

När de simulatorlika digitala musikspelen Guitar Hero och Rock Band blev populära menade många att de instrumentlika kontrollerna erbjuder en kroppslig upplevelse som kan bidra till att spelare utvecklar kunnande om musik och att spelandet blir en ingång till ”riktigt” musicerande. Denna avhandling undersöker vad som formar musikspelsaktiviteten och vad den innebär när unga musiker, de som vill lära sig att musicera, tar sig an dessa spel.

Genom att undersöka både vilka handlingserbudanden unga musiker uppfattar och hur de ramar in och uttrycker vem de är, synliggör studien att spelaktiviteten varken är lätthanterad eller en säker zon där det är ofarligt att misslyckas. Det är en utmaning att hantera både a) spelens materiella betingelser och förenklingar och b) förväntningar på hur spelare och musiker ska agera och uttrycka kunnande. I många situationer blir aktiviteten därför en balansakt mellan spelande, lek och musicerande som kan utmana musikintresserade ungdomars status och identitet som musiker eller spelare.

Studien synliggör även att spelare utnyttjar handlingserbudanden som kräver att de kombinerar olika resurser, kunnande och förmågor. För att göra spelandet till en form av musicerande krävs att unga musiker kan uppfatta och uttrycka en koherens mellan den klingande musiken, det visuella spelspåret och det egna spelagerandet. Det räcker med ganska små störningar i exempelvis spelspårets förenkling av musiken för att detta meningsskapande arbete och inramningen som ett lekfullt musicerande ska rämna. Studiens analys är ett bidrag till förståelsen för spelaktiviteter och förutsättningar för lärande i simulatorlika digitala miljöer.



Jens Ideland

Institutionen för tillämpad informationsteknologi
Avdelningen för lärande, kommunikation och IT



SPELET OM MUSIKEN – UNGA MUSIKER SPELAR DIGITALA MUSIKSPEL

Jens Ideland



INSTITUTIONEN FÖR TILLÄMPAD IT



GÖTEBORGS
UNIVERSITET