



**”Man hör liksom när man ska  
träffa pluttarna”**

En studie om musikinlärning genom  
spelandet av Guitar Hero

Examensarbete  
Musikpedagogexamen/logo-  
nomexamen/  
Vårterminen 2013  
Poäng: 15 hp  
Författare: Malcolm Cederberg  
Handledare: Annika Falthin



## Sammanfattning

”Man hör liksom när man ska träffa pluttarna” – en studie om musikinläring genom spelandet av Guitar Hero.

Syftet med studien var att undersöka vilka kommunikativa möjligheter och begränsningar TV-spelet Guitar Hero har att erbjuda för musikinläring. En observation på barn mellan sex till tio år gjordes för att synliggöra hur de unga deltagarna använde sig av kommunikativa resurser i sitt utövande av musikspelet Guitar Hero. Frågeställningarna för studien formulerades som:

- Vilka förutsättningar för kommunikation (och därigenom lärande) har observationens deltagare i praktiserandet av Guitar Hero?
- Vilka strategier synliggörs i deras agerande?
- Vilka möjligheter och begränsningar har dessa strategier för elevernas lärande i musik?

Spelsituationen filmades i en deltagande observation och analyserades mot teorier om multimodalitet och design för lärande för att belysa kommunikativa resurser i spelsituationen. Studien vilar också på spelforskarna Gee och Prensky's teorier om spelens pedagogiska möjligheter som belyser de lärandeprinciper bra spel har att erbjuda.

I analysen av resultaten diskuteras att spelet inte ska ses som ett pedagogiskt musikinstrument utan snarare som en simulator för den sociosemiotiska domänen musik där fler aspekter på musikutövandet tas med, inte bara gitarrspel utan notläsning, förståelse för låtens form osv. De yngsta deltagarna som inte kunde spela gitarr kunde dock väldigt snabbt komma in i spelet och gestalta musiken medan de äldre deltagarna som redan kunde spela gitarr gick utanför spelets begränsningar med sitt musikaliska kommunicerande. Det framgick även hur deltagarna i studien levde sig in i spelet och identifierade sig med avataren i spelet.

**Nyckelord:** Musikpedagogik, Guitar Hero, TV-spel, multimodal, designteori, barn

## Förord

För mig var arbetet med denna, eller rättare sagt *dessa*, uppsatser en lång process. Man kan i alla fall säga att startsträckan inte var kort. När jag skriver *dessa* syftar jag på alla embryon till uppsats som kommit till på vägen. Vad ska man skriva om egentligen? Vad kan fungera som ämne? Vad är jag intresserad av att skriva om? *Kan* jag överhuvudtaget skriva? Tvivel. Jag måste erkänna att jag inte direkt övat på mina exekutiva förmågor genom min skolgång så den sista frågan var i hög grad relevant.

Så i instuderingen av diverse ämnen har jag lärt mig en hel del. En hel del faktakunskaper, begrepp och verktyg, men framför allt har jag lärt mig en hel del om mig själv.

Jag kan skriva, jag är inte rädd!

# Innehållsförteckning

1. Inledning.....	6
1.1 Syfte.....	7
1.2 Begreppsförklaring.....	8
1.2.1 Spel.....	8
1.2.2 Plattform.....	8
1.2.3 Konsol och handkontroll.....	8
1.2.4 Guitar Hero.....	9
1.2.5 Notation och symboler.....	9
1.2.6 Rockmeter (rockmätare) och Star power.....	9
1.2.7 Highway.....	9
2. Bakgrund.....	11
2.1 Forskning om spel.....	11
2.2 Teoretisk bakgrund.....	13
2.3 Olika typer av spel och vad olika forskare säger om dem.....	14
2.3.1 Uppdelning efter syfte.....	14
2.3.2 Mini games vs. Complex games.....	16
2.3.3. Bra spel (Good games).....	17
2.4 Övrig teori.....	17
3. Metod.....	19
3.1 Urval.....	19
3.2 Genomförande.....	19
3.3 Analys.....	20
3.4 Etiska överväganden.....	20
4. Resultat.....	21
4.1 ”Set up”.....	21
4.2 Sociala strategier.....	22
4.2.1 ”Andra chansen”.....	22
4.2.2 Hjälpa eller stjälp.....	22
4.2.3 Inlevelse.....	22
4.2.4 Bedöma varandra.....	23
4.2.5 Att bygga upp förväntningar – ”jag kommer suga”!.....	23
4.2.6 ”Felprioriteringar”.....	25
4.3 Upplevelsen av spelet.....	25
4.3.1 Tidig timing.....	26
4.3.2 Solon och återkommande fraser.....	27
5. Diskussion.....	28
5.1 Guitar Hero - en rocksimulator.....	28
5.1.1 Motoriken.....	29
5.1.2 Avkodning av noterna.....	29
5.1.3 Bedömning.....	30
5.2 Musikaliska uttryck?.....	30
5.3 Metodval.....	32
5.4 Vidare forskning.....	32
6. Litteraturförteckning.....	33

# 1. Inledning

Människan har i alla tider ägnat sig åt lekar och spel. Leken förklaras av många forskare som en plats för lärande. Filosofer och pedagoger från Platon till Rousseau och Vygotskij erkänner leken som en viktig källa för lärande.

Platon uppfostrar barnen i sin republik, vars bestämmelser man vanligen finner så stränga, endast med fester, lekar, sånger och andra tidsfördriv; man kan säga, att han anser sig ha gjort allt, som bör göras, när han lärt dem att roa sig. (Rousseau, 1977 s. 104) ;)

Dagens teknologiska IT-samhälle har gjort att ungdomar och för den delen också vuxna vänjer sig vid medier med snabb stimulans. Datorspel, tv-spel, filmer mm, allt har ett snabbt tempo och bygger på en strid ström av stimulans. Det finns stora resurser bakom tillverkningen av spelen som kämpar om sin plats på marknaden. För att klara av den starka konkurrensen på marknaden måste spelen vara både attraherande och fängslande. Allt fler spel med pedagogiska kvalitéer har även under senare år börjat dyka upp på marknaden. Dessa spel antyder redan i sina namn löftet om en utveckling till att bli till exempel en ”gitarrhjärte” (Guitar Hero) eller en stjärna inom sång (Sing Star). Det är heller inte ovanligt att man kan se hur barn som spelar dessa spel börjar känna sig nästan som riktiga girarrister och agera ut sitt artisteri medan de spelar. I min studie har jag tittat närmare på just spelet Guitar Hero, en storsäljare på TV-spelsmarknaden som först kom ut 2005 och sedan dess har fått upp emot sexton uppföljare på de flesta plattformar.

Liksom otaliga forskare, lärare, föräldrar, författare och lekmän har jag intresserat mig för TV-spelens dragningskraft. Det kanske känns lite paradoxalt att som lärare leda ett utvecklingssamtal och prata om en elevs brist på koncentration och fokusering samtidigt som man får veta av föräldrarna att eleven i fråga spenderar timmar i sträck framför datorn. Denna motsägelse har beskrivits av ledande forskare inom ämnet. En av dem är Marc Prensky (2006). Han beskriver denna paradox och försöker också komma till botten med varför det är så svårt att få till samma entusiasm för lärande i skolan. Han tar även stöd hos sin kollega Donald Norman som också ställer samma fråga om varför engagemanget för TV-spelen inte går att applicera till en skolsituation.

When I watch children playing video games at home or in the arcades, I am impressed with the energy and enthusiasm they devote to the task. Why can't we get the same devotion to school lessons as people naturally apply to the things that interest them? (Donald Norman i Prensky, 2006, s. 84)

I *Don't bother me mom I'm learning* (2006) menar Prensky att en förklaring är att spelens primära mål är att hålla spelaren engagerad och intresserad medan utbildares primära mål inte är att underhålla utan att instruera och överföra information.

As a society we need to take a long, hard look at why the process of learning is often so painful, while the process of game-playing is generally so engaging. Does this have to be the case? Most importantly, what can we learn from games that will help us motivate our children? (Prensky, 2006, s. 85)

Prensky beskriver studier gjorda av *The Lightspan Partnership* (som numera är en del av Plato Learning) där barn spelade speciellt framtagna pedagogiska spel till PlayStation. Jämfört med en kontrollgrupp med icke spelande barn hade nivån på de spelande barnens vokabulär och språkkunskaper ökat med nästan 25 % och över 50 % på matematisk problemlösning. Många studier är också gjorda av amerikansk militär som utöver sina egna krigssimulatorer till stor grad använder vanliga tv-spel från handeln (Prensky, 2006)

Spelforskaren och lingvisten James Paul Gee belyser att TV-spelet portionerar ut kunskap i den takt *avataren* eller spelaren behöver eller kan hantera den.

By distributing knowledge and skills this way – between the virtual characters (smart tools) and the real-world player – the player is guided and supported by the knowledge built into the virtual soldier (förf. character). This offloads some of the cognitive burden from the learner, placing it in smart tools that can do more than the learner is currently capable of doing by him or herself. It allows the player to begin to act, with some degree of effectiveness, before being really competent – ”performing before competence”. The player thereby eventually comes to gain competence through trial, error and feedback, not by wading through a lot of text before being able to engage in activity. (Gee, 2007, s.27)

Gee tar upp detta exempel från ett krigsspel men satt i Guitar Hero's kontext (som denna studie handlar om) möjliggör denna kunskapsfördelning att spelaren inte bara guidas genom musikkunskaper utan även sätts in i en rockmusikers kontext och värderingssystem.

## 1.1 Syfte

Som jag beskriver ovan började mitt intresse för TV-spel i allmänhet och Guitar Hero (GH) i synnerhet med att liksom Prensky (2001, 2006) och Gee (2007a, 2007b) försöka förstå varför ett TV-spel kan vara så motiverande. Det initiala intresset var att utforska hur GH kunde användas i undervisningssyfte och besvara frågan varför detta var lämpligt, alltså vilka de bakomliggande faktorerna till inlärningsstimulansen var. Kan man till och med använda sig av sina pedagogiska lärdomar av ett TV-spel till vanlig musikundervisning? Dessa frågor tycktes mig vara alltför stora och svårbesvarade, dels med tanke på studiens storlek och dels på att den rådande diskursen inte lyckats besvara dessa frågor. Därför valde jag att istället låta dessa frågor besvara sig själva genom en observation som skulle synliggöra hur de unga deltagarna använde sig av kommunikativa resurser i sitt utövande av musikspelet GH. Den multimodala designteori tar till vara på alla former av kommunikation som en förutsättning för lärande.

Syftet med denna studie är att, utifrån multimodal designteori, undersöka vilka kommunikativa möjligheter och begränsningar GH har att erbjuda för musikinläring. Frågeställningarna för studien kan formuleras som:

- Vilka förutsättningar för kommunikation (och därigenom lärande) har observationens deltagare i praktiserandet av GH?
- Vilka strategier för musikinläring synliggörs i deras agerande?
- Vilka möjligheter och begränsningar har dessa strategier för elevernas lärande i musik?

För att söka svar på mina frågor valde jag att göra en observation av barn mellan åldrarna sex till tio år. Dessa barn valdes då de alla är i ett tidigt stadium av musikutövande, vissa med så gott som inga kunskaper i gitarrspel och andra med, för sin ålder, stora kunskaper i gitarrspel. Detsamma gällde erfarenheterna av GH. Valet grundade sig på att deltagarna skulle representera en yngre och oerfaren grupp och inte äldre erfarna musiker. Barnen anmälde sig på frivillig basis genom skolans fritidsverksamhet och deltog i filmade sessioner där de fick spela GH. Dessa observationer transkriberades och analyserades sedan utifrån ett multimodalt perspektiv.

## 1.2 Begreppsförklaring

För att läsaren tidigt ska sättas in i ämnet definieras och förklaras här de vanligaste begreppen vad gäller data- och TV-spel. Därefter beskrivs uppbyggnaden av själva spelet Guitar Hero som studien utgår ifrån.

### 1.2.1 Spel

Spel är ett brett begrepp som innefattar allt från uråldriga brädspel, med endast små stenar och gropar i marken som utrustning, till högteknologiska digitala TV-spel. Både TV-spel och engelskans motsvarighet ”Video Games” är spel där namnet syftar till att det elektriska spelet visas på en TV- eller videaskärm. Senare har begreppet vidgats till att innefatta spel på alla sorters skärmar.<sup>1</sup>

### 1.2.2 Plattform

De elektroniska system som används för TV-spel kallas för plattform på både svenska och engelska. Det kan innefatta allt från stora simulatorer, arkadspel, PC-datorer och konsolspel till små handhållna spel och spel i mobiltelefoner. Plattformen skall dock inte blandas ihop med spelgenren plattformsspel som tas upp i kapitel 2.

### 1.2.3 Konsol och handkontroll

Plattformen konsolspel benämns oftast efter tillverkare eller modell. De främsta konsoltillverkarna är Sony (PlayStation), Nintendo (Nintendo Entertainment System, GameCube, Wii) och Microsoft (Xbox).

Spelet Guitar Hero utvecklades först av *Harmonix Music Systems* och släpptes 2006 för PlayStation 2. Numera återfinns det även till de flesta konsoler och plattformar. För att manipulera/styra spelet används en handkontroll. Dessa handkontroller kan variera från att innehålla endast en spak och en knapp till ett dussin knappar och flera spakar.<sup>2</sup> Till vissa spel finns även speciella handkontroller. Det kan vara ratt och fotpedaler till bilsimulatorer eller som i fallet med Guitar Hero en gitarrliknande handkontroll. Illustrationen nedan visar gitarrkontroll, konsol och skärm.

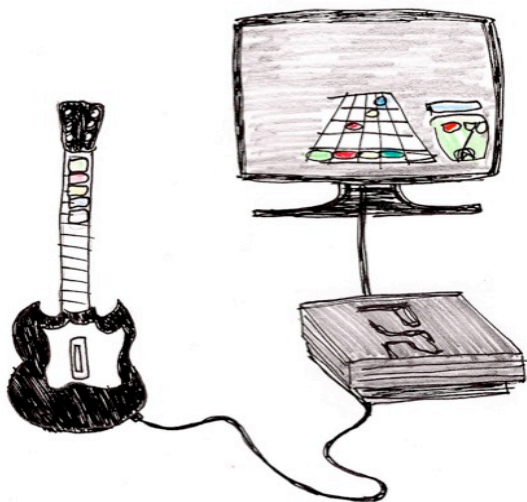


fig. 1.1 Handkontroll, konsol och skärm

<sup>1</sup> Wikipedia Video game (2012)

<sup>2</sup> Wikipedia Video game (2012)



### 1.2.4 Guitar Hero

Det spel som den här studien främst inriktas till är spelet Guitar Hero (GH). I spelet använder sig spelaren av en gitarrliknande handkontroll för att simulera lead- bas- eller kompstämman i en rocklåt. Spelarens uppgift är sedan att matcha färgade noter, som rullas fram på skärmen med handkontrollens färgknappar i takt med musiken för att få poäng och för att hålla den virtuella publiken nöjd<sup>3</sup>. Så här beskrivs den första versionen av Guitar Hero på Activisions hemsida:

Guitar Hero® ger dig all den upphetsande spänning som en rockstjärna upplever utan att du behöver lämna huset! Guitar Hero® har vansinnigt beroendeframkallande spelmekanik från prisbelönade utvecklaren Harmonix® (som skapade Karaoke Revolution och Anti-Grav). 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. Sångerna i Guitar Hero® är som tagna från ett rockfans CD- eller skivsamling. Mer än 30 otroliga rockmotiv fyller varje del av spelet. Jamma till låtar som Iron Man, Ziggy Stardust, Thunderkiss 65, More Than a Feeling, Take Me Out och I Wanna Be Sedated! (Activision)

Sedan den första versionen av GH kom ut 2006 har en rad uppföljare kommit, flera av dem endast med utökat låtmateriale men även helt nya spelmöjligheter som *DJ Hero* där handkontrollen är en DJ utrustning och *Rock Band* där man tillsammans kan spela ett helt kompband med gitarr, bas, sång och trummor.

### 1.2.5 Notation och symboler

Även om GH inte använder sig av konventionella noter och notsystem används ändå termen noter som benämning av spelets symboler i uppsatsen. Det förekommer även att deltagarna i observationen benämner dem ”pluppar” eller ”pluttar”. Musiken till GH är inspelad i separata kanaler med gitarrspåret fritt vilket gör att när man i spelet träffar rätt på noterna så spelas gitarrspåret upp. Missar man däremot i spelet så försvinner gitarrljudet och ett felljud ploppar till i stället, vilket i sin tur skapar en känsla av att det är man själv som spelar (eller i alla fall styr spelet).

### 1.2.6 Rockmeter (rockmätare) och Star power

I bildens ena hörn visas en mätare från rött till grönt med gult som mellanläge. Missar spelaren noter går mätaren mot rött och träffar spelaren noter så går den över mot grönt. Denna mätning förstärks av att publiken i spelet buar när mätaren visar rött och jublar när den visar grönt. Träffar man även alla av en serie stjärnformade noter blir det möjligt att använda *Star power*. Star power fördubblar poängsumman och visas med en liten mätare ovanpå rockmätaren.

Poängen kompletteras också med att en procentuell uträkning av träffade noter visas efter avklarad låt.

### 1.2.7 Highway

Det alla varianter av GH har gemensamt är ett slags notsystem som kallas *Highway*. Spelaren ”färdas” framåt på detta notsystem likt hur ögat färdas framåt genom ett konventionellt notsystem (jämför figur 1.2 och 1.3) eller en vanlig text. Highway kan också liknas med de midinotssystem som används i studiprogram som till exempel *Cubase*<sup>4</sup> eller *Logic Pro*<sup>5</sup> där notsystemet också rullas framåt mot en markör (Se figur 1.4).

---

<sup>3</sup> Wikipedia, Guitar Hero (2012)

<sup>4</sup> Wikipedia, Cubase (2012)

<sup>5</sup> Wikipedia, Logic Pro (2012)

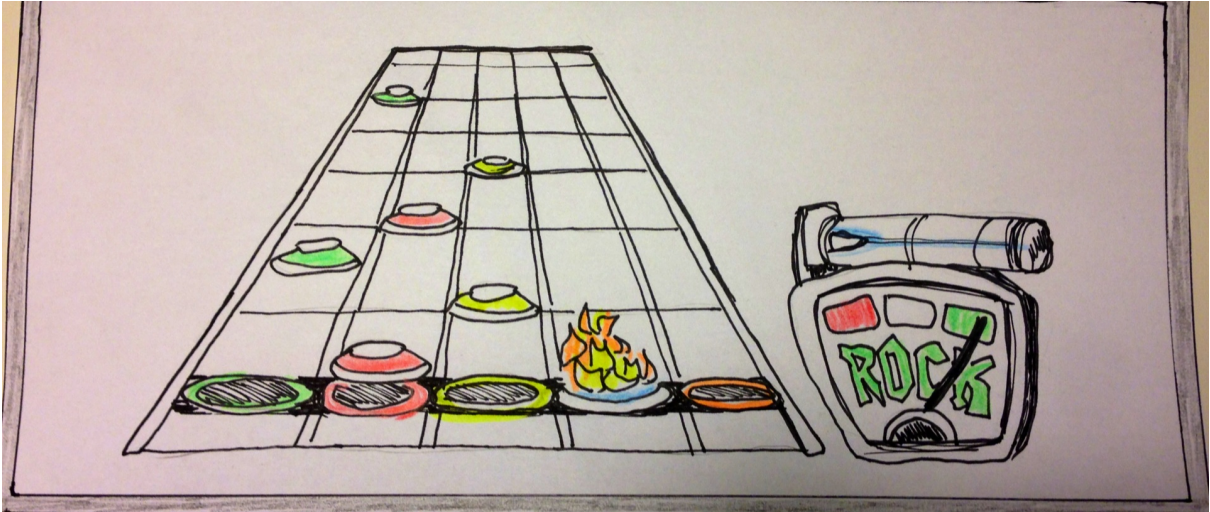


fig. 1.2 Highway



fig. 1.3 Konventionellt notsystem

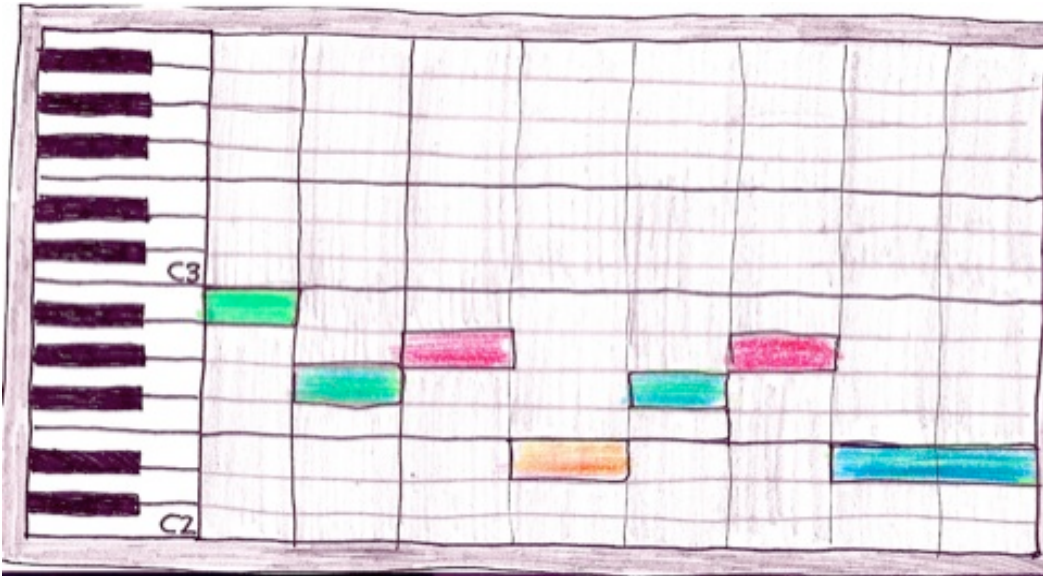


fig. 1.4 Logic Pro

## 2. Bakgrund

Eftersom denna uppsats främst behandlar Guitar Hero kopplat till lärande i musik behandlas detta och närliggande områden i detta kapitel. I 2.1 presenteras forskning om spel samt forskning med musikpedagogisk anknytning, flera med dem med designteoretisk utgångspunkt. Den designteoretiska utgångspunkt som denna studie vilar på tas upp i 2.2. Vidare i 2.3 möter vi en genomgång av klassificering av spel och i 2.4 presenteras kroppens belöningsystem samt teorier om notläsning.

### 2.1 Forskning om spel

Den forskning och litteratur som finns inom TV-spelandets pedagogiska möjligheter är begränsad. Ämnet är relativt nytt och till viss mån problematisk då variationen och uppläggen på olika spel är väldigt varierad (vilket beskrivs i 2.3 nedan). Det finns sådan otrolig bredd i vad man kan välja att titta på och från vilket perspektiv. Detta gör att en gemensam analysmodell inte är möjlig. En hel del spel innehåller väldigt våldsamma inslag och en mycket forskning har bedrivits i denna riktning. Frågor ställs om huruvida våldet i spelen påverkar spelarna. Man kan även hitta en hel del studier av de eventuella skaderiskerna av för mycket spelande, våldsamma eller ej. Dessa skadliga och negativa effekter har till viss del skymt intresset för spel och dess pedagogiska möjligheter. (Holm – Sörensen (2008) menar att spelen liksom den ökande digitaliseringen och internet innebär en radikal förändring för lär- och undervisningsprocesser då de bryter mot bokens monopol på didaktik och synen på lärande i stort.

Somliga skulle hävda att TV-spel bara är tidsfördriv och att man inte lär sig annat än just att spela TV-spel. Detta hävdar däremot Gee (2012) är en allmän lärandeprincip och menar att det är vad som händer inom alla andra områden. Han gör jämförelser med till exempel biologiämnet i skolan som ett spel. Ju bättre man blir på biologi desto bättre blir man på spelet biologi. Här hävdar han styrkt av forskning av bl.a. Gardner (1991) att det även kan vara svårt att applicera sina kunskaper i ”spelet” biologi till verklighetens biologi.

A science like biology is not a set of facts. In reality, it is a “game” certain types of people “play”. These people engage in characteristic sorts of activities, use characteristic sorts of tools and language, and hold certain values; that is, they play by a certain set of “rules”. The *do* biology. Of course, they learn, use, and retain lots and lots of facts—even produce them—but the facts come from and with the doing. Left out of the context of biology as activity, biological facts are trivia. So, ironically, just as what you learn when you learn to play a good video game is how to play the game, so too, what you learn when you learn biology should be how to play that game. (Gee, 2012)

I *What video games have to teach us about learning and literacy* (Gee, 2007b) knyter Gee an sina resonemang till 36 lärandeprinciper ur ett multimodalt perspektiv där *design principle* betonar design som kärnan till en lärandeerfarenhet. Ett annat av dem är *semiotic domain principle* som innebär att varje lärande är kopplat till ett semiotiskt domän (som i fallen ovan biologi och TV-spel). Därför menar han att i stället för att ställa sig frågan om något är värt att lära sig eller inte bör vi i stället fråga oss ”What semiotic domain is being entered through this learning? Is it a valuable domain or not? In what sense?” (Gee, 2007b, s. 23). Och han skriver att vi bör komma ihåg att det i vår moderna värld finns många fler potentiellt viktiga sociala domäner än de som dyker upp i skolan. Vidare tar han upp *multimodal principle* – kunskap och mening byggs inte bara upp genom ord utan även genom modaliteter som till exempel bilder, text, symboler, ljud, och interaktion. *Practice principle* – den lärande får mycket träning i en miljö som är rolig och inspirerande. *Situated meaning principle* –

meningsskapande är inte generellt utan symboler, ord, handlingar och objekt förstås alltid i sin kontext. *Identity principle* – ”learning involves taking on and playing with identities in such a way that the learner has real choices” (Gee, 2007b, s. 222).

När spel är som bäst kan de innehålla alla dessa element i listan nedan. Här menar Prensky att data- och TV-spel är det potentiellt mest engagerande tidsfördrivet i människans historia. Han poängterar att detta inte gäller alla spel och att alla spel inte nödvändigtvis är bra är men de överträffar böcker och filmer som har många av dessa element men till exempel inte är interaktiva eller sociala företeelser.

1. Games are a form of fun. That gives us *enjoyment and pleasure*.
2. Games are form of play. That gives us *intense and passionate involvement*.
3. Games have rules. That gives us *structure*.
4. Games have goals. That gives us *motivation*.
5. Games are interactive. That gives us *doing*.
6. Games are adaptive. That gives us *flow*.
7. Games have outcomes and feedback. That gives us *learning*.
8. Games have win states. That gives us *ego gratification*.
9. Games have conflict/competition/challenge/opposition. That gives us *Adrenaline*.
10. Games have problem solving. That sparks our *creativity*.
11. Games have interaction. That gives us *social groups*.
12. Games have representation and story. That gives us *emotion*.

(Prensky, 2001, s. 106)

Genom att integrera och utnyttja flera av dessa karaktäristika menar Prensky att spel kan visa vägen för hur en ny form av lärande kan utvecklas. Denna kallar han *digital game-based learning*.

I *Hur datorspel kan ge en illusion av lärande* (2008) tittar Jonas Linderoth närmare på en speldesign som han kallar ”inbyggd progression av nya redskap och resurser.” (Linderoth, 2008, s. 203) Det illusoriska menar han är känslan av att åstadkomma något även om den egna insatsen är väldigt låg eller obefintlig. Därmed, menar han, har man inte nödvändigtvis lärt sig något utan oftast endast lagt ner tid på spelande. Linderoth beskriver också *affordances* som översätts till handlingserbjudanden. Med handlingserbjudanden menas de möjligheter en given miljö, en stol kan sittas på av en vuxen men inte ett spädbarn, en dörr kan öppnas med en viss nyckel. I GH är dessa handlingserbjudanden till exempel att en lång not kan spelas med svaj på gitarren. Linderoth menar att känslan av att bli bättre oftast är en utökning av handlingserbjudanden och inte en större skicklighet av de handlingserbjudanden man redan har. Hans resonemang är en kritik mot den ståndpunkt som bland andra Prensky (2001, 2006) och Gee (2007) förespråkar, att skolan borde lära att motivera elever på samma sätt som sker i datorspelen.

I en licentiatuppsats gör Jens Ideland (2011) en studie på GH utifrån manliga gymnasieelever på estetiska programmets musikgren. Utifrån ett multimodalt perspektiv studerar Ideland vad hans informanter gör när de spelar Guitar Hero. ”Det är av intresse att analysera informanternas agerande för att synliggöra vilka kommunikativa och diskursiva möjligheter och begränsningar Guitar Hero erbjuder.” (Ideland, 2011, s.46) Resultatet i studien visar på att Guitar Hero erbjuder en nyanserad kommunikativ praktik där informanterna gestaltar en situerad identitet, ”en slags spelversion av sig själva.” (ibid., s. 107). De unga informanterna i

studien distanserar sig med villkoret att de kan uttrycka detta kunnande om musik, men bara om detta inte artikuleras som musikaliskt kunnande eller musicerande (ibid., s. 128). Ideland diskuterar, som de flesta andra som studerat GH, den tidiga timingen spelet kräver som många erfarna musiker tycks ha svårt med. Han ser i sin studie hur elever han vet har en musikalisk timing i musiksammanhang och samtidigt har vana att spela GH, kan växla mellan dessa två spelsätt. I resultaten i hans studie framgår att informanterna ”/--/ relaterar till eller använder musikaliskt kunnande, en förståelse av den musikaliska kontexten och/eller ett gehörsminne av förlagans ljudspår.” (ibid., s. 118) Denna musikaliska kontext väljer han att kalla den multimodala spelplanen.

Idag är datoranvändningen utbredd i skolorna och forskare vill visa på fördelen med att lära sig skriva och läsa med datorer som hjälpmedel. Trageton (2005) menar i *Att skriva sig till läsning* att skolorna borde satsa på att lära barnen skriva på dator för att i tredje klass introducera formell handskrift och på så sätt överbrygga finmotoriska svårigheter för barnen.

Öhman (1994) menar att datorn formar bokstäverna vilket gör att alla kan lära sig skriva vilket också ökar självförtroendet och motivationen hos den skrivande. I ett tidigt stadium i denna teori ingår även att barnen simulerar ett skrivande, barnen trycker på tangenter samtidigt som de berättar en berättelse som deras lärare sedan transkriberar.

## **2.2 Teoretisk bakgrund**

”Genom att fokusera på design uppmärksammar man hur en individ realiserar sina intressen i en kulturell omgivning” (Selander & Kress, 2010, s. 97) För att bilda en bred förståelse av inläringssituationen med TV-spelet Guitar Hero utgår den här studien från ett designteoretiskt perspektiv. Ett perspektiv som har en socialsemiotisk multimodal grund. Socialsemiotiken fokuserar på meningsskapande i specifika sociala och kulturella situationer oavsett om de är visuellt, verbalt, eller hörselbaserat till sin natur<sup>6</sup> och vidgar därmed läsbegreppet för att kunna innefatta multimodala medier såsom TV-spel. (ett TV-spel innehåller oftast en handling som spelaren ”läser” men samtidigt är spelaren också medskapare till handlingen). Staffan Selander och Gunther Kress beskriver dessa teorier i design för lärande – ett multimodalt perspektiv (2010) där deras avsikt är att ”bygga samman två olika tankelinjer i skärningspunkten av ett didaktiskt och socialsemiotiskt perspektiv: att se på lärande som en teckenskapande aktivitet, med didaktisk design och multimodalitet som de gemensamma, analytiska grundbultarna” (Selander & Kress, 2010, s. 20). Att analysera genom multimodalitet är att uppmärksamma alla intryck och uttryck en elev eller mottagare kan tänkas skapa mening med såsom ljud, gester och rörelsemönster, linjer och punkter, ytor och färgskalor (eng. modes). Dessa kommunikativa resurser och tecken måste tolkas och transformeras till meningsskapande, en så kallad transformeringsprocess. Anna-Lena Kempe och Tore West har också ett designteoretiskt perspektiv på lärande av musik i *Design för lärande i musik* (2010). Där beskriver de hur de i sina studier och observationer intresserat sig för den interpersonella nivån i lärandet där de tolkar lärarens ”alla” kommunikativa resurser ”Att visa för eleven hur man ska spela ett stycke musik ger helt andra möjligheter till meningsskapande än att peka i en notbild och ge muntliga instruktioner” (Kempe, 2010, s. 66).

---

<sup>6</sup> Wikipedia, Social semiotics

Genom dessa multimodala glasögon synliggörs ett brett urval av data och jag har valt att belysa just de kommunikativa resurser som är av musikpedagogisk karaktär. Hanken & Johansen (1998) delar upp sin musikdidaktik i två delar:

1. Praktisk handling – man kan göra något (spela musik).
2. Intellektuella processer som kommer till uttryck genom språket – man vet något (om musik).

Inom dessa två delar ryms de musikaliska och musikpedagogiska aspekter jag valt att belysa i denna studie. Det kan röra sig om praktiska handlingar så som motorik, timing och sång eller intellektuella processer så som kunskap om form, avkodning av noter och symboler med mera.

Gee (2007) betonar vikten av multimodalt lärande och att vi lär oss bäst när vi kan visualisera, känna och simulera, inte genom att lagra abstrakt information. ”So I am arguing that the mind is a simulator, but one that builds simulations to purposely prepare for specific actions and to achieve specific goals (i.e., the are built around win states)”. (Gee, 2007a, s. 24) Han utvidgar därmed den gängse metaforen om hjärnan (the mind) som en dator till metaforen att hjärnan är en simulator för lärande och att spel är simulatorer med ”win states”, mål som spelaren satt upp. Han syftar där till TV-spel som en inlärningssimulator som innefattar en värld av multimodala intryck. Selander och Kress (2010) gör en beskrivning av simulering:

**Simulering** är en iscensättning av en situation ”som om” den vore på riktigt”. Det innebär att man: a) väljer ut sådana framträdande egenskaper som utgör en tillräcklig grund för att i en viss situation kunna göra en meningsfull representation av världen; b) ger dessa egenskaper en i sammanhanget tydlig form; c) på ett tydligt vis relaterar de olika egenskaperna till varandra; vilka d) gör det möjligt att interagera med artefakter (till exempel instrument och redskap av olika slag) eller med andra personer i den simulerade situationen. Simulatoren är ett gott exempel på en representation av objekt och processer. En simulator har således egenskaper att användaren känner att det nästan är ”som på riktigt”. Vissa framträdande drag och egenskaper har valts ut för att representera en komplex företeelse. (Selander & Kress, 2010, s. 37)

## **2.3 Olika typer av spel och vad olika forskare säger om dem**

I detta stycke tas tre olika klassificeringsmodeller av spel upp. En kategorisering av spel är inte helt lätt att göra. Problematiken tas upp av spelforskare och speldesigners som till exempel ofta ifrågasätter benämningen pedagogiska spel (educational games). ”Anyone who tries to make a distinction between education and entertainment doesn't know the first thing about either”. (Marshall McLuhan i Prensky, 2001, s.90)

En klassificering som fungerar i speciella forskningssyften kan till exempel inte användas i en spelaffär och vice versa. Det finns till exempel storsäljare inom båda Prenskys kategorier *complex games* och *mini games* (2.3.2). Gee's(2007a, 2007b) uppdelning efter spelens pedagogiska kvaliteter tas upp i 2.3.3.

### **2.3.1 Uppdelning efter syfte**

Ett sätt att dela upp spel på är, som Ekenberg och Wiklund gör i *Didaktisk design i digital miljö – nya möjligheter för lärande* (2008), att utgå ifrån vilket ändamål spelen är skapta. De tar här upp kategorierna *simuleringsspel*, *pedagogiska spel* och *nöjesspel*.

Simuleringsspel försöker återskapa ett realistiskt scenario som t ex fordons- eller byggnadssimulatorer för ändamål så som träning, analys eller förutsägelser.

Pedagogiska spel har egentligen mycket lite att göra med moderna datorspel. Den engelska benämningen *edutainment* syftar till bildning genom underhållning även om underhållningsvärdet ofta är minimalt att döma av spelrecensioner. Spel i den här kategorin har ofta ett specifikt innehåll och kan handla om t ex glosinläring med blinkande bilder. Eller som Prensky uttrycker det:

The kind of learning that edutainment delivers is mostly just graphics-enhanced skill-and-drill (or as many call it "drill-and-kill"), which is totally different from the many exiting ways (often invisible on the surface) that games can, and do, teach. (Prensky, 2006, s. 11)

Prensky menar här precis som Ekenberg och Wiklund (2008) att nästa kategori (*nöjesspel*) kan vara mycket mer användbara i skolundervisning.

Nöjesspel som av vissa även kallas kommersiella spel, kan i sin tur delas upp i *actionspel*, *strategispel*, *rollspel*, *äventyrsspel*, *fordonssimulatorer*, *sportspel*, *plattformsspel*, *skjutspel med mera*. Denna klassificering är inte formellt definierad och gränserna är inte alltid så tydliga. Många spel glider också mellan eller är kombinationer av grupperingarna. Trots att nöjesspel inte tagits fram med tanke på inläring skriver Ekenberg och Wiklund (2008) att det är just dessa spel som är intressanta ur inläringssynpunkt. Författarna tar upp några fördelaktiga punkter som generellt skiljer spelen från verkligheten:

- Hastigheten i ett spel kan till exempel vara hög, trots att den reella risken förknippad med detta är låg.
- Spelaren kan göra misstag utan att världen rämningar. Negativa konsekvenser av misstag stannar i spelvärlden, utan att föras ut till spelaren fysiskt.
- Reaktionssnabbheten kan tränas, prestationer kan höjas och koordination förbättras.
- Spel har ofta väldefinierade och tydliga målsättningar – informationsstrukturerna är meningsfulla.
- Svårigheter i spel kan ofta delas upp och lösas genom flera överkomliga delproblem som fortfarande är en del av ett större sammanhang.
- Datorspel är ofta grafiskt dynamiska, engagerande och har ofta en suggestiv narration.
- Möjligheten till omedelbar återkoppling är stark genom livfull illustration av såväl positiva som negativa konsekvenser av spelarens handlande. Detta ger mycket goda möjligheter för att presentera instruktioner (s. 196).

Därefter har författarna funnit en rad potentiella färdigheter som kan tränas genom spelande i de olika genrerna.

- Actionspel koordination och reaktionsförmåga, att fatta taktiska beslut under stress, att samarbeta i grupp
- Konstruktionsspel med sin höga potential för spelbaserad inläring där inläringen ses som "ren (positiv) bieffekt till att vara roande"(s. 198).
- Strategispel militära och historiska strategier (men även andra områden), historisk inblick
- Rollspel sociala egenskaper, samarbete, gruppleddning
- Fordonssimulatorer motoriska färdigheter, konkret träning kopplad direkt till ett specifikt fordon, gestaltning av skeenden

Det bör kommenteras att musikspel inte tas upp i klassificeringen ovan. De kan i antingen ses som en egen kategori bland dansspel, sångspel och musikspel eller kan de ses som en del av simulatorspelen som ovan tas upp som fordonssimulatorer (min anmärkning). Författarna sammanfattar med en positiv syn på spelens potential där de sägs erbjuda ”fantastiska möjligheter för lärande” och ”hittills oöverträffade möjligheter att skapa, manipulera och kontrollera en mångfald av alternativa verkligheter” (s. 200). Det Ekenberg och Wiklund slår fasta vid som speciellt är den dynamiska experimentella miljö som spelen erbjuder. Slutligen poängterar författarna att den virtuella världen och verkligheten mer och mer flyter samman i och med att tekniken utvecklas såsom verklighetstrogen grafik.

### 2.3.2 Mini games vs. Complex games

Ett annat sätt att dela in olika spel är att som Prensky titta på spelets omfattning. Är det komplext eller enkelt uppbyggt? Beroendet av marknadskrafter eller pedagogiska idéer bakom är i detta fall inte intressant. Komplexa spel är vad Prensky kallar en ny *art* av spel ”a new species of game” (2006, s.57), medan minispel är de triviala spel som kanske mest liknar enkla brädspel. Författaren menar här att denna distinktion är mer relevant vad gäller att se vilka pedagogiska möjligheter ett spel har. Att man inte gör så menar han leder till missförstånd mellan generationer. Barn och ungdomar intresserar sig för och pratar nästan alltid om komplexa spel medan vuxna pratar om minispel.

#### Minispel

Med minispel (mini games) menas enkla eller triviala spel som ofta tar väldigt kort tid att avsluta. De är ofta uppbyggda kring en enkel utmaning utan till exempel djupare etiska dilemman eller svår teknik som tar lång tid att bemästra. Prensky menar att nästan alla kortspel där *Bridge* kan sägas var ett undantag. Förutom de flesta inläringsspel man kan finna på olika webbplatser nämns också att frågespel och de flesta brädspel även tillhör kategorin minispel.

#### Komplexa spel

Något som komplexa spel har men som minispel saknar är det Prensky kallar *leveling up* vilket betyder att nivån ständigt höjs ju längre in i spelet spelaren kommer och i takt med att spelaren också blir bättre på spelet. Detta ger alltså spelaren en känsla av progression. Han jämför detta med vad professor Mihaly Csikszentmihalyi kallar för *flow* (Csikszentmihalyi, 2003), det som infinner sig när ens kunskapsnivå ligger på balans med utmaningen man har framför sig, man förlorar tidsbegrepp och ego. Känslan av att bli bättre på något beroende av hur ett spel delar ut tillgångar beskrivs däremot av Linderoth som en illusion av lärande. ”Spelaren behöver inte utveckla någon förmåga utan belönas genom att enbart lägga ner tid på spelet.” (Linderoth, 2008, s. 220)

Ett komplext spel kännetecknas av att det tar från åtta till över hundra timmar att fullborda och mellan 20 och 60 timmar att bemästra. Det kan även kräva att spelaren tar hjälp av andra och gör efterforskningar utanför spelet. Ett annat kännetecken är att de kräver att spelaren lär sig ett spektrum av färdigheter och strategier som tar spelaren genom svårare och svårare nivåer. Komplexa spel ger ständigt spelaren svåra beslut och etiska dilemman. Spelaren antar ofta en ny identitet i spelet, en spelkaraktär. I sin definition nämner Prensky att de flesta spel som hör till en konsol är komplexa spel, antingen till PlayStation, Game Cube, Xbox eller PC, även många spel till handhållna konsoler som till exempel Game Boy. Som några exempel på spel nämner han simulationsspelet *Sim City*, *Airport Tycoon*, historiestrategispel som *Civilization III* och *Rise of Nations*, militäriska strategispel och sportspel.



### 2.3.3. Bra spel (Good games)

Kanske det mest direkta sättet att dela upp spel är som Gee gör att helt enkelt prata om spelets värde eftersom det i slutändan är det pedagogiska värdet han är ute efter. I sina böcker och artiklar väljer Gee att benämna de spel han är intresserad av för ”Bra spel” (Good games). Det är sedan dessa bra spel han väljer att studera och dra slutsatser om vad de innehåller som gör att de är så pass bra att de går att använda i inlärningssammanhang eller att man kan lära sig något av dem. I boken *Good video games + good learning* (2007a) tar Gee upp två ståndpunkter: 1. Att bra TV-spel representerar den teknologi som belyser hur den mänskliga hjärnan fungerar. 2. Att bra TV-spel inbegriper bra inlärningsprinciper och har mycket att lära oss om inlärning både i och utanför skolan. (Gee, 2007a, s. 22) Gee’s definition av ett bra spel konkritiseras i att om spel innehåller bra inlärningsprinciper säljer det bra. ”If a game, for whatever reason, has good principles of learning built into its design – that is, if it facilitates learning in good ways – then it gets played and can sell a lot of copies, if it is otherwise good as well.” (ibid., s. 3-4) Han betonar även att om fallet är det motsatta får spelet ingen framgång. Alltså gynnas spel, som i sin design byggt in bra inlärningsprinciper, på ett konkurrensmässigt sätt. ”What we are really looking for here is this: the theory of human learning built into good video games.” (ibid., s. 4) I sin jämförelse med hur inlärning går till i spel och hur inlärning går till i skolan konstaterar han att ”If the principles of learning in good video games are good, then better theories of learning are embedded in the video games many children in elementary and high school play than in the schools they attend.” (ibid., s. 5). En av dessa principer kallar han *sandbox* (sandlåda). ”Using the term metaphorically, sandboxes are good for learning: if learners are put into a situation that feels like the real thing, but with risks and dangers greatly mitigated, they can learn well and still feel a sense of authenticity and accomplishment.” (ibid., s. 39). Gee menar att ett bra spel är som sandlådor för den riktiga världen där spelare får testa sig fram utan för mycket press eller känner sig misslyckade. Gee tar även upp det han ser som det största problemet med skolan, den är för riskabel och bestraffande. Här poängterar Gee att skolan kan anamma denna syn på misslyckande som informativ och en del av leken/spelet och inte som en slutgiltig dom som hämmar kreativitet och risktagande (ibid., s. 40).

### 2.4 Belöning i spel

En bidragande faktor till vårt lärande är dopamin, den signalsubstans som styr vårt belöningssystem. När vi lär oss något och ser resultatet av detta belönas vi av dopamin. I *Lyckoformeln* (Klein, 2002) beskrivs detta genom ett experiment:

Hjärnforskaren Raymond Dolan från London har upptäckt några av de kopplingskretsar som svarar för detta. Han roade försökspersoner med ett slags pokerspel samtidigt som han genomlyste deras huvuden med positronkamera. Om försökspersonerna fick en oväntad vinst aktiverades ett område i framhjärnan. Det ligger precis på den plats där grenarna på nervtrådet, som fördelar dopamin i huvudet, slutar, /---/ För spelarnas hjärnor gjorde det ingen skillnad om de kunde vinna äkta pengar eller värdelösa leksakspengar. Förväntningssystemet aktiverades också när de spelade TV-spel och det bara gällde att öka en poängsumma. Tydligt frågar mekanismen inte efter om man har någon nytta av det man får – bara det finns något att få så vill den ha. (Klein, 2002, s. 111)

De spel som Gee kallar för bra spel måste således använda sig av kroppens inbyggda belöningssystem och se till att spelaren med jämna mellanrum får en liten dopaminkick med hjälp av poäng, samlandet av mynt, att klara av en bana eller extraliv i spelet.

### 2.5 Lärartyper

Tivenius (2008) har i sin doktorsavhandling gjort en topografi över olika lärartyper. Enkäter skickades till samtliga svenska kommunala musik- och kulturskolor. Av de åtta

musiklärartyper han hittat har jag valt ut och tittat på tre stycken som kan vara intressant för denna studie. Det framgår i Tivenius studie att, i hänseende till notläsning, skiljer det sig mest bland dessa tre. *Mästarläraren* representerar en konservatorietradition med musikfostran som förutsätter noter och anser att tolkningar bara får ske inom ramen för vad som står i noterna. Fokus ligger på skicklighet hos läraren och att musiken framförs på ”rätt sätt”. För *Kapellmästaren* ligger orkesterspelet i fokus och noterna blir viktigt som ett verktyg för praktiken. *Antiformalisten* vänder sig mot traditionella synsätt och använder inte noter. För antiformalisten är i stället känslan viktigare. I enkäten ställdes notanvändning mot spel efter känsla i två påståenden: ”det är viktigare att eleverna kan känna att de musicerar på riktigt än att de kan spela efter noter” och ”det är viktigare att eleverna går på känsla när de lär sig spela”. Det skiljde mest i uppfattningen mellan mästarläraren och antiformalisten och kapellmästaren fick stå för mellanvägen.

### 3. Metod

Studiens undersökning bestod i en deltagande observation med elever från en skola jag jobbat på. Observationen ägde rum under fritidsverksamheten på skolan där det fanns tillgång till en GH konsol (Guitar Hero II) i musiksalen. Jag valde att titta på det som är relevant ur musikpedagogiskt perspektiv så som så som motorik, timing, sång, kunskap om form, avkodning av noter och symboler med mera. Utifrån syftet och omfattningen av studien valdes en kvalitativ ansats som är mer intressant att när man utgår ifrån teorier om multimodalitet.

#### 3.1 Urval

Ett formulär till elever och målsman delades ut och jag och fritidspersonalen informerade eleverna om studiens syfte och att det filmade materialet bara skulle användas till studien och inte spridas vidare. Efter att jag fått in ett antal påskrivna formulär och eleverna valt bland andra aktiviteter på skolans fritids resulterade det i en grupp på nio deltagare (två tjejer och 7 killar). Namnen är fingerade och i stället för sina riktiga namn kallas de här för Johan, Stefan, Gustav, Noah, Erik, Alicia, Hans, Frank och Ida. Åldern på deltagarna var mellan 6-10, från förskoleklass upp till 4:e klass. De hade varierande skicklighet och erfarenhet på både spelet Guitar Hero och av instrumentspel. Några hade redan nått en hög nivå på gitarrspel och notläsning medan andra var helt och hållet nybörjare.

#### 3.2 Genomförande

Det filmade materialet samlades in vid två tillfällen vardera cirka två timmar långt. Spelet visades med hjälp av en projektor på en nedrullad filmduk (cirka 2x2meter). Spelsessionerna filmades med hjälp av en iPhone 3GS som jag själv höll i med ett bord som stöd så att jag samtidigt skulle kunna se vad som hände i rummet. Guitar Hero II som användes i studien har i sitt upplägg fyra valmöjligheter *Career*, *quick play*, *multiplayer*, och *training*. Spelet har även fyra svårighetsgrader *easy*, *medium*, *hard* och *expert*. Förutsättningarna för spelandet var till en början enkla. De släpptes in i salen där spelet och filmduken var uppriggade. Eftersom studiens fokus låg i att se vilka strategier deltagarna själva skapade gavs inte så strikta ramar till en början. Deltagarna fick till exempel själva skapa turordningssystem men jag såg till att ingen blev utanför och att allt fick i alla fall en chans per låt. De spelade därför först från *quick play* menyn. Med *quick play* menas att man snabbt och enkelt kan komma igång att spela. Man väljer då bland fler låtar utan att, som i *career mode*, starta med ett litet antal låtar för att sen behöva "låsa upp" fler för att komma vidare. Valet av spelkaraktär och gitarr finns inte heller i *quick play*. *Career mode* bygger på att göra karriär med en vald karaktär. Detta kräver längre tids spelande och *career mode* valdes därför bort från studien.

Under filmandet satt jag med kameran snett bakom de/den spelande för att kunna få med både filmduken och den spelandes fingerrörelser på gitarrkontrollen samt att uppfatta eventuella händelser i rummet. Jag förhöll mig så tyst som möjligt under filmandets gång och svarade bara på frågor när de inte kunde besvara dem själva. Efter ett tags spelande fick deltagarna även välja att spela i *multiplayer* där två möjligheter ges: *cooperative* och *face-off*. I *cooperative* spelar två spelare med varandra. De spelar då bas och gitarr eller lead och rhythm. Inga av deltagarna valde dock att spela *face-off* vilket innebär att man spelar mot varandra och den med mest poäng koras som vinnare i slutet av låten. I *multiplayer* väljer spelaren mellan åtta spelkaraktärer, fem manliga och tre kvinnliga. Bland dem:

*Johnny Napalm* – en tanig punkare med spetsig grön tuppkam.

*Eddie Knox* – en tatuerad snubbe med rockabillyfrisyr.

*Casey Lynch* – en tuff tjej med tatuerad bar mage jeansjacka, och jeans. ”She’ll break your

heart faster than an E string.” (spelets beskrivning)

*Lars Ümläüt* – en fet man med svartvit ansiktsmålning, nitar och bar överkropp.

Låtarna som finns att välja mellan är covers på kända rock- och hårdrockslåtar. I både quick play och multiplayer har man åtta stycken att välja mellan: *Shout At The Devil*, *Mother*, *Surrender*, *Woman*, *Strutter*, *Heart-Shaped Box*, *Message In A Bottle*, och *You Really Got Me Now*. För att kunna välja mellan fler låtar måste man spela career mode och ”läsa upp” dem. I den lättaste nivån (easy) är noterna mest rytmiska gestaltningar eller markeringar av låtarna men ju högre svårighets blir desto mer liknar noterna det gitarren/basen egentligen spelar.

### **3.3 Analys**

Det kan vara problematiskt att tolka situationer som denna. Detta belyser Kempe & West: ”En transkription, hur noggrann den än är, kan inte återge allt det som händer i en situation, utan är alltid ett mer eller mindre medvetet urval utifrån de teoretiska antaganden man har om vad som är väsentligt när man vill studera ett fenomen.” (Kempe & West 2010, s. 132) Vad händer egentligen i kommunikationen? En deltagare i studien kan till exempel säga till en annan ”*Du är ju dåligare än mig!*” I min transkribering av materialet skriver jag då ner vad deltagarna sagt till varandra och orden kan tolkas som väldigt hårda av den som läser denna uppsats. Med ett multimodalt perspektiv försöker man så gott som möjligt ta in all annan sorts kommunikation som till exempel ögonkontakt, stämning i rummet, skratt/leenden och tonläge. Då kan tolkningen bli en helt annan. Deltagaren kanske inte alls lägger en värdering i ordet ”dålig” och kommunicerar också detta, men på ett sätt som inte framgår i materialet om man bara tittar på det talade ordet. Med multimodal kommunikation, såsom minspel och gester, i beaktning tolkar jag deras bedömande av varandra mer neutralt, att de konstaterar vilken nivå de ligger på för att eventuellt hjälpa varandra.

### **3.4 Etiska överväganden**

Undersökningssessionerna skedde helt på frivillig basis och aspekterna av deltagarnas bakgrund som tas har endast relevans för det musikaliska kommunicerandet. Inga socio-/ekonomiska aspekter eller annat som kan tänkas vara integritetskränkande tas upp. Ett informationsblad med plats för medgivande från föräldrar delades ut. Efter insamlande av dessa medgivanden skedde observationerna. Deltagarna fick både muntlig och skriftlig information om hur materialet skulle komma att användas, om vem som skulle få tillgång till att se på filmerna och att de kunde dra tillbaka medgivandet när de ville, både före och efter filmningen skett. Allt enligt råd om god forskningsetik (SFS 2003:460; Vetenskapsrådet, 2012). Namnen på deltagarna är fingerade och filmerna kommer inte att visas eller spridas.

## 4. Resultat

I följande kapitel redovisas studiens resultat. Det analyserade materialet resulterade i ett antal fenomen som kategoriserats i tre delar. Inledningsvis beskrivs det jag valt att kalla ”set up” (4.1) eftersom det är resultat som uppkommit innan själva spelet börjat. Därefter presenteras sociala strategier som observerats (4.2) och har med deltagarnas interaktion att göra. Vidare följer ett avsnitt som behandlar svårigheter eller utmaningar som visat sig under spelets gång (4.3).

### 4.1 ”Set up”

Deltagarna i studien har vid filmtillfället valt att sitta ner på stolar i stället för att stå upp. I skolans musikrum där vi befann oss fanns tillgång till klaffstolar som stod hopvikta mot en vägg. Spelkonsolen stod på en vagn tillsammans med projektorn som visade spelet mot en filmduk. Deltagarna frågade direkt om de fick plocka fram stolar att sitta på, vilket de också tilläts göra. En annan fråga som kom upp från några av deltagarna (dock innan jag hade börjat filma) var om de fick använda en vanlig handkontroll i stället för gitarrkontrollen som hör till spelet. Argumentet var att de var bättre med en vanlig handkontroll då de spelat med en sådan hemma. Eftersom jag var intresserad av eventuella kopplingar till musikutövande och gitarrinlärning bad jag dem använda gitarrkontrollerna. Detta medförde till exempel hur Johan satt ner som alla andra och höll då till en början gitarrkontrollen liggandes i sitt knä. Detta ändrade han snart till att hålla den på ”vanligt vis” i takt med att låten blev svårare eftersom att han fick problem med att placera fingrarna med vänsterhanden med gitarr gitarrkontrollen liggandes i knäet.

I de fallen som deltagarna spelade tillsammans i *multiplayer* uppstod en hel del meningsutbyte dem sinsemellan. Frågor om karaktären de representerades av i spelet skulle vara tjej eller kille, tjock eller smal, vilken frisyr eller klädstil den skulle ha, blev plötsligt aktuellt. Detta visade sig i samtalen som uppstod i rummet. Här följer ett utdrag från en ordväxling mellan Johan och Stefan medan de tar cirka en minut på sig att välja spelkaraktär och gitarr. Stefan har precis valt att spela gitarr vilket medför att Johan måste spela bas.

”Måste jag ha bas?” Utbrister Johan nästan skrikande. ”Nej... Jo, det måste du, haha!” svarar Stefan skattande och fnissande medan Johan mumlar några engelska svärord. Johan muttrar vidare att han då minsann ska ta sin ”favoritgubbe”. Han hoppar runt med markören ett tag medan Stefan samtidigt väljer karaktären Eddie Knox. När Johan sedan ställer sin markör på Lars Ümläut säger Gustav ”Åh, vilken biffare” fascinerat. ”Gå in på den där biffaren igen. Kom igen nu, ta han” vädjar Gustav. Gustav är väldigt angelägen om vilken karaktär Johan ska välja, uppmanar och pekar som om det var honom själv det gällde ”han... nej, nej, ta han”. Till slut hamnar Johan på Johnny Napalm och lite smått retsamt vänder han sig mot Gustav och säger ”du bestämmer inte vilken gubbe jag är!” Sedan vänder han sig vädjande mot Stefan och säger ”Men alltså, sen vill jag vara gitarr Steffe. Jag har aldrig varit gitarr någon gång.” ”Ok då” svarar Stefan med fnissig ton. När de är färdiga med karaktärsvalen och spelet laddat in låten de valt utbrister Johan ”JAG KOMMER SUGA!”

Nästa gång de spelar har de bytt så att den som spelat gitarr får spela bas varpå Stefan säger ”NEJ, det är bas som är svårt”. När de kommer till valet av karaktär verkar det mer som att Johan omedvetet väljer Casey Lynch medan Stefan väljer Lars Ümläut och fnissande säger ”jag vill vara han, hihhi!” Johan verkar inte förstå vad han själv valt och när spelet gått vidare till val av låt frågar han förvirrat ”Vem är jag? Är jag en tjej?” ”Ja...” svarar Stefan. ”VA?” säger Johan förtvivlat. De går då tillbaka till menyn för karaktärsval och Johan väljer i stället Johnny Napalm igen medan Stefan hoppar runt lite innan han hittar tillbaks till sitt första val.

”Jag vill vara... han... jag är tjockisen, jag är tjockisen” sjunger Stefan. Gustav fortsätter att engagera sig i valen ”ta den där gitarren! Den är fett snygg! Är det BAS som är svårast? Tjockisen är snyggast, fast du har den snyggaste tuppkammen” säger han och pekar mot skärmen. ”Tjockisen är flintis” säger Stefan och de fortsätter att dividera om huruvida ”tjockisen” är flintskallig eller om han har långt hår. Trots till synes retsamma eller bistra uttryck verkar stämningen mellan deltagarna inte vara på ett okamratligt plan utan mera tillåtande.

## **4.2 Sociala strategier**

Spelsessionerna präglas av en uppsluppen och gemytlig stämning och jag uppfattar det som att det inte finns någon stark konkurrensvilja i gruppen. Detta framgår av de sociala strategier de använder för att hjälpa både sig själva men också gruppen framåt. I vissa fall kan det även slå över till att störa medspelarna i 4.2.2.

### **4.2.1 ”Andra chansen”.**

Efter ett misslyckat försök på Heart-shaped box trycker Johan genast på retry för att ge sig själv en andra chans. Därmed har han satt regeln att man får två försök om man misslyckas med låten. Detta gör han småleendes med kommentaren ”oj då, jag råkade starta en ny”. Regeln accepteras snabbt av de andra deltagarna efter en kort invändning av Hans och senare bekräftas den även av Noah som säger till Gustav att han också får en till chans då han misslyckas. Direkt efter att Johan startat om spelet går det bättre och kompisarna tror till och med att han lurades första gången. Erik uttrycker ”oj, du var bättre!” och Alicia säger misstänksamt ”han skojade bara!” Johan kommer längre men klarar inte hela låten.

### **4.2.2 Hjälpa eller stjälpa**

Vid ett flertal tillfällen gör deltagarna mer eller mindre lyckade försök att hjälpa varandra. Ett tillfälle då detta fungerar och accepteras är när Stefan spelar mot Johan i låten *Shout At The Devil*. Låten börjar och basens stämman markerar 2:an och 4:an i takten. Gustav som sitter och tittar på sjunger med i basstämman med ett ”dum, dum”. Både Gustav och Stefan (som spelar basstämman) nickar med i rytmen, lite likt genretypiskt ”headbangande”. I refrängen är det paus för gitarr och bas, Johan sjunger med i refrängen ”shout, shout...” och markerar cymballjud med rösten ”tsh, tsh...”.

I ett annat fall då denna kommunikation inte accepteras är när Johan ska spela *Woman* och Gustav hjälper honom genom att räkna in stilenligt och sen klappa takten. Han börjar sen säga ”oj” så fort Johan missar, vilket verkar störa Johan som säger ifrån. Även vid ett tillfälle då Noah spelar sjunger Alicia och de andra med i kompet ”dom, dom dom, dom” men efter ett tag ber Noah dem att vara tysta.

### **4.2.3 Inlevelse**

Förutom att vissa av deltagarna ibland sjunger med och ”diggar” till musiken sitter de flesta av dem stilla på sina stolar under tiden de spelar. De har blicken stelt riktad mot skärmen och släpper den endast om något annat än spelet plötsligt händer i rummet. Det skulle kunna uttryckas som att ju yngre deltagarna är desto mer inlevelse har de i sitt yttre fysiska uttryck. Speciellt Gustav, den yngsta av deltagarna, uttrycker sig med rörelser som delvis kan sägas höra till musikens genremässiga uttryck. Han diggar till musiken med mycket inlevelse, sjunger med och nickar med i spelstämman riff och ”tuggar” samtidigt med käken. Precis innan refrängen på *Shout At The Devil* när Stefan och Johan spelar hoppar Gustav ner på knä från sin stol och med inlevelse till musiken boxar han uppåt i luften samtidigt som han sneglar upp på Johan som sitter och är fullt koncentrerad på att spela. Han vill också spela med till

musiken med instrument som finns i rummet. Han smyger runt till mig där jag sitter och filmar och frågar efter ett par trumpinnar han sett tidigare, på väg tillbaka till stolen spelar han lite på ett par congas.

#### 4.2.4 Bedöma varandra

Deltagarna har också ett sätt att kommentera och bedöma sitt eget och varandras spelande som inte verkar påverka dem nämnvärt negativt. När Gustav spelar sin första gång gör Noah de knapptryckningar som behövs åt honom för att spelet ska komma igång. Samtidigt ger han Gustav en kort instruktion: ”du håller på med de där” säger han och pekar på de färgade knapparna på gitarrkontrollens hals. Gustav tittar ner på de färgade knapparna som för att kontrollera var han ska trycka. När låten börjar med en rad gula noter har han mycket riktigt fingret på den gula knappen men missar i timing, leende dinglar han med benet och ger ifrån sig ett stötande ”eh, eh” med tungan i mungipan. Johan och Gustav som är bra vänner börjar skratta åt att det inte går så bra för Gustav. Johan säger ”du är ju dåligare än mig. Är du redan på röd?” med betoning på redan och syftar på det röda riskläget på rockmätaren (se kapitel 1.3.6). Därefter påminner Noah om regeln de just gjort upp att man har två försök på sig om man misslyckas.

Ett annat exempel på hur de bedömer varandra är när Johan spelar mot Stefan. Två sekunder innan låten är slut säger Johan till sin medspelare Stefan ”Upp med gitarren!” Låten är slut och betyget ”you rock” visas tvärs över skärmen. Stefan tittar på skärmen ”vi rockar” säger han men tänker efter lite mer när han ser resultatet som visar hur många procent av låtens noter de träffade ”ok, JAG rockar” betonar han sedan och Johan invänder ”Nej, jag också. Vad fick vi? 88? Nej vad fick vi?” Johan verkar inte ha förstått vilka siffror som visar vad och Stefan svarar ”89”. ”89, ja...” börjar Johan. ”Nej, JAG fick 89, du fick 69, good bye, hihhi!” säger Stefan teatraliskt och gör en bugande gest och ler pekandes mot Johan med en glimt i ögat efter att han lämnat ifrån sig gitarrkontrollen på golvet till nästa spelare.

Inte i något av de båda exemplen syns någon besvikelse hos den bedömda spelaren eller att denne skulle vara sårad. Deltagarna bedömer också de positiva resultat som visas. Gustav ger vid ett tillfälle feedback till Erik: ”du bara hänger med, med musiken.” varpå Erik svarar ”man hör liksom när man ska träffa pluttarna.”

#### 4.2.5 Att bygga upp förväntningar – ”jag kommer suga”!

Deltagarna i studien har en tendens att antingen bygga upp eller sänka förväntningarna på sin egen prestation i spelet. De allra flesta sänker förväntningarna på sin prestation med hjälp av kommentarer som till exempel ”jag kommer suga”, (suga - ett uttryck för att vara dålig) alltså ”jag kommer att vara jättedålig på det här, förvänta er inget mer”. Ett annat sätt är att ursäkta sina missar genom att säga ”oj!” Noah går i 3:an och spelar gitarr och bas på en relativt hög nivå för sin ålder. Han spelar med god timing, både melodier, riff, öppna ackord och powerchords. Han uttrycker sin musikalitet på många sätt i flera sammanhang. Noah hör till den grupperingen som behärskar gitarr men inte är riktigt säker på spelet.

När han spelade *Woman* på easy fick han 92 % första gången och 95 % andra.

Precis innan låten sätter igång kontrollerar Noah sin fingersättning genom att titta ner på sina fingrar och upp på skärmen fram och tillbaka några gånger. Samtidigt kommenterar han ”jag suger på det här”. Under spelets gång tittar han inte ner på fingrarna mer utan är koncentrerad med blicken fäst på skärmen. Efter ett litet tags spelande säger Hans ”Noah du var ju visst bra på det här” och skärmen visar ”Star power ready”. Gustav påminner Noah: ”Noah, du kan höja gitarren och få det där blåa”. Han får även hjälp av de andra deltagarna med detta. Andra

gången han spelar väljer han samma låt på easy medan Erik uppmanar honom att välja *medium* men Noah motiverar sitt val med ”jag vill ju ha högre poäng”.

”Är du bra Noah” frågar Gustav och Noah svarar ”nej, jag tror inte det”

I Hans fall var det tvärt emot än för Noah. Hans hör till dem i gruppen som inte har några speciella förkunskaper på gitarr och heller inte mycket erfarenhet av spelet GH. Under tiden som Alicia och Noah spelar pratar Hans med deltagarna om sin erfarenhet och om hur det kommer att gå för honom i spelet ”jag tror min kommer vara mest på gul” säger Hans och syftar på *rockmeter*. ”Eller rött?” flikar Johan in. ”Nej” säger Hans bestämt. Innan han hunnit spela berättar han för resten av gruppen hur han vunnit över ”en kille i sin klass” på svåraste nivån, expert. ”En gång vann jag över en kille i min klass på expert” säger Hans och Gustav frågar ”Vem? När Hans ställs inför den raka frågan låter han osäker på rösten och mumlar ”jag tror det typ var... ” resten hörs inte då hans röst överröstas av spelet och de andra deltagarnas prat. Lite senare under tiden Noah spelar låter Hans mer tveksam på rösten och säger: ”men alltså, jag kanske inte är lika bra som förut, det var så länge sen jag körde det här”. När han väl får chansen att spela har han en väldigt spretig fingersättning med vänsterhanden, han använder nästan bara pek- och långfingret vilket blir komplicerat när det är fler än två knappar som ska tryckas in. I stället för att hålla ner ett läge i vänsterhanden och låta högerhanden slå an raden åttodelar försöker han tajma att slå an vänster och höger samtidigt, vilket han inte riktigt lyckas med då det blir mekaniskt svårare. Han har lättast att sätta fjärdedelarna i början och när det kommer en svårare rad åttodelar som han missar, väntar han in början på nästa fras. Efter två misslyckade försök på *Heart Shaped Box* väljer han så snabbt att gå ut från rummet att han nästan snavar på sladden till spelkonsolen.

Stefan spelar också *Woman*, först på easy och klarar den med 95 %. De flesta i rummet var överens om att han är den som är bäst på det här spelet. Han har tydlig erfarenhet av GH, samt en känsla för timing som jag sett prov på under musiklektionerna i skolan. Han har dock inga speciella färdigheter på gitarr och hans fingersättning med vänsterhanden är lite ”brokig”. Nästa gång spelar han på medium och får det genast svårare. På easy är det bara en knapptryckning i taget med tre av färgknapparna på gitarrkontrollens hals. På medium ska man plötsligt trycka olika kombinationer (högst två i taget) med hjälp av fyra av knapparna. Detta klarar han av i introt och versens riff men i nästa del är kombinationerna mer särade. Även om det går långsammare (från fjärdedelar till helnoter) missar Stefan vilka knappar han ska trycka ner. Nästa gång samma parti kommer så tittar han ner på vänsterhanden för att se hur han ska trycka, missar några noter men sätter de sista.

Frank hör till gruppen som har mycket förkunskaper på gitarr men knappt några på GH. På gitarr och även andra instrument, som bas, trummor och piano har han en utvecklad lyhördhet och timing. Han har en ödmjukhet och välvilja i ensemblespel och delar gärna med sig av sina kunskaper till sina vänner. På gitarr spelar han komplicerade melodier, både öppna ackord och barréackord. När han spelar GH har han en fingerteknik med vänsterhanden som inte ser ansträngd ut, han gör inga spretiga rörelser, använder alla fyra fingrar att trycka med och kopplar rätt färg på spelet med rätt färg på gitarrkontrollens knappar. Det som inte fungerar lika väl för Frank är att hans timing ligger antingen på eller strax efter timingen i musiken, vilket gör att han missar en hel del noter. Efter att ha spelat en första gång är han väldigt mån om att få spela en gång till, att få en ny chans att förbättra sitt resultat.



#### 4.2.6 "Felprioriteringar"

I sin iver och inlevelse i spelet uppkommer vissa "felprioriteringar". Jag väljer att kalla dem så eftersom det är kommunikativa resurser som kan ha sina kvalitéer i sitt rätta sammanhang men för att lyckas med spelet blir de "fel". Ett exempel på detta är att fokusera på specialeffekter i spelet så som *Star power* i stället för att lägga fokus på att träffa noterna. *Star power* ger förvisso extrapoäng men om man inte träffar tillräckligt många noter går dessa poäng till spillo. Gustav missar flera noter när han försöker höja gitarrhalsen för att få *Star power*. Han vill sedan få Stefan att göra det samtidigt som honom efter att de räknat till tre. Denna taktik återkommer han till när han får chansen. Han blir helt upptagen av detta vilket också leder till att han misslyckas med flera av sina försök.

En annan sådan felprioritering är att använda sig av ett genremässigt vibrato trots att det inte tillför spelet något. Noah behärskar sådant spel på gitarr och är införstådd med effekten av det i gitarrspel. Han försöker efterlikna ett bluesvibrato genom att gunga på vänsterhanden på några långa toner i solot. Detta gör han trots att det inte har någon effekt för spelet. Däremot har gitarrkontrollen en *whammy bar* (svajarm) man kan använda för extra poäng vilket också Erik försöker visa när han ser vad Noah försöker åstadkomma. Erik kliver fram och drar i svajarmen men det gör bara att Noah missar ett par noter. Hans vibrato innebär inte några större missar i spelet förutom det som Erik råkade utsätta hans spelande för. Det kan också tolkas som inlevelse i spelet och att han är medveten om att vibratot på plastknappen inte förbättrade "soundet".

#### 4.3 Upplevelsen av spelet

Här beskriver jag vad deltagarna direkt har gett uttryck för vad gäller deras upplevelser av GH. Ett exempel på detta är att de upplever att basstämman är svårare än gitarrstämman vilket verkar vara en allmän uppfattning bland deltagarna. De ger uttryck för detta i dialogen ovan när Stefan väljer gitarr innan Johan och Johan utbrister "Då MÅSTE JAG HA BAS!" Senare i dialogen är det Stefan som ger uttryck för uppfattningen när det är hans tur att spela basstämman och han utbrister "NEJ, det är bas som är svårt!". Det som upplevs som svårt borde därför visa sig i resultatet av spelet. Därför har jag jämfört resultaten när Stefan spelar bas respektive gitarr. På easy nivån är de båda stämmorna näst intill identiska, de skiljer sig mest i solodelen då basen spelar länge och konsekvent på fjärdedelar med minimal rörelse mellan noterna. Vidare finns små skillnader i de delar jag valt att kalla "stick" och "trio". I sticket spelar basen alla fjärdedelar medan gitarren spelar helnoter och i "trio" spelar basen

[  $\frac{4}{4}$  ♩ ♩ ] och gitarren [  $\frac{4}{4}$  ♩ ♩ ].

Det som framgår här är att Stefan till en början klarar basstämman bättre än gitarrstämman. När han sedan kommer till alla fjärdedelsnoter i solopartiet är det där han gör flest missar. Så många att de (Stefan och Gustav) till slut misslyckas med låten. Trots jämnheten i fjärdedelarna spelar Stefan med helt oregelbunden timing.

Jag valde även att titta närmare på när Stefan spelade låten *Shout At the Devil*. Gitarrstämman spelar där övervägande noter på pulsslagen, mest fjärdedelar men även halvnoter och helnoter. I versen finner vi dock ett återkommande riff som innehåller en synkop. Den

rytmiska noteringen ser där ut på följande sätt: [  $\frac{4}{4}$  ♩ ♩ ♩ | ♩ ♩ ♩ ]. Samt efter solot då versens riff börjar med en synkopering [  $\frac{4}{4}$  ♩ ♩ ♩ ♩ ]

I resultatuppställningen nedan ser vi att Stefan gör flest missar på jämna pulsslagsnoter.

	Synkoper	Noter på pulsslagen
Antal noter	10	219
Antal missar	1	14

Resultatet i Stefan spelande kan liknas det som framgår hos Erik som tycks bli stressad av ett återkommande parti med helnoter. Erik ligger på liknande nivå i GH med Ida. Han har liksom henne också en musikalisk timing när han spelar musik samt en tidig timing då GH's "spelregler" kräver det. Erik spelar gitarr i kulturskolan på en nivå där han behärskar enkla ackord, powerackord, riff och melodier med timing. När han spelar GH sitter han avslappnat och ledigt i stolen med blicken fäst framåt och vänsterhandens fingrar är tillika ledigt placerade på knapparna..

Erik blir tydligt stressad när det kommer ett parti med längre noter (helnoter). Från att ha klarat av 48/48 fjärdedelar och 8/8 halvnoter missar han 2/5 helnoter. Vid två tillfällen då partiet med helnoter kommer utbrister han, "nej, inte det här!" och "åh nej, det här ... nej! ... jag hatar den här delen". Det återkommande felet han gör när han blir stressad är att han är alldeles för tidig med timingen.

#### 4.3.1 Tidig timing

Något som framgår i exemplet med Ida är strategin med en tidig timing. För att vara säker på att träffa noterna i spelet och att tekniken ska, så att säga, hinna med att reagera väljer ofta de som spelat GH mycket att ha en tidig timing hellre än en sen. Ida väljer att genomgående ha en tidig timing vilket hon inte gör i sammanhang då hon till exempel sjunger och spelar piano i musikutövande i skolan. Ida spelar piano på fritiden, hon kan spela en hel del avancerade melodier, kompar med ackord och varierande stilar och spelar då med god timing. Hon har samtidigt god erfarenhet av GH vilket framgår av de resultat hon får i spelet och i andra filmningen då Ida inte är med pratar deltagarna om hur bra hon är på GH och hur mycket hon spelade förra sommaren. De enda gångerna hon missar noter i spelet är däremot just på grund av den tidiga timingen. De flesta missarna gör hon på solopartiet som är mer oförutsägbart i sin uppbyggnad och i en del av låten med längre noter.

Johan och Gustav går i förskolan respektive första klass. De har varken någon speciell erfarenhet av gitarrspelande eller av GH. Detta framgår av att Gustav gärna tar emot basala instruktioner i spelet av Noah och Johan håller gitarrkontrollen liggandes vilket försvårar hans spelande. Gustav har ingen bestämd fingersättning med vänsterhanden, utan hans rörelser liknar mest ett kliande på knapparna. Vilka knappar han sedan träffar verkar slumpartat.

Låten *Heart-shaped box* är lite för svår för Johan vilket märks när han missar mycket i början av låten och börjar skratta. Han försöker då med strategin att trycka lite på måfå vilket inte heller fungerar så bra. Senare väljer han låten *Woman*, som är tydligare i sin uppbyggnad. Då går det genast bättre och han använder inte denna slumpstrategi mer.

Efter ett tags misslyckande att träffa pluttarna väljer Gustav att liksom Johan trycka på måfå. Gustav är fortfarande på en tidig nybörjarnivå och missar ofta genom att trycka på fel knapp, med sen timing eller att han fokuserar på att försöka få "Star power". Han missar därmed själva spelandet. *Woman* funkar bättre men han har fortfarande samma slumpartade fingersättning.

Stefan kommer av sig i solot vilket han också kommenterar med att ”jag måste komma tillbaka”. Han kastar snabbt ett öga ner på greppbrädan och väntar in rätt tillfälle för att komma tillbaka in i sitt ”flow”.

#### 4.3.2 Solon och återkommande fraser

Till sist har jag valt att ta upp skillnader i svårighetsgrad och resultat mellan solopartier och ofta upprepade element så som tema, melodi, refräng och riff. När låtarna följer en återkommande komfigur kan deltagarna spela efter gehör med musikalisk timing. Graden av gehörsspel ökade också med tanke på att deltagarna endast valde att spela tre (*Woman*, *Heart-Shaped Box* och *Shout At The Devil*) av de åtta valbara låtarna i quick play och multiplayer. När sedan solopartierna, eller andra oregelbundna figurer kommer, tappar ofta deltagarna bort den musikaliska timingen, blir ofta stressade (till exempel när de ser att det kommer flera noter snabbt och tätt inpå varandra). De hittar då på nya strategier eftersom de inte vet hur solot ska låta. I en analys av formen på låten *Woman*, som spelades mest i undersökningen, blir det tydligt att spelaren har många fler gånger på sig att öva in återkommande fraser ställt mot solopartiernas enstaka infall. För att tydliggöra detta har jag ställt upp ett diagram över antalet repetitioner av respektive fras.

	A del	B del	C del (triol)	D del (soloriff)	solo
Antal takter frasen innefattar	4	7	2	2	27
Antal repetitioner	10	3	5	3	1

## 5. Diskussion

Syftet med denna studie var att utifrån multimodal designteori, undersöka vilka kommunikativa musikaliska möjligheter och begränsningar GH har att erbjuda. Från observationerna i studien kan man finna en hel del intressanta resultat ur musikpedagogisk synvinkel. En del resultat liknar det Ideland (2011) fann i sin studie så som tidig timing. En skillnad är dock att informanterna i hans studie var äldre än mina deltagare och också kände sig tvungna att göra en distinktion mellan musikutövande och GH-spelande. Något sådant gav inte mina deltagare uttryck för. En hel del musikaliska ingredienser går att finna i vad deltagarna kommunicerar i sitt spelande. Man kan däremot inte förutsätta att GH ska ses som ett pedagogiskt musikinstrument utan snarare som en simulator för den sociosemiotiska domänen musik. Jag kommer här att diskutera resultatet utifrån bakgrundslitteraturen och förutsättningarna för observationen.

### 5.1 Guitar Hero - en rocksimulator

Efter en genomgång av resultatet av denna studie så har jag valt att se GH som en simulator. Likt Gee's resonemang kring att hjärnan är en inlärningssimulator (Gee, 2007a) så kan GH ses som en gitarrsimulator (se även Selander & Kress, 2010). GH skulle kunna hamna i genren musikspel (som en del av nöjesspel) enligt klassificeringen av Ekenberg och Wiklund (2008) då spelet främst har med musik att göra. Men det passar denna studie bättre att se på spelet som ett simulatorspel då resultaten visar på hur GH simulerar olika aspekter av gitarrspelandet och deltagarna får öva på relevanta färdigheter såsom timing (även om spelet kräver en tidig sådan) och motorik men också avkodning av symboler för noter. Om man skulle se GH som en fysisk person och jämföra med Tivenius (2008) musikleartyper skulle GH kunna ses som "kapellmästaren", som inkorporerar noter direkt i det praktiska spelandet. GH ger också en simulering av ett scenframträdande. Initialt kan enkelheten i GH's utförande nästan ses som ett "mini game" enligt Prensky (2006) men resultaten i studien visar på en komplexitet och djup i spelet att det snarare bör ses som ett "complex game" (Prensky, 2006 s. 57). Resultaten visar även på hur deltagarna lever sig in i spelet (digger till musiken, sjunger med), hur de lägger ner tid på att identifiera sig med spelkaraktären och hur de belönas av att klara av spelet. Trots att det går att tänka sig att deltagarna inte är helt införstådda i procenträkning så får de ändå en känsla av hur pass de klarat av en låt i spelet. Jämfört med att spela på riktigt kan sägas att spelet är accepterande då ingen skulle säga "you rock!" till någon som klarat av att spela 80 % av en låt på en rockkonsert. Det faktum att spelet ger belöningar i form av "YOU ROCK!" kan ses som ett utnyttjande av kroppens belöningssystem med signalsubstansen dopamin (Klein, 2002). Trots att jag i den här studien inte har kunnat fysiskt mäta några eventuella dopamintillströmningar kan man ändå se hur deltagarna försätts i "a state of flow" (Csikszentmihalyi, 2003). Möjligtvis kan detta vara med hjälp av det fenomen som Prensky (2006) kallar leveling up med sin progression av ständigt ökande svårighetsgrad. Det blir tydligt att det här inte handlar om någon illusion av lärande (Linderoth, 2008) då förutsättningarna är desamma i början och slutet av spelet. Spelarna väljer endast mellan låt och svårighetsgrad och det är inga nya handlingserbjudanden (Linderoth, 2008) som läggs till.

Det Linderoth snarare syftar på är nog till exempel hur man får en snabbare bil i ett bilspel och därmed kan köra snabbare. Då har inte nödvändigtvis spelaren blivit bättre utan i det fallet är det bilen som blivit bättre. I fallet GH ligger det i spelarens motorik, notläsningsförmåga eller låtkänedom att klara av spelet. I likhet med det Gee (2012) kallar "The *do* biology" i sin liknelse med biologiämnet kan man se i resultaten att deltagarna övar

den semiotiska domänen (Gee, 2007b) musik. Och på så sätt hamnar GH också under kategorin Good games (Gee, 2007a).

Det man däremot kan kalla illusoriskt är hur utövaren av GH kan luras att tro att det är hen som spelar, som skapar ljudet. Ett problem när man senare ska lära sig att spela riktig gitarr är att det kan vara som ett stort kliv ner i känslan av att kunna spela något jag kommer att ta upp vidare i framtida forskning.

I jämförelsen med traditionellt musikutövande och situationen lärare – elev ur inlärningssynpunkt skulle konsolen (spelet) kunna jämföras med läraren. Konsolen ger utövaren (eleven) förutsättningarna och matar ständigt utövaren med nya utmaningar, ger feedback och bedömer utförandet. Denna yttre motivation är svår att överträffa som lärare på ett riktigt instrument.

### 5.1.1 Motoriken

En av fördelarna med valet av ålder och bakgrundskunskaper på deltagarna var att jag kunde se hur elever med ännu inte färdigutvecklad motorik och utan några förkunskaper i gitarrspel snabbt kunde komma in i ett spelande ”på riktigt”. Gitarr är dessutom ett instrument som kräver en hel del motorik för tonbildning. I stället för att traggla med motoriskt svåra fingersättningar så kommer man i GH direkt in i ett musikutövande vilket också gör att spelet är roligt, ett av de karaktäristiska Prenskey (2001) tar upp för bra spel. Även om detta utövande inte är samma sak som att spela ett riktigt instrument efter riktiga noter så finns ändå musikaliska dimensioner där utövaren lär sig mycket runt omkring musiken, musikens semiotiska domän (Gee, 2007). De pedagogiska fördelarna GH som rocksimulator har kan jämföras med studier (Trageton, 2005, Öhman, 1994) som visat att läs- och skrivinlärning kan hjälpas av användandet av datorer då man undviker finmotoriska hinder i början av skolgången och eleverna kommer snabbare in i att kunna läsa och skriva. Samtidigt finns den traditionella instrumentalinlärningen/musikundervisningen som ofta kräver finmotoriskt bemästrande, mycket träning och är tålmodskrävande och i flesta fall beroende av en lärare. Tålmod eller inte, det handlar om att själv kunna göra sitt övande till en lek (ett spel). Med andra ord att vara sin egen spelkonsol!

### 5.1.2 Avkodning av noterna

På samma sätt som motoriska svårigheter överbryggas är notläsningen i GH utformad på ett sätt som gör att man ska komma direkt in i ett utövande(notläsande) utan några speciella förkunskaper. GH tränar notläsandet men främst rytm-läsning och inte gehöret då användandet av färgkoder och bandläge i spelet inte är fullt konsekvent i vilka toner eller ackord som används. Detta gör att röd knapp kan symbolisera ett A i ena stunden men senare symbolisera ett F#. Så är det inte med rytmiken, där är fjärdedelsnoter alltid fjärdedelsnoter och en synkop är också en synkop. Vad som däremot visat sig vara en svårighet i notläsningen är hur noterna på lägre nivå är så pass förenklade att de inte efterliknar det som spelas, framför allt i solon. Oregelbundenheten i solon gör också att spelaren inte kan spela på gehör på samma sätt som ett återkommande riff. Solon är oftast längre och mer komplicerade än riffen som återkommer betydligt oftare i en låt vilket gör att deltagarna kan uttrycka att de kan lyssna sig till hur de ska spela. Notbilden är alltså mer lik den spelade musiken ju högre nivå man spelar på vilket gör att när deltagarna spelar *heart shaped box* har de svårt att koppla noterna till musiken. De har svårt att spela låten trots att de spelar på lättaste nivån. I och med att noterna i GH mer liknar midinoter än konventionella noter och att de hela tiden löper fram mot spelaren i den takt de ska spelas gör läsningen av dem lättare än den djupare kognitiva ansträngning som krävs för att läsa konventionella noter vilket Kempe och West betonar. ”Att visa för eleven hur man ska spela ett stycke musik ger helt andra möjligheter till meningsskapande än att

peka i en notbild och ge muntliga instruktioner.” (Kempe, 2010, s. 66) Imitation är lätt medan notläsning kräver en djupare kognitiv ansträngning – GH reducerar notbilden samtidigt som den kombinerar imitation och notläsning.

### 5.1.3 Bedömning

I resultatet framgår hur deltagarna pratar mycket om vem som är bra respektive dålig, ”den och den tränade varje dag hela sommaren”, ”jag är mycket bättre hemma” och så vidare. Trots det verkade inte deltagarna (enligt min uppfattning) haft några större problem med att bli bedömda av spelet eller att de misslyckas. Ett misslyckande är dessutom inte så allvarligt i spel då man ofta förväntas få en ny chans, ett extraliv och göra bättre ifrån sig nästa gång vilket leder till Gee’s (2007a) resonemang om sandbox (en plats där misstag inte har så grava konsekvenser). Den formativa bedömning GH har är extremt saklig och är väldigt svår att överträffa som mänsklig lärare utan att sociala aspekter kommer med i bilden. I GH får spelaren ett resultat av hur många noter som träffats procentuellt uträknat eller så blir spelaren bejublad av spelets publik, men det handlar aldrig om vad en person tycker om en annan. Det är också något som Prensky (2001) betonar som ett element för lärande ”Games have outcomes and feedback. That gives us *learning*”. Det som blir svårt för deltagarna blir i stället hur de erkänner sina eventuella brister inför sina medspelare så som att bygga upp förväntningar och leva upp till dem (se kapitel 4.2.5).

## 5.2 Musikaliska uttryck?

I resultatet framgår att deltagarna kommunicerar ett lärande på olika plan. Man kan i vissa fall se musikaliska uttryck inom ramen för spelet men även exempel på hur deltagare tar till uttryck utanför ramen för spelet. I GH finns som jag nämnt tidigare inga möjligheter till klingande musikaliskt uttryck eftersom att spelaren inte producerar ljudet med sitt spelande utan endast träffar ”pluttarna” så väl att den förinspelade musiken fortsätter att spelas upp. Ändå kan man se i resultaten hur Noah använder sig av ett vibrato på plastknapparna med vänsterhanden, något han redan behärskar på gitarr. Detta kan tolkas som ett designteoretiskt meningsskapande (Selander & Kress, 2010) med inlevelse i spelet och att han är medveten om att vibratot på plastknappen inte förbättrade ”soundet”. Det kanske är ”fel” för spelet och ger inga extra poäng men deltagarna kommunicerar vad DE tycker är viktigt i ett musikutövande. Deltagarna prioriterar att simulera en spelsituation, så gott det går, framför att få poäng i spelet. Så att likna en artist som spelar gitarr på riktigt och att genom ”star power” få publiken att jubla, blir till och med viktigare än att klara av låten. På så sätt kommunicerar de vad de tycker är så fascinerande med att spela elgitarr. Det är känslan av att vara duktig inför sina kompisar. De betonar härmed en av Prenskys viktiga ingredienser till framgången med spel – de är roliga, vilket ger spelaren ”enjoyment and pleasure” (Prensky, 2001, s. 106)

Det som även framgår i resultaten är att deltagarna sätts in i låtarnas melodier, riff, text, ackordbyten och form. Låtarna *Woman* och *Shout At The Devil* spelades mest och efter att ha spelat dessa flera gånger om kunde deltagarna mer och mer sjunga med i texten (till exempel när Johan sjunger ”shout, shout...”) eller markera cymballjud eller sjunga låtens riff. Detta är delar av musikens *multimodala spelplan* som Ideland väljer att kalla den (Ideland, 2011, s. 118) eller det Gee kallar *semiotic domain principle* (Gee, s. 221). Till detta uttryck kan man också se hur deltagarna headbangar, glider ner på knä, spelar luftgitarr och gör genremässiga fingertecken. Det blir också tydligt att deltagarna blir sugna på att spela med på riktigt som när Gustav smyger runt till mig där jag sitter och filmar för att spela med på ett par congas. Detta ser jag som ett uttryck för hur engagerande GH är och att det stimulerar deltagarnas spelglädje. Jag antar också att de anmält sitt intresse till min studie för att få möjlighet att spela GH och inte bara för att bli filmade inför en uppsatsstudie.

Oavsett om deltagarna använder gitarrkontroll eller en vanlig kontroll kan de ändå kommunicera spelande. Rent motoriskt finns knapptryckningen där i båda varianterna av kontroll även om de är placerade på ett annat sätt. I och med att spelaren både är sig själv och sin avatar så identifierar de sig med avataren till en sådan nivå att det fysiskt inte behöver se ut som att spelaren spelar just gitarr. Samtidigt är tävlingsmomentet och att vara tuff och frän inför sina medspelare en del av motivationen. Frågor om man ska vara tjej eller kille, tjock eller smal, vilken frisyr eller klädstil man ska ha blir väldigt viktigt för dem vilket leder in på Gee's resonemang om *Identity principle* – "learning involves taking on and playing with identities in such a way that the learner has real choices" (Gee, 2007b, s. 222). Spelaren väljer sin målbild "Det här är den hjälten jag ska bli". Avataren blir verklig för dem. I en vanlig gitarrlektion är man väldigt långt ifrån att man ska vara någon slags gitarrhjärte. Många elever i till exempel kulturskolan spelar dessutom på akustiska gitarrer vilket inte har samma klang som förlagan eller förstärker rockkänslan. Det tycks dessutom vara lättare för de manliga deltagarna att ha en ful eller konstig karaktär än en kvinnlig.

Deltagarna lyssnar efter återkommande fraser och lär sig dessa gehörsmissigt. Erik uttrycker det som att "man hör liksom när man ska träffa pluttarna". Vad som förvånade mig i resultaten var att de klarade av synkoper bättre än helnoter. Detta beror säkert på att jag tänker utifrån ett perspektiv av att läsa noter, då är en synkop krångligare att läsa än en helnot. Men med en djupare titt på resultaten kan man se att deltagarna kommer in i ett flow när de spelar upprepade riff där (i traditionell notläsning) svårlästa synkoper förekommer men att de samtidigt kommer ur sitt flow och blir stressade när de ska spela ett parti med helnoter. Min slutsats av detta är att det är lättare att spela något svårt om man inte vet hur svårt det egentligen är. Lite som franskans ordklass Subjonctif som anses vara så komplicerat trots att varje franskt barn kan använda det när de säger "I faut que je fasse pipi" (jag måste gå och kissa).

När man spelar GH gäller det att koppla bort den musikaliska känslan och spela strikt "som det står" i noterna. Hellre med tidigare timing än för sen. Det finns ingen plats för kreativitet eller tolkning i frasering som det ofta gör när man spelar musik efter vanliga noter. Det förekommer visserligen stor variation på detta i praxis av uppförandet av musik inom olika kretsar. I jazzens värld till exempel kan en låt vara skriven helt rak på pulsslagen men praxis är att tolka in synkoper eller för att inte tala om swingkänsla. Ofta kan det i vanlig musikutövning finnas musikaliska kvalitéer med att spela lite "släpigt" men i GH innebär det att man i större utsträckning riskerar att missa noten. Frank fraserar med musikalisk känsla och det verkar som att han blir chockad att det inte fungerar för honom. Han verkar ha svårt att spela med en stel tidig timing och vill gärna få en ny chans. I förhållande till sina egna förväntningar om sig själv upplever han kanske sitt resultat som missvisande. Detta hade möjligtvis kunnat framgå i intervjuer med deltagarna. Det kanske var ett tungt nederlag för Frank att misslyckas på det viset då han i vanliga fall hanterar flera instrument med musikalisk finess men samtidigt är detta med tidig timing bara något som hör till spelet. Ur ett musikpedagogiskt perspektiv finns det flera situationer som liknar detta, till exempel hur man metodiskt höjer en trumpinne med tidig timing för att sedan kunna slå på trumman i rätt ögonblick.

GH spelar upp det färdiginspelade musikspåret när spelaren träffar inom marginalen för vad gränssnittet godtar. Skulle GH däremot spela upp det som egentligen spelas (med den differensmarginal i timing som spelet har) likt ett midiinstrument så skulle det klingande resultatet låta bedrövligt ur ett musikaliskt perspektiv, vilket har varit uppenbart för mig då jag lyssnat på spelandet men som jag däremot inte haft möjlighet att mäta i den här studien. Det skulle innebära en helt annan sorts teknisk utrustning än att bara filma med en enkel kamera.

### **5.3 Metodval**

Fördelar med att jag valde en skola där jag samtidigt jobbade som deltagarnas musiklärare och kände deltagarna kan sägas vara att jag har haft dem som elever och således sett dem i olika situationer. Jag hade en god uppfattning om vad de kunde och inte kunde och jag blev ingen utomstående person de behövde vara blyga för eller skapa en relation till. Det sistnämnda kan också ses som en nackdel. Eftersom vi redan hade en relation som lärare/elev fanns möjligheten att de skulle känna sig rädda att bli bedömda av sin musiklärare. De teatraliska eller genretypiska kroppsliga uttryck några av deltagarna kommunicerade hade möjligtvis kunnat vara fler eller starkare. På samma sätt som många obehindrat kan sjunga med inlevelse i duschen hade kanske deltagarna uttryckt sig mer om jag inte befunnit mig i rummet eller om de inte vetat om att de blev filmade. Det sistnämnda hade inte varit etiskt försvarbart för en studie av detta slag. Som tur är var yngsta av deltagarna i en sådan ålder att de inte ännu hindrar sig själva till sådana uttryck vilket de äldre verkade göra.

I resultatet observerades en regelsättning som deltagarna själva spontant satte, nämligen att de som inte klarade en hel låt skulle få två försök på sig. Det finns många lekar och spel som är utformade på ett sätt som gör att de som är duktiga blir bättre och de som är mindra duktiga sållas ut (utslagningstävlingar). Här har deltagarna visat att reglerna är viktiga. De vill komma till sin rätt och de skapade tillsammans en rättvis regel som gjorde att alla får likvärdig chans att utvecklas.

I och med att deltagarna satt ner och spelade kan det ses som att de inte agerade ut rockkänslan till fullo men samtidigt kan det ändå ses som att känslan upplevs på annat sätt då de märkbart hänger med eller ”diggar” till musiken. Spelet visar upp en agerande rockstjärna (spelarens karaktär) som sköter jobbet och när informanterna får tillfälle lägger de stundtals ner mycket tid på att välja karaktär. Oavsett hur gitarrkontrollen deltagarna håller i ser ut så lägger de ändå ner relativt mycket tid på att välja hur gitarren i spelet ska se ut.

### **5.4 Vidare forskning**

Något som slagit mig i arbetet med denna studie är att det inte finns någon självklar och tydlig väg från de enklaste nivåerna i spelet hela vägen till att spela riktig gitarr med riktiga noter. Något som skulle vara intressant att studera vidare är möjliga sammanlänknings av GH och ”riktigt musicerande”. Möjliga vidare studier skulle kunna vara att följa elever under en längre tid med det utbud av spelsimulatorer som finns på marknaden, bygga upp en progressiv plan från det lättaste i GH till att stå på en scen och spela riktig elgitarr. En sådan studie skulle även kräva ett jämförande med en kontrollgrupp som inte spelar GH.

På skolan där jag jobbar uttryckte en förälder vid ett tillfälle att hennes son hade spelat GH och blivit riktigt duktig på det och nu var han sugen på att lära sig att spela riktig gitarr. Dessvärre möttes han av ett chockerande djupdyk från att spela kända rocklåtar som låter nästan exakt som originalet till att knappt få ton på en riktig gitarr vilket gjorde honom förtvivlad. De som spelat och blivit duktiga på GH kanske förleds att tro att de sedan är lika duktiga på att spela gitarr. Finns det risk att det blir för en mentalt för hög tröskel om man ska gå över till att bara spela gitarr på egen hand? Det är en fråga som inte går att få svar på i denna studie men möjligtvis kan studeras vidare med hjälp av intervjuer av barn/ungdomar i den situationen, eller andra som upplevt denna övergång.



## 6. Litteraturförteckning

- Activision. (n.d.). Guitar Hero® GH. hämtad 2011-12-27 från <http://hub.guitarhero.com/games/gh>
- Björkvold (2005) *Den musiska människan*. Malmö: Runa Förlag
- Csikszentmihalyi, M. (2003). *Flow. Den optimala upplevelsens psykologi*. Stockholm: Natur och Kultur.
- Ekenberg, L. & Wiklund, M. (2008). Spel och lärande i S. Selander & E. Svärdeno-Åberg (red.). *Didaktisk design i digital miljö – Nya möjligheter för lärande*. Stockholm: Liber
- Gee, J. P. (2012) *Good Learning* hämtad 2012-09-08 från [http://www.academiccolab.org/resources/documents/Good\\_Learning.pdf](http://www.academiccolab.org/resources/documents/Good_Learning.pdf)
- Gee, J. P. (2007a). *Good games + good learning* New York: Peter Lang Publishing
- Gee, J. P. (2007b). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Hanken, I. M., & Johansen, G. (1998) *Musikkundervisningens didaktikk, Oslo:Cappelen Akademisk Forlag*
- Holm – Sörensen, B. (2008) *Didaktisk design för "seriösa spel"* i Selander, S., & Svärdeno - Åberg, E. (Red.). (s. 173-185). *Didaktisk design i digital miljö - nya möjligheter för lärande*. Stockholm: Liber.
- Hutchison, D. (2007) *Playing to Learn: Video Games in the Classroom*, Westport, CT: Teacher Ideas Pr
- Ideland, J. (2011). *Spela, leka eller låta bli – Guitar Hero som kommunikativ praktik för unga musiker* (Licentiatavhandling). Luleå: Universitetstryckeriet
- Kempe, A-L., & West, T. (2010). *Design för lärande i musik*. Stockholm: Norstedts
- Linderoth, J. (2008). Hur datorspel kan ge en illusion av lärande i S. Selander, & E. Svärdeno - Åberg, (red.). *Didaktisk design i digital miljö – Nya möjligheter för lärande*. Stockholm: Liber.
- Prensky, M. (2006) *Don't bother me mom I'm learning*. St. Paul, MN: Paragon house
- Prensky, M. (2001) *Digital game-based learning*, New York; London: McGraw-Hill
- Rousseau, J-J. (1977) *Emile eller om uppfostran*, Göteborg: Stegeland
- Selander, S. (2008a). Didaktisk design. I S. Selander, & E. Svärdeno - Åberg (Red.), *Didaktisk design i digital miljö - nya möjligheter för lärande* (s. 17-35). Stockholm: Liber.
- Selander, S., & Svärdeno - Åberg, E. (Red.). (2008). *Didaktisk design i digital miljö - nya möjligheter för lärande*. Stockholm: Liber.
- SFS (2003:460) Lag om etikprövning av forskning som avser människor. Hämtad 2012-09-23 från <http://www.notisum.se/Pub/Doc.aspx?url=/rnp/sls/lag/20030460.htm>
- Tivenius, Olle. (2008) *Musiklärartyper* (Doktorsavhandling). Örebro: Örebro University, School of Music, Theatre and Art, Sweden.

- Trageton, Arne (2005). *Att skriva sig till läsning: IKT i förskoleklass och skola*. 1. uppl. Stockholm: Liber
- Wikipedia (2012) *Cubase*, hämtad 2012-09-23 från <http://en.wikipedia.org/wiki/Cubase>
- Wikipedia (2012) *Guitar Hero*, hämtad 2012-09-08 från [http://en.wikipedia.org/wiki/Guitar\\_Hero](http://en.wikipedia.org/wiki/Guitar_Hero)
- Wikipedia (2013) *Social semiotics*, hämtad 2013-05-20 från [http://en.wikipedia.org/wiki/Social\\_semiotics](http://en.wikipedia.org/wiki/Social_semiotics)
- Wikipedia (2012) *Video Game*, hämtad 2012-09-08 från [http://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game](http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game)
- Öhman, Katarina (1994). *Läraren - eleven - datorn*. 1. uppl. Stockholm: Liber utbildning