. (2005). Theoretical and methodological perspectives on designing video studies of interaction. *International Journal of Qualitative Methods*, 4(4), 87-108.
- Roth, W.-M. (2004). Activity Theory and Education: An Introduction. *Mind, Culture, and Activity*, 11(1), 1-8. [https://www.doi.org/10.1207/s15327884mca1101\\_1](https://www.doi.org/10.1207/s15327884mca1101_1)
- Rubin, M. (2019). *Språkliga redskap – språklig beredskap: en praktikinlära studie om elevers ämnesspråkliga deltagande i ljuset av inkluderande undervisning* [Doktorsavhandling]. Malmö universitet, Fakulteten för lärande och samhälle
- Ruud, E. (2013). *Musikk og identitet* (2:a uppl.). Universitetsforlaget.
- Rystedt, H., & Lindwall, O. (2004). The Interactive Construction of Learning Foci in Simulation- Based Learning Environments: A Case Study of an Anaesthesia Course. *PsychNology Journal*, 2(2), 168 - 188.

- Sawyer, R. K. (2005). Music and conversation. I D. Miell, R. Macdonald, & D. J. Hargreaves (Red.), *Musical communication*. Oxford University Press. <https://www.doi.org/10.1093/acprof:oso/9780198529361.003.0003>
- Scheid, M. (2009). *Musiken, skolan och livsprojektet: ämnet musik på gymnasiet som en del i ungdomars identitetsskapande* [Doktorsavhandling]. Umeå universitet, Institutionen för estetiska ämnen.
- Sfard, A., & Kieran, C. (2001). Cognition as Communication: Rethinking Learning-by-Talking Through Multi-Faceted Analysis of Students' Mathematical Interactions. *Mind, Culture, and Activity*, 8(1), 42-76. [https://www.doi.org/10.1207/S15327884MCA0801\\_04](https://www.doi.org/10.1207/S15327884MCA0801_04)
- Shaffer, D. (2005). Epistemic Games. *Innovate: Journal of Online Education*, 1(6), Artikel 2. <https://nsuworks.nova.edu/innovate/vol1/iss6/2>
- Shultz, P. (2008). Music theory in music games. I K. Collins (Red.), *From Pac-Man to Pop Music: Interactive Audio in Games and New Media* (s. 177-188). Ashgate Publishing Limited.
- Sinclair, B. (2010, Oktober 15). *Guitar Hero: Warriors of Rock sells under 100,000*. Hämtad 2011-01-27, från <http://uk.gamespot.com/news/6282111.html>
- Skolverket. (u.d.). *Ämne – Musik* [Ämnesplan]. Tillgänglig på: <https://www.skolverket.se/undervisning/gymnasieskolan/laroplan-program-och-amnen-i-gymnasieskolan/gymnasieprogrammen/amne?url=1530314731%2Fsyllabuscw%2Fjsp%2Fsubject.htm%3FsubjectCode%3DMUS%26tos%3Dgy&sv.url=12.5dfce44715d35a5cdfa92a3>
- Skolverket. (u.d.). *Ämne - Musikteori* [Ämnesplan]. Tillgänglig på: <https://www.skolverket.se/undervisning/gymnasieskolan/laroplan-program-och-amnen-i-gymnasieskolan/gymnasieprogrammen/amne?url=1530314731%2Fsyllabuscw%2Fjsp%2Fsubject.htm%3FsubjectCode%3DMUI%26lang%3D%26tos%3Dgy&sv.url=12.5dfce44715d35a5cdfa92a3>

- Small, C. (1998). *Musicking: the meanings of performing and listening*. Univ. Press of New England.
- Small, C. (1999). Musicking - the meanings of performing and listening. A lecture. *Music Education Research*, 1(1), 9-22. <https://www.doi.org/10.1080/1461380990010102>
- Squire, K. (2006). From Content to Context: Videogames as Designed Experience. *Educational Researcher*, 35(8), 19-29. <https://www.doi.org/10.3102/0013189X035008019>
- Squire, K. (2013). Video Game–Based Learning: An Emerging Paradigm for Instruction. *Performance Improvement Quarterly*, 26(1), 101–130. <https://www.doi.org/10.1002/piq.21139>
- Stake, R. (1978). The Case Study Method in Social Inquiry. *Educational Researcher*, 7(2), 5-8. <https://doi.org/10.3102/0013189X007002005>
- Stake, R. (2010). *Qualitative research: Studying how things work*. Guilford Publications.
- Stanley, T. D., & Calvo, D. (2009). Rhythm learning with electronic simulation. *SIGITE '09: Proceedings of the 10th ACM conference on SIG-information technology education* (s. 24-28). ACM New York. <https://doi.org/10.1145/1631728.1631737>
- Stevens, R., Satwicz, T., & McCarthy, L. (2008). In-Game, In-Room, In-World: Reconnecting Video Game Play to the Rest of Kids' Lives. I K. Salen (Red.), *The ecology of games: Connecting youth, games, and learning* (s. 41-66). The MIT Press.
- Sudnow, D. (med Dreyfus, H.). (2001). *Ways of the hand: a rewritten account*. MIT Press .
- Svec, H. A. (2008). Becoming Machinic Virtuosos: Guitar Hero, Rez, and Multitudinous Aesthetics. *Loading...*, 2(2). <http://loading.journals.publicknowledgeproject.org/loading/index.php/loading/article/view/30/28>



- Svensson, L., & Dumas, K. (2013). Contextual and Analytic Qualities of Research Methods Exemplified in Research on Teaching. *Qualitative Inquiry*, 19(6), 441-450. <https://www.doi.org/10.1177/1077800413482097>
- Svingby, G., & Nilsson, E. M. (2011). Research Review: Empirical Studies on Computer Game Play in Science Education. I Felicia, P. (Red.), *Handbook of research on improving learning and motivation through educational games: Multidisciplinary approaches* (s. 1-28). IGI Global. <http://doi:10.4018/978-1-60960-495-0.ch001>
- Säfström, O. (2011, 16 januari). Musikspelen var enormt stora. Nu sjunger de på sista versen. *Sydsvenska dagbladet Snällposten*, Kultur & Nöjen (B-del) s. 3.
- Säljö, R. (2010). Digital tools and challenges to institutional traditions of learning: technologies, social memory and the performative nature of learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 26(1), 53-64. <https://www.doi.org/10.1111/j.1365-2729.2009.00341.x>
- Tanenbaum, J., & Bizzocchi, J. (2009). Rock Band: a case study in the design of embodied interface experience. *Sandbox '09: Proceedings of the 2009 ACM SIGGRAPH Symposium on Video Games* (s. 127-134). ACM. <https://doi.org/10.1145/1581073.1581093>
- The New London Group. (2000). A Pedagogy of Multiliteracies: Designing social futures. I B. Cope, & M. Kalantzis (Red.), *Multiliteracies* (s. 9-37). Routledge.
- Tracy, S. (2010). Qualitative Quality: Eight “Big-Tent” Criteria for Excellent Qualitative Research. *Qualitative Inquiry*, 16(10), 837-851. <https://www.doi.org/10.1177/1077800410383121>
- Tulowitzki, P., Bremm, N., Brown, C., & Krammer, G. (2019). Using Insights from Video Games to Support Formal Education: A Conceptual Exploration. *Die Deutsche Schule*, 111(4), 405-421. <https://doi.org/10.31244/dd.2019.04.04>

- Turkle, S. (1984). *The second self: Computers and the human spirit*. Simon & Schuster.
- Vetenskapsrådet. (2017). *God forskningsred* (Reviderad utgåva). Vetenskapsrådet.
- Vickers, S., Istance, H., & Smalley, M. (2010). EyeGuitar: making rhythm based music video games accessible using only eye movements. *ACE '10 Proceedings of the 7th International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology* (s. 36-39). ACM. <https://doi.org/10.1145/1971630.1971641>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Väkevä, L. (2009). The Word Well Lost, Found: Reality and Authenticity in Green's "New Classroom Pedagogy". *Action, Criticism, and Theory for Music Education*, 8(2), 7-34.
- Väkevä, L. (2010). Garage band or GarageBand©? Remixing musical futures. *British Journal of Music Education*, 27(1), 59-70. <https://www.doi.org/10.1017/S0265051709990209>
- Wallerstedt, C. (2010). *Att peka ut det osynliga i rörelse: En didaktisk studie av taktart i musik* [Doktorsavhandling]. Göteborgs universitet, Högskolan för scen och musik.
- Wallerstedt, C., Björck, A., & Bergviken, R. (2016). Bandformering och genus på 2010-talet: Förändrade villkor för att spela i band? *Educare*, 2016(1), 19-41.
- Wartofsky, M. W. (1983). From Genetic Epistemology to Historical Epistemology: Kant, Marx, and Piaget. I L. S. Liben (Red.), *Piaget and the foundations of knowledge* (s. 1-17). Lawrence Erlbaum Associates.

- Webb, M. (2007). Music analysis down the (You) tube? Exploring the potential of cross-media listening for the music classroom. *British Journal of Music Education*, 24(2), 147-164. <https://www.doi.org/10.1017/S0265051707007401>
- Wertsch, J. V. (2007). Mediation. I H. Daniels, M. Cole, & J. V. Wertsch (Red.), *The Cambridge Companion to Vygotsky* (s. 178-192). Cambridge University Press.
- Wingstedt, J. (2008). *Making music mean: on functions of, and knowledge about, narrative music in multimedia* [Doktorsavhandling]. Luleå tekniska universitet, Institutionen för konst, kommunikation och lärande, Musik och dans.
- Winograd, T., & Flores, F. (1987). *Understanding computers and cognition: A new foundation for design*. Addison-Wesley.
- Yuan, B., & Folmer, E. (2008). Blind hero: enabling guitar hero for the visually impaired. *Assets '08 Proceedings of the 10th international ACM SIGACCESS conference on Computers and accessibility* (s. 169-176). New York: ACM.



# **BILAGOR**



## Enkät om spelvanor

Vilket är ditt huvudinstrument? \_\_\_\_\_

Hur länge har du spelat eller sjungit aktivt? \_\_\_\_\_

(T.ex. tagit lektioner, spelat i band eller sjungit i kör)

Om du själv får välja: Spelar eller sjunger du helst efter noter eller gehör?

Helst utan noter  Jag blandar efter situation  Helst med noter

Hur mycket brukade du spela dessa musikspel när du spelade som mest?

	Har aldrig provat	Sällan - Max tre gånger per år	Då och då - Max en gång per månad	Mer än en gång per månad	Minst en gång per vecka
Guitar Hero	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SingStar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rock Band	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

På vilken nivå spelar du när du spelar dessa spel?

(Lämna tomt på de spel du aldrig provat)

Guitar Hero	Beginner <input type="checkbox"/>	Easy <input type="checkbox"/>	Medium <input type="checkbox"/>	Hard <input type="checkbox"/>	Expert <input type="checkbox"/>
SingStar	Lätt <input type="checkbox"/>	Medel <input type="checkbox"/>	Svår <input type="checkbox"/>		
Rock Band	Beginner <input type="checkbox"/>	Easy <input type="checkbox"/>	Medium <input type="checkbox"/>	Advanced <input type="checkbox"/>	Expert <input type="checkbox"/>

Spelar du ensam eller tillsammans med andra?

(Lämna tomt på de spel du aldrig provat)

	Oftast ensam	Blandat	Oftast med andra
Guitar Hero	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SingStar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rock Band	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Namn och klass: \_\_\_\_\_

Ansvarig för enkäten:  
Jens Ideland  
Institutionen för musik och medier  
Luleå tekniska universitet

## Bilaga 2

Malmö den 22 september 2009

### Information om forskningsprojekt: Mellan spel och skola

Under hösten 2009 kommer undertecknad att genomföra ett forskningsprojekt på XXXXXXXXXXXX. Bakgrunden till projektet är att idag är musikspel som Guitar Hero, SingStar och Rock Band en naturlig del av ungas musikvanor. Många av de som studerar musik på det estetiska programmet har därför spelat och mött musik genom dessa spel. Denna grupp elever har därför med sig en ny typ av erfarenhet av musik. Syftet med detta projekt är därför att få kunskap om vilka erfarenheter de får med sig och hur de uppfattar och förstår musik i spelmiljön och skolmiljön.

För att få en bild av hur eleverna upplever musik genom spel och skola kommer studien att följa deltagarna i:

- En eller två Ensemblelektioner
- En Gehörs och musikläralektion
- En spelsession på cirka tre timmar med fokus på Guitar Hero. Under denna spelsession pratar vi om spelet, spelar spelet och fikar.
- En individuell intervju, ca 40-50 min

För att spelsessionen skall bli så naturlig som möjligt bestäms formerna för denna tillsammans med de elever som deltar. Projektet kan komma att förlängas med att deltagarna får provspela och utvärdera en prototyp till ett nytt musikspel.

Ensemblelektionen, spelsessionen och delar av den eventuella provspelningen kommer att dokumenteras med video för att göra det möjligt att förstå hur eleverna förhåller sig till ljud, bild, notation med mera. Gehörs- och musikläralektionen dokumenteras med hjälp av anteckningar (alternativt video) och intervju dokumenteras med ljudupptagning. I samband med de olika momenten (utom intervjun) kommer deltagarna också att besvara en kort enkät.

Materialet kommer att användas i enlighet med de principer som gäller för god forskningsetik. Det betyder att de data (det material) som samlas in enbart används i forskningssammanhang och inte sprids i kommersiella eller andra syften. Elevers svar och elevens resultat kommer att behandlas så att inte obehöriga kan ta del av dem. Detta innebär bland annat att varken elevens namn eller bostadsort används i rapporter, presentationer eller artiklar.

Projektet redovisas i form av en licentiatuppsats. Resultaten kommer även att presenteras vid vetenskapliga konferenser och kan komma att publiceras i artikelform i vetenskapliga tidskrifter.

Jens Ideland  
(Vid frågor: XXX-XXXXXX)  
Licentiat vid  
Institutionen för Musik och medier  
Luleå tekniska universitet

Vi, målsmän till \_\_\_\_\_ har idag \_\_\_\_\_ läst och godkänt vårt barns medverkande i detta forskningsprojekt.

Målsman: \_\_\_\_\_

Målsman: \_\_\_\_\_



## Bilaga 3

### Tillåtelse att använda insamlat material

Jag, \_\_\_\_\_, godkänner att Jens Ideland, doktorand i tillämpad informationsteknologi vid Göteborgs universitet, i sin kommande doktorsavhandling om digitala musikspel använder de videoinspelningar, intervjuer och anteckningar av/med/om mig han samlade in 2009. I avhandlingen följs vetenskapsrådets etiska riktlinjer vilket bland annat innebär att namn, skola och bostadsort inte nämns, samt att alla bilder på deltagare anonymiseras<sup>1</sup> så att dessa inte kan identifieras.

Ort och namnteckning: \_\_\_\_\_

Jag godkänner också att Jens Ideland, och hans kollegor i kommande forskningsprojekt, använder materialet i kommande arbeten, exempelvis fördjupade analyser i artikel- eller bokform, under förutsättning att de etiska riktlinjerna om anonymisering följs och att materialet endast används för vetenskapliga syften.

Ort och namnteckning: \_\_\_\_\_

---

<sup>1</sup> Bilder kommer att göras om till illustrationer som liknar serieteckningar, antingen med hjälp av bildbehandlingsprogram eller frihandsteckning.

