

# **Spelet om musiken**

## **Unga musiker spelar digitala musikspel**

**Jens Ideland**

Institutionen för tillämpad informationsteknologi  
IT Fakulteten



**GÖTEBORGS UNIVERSITET**

Akademisk avhandling för filosofie doktorsexamen i  
Tillämpad informationsteknologi med inriktning mot utbildningsvetenskap,  
som med tillstånd från IT Fakulteten kommer att offentligt försvaras fredagen den 27  
november 2020 kl. 13 i rum Quark, Institutionen för tillämpad informationsteknologi,  
Forskningsgången 6, Göteborg, samt delvis på distans via Zoom

ISBN: 978-91-8009-096-4

## Sammanfattning

Under de senaste årtiondena har många spelutvecklare, utbildare och forskare argumenterat för att digitala spel bör användas som miljöer för lärande. Vanliga argument har varit att spel är säkra zoner där misslyckanden inte får allvarliga konsekvenser och att spelare kan upptäcka och lära sig se aktiviteter från de professionellas synvinkel. När de simulatorlika digitala musikspelen *Guitar Hero* och *Rock Band* blev populära menade många att de instrumentlika gitarr-, trum- och mikrofonkontrollerna erbjuder en kroppslig upplevelse som bidrar till att spelare utvecklar kunskaper om musik och musicerande samt att spelandet kan bli en ingång till ”riktigt” musicerande och musikundervisning.

Syftet med denna avhandling är att bidra till en förståelse av hur samspelet mellan individ, och spelmiljö i en social kontext formar spelaktiviteten när unga musiker, de som vill lära sig den aktivitet spelen handlar om, tar sig an simulatorlika digitala musikspel. Intresset riktas mot hur denna grupp kan använda, utveckla och uttrycka erfarenheter, kunskaper och identitet relaterade till musik och musicerande, men även digitala spel och spelande. För att nå detta syfte utgörs studiens huvudmaterial av spelsessioner med fokus på *Guitar Hero World Tour* och *Rock Band The Beatles* som dokumenterats med video. De ungdomar som deltar studerar musik på gymnasiet estetiska program och är vana vid att musicera tillsammans, men spelsessionerna genomfördes under avspända former på en fritidsgård en bit från skolan. För att stärka analysen av deltagarnas interaktion med spelet och varandra har även ett bakgrundsmaterial av intervjuer, observationer och enkäter använts.

Genom att utnyttja både den ekologiska psykologin (Gibson, 1986) med dess fokus på affordanser (handlingserbjudande) och teorier om inramningar och positioner i situerade aktivitetssystem (Goffman, 1961; 1974/1986) synliggör studien bland annat att: 1) De materiella förutsättningarna och den sociala organisationen samspekar och formar spelaktiviteten, både i nuet och över tid. Till exempel framgår det tydligt att tidigare spelversioners materiella betingelser har gjort avtryck i de spelstrategier och föreställningar som formar hur deltagarna tar sig an den aktuella spelmiljön. 2) Den ”riktighet” som krävs av spelen för att unga musiker ska kunna använda och uttrycka kunskaper om musik och musicerande i spelaktiviteten kan bidra till att de hamnar i en utsatt position, exempelvis när en sångare har svårt att sjunga melodin i sångutmaningen. 3) Gitarr- och trumkontrollens ”oriktighet” är samtidigt viktig för att deltagarna ska kunna positionera sig som skickliga spelare eller rama in aktiviteten som en form av ofarlig lek som gör det möjligt att föra in och göra andra musikaliska och sceniska uttryck relevanta i spelaktiviteten.

Studien visar sammantaget att musikspelsaktiviteten inte är någon säker zon utan snarare en svårhanterad balansakt mellan spelande, lek och musicerande som riskerar att utmana musikintresserade ungdomars status och identitet som musiker och spelare. På ett mer teoretiskt plan synliggör studien att de affordanser spelare uppfattar och agerar på i spelmiljön vanligtvis kräver att de hanterar och kombinerar en rad auditiva, visuella och kinestetiska resurser. De behöver därför använda flera olika kunskaper och förmågor för att ”göra” affordanser och hitta handlingsmöjligheter i den ecosociala miljön. För att kunna göra spelandet till en form av musicerande krävs exempelvis att unga musiker kan uppfatta och uttrycka en koherens mellan förlagens musicerande, spelspåret förenklingar och det egna spelgerandet. Det räcker med ganska små störningar i, till exempel, spelspåret representation av förlagan för att detta meningsskapande arbete och inramningen som ett lekfullt musicerande ska rämma. Snarare än att uppfatta spelaktiviteten som en form av musicerande blir gitarr- och trumutmaningarna därför ofta en i huvudsak visuellt baserad läsuppgift.

Nyckelord: Digitala lärandemiljöer, Spel och lärande, Affordanser, Inramningar, Musikutbildning