

Examensarbete 15 hp

Lärarexamen

2010

Adrian Holmström

TV-spelsmusik



Kungl. Musikhögskolan i Stockholm

Sammanfattning

Denna uppsats har som syfte att belysa vad två musiker har för tankar och åsikter om att, i symfoniorkester, framföra och lyssna på tv-spelsmusik. Metoden som används är kvalitativa intervjuer och frågorna som ställs till empirin handlar om tv-spel och tv-spelsmusiken som sådan, hur den upplevs i förhållande till musikernas kvalitetsreferenser, hur den upplevs att spelas, hur konsertarrangemangen upplevs, hur publiken upplevs och vad medmusikernas åsikter är. Frågorna ställs dels med utgångspunkt från musikernas generella åsikter om tv-spelsmusiken och dels utifrån musikernas erfarenheter av att spela tv-spel samt i jämförelse med musikernas erfarenheter av att framföra annan typ av musik. Utifrån svaren får man se vilka slutsatser om tv-spelsmusik man kan dra. Uppsatsen visar på att det krävs fler informanter än de två musiker jag intervjuade för att man ska kunna dra några större slutsatser. En slutsats jag ändå kunde dra var att även om informanterna uppfattar tv-spelsmusiken som enkel och repetitiv så tyckte de om den.

Sökord: Tv-spel, dataspel, symfoniorkester, intervju

Innehållsförteckning

<i>Bakgrund</i>	7
<i>Syfte och frågeställningar</i>	8
<i>Metod</i>	8
Urval	9
<i>Definitioner och begrepp</i>	9
Spel som inte fyller ramverkets kriterier	9
Spelplattformar	10
Spelgenres	13
<i>Min bild av tv-spelsmusiken</i>	14
<i>Tv-spelsmusikens historia</i>	15
Spel för hemmabruk	15
CD-ROM:ens intåg på marknaden	17
Spel med musik som huvudkomponent	17
Levande tv-spelsmusik	18
<i>Resultat</i>	19
Presentation av de intervjuade	19
Hur är tv-spelsmusiken att lyssna på?	20
Hur är TV-spelsmusiken att spela?	21
Påminner tv-spelsmusiken om någon annan musik?	21
Musikernas erfarenhet av Tv-spel	22
Hur uppfattas medmusikanternas åsikter?	22
De intervjuades uppfattning om publiken	24
<i>Analys av resultatet</i>	26
Informanternas åsikter om musiken	26
Om musiken påminner om någon annan musik	27
Erfarenheter av tv-spel	27
Uppfattningarna om medmusikanterna	27
Uppfattningarna om publiken	28
<i>Slutsatser</i>	28
<i>Diskussion</i>	29
<i>Referenslista</i>	30
Litteratur	30
Internet	30
<i>Bilaga nr. 1</i>	35

BAKGRUND

När jag var omkring tolv år gammal hade jag och min lillebror fått var sitt Game Boy¹ och spelet *The Legend of Zelda: Link's Awakening* (Nintendo 1993)². Jag och min bror bråkade om vem som skulle spela spelet men min bror som hade önskat spelet hade förtur. Då spelet var på engelska, vilket vi inte förstod så mycket av, och vi inte hade spelat denna typ av spel förut dröjde det inte länge innan vi inte kunde lösa spelets pusselliknande utmaningar vilket krävdes för att föra spelets handling vidare. Spelet blev liggande något år innan vi fick hjälp av en kompis som hade ”varvat”³ spelet utan att förstå ett ord engelska. Till slut lyckades vi klara alla pusselutmaningar och själva kämpa oss igenom spelet vilket skedde något år efter att vi fått spelet. Då man hade besegrat den sista bossen⁴ visades en rullande lista på alla som varit med och skapat spelet samtidigt som en melodi spelades. Denna melodi tyckte jag mycket om och spelade därför upp den för min far som är pianist. Till min besvikelse uppskattade inte min far melodin lika mycket som jag gjorde. Vid tillfället kunde jag inte förstå varför pappa inte insåg melodins storhet men i efterhand kan jag se att denna händelse var ett första frö till varför jag valt att skriva ett arbete om tv-spelsmusik.

Mitt intresse för tv-spel och tv-spelsmusik fanns redan innan jag började spela saxofon i årskurs fyra. Genom åren har detta intresse i perioder tagit upp en större del av min tid än mitt musicerande. Jag under de senaste åren tänkt att det vore kul att på något sätt kombinera dessa två intressen och i och med detta arbete får jag möjlighet att använda mina kunskaper inom dessa områden.

Sedan jag började spela tv-spel har jag upplevt att tv-spelskulturen fått en allt större plats i populärkulturen och därför också fått mer utrymme i media. Dessutom upplever jag att tv-spelskulturen har fått en förutom större, bredare publik. Om det för 15, 20 år sedan i huvudsak var killar i tonåren som spelade tv-spel tror jag att det idag är en väsentligt större andel kvinnor bland spelarna och även större spridning bland olika åldersgrupp än det var då. Dessa antaganden har tillsammans med mitt musikintresse gjort mig nyfiken på hur musiken i tv-spel upplevs och vilka värden den har både för tv-spelaren samt musikern som framför musiken utan att ha spelat spelet.

Eftersom jag upplever att musiken i tv-spel är komponerad i avsikt av att fylla funktionen av att skapa en viss stämning i spelet så tycker jag att musiken ofta inte är tillräckligt innehållsrik för att jag vill lyssna på den utan att spela ha spelat spelet i fråga. Har jag däremot spelat ett spel som jag tycker är bra kan jag lyssna till musiken ur spelet utan att spela spelet. När jag gör det återkommer de känslor som jag fått av att spela spelet. På vis har jag lyssnat på musik som i normala fall inte hade tilltalat mig. Vissa låtar uppskattar jag trots att jag inte spelat spelet de hör till. Det beror dels på att jag tycker att dessa låtar är välkomponerade och dels att jag har spelat liknande spel som de som musiken är skriven för. I dessa fall blir jag väldigt sugen på att spela spelen musiken kommer ifrån.

¹ Se avsnittet Definitioner och begrepp.

² The Legend of Zelda är en spelserie och Link's Awakening är det fjärde spelet i ordningen och det första i serien som släpptes till Game Boy. Spelet tillhör genren äventyrsgenren och mer om olika genres finns att läsa i avsnittet Definitioner och begrepp.

³ Att man ”varvat” ett spel innebär att man klarat spelets huvudmål vilket i detta fall innebar att man spelat igenom spelets huvudhandling och besegrat den sista bossen.

⁴ Sista bossen är det sista hindret man möter innan man nått spelets huvudmål.

Jag har under åren funderat om musiken som finns i tv-spel kan ge goda musikaliska upplevelser även för dem som inte spelat spelen i fråga. Jag har undrat om musiken har tillräckligt högt egenvärde, utanför de sammanhang den är skriven för, för att även ”ickespelare” ska uppskatta den.

SYFTE OCH FRÅGESTÄLLNINGAR

I min uppsats består empirin av kvalitativa intervjuer med professionella musiker som har spelat på konserter där musik från tv-spel har framförts. De har framfört sina åsikter och tankar om dessa konsertarrangemang och dess innehåll. Jag har studerat och analyserat deras ord för att du som läsare ska få en uppfattning om vad en professionell musiker tycker och tänker om tv-spel, tv-spelsmusik och tv-spelskultur. Min förhoppning är att de tankar som denna uppsats väcker uppmuntrar dig att ta reda på mer om och väcker en önskan att uppleva det som tv-spel och tv-spelsmusik har att erbjuda. Nedan presenterar jag huvudsyftet och de frågeställningar jag har utgått ifrån då jag gjort mina intervjuer.

Syftet med denna uppsats är att visa vad professionella musiker har för tankar och åsikter kring tv-spel, tv-spelsmusik och de konsertarrangemang med tv-spelsmusik dessa två musiker har spelat på.

Mina frågeställningar är:

- Vad har informanterna för tankar och åsikter om tv-spel, tv-spelsmusik och konsertarrangemangen och vilka slutsatser kan man dra av detta?
- Finns det ett samband mellan informanternas åsikter vad gäller tv-spelsmusik och deras erfarenheter av att spela tv-spel?
- Hur ser informanterna på tv-spelsmusiken och konsertarrangemangen i jämförelse med att spela konserter med deras övriga repertoar och vilka slutsatser kan man dra av detta?

METOD

Jag har valt att använda mig av kvalitativa intervjuer som metod för min undersökning. Med kvalitativa intervjuer menar jag att antalet intervjuer inte är avgörande för resultatet utan det är det kvalitativa innehållet i intervjuerna som är min empiri. Genom att göra öppna intervjuer har jag möjlighet att ställa följdfrågor som jag riktar så att svaren blir mer relevanta för min undersökning. Jag intervjuade en musiker i taget och utgick då från en intervjumall⁵ men med möjlighet att ställa följdfrågor då jag tyckt att svaren kan vara värda att utveckla. Då fanns också bättre möjligheter att rikta frågorna mot mitt huvudsakliga intervjuämne.

⁵ Bilaga nr. 1, ”Intervjumall”

Intervjuerna har jag spelat in och sedan transkriberat för att få bättre överblick över innehållet. Bägge musikerna ville vara anonyma.

Urval

Jag valde dessa intervjupersoner för att de är professionella symfoniorkestermusiker som spelat i en större konsertproduktion med tv-spelsmusik.

DEFINITIONER OCH BEGREPP

Med tv-spel menar jag elektroniska spel till spelkonsoler för hemmet, arkadspel, portabla spelkonsoler samt till datorer. För att definiera vad jag menar med spel använder jag mig av David Buckinghams ramverk som finns i hans bok *Computer Games – Text, narrative and play*. Ramverket listar vad ett spel bör innehålla för att få kallas tv-spel.

Buckinghams innehållskriterier

- Ett mål (och variationer av olika delmål).
- Hinder (designade för att hindra dig att nå målet).
- Resurser (för att hjälpa dig att nå målet).
- Belöningar (för att ha avancerat i spelet, oftast i form av resurser).
- Straff (för att ha misslyckats med att besegra ett hinder, oftast i form av mer hinder).
- Information (dels känt för alla spelare, dels enbart känt för den spelande individen).⁶

Spel som inte fyller ramverkets kriterier⁷

Det finns spel som inte fyller en eller flera av ramverkets innehållskriterier men ändå klassas som tv-spel. *Animal Crossing* (Nintendo 2001, 2002, 2004) är ett sådant spel och släpptes först till spelkonsolen Nintendo 64 i Japan 2001, då med titeln *Dōbutsu no Mori*, men släpptes inte utanför Japan eftersom Nintendo 64:as popularitet hade sjunkit. Det konverterades till Nintendo *GameCube* samma år och den versionen översattes till engelska och släpptes i Nordamerika 2002 och i Europa 2004. Spelet har få uttalade delmål som spelaren uppmanas att nå och något huvudmål finns inte överhuvudtaget då spelet inte har något slut.⁸ Av Nintendo själva klassas spelet som ett ”kommunikationsspel” medan spelet kategoriseras som social simulator av författaren till Wikipediaartikeln *Animal Crossing*. I samma kategori återfinns exempelvis även *The Sims*⁹ men detta spel har tydligare mål såsom att skaffa jobb och tjäna pengar som till exempel kan användas till att bygga ut det hus man bor i eller köpa nya möbler men likheten med ”*Animal Crossing*” är att det inte finns något uttalat huvudmål för spelet.

⁶ Karlsson, Pernilla (2007). ”Jag kanske är lite nörd men jag är ändå ganska snygg... och tjej... och jag bor inte i källaren.” – En uppsats om spel, genus och identitet.

Stockholm: Södertörns högskola

⁷ Jag syftar till Buckinghams ramverk som finns i ovanstående stycke.

⁸ Wikipedia (engelska) Sökord: *Animal Crossing*

⁹ Wikipedia (engelska) Sökord: *Life simulation game*

Spelplattformar

I detta avsnitt redogör jag för vilka olika typer av spelplattformar det finns. Med spelplattformar menar jag de olika hårdvaruformat som finns på vilka man kan spela elektroniska spel.

Personal Computer (PC)¹⁰ – En plattform som inte skapades för att i huvudsak spela spel på. Ursprungligen skapades PC:n som en arbetsdator för en enda användare till skillnad mot de tidigare datorerna som byggde på ett fleranvändarsystem. Den hårdvara, t.ex. grafikkort, ljudkort, RAM-minne m.m., som en PC är utrustad med avgör vilken teknisk prestanda datorn har. Ju mer grafiskt avancerat ett PC-spel är desto mer prestanda kräver spelet av PC:n. Det finns ett flertal olika operativsystem till PC vilket innebär att det krävs att ett spel är programmerat för det system som används för att det ska fungera. Exempel på operativsystem är *Microsoft Windows*, *Mac OS* och *Linux*.¹¹

Spelkonsol¹² – En dator utvecklad för att i huvudsak spela spel på och som kräver att man kopplar den exempelvis till en tv eller projektor eftersom den inte har någon egen bildskärm. Man använder sig i huvudsak av en handkontroll för att styra spelen.

De tidiga konsolerna¹³, aktuella mellan 1983-1994, använde sig av utbytbara spelkassetter som lagringsformat av spelen. Exempel:

- *Nintendo Entertainment System(NES)* – även känd som *Nintendo 8-bit*. I Japan hette konsolen *Famicom* som är en förkortning av Family Computer, fritt översatt familjedator.
- *Super Nintendo Entertainment System(SNES)* är uppföljaren till ovanstående och benämndes i Japan logiskt nog som *Super Famicom*.
- *Sega Master System* var *NES:ens* största motståndare men lyckades inte konkurrera med denne.
- Med sitt *Sega Mega Drive*, i USA känd som *Sega Genesis*, lyckades *Sega* däremot bättre med att konkurrera med *Nintendo*, framförallt p.g.a. att maskinen släpptes två år före *SNES:en*.

De flesta av de senare spelkonsolerna, aktuella mellan 1994-2000¹⁴, använde sig av CD-ROM-baserade lagringsformat. Detta innebar att spelen blev billigare att producera samt att spelen kunde göras större eftersom en CD-ROM-skiva rymmer betydligt mer data än en spelkassett. En nackdel med CD-ROM-formatet är att laddningstiden, d.v.s. den tid det tar för ett spel eller spelmoment att ladda, blir längre i jämförelse med kassettformatet. En funktion som exempelvis *Sony* valde att integrera i sin *PlayStation* var möjligheten att spela upp vanliga ljud-CD-skivor vilket inte var möjligt med kassettbaserade system. Exempel:

¹⁰ PC används ofta felaktigt som benämning för datorer med operativsystemet Microsoft Windows.

¹¹ Wikipedia: (svenska) Sökord: *PC (dator)*; Nationalencyklopedin(hemsida)

¹² I avsnittet om spelkonsoler har jag denna källa om inte annat står:

Wikipedia (engelska) Sökord: *video game console*

¹³ Den första apparat som man benämner som spelkonsol kom redan 1958 och under 1960- och 70-talet släpptes det ett antal olika spelkonsoler men det var i och med Nintendo släppte sin NES i Japan 1983 och USA 1985 som spelkonsolen slog igenom på allvar. Därför har jag valt att börja min konsolhistorik därifrån. Källor: Wikipedia, Collins (2008)

¹⁴ Tidsangivelserna för aktualitetsperioderna är ungefärliga eftersom konsolerna är släppta olika år i olika länder och att en del konsoler har levt kvar vid sidan av de nyare maskinerna.

- *Sony PlayStation* – den första spelkonsol som sålts i över 100 miljoner enheter och släpptes 1994 i Japan och 1995 i övriga världen.
- *Sega Saturn* – släpptes 1994 i Japan och 1995 i övriga världen och var *Segas* första CD-ROM-baserade spelkonsol.
- *3DO* – släpptes först av *Panasonic* 1993 och förbättras sedan av *Sanyo* och *Goldstar* 1994.
- *Jaguar* var *Ataris* försök att komma in på spelkonsolmarknaden igen efter att 1989 släppte den bärbara spelkonsolen *Atari Lynx* som inte rönt särskilt stora kommersiella framgångar.
- *Nintendo 64(N64)* var då den släpptes 1996 tekniskt mer kraftfull maskin än alla sina konkurrenter men även den enda spelkonsol som fortfarande använde sig av ett kassettbaserat spelsystem.

Konsoler aktuella mellan 1999-2005 var skivbaserade spelsystem av olika slag men i *Microsoft X-box* kompletterades denna lagringsform med en inbyggd hårddisk där speldata och även mindre spel kunde lagras. Med dessa konsoler hade man även för första gången i konsolvärlden möjligheten spela online, d.v.s spela uppkopplad mot ett nätverk och spela mot eller med andra spelare världen över. Inom PC-världen hade denna möjlighet funnits ända sedan början av 1990-talet.¹⁵ Exempel:

- *Dreamcast* släpptes 1999 och blev *Segas* sista spelkonsol då den sålde dåligt och tillverkningen avbröts redan 2001.
- *Sony PlayStation 2* släpptes 2000 och är med sina 140 miljoner sålda enheter den bäst säljande spelkonsolen någonsin. Med *PlayStation 2* kan man även spela spel släppta till *PlayStation (1)* då konsolen är bakåtkompatibel samt se på DVD-filmer och lyssna till musik på CD-skivor. Även om nästa generations spelkonsoler släpptes 2005 och 2006 så fortsätts det säljas *PlayStation 2*-enheter och spel än idag.¹⁶
- *GameCube* släpptes 2001,2002 och var *Nintendos* fjärde spelkonsol men den första skivbaserade konsolen till skillnad mot tidigare då spelen lagrades på kassetter. Spelskivorna till *GameCube* hade inte den standardiserade storleken på 12 cm¹⁷ i diameter utan *Nintendo* hade skapat ett eget skivformat som endast var 8 cm i diameter. Anledningen till detta var att *Nintendo* hade sett att den olagliga piratkopieringen av spel ökat vid övergången till ett CD-baserat spelformat och gjorde därför skivorna mindre för att förhindra att spelen kopierades.
- *X-Box* var *Microsofts* första spelkonsol och den första konsol med inbyggd hårddisk då den 2001 släpptes i USA och 2002 i resten av världen.

Dagens spelkonsoler är alla skivbaserade och den tekniska utveckling som skett i jämförelse med förra generationens konsoler är framförallt användandet av *Blue-Ray*-tekniken i *Sony PlayStation 3* (2006)¹⁸ och handkontroller med rörelsekänslighet för både *PlayStation 3* och *Nintendo Wii*(2006)¹⁹. De konsoler som dominerar marknaden idag är de tidigare nämnda konsolerna *PlayStation 3*, *Nintendo Wii* samt *X-Box*-uppföljaren *X-Box 360*(*Microsoft* 2005)²⁰ och alla dessa har inbyggda hårddiskar.

¹⁵ Wikipedia: (engelska) Sökord: *online game*

¹⁶ Wikipedia: (engelska) Sökord: *playstation 2*

¹⁷ Wikipedia: (engelska) Sökord: *optical disc*

¹⁸ Okänd författare, ”PlayStation 3 sells out at launch”, BBC News, 2006-11-11

¹⁹ Svensson, Peter ”Nintendo to Sell Wii Console in November”

²⁰ Perry, Douglass C. ”Microsoft Spreads 360 Love”

Gemensamt är också att alla tre konsoler har olika former av inbyggda operativsystem som används för att navigera bland de valmöjligheter som finns.

Bärbar spelkonsol²¹ – en spelplattform i ett mindre format än spelkonsolen och med inbyggd skärm vilket gör den möjlig att bära med sig. Exempel:

- *Game & Watch* – Nintendos första bärbara spelkonsol men på denna går inte spelen att byta ut. Om man vill spela ett annat spel får man helt enkelt köpa en annan variant av Game & Watch. Game & Watch producerades och släpptes mellan 1980 till 1991 och kom under årens lopp i totalt 60 olika varianter.²²
- *Game Boy* – Nintendos första upplaga av denna konsol släpptes 1989 i Japan och USA och 1990 släpptes den i Europa. Den hade en svartvit skärm och drevs av batterier. Tillsammans med sin uppföljare *Game Boy Color* såldes konsolen i 118.69 miljoner exemplar världen över. En stor del av Game Boys försäljningsframgångar har Nintendo pusselspelet *Tetris* att tacka för.²³
- *Sega Game Gear* – Släpptes 1990 i Japan 1991 i övriga världen och var den av Game Boys konkurrenter som höll sig kvar längst på marknaden. I jämförelse med Game Boy hade Game Gear färgskärm men däremot kortare batteritid²⁴ och kostade betydligt mer.
- *PlayStation Portable(PSP)* – Sonys bärbara konsol som släpptes 2004 i Japan och 2005 i övriga världen. Förutom att spela spel kan man med denna konsol bl.a. lyssna på musik, se på film och surfa på internet via trådlöst nätverk. 2010 hade PSP sålts i ca 60 miljoner exemplar.²⁵
- *Nintendo DS* – DS står för ”Dual Screen” vilket innebär att konsolen har två skärmar varav den undre är en tryckkänslig pekskärm. Nintendo DS lanserades 2004 i Japan och Nordamerika och 2005 i Europa och Australien. Fram till december 2009 har konsolen sålts i 125.13 miljoner exemplar.²⁶
- Övriga bärbara spelformer – i takt med att mobiltelefonerna utvecklats har det kommit mer och mer spel till dem. Även exempelvis musikspelaren *Ipod* har en mängd olika spel.

Arkadspel – Jag använder mig av *Nationalencyklopedins* förklaring för att beskriva vad ett arkadspel är:

”**arkadspel**, myntopererad spelautomat, vanligen uppställd i en spelhall. Äldre elektromekaniska arkadspel är t.ex. enarmade banditer och flipperspel; moderna elektroniska spel går vanligen ut på att spelaren styr ett förlopp på en bildskärm.”²⁷

Det är vanligt att spel släppta som arkadspel senare konverteras till olika spelkonsoler för hemmabruk.²⁸ Exempel på arkadspel:

- *Pac-Man* (Namco1980) – släpptes först som arkadspel och går ut på att en gul, cirkelformad figur manövreras genom en labyrinth och för att äta pillerliknande föremål alltmedan den jagas av spöken. Spelet släpptes 1982 till *Atari 2600*

²¹ Wikipedia (engelska) Sökord: *handheld game console*

²² Wikipedia (engelska) Sökord: *Game & watch*

²³ Nintendo, Consolidated Sales Transition by Region

²⁴ Den tid man kan spela på en konsol innan man måste byta batterier.

²⁵ Reilly, Jim ”GDC 10: UMD Format ’Alive And Well’”

²⁶ Nintendo, Consolidated Sales Transition by Region

²⁷ Nationalencyklopedin(hemsida), Sökord: *arkadspel*

²⁸ Wikipedia (engelska) Sökord: *arcade game*

vilket var den första konvertering av spelet. Sedan dess har spelet släppts till en mängd olika varianter.²⁹

- *Sega Rally Championship* (Sega 1995) – Spelet revolutionerade racinggenren då det kom eftersom det var det första racingspel där underlaget (grus, asfalt och lera) påverkade den körupplevelsen på ett realistiskt sätt.³⁰

Spelgenres

Det finns en mängd olika spelgenres samtidigt som det inte finns några överhuvudtaget. Vad jag menar är att det inte finns något officiellt klassificeringssystem för spel och därför inga riktiga spelgenrens. Anledningen till att det inte finns något officiellt system är dels att det hela tiden utvecklas nya spel vars innehåll gör att de inte går att placera in i en tidigare specificerad genre och dels att många spel innehåller moment från flera olika spelgenrens. Beroende på hur en specifik spelare använder ett spel är det upp till denna spelare att sätta spelet i ett visst fack. Jag kommer därför att presentera de vanligaste genrebenämningarna som används inom tv-spelsmedia samt exempel på spel som representerar respektive genre.³¹

- Action - Spelaren styr en figur genom problemlösning eller strid, t.ex. *Tomb Raider*.
- Äventyr - Spelarna tilldelas roller och spelet bygger på problemlösning, t.ex. *Monkey Island*, *Broken Sword*.
- MMO - Massively Multiplayer Online-spel, där tusentals spelare världen över kan vara med i samma spel via Internet och spela mot varandra, t.ex. *World of Warcraft*.
- Plattform - Kretsar kring spelare som hoppar från plattform till plattform, t.ex. *Super Mario Bros*.
- Pussel – Ofta lätta att lära sig spela och handlar om logisk problemlösning, t.ex. *Tetris*, *Zoo Keeper*.
- Rollspel (Role-Playing-Game, RPG) - Äventyrsspel med turordningsbaserad strid som ofta utspelar sig i en sagoliknande värld, t.ex. *Final Fantasy*.
- Racing - Racingspel där man kör en bana på en bestämd tid eller mot andra spelare, t.ex. *Burnout*, *Gran Turismo*.
- Rytmspel och dansspel – Spelaren gör en handling, t.ex. rör sig, i takt med spelet/musiken, t.ex. *Singstar*
- Shoot 'em Up – Spel som till större delen handlar om att skjuta på objekt och spelkaraktärer, t.ex. *Doom*, *Call of Duty: Modern Warfare*, *Space Invaders*
 - First-Person-Shooter (FPS) – En subgenre till Shoot 'em Up där bildskärmen motsvarar spelkaraktärens synfält³², t.ex. *Quake*, *Descent* och även *Doom*
- Simulatorer - Simuleringar av verkliga situationer, t.ex. *Microsoft Flight Simulator*.
- Sport - Simulering av sport, t.ex. *Pro Evolution Soccer* eller *Tiger Woods Golf*.
- Strategi - Strategiska eller taktiska konflikter, involverar ofta styrning av styrkor i större antal, t.ex. *Command & Conquer*, *Total War*.

²⁹ Wikipedia (engelska) Sökord: *Pac-man*; Nationalencyklopedin (hemsida), Sökord: *Pac-man*

³⁰ Wikipedia (engelska) Sökord: *sega rally*

³¹ Wikipedia (engelska) Sökord: *video game genres*; Stahl, Tom (2005); Robert, Video Game Genre, öppet forum, *Freebase*

³² Wikipedia (svenska) Sökord: *FPS*

- Övrigt – Det finns spel som innehåller moment från en eller ett flertal olika genrer men vars spelupplevelse som helhet inte passar in i någon av de ovanstående genrererna, t.ex. *Breakout*, *Animal Crossing*.

MIN BILD AV TV-SPELSMUSIKEN

Katarina Glantz³³ skriver om äventyrsspelet *Space Quest: Roger Wilco in the Sarien Encounter* (Sierra On-line 1986). Detta spel inkluderar funktionen att när som helst under spelets gång slå av spelets ljud med en enkel knapptryckning. Att ett spel har den funktionen tycker jag säger ganska mycket om hur man såg på musikens roll och funktion i detta spel. Mycket har hänt med tv-spelsmusiken sedan dess men jag tänker börja från tv-spelens begynnelse.

Tv-spelsmusiken har genom åren utvecklats från att i tv-spelens begynnelse endast bestå av en några sekunder lång melodislinga till att idag exempelvis bestå av musik inspelad av en symfoniorkester. Melodislingan i de tidiga tv-spelen var repetitiv och ackompanjerades ibland av en lika repetitiv basslinga. Ljuden som producerade denna melodislinga var syntetiska utan uppenbara likheter med riktiga instrument. I exempelvis spelet *Pac-Man* finns ingen musik förutom då titelbilden visas. När man spelar själva spelet består ljudbilden endast av ljudeffekter som påverkas av vad som händer på skärmen. Detta tror jag har att göra med att den tekniska kapaciteten hos spelmaskinerna var så begränsad att de endast kunde behandla en liten mängd data i taget. Efterhand att tekniken utvecklades blev det möjligt för speltillverkarna att lägga in musik även då spelet spelas. I *Super Mario Bros.* är musiktemat på första nivån cirka 40 sekunder långt och består av fyra röster i fyra kanaler. Då ljudeffekterna hörs försvinner dock en muskröst tillfälligt för att lämna en kanal ledig för ljudeffekten.

Idag inskränker inte de tekniska begränsningarna hos spelmaskinerna speltillverkarna lika mycket och den repetitiva form av spelmusik som exempelvis *Super Mario Bros.* innehåller blir allt mer ovanlig. Även om en stor del av dagens tv-spelsmusik i grunden består av musikslingar som upprepas blir dessa slingor betydligt mer variationsrika då spelen ofta innehåller interaktiva moment. Dessa moment kan bland annat innebära att spelaren påverkar musiken beroende på var han befinner sig eller vad han gör i spelet. Min uppfattning om hur musiken upplevs av icke-spelare är att de tycker en del av musiken är klämäck och att en del låter som klassisk musik eller filmmusik. Jag tror även att kompositionerna inte är tillräckligt starka i sig själva för att dom skulle vilja lyssna på den utanför spelen. En sak som jag tror bidrar till detta är att den mesta av tv-spelsmusiken är instrumental vilket kan vara ovant för många. Eftersom jag upplever att spelmusik oftast har samma funktion filmmusik har, nämligen att förstärka de känslor som bilderna är tänkta att förmedla, tror jag att många spelare spelar spelen utan att aktivt lyssna på musiken. Detta tror jag medför att även tv-spelarna själva ibland inte kan säga var de hört musiken om den rycks ur sitt sammanhang.

³³ Glantz, Katarina (2008), *Musikaliska uttryck och funktioner i interaktiva världar*

TV-SPELSMUSIKENS HISTORIA³⁴

Jag vill ge en kort genomgång av tv-spelsmusikens utveckling som en bakgrund till varför musiken lät som lät och låter idag.

Några av de första tv-spelen var William Higginbothams *Tennis for Two* som släpptes 1958 och *Spacewar!* som skapades 1962 på MIT. Dessa spel hade inget ljud överhuvudtaget. Samma sak gällde de första spelkonsolerna³⁵ för hemmabruk som till exempel *Magnavox Odyssey*. Det dröjde inte länge innan man började placera spel i arkadhallarna med flipperspel men det var i och med det första massproducerade spelet *Computer Space* (*Nutting Associates*, 1971) som spelljud³⁶ introducerades. Ljuden i detta spel bestod av ljudeffekter som skulle illustrera exempelvis raketmotorer och missilavfyrningar. Ett spel som kom snart efter var *Ataris Pong* (1972) som hade pipande ljud för rackets. Det spel som introducerade kontinuerligt spelande bakgrundsmusik var *Taito/Midways Space Invaders* (1978). Musiken var uppbyggd av fyra enkla kromatiskt nedåtgående bastoner som repeterades i en loop. Att denna loop ökade i hastighet allt eftersom spelet gick vidare visar på att spelutvecklarna redan då insåg att musiken behövde vara dynamisk för att inte spelaren skulle tröttna efter ett tag och stänga av ljudet.

Musiken i arkadspel under 1970-talet bestod av en- eller tvåkanals låtar till spelens titelskärm eller 2 till 3 sekunder långa loopar under spelets gång men spelet *Pac-Man* (Midway 1980) införde ett nytt moment till spelvärlden nämligen ”cut scenes”. Dessa ”cut scenes” är en slags cineastiska spelavbrott som fungerar som en belöning för att spelaren klarat en viss nivå i spelet. Det var under dessa scener som *Pac-Man* innehöll mest musik eftersom dåtidens spelprocessorer inte klarade av att hantera musikuppspelning och spelinteraktioner samtidigt. Att spela upp musik och visa rörlig grafik samtidigt var däremot inte lika krävande för processorn. I och med *Pac-Man* blev det också tydligt hur lätt tv-spelsljud kan etsa sig fast i minnet hos dem som spelar spelet och detta blev upphovet till ett antal gimmicklåtar³⁷ under 80-talet, bland andra Al Yankovics ”Pac-Man” samt Buckner och Garcias ”Pac-Man Fever”. Tv-spelsmusik ansågs från början vara en gimmick men fick efterhand ett alltmer seriös mottagande.

Spel för hemmabruk

Då PC:n i första hand var avsedd att användas som arbetsdator hade dess förmåga att producera ljud inte särskilt hög prioritet hos datorutvecklarna vilket bidrog till att utvecklingen av ljuden till spel gick långsamt. Datortillverkaren *Commodore* var det första företaget som insåg värdet av spel för datormarknaden. Genom att flytta försäljningen av sina datorer från detaljhandeln till varuhus och leksaksaffärer kunde de nå ett annat och större kundklientel.

I augusti 1982 släppte *Commodore* sin datormodell *64K*, även kallad *C64*, som såldes i uppskattningsvis 22 miljoner exemplar och är därmed den mest sålda datorn någonsin. *C64*:an var tänkt som en speldator vilket dess förmåga att hantera grafik och ljud är ett

³⁴ Alla fakta i detta kapitel fram till rubriken ”Levande tv-spelsmusik” är hämtade från (Collins, 2008) om inte annat är angivet.

³⁵ ”spelkonsolerna” – se avsnittet Definitioner och begrepp för förklaring

³⁶ Med spelljud menas alla former av ljud, såväl musik som ljudeffekter.

³⁷ Gimmicklåtarna innehöll som mest något ljudfragment från tv-spelen utan använde sig framförallt av spelens namn för att väcka uppmärksamhet.

bevis på. I jämförelse med IBM:s PC kunde C64:an hantera ljud på en mer avancerad nivå vilket spelet *Frogger* är ett exempel på. *Frogger* släpptes först som arkadspel 1981 för att sedan släppas till IBM:s PC och C64:an 1983. PC-versionen hade en kort tvåkanals titelmelodi och intromelodi till spelnivåerna medan ljudbilden under själva spelet endast bestod av ljudeffekter. *Frogger* till C64:an hade däremot kontinuerligt spelande musikbakgrunder där de redan klassiska låtarna ”Yankee Doodle” och ”Camptown Races” kunde höras.

År 1985 släpptes *NES (Nintendo Entertainment System)* i Nordamerika vilket innebar en förbättring av ljudet i jämförelse med de andra 8-bitskonsolerna. NES:ens inbyggda ljudchip kunde hantera fem ljudkanaler, varav tre var tonkanaler och två var ljudeffektskanaler, samtidigt vilket var en utveckling i jämförelse med till exempel C64:ans tre ljudkanaler. I och med *Super Mario Bros.* (Nintendo 1985), som såldes tillsammans med NES:en, hamnade dess kompositör *Koji Kondo* i rampljuset i Japan. Kondo lyckades snabbt bemästra begränsningarna hos NES:ens ljudchip och genom att göra små variationer i musiklooparna blev låtarna inte lika monotona som i tidigare spel. Större delen av musik i Nintendos spel var baserade på melodier men vissa kompositörer utforskade andra möjligheter. När *Hirokazu Tanaka* skapade ”soundtracket” till spelet *Metroid* (Nintendo 1986) undvek han avsiktligt melodibaserade låtar för att istället använda sig av ljudeffekter blandat med toner för att skapa en spöklik atmosfär.

Då datorutvecklarna insåg att tv-spelarna och musiker som använder datorn som verktyg ville ha bättre ljudkvalité började i mitten av 1980-talet externa ljudkort att utvecklas. 1986 släppte det Kanadensiska företaget Ad Lib Multimedia det som skulle bli det första populära ljudkortet till PC. Detta ljudkort använde sig FM-syntestekniken³⁸ vilket innebar att spelutvecklarna kunde använda sig av ett vidare spektra av instrument och ljudeffekter.

MIDI (Musical Instrument Digital Interface), ett protokoll som definierades 1983, innebar en revolution för spelmusikkompositörerna. En MIDI-fil innehåller inget ljud i sig utan ger bara kommandon till en synthesizer exempelvis vilken volym, tonhöjd, vilket instrument och när tonen ska börja och sluta spelas. På så vis blir MIDI-filerna väldigt små till storleken vilket var en stor fördel för speltillverkarna eftersom det var väldigt begränsat med minnesutrymme i dåtidens datorer. En nackdel med MIDI-tekniken är att ljuden kan låta väldigt olika beroende på vad man har för ljudkort i sin dator, vilket var väldigt frustrerande för spelkompositörerna som aldrig riktigt kunde veta hur musiken lät hemma hos spelaren. Då CD-ROM-tekniken kom övergavs MIDI-musik i spel nästan helt eftersom datautrymmet på en CD-ROM-skiva tillät speltillverkarna att lägga in all musik direkt på skivan. Detta innebar att musikens kvalitet inte påverkades av vilken sorts ljudkort spelaren hade och kompositören kunde därmed veta hur musiken skulle komma att låta i de flesta ljudsystem vilket var en stor fördel.

Den första 16-bits spelkonsol som släpptes var *Segas MegaDrive* (1989) som utanför Europa bar namnet *Genesis*. Konsolen hade överlägsen ljudkapacitet i jämförelse mot *NES:en* med sitt sex stereokanalers Yamaha FM-synthesizer chip samt ett chip som

³⁸ Tekniken bygger på att en simpel ljudvågform frekvensmoduleras av en annan vilket skapar en mer komplex vågform med en annolunda ljudkaraktär. Källor: Wikipedia Sökord: *FM-syntes*; Reid, Gordon (2000) *Synth secrets*

hanterade ljudeffekter och övrig musik. *Nintendo* svarade på denna konkurrens med att 1991 släppas sitt 16-bitars spelsystem *Super Nintendo Entertainment System (SNES)*. SNES:ens ljudmodul var utvecklad av Sony och bestod av ett flertal komponenter som bl.a. kunde hantera åtta stereokanaler.

CD-ROM:ens intåg på marknaden

Sony försökte i ett fortsatt samarbete att utveckla ett CD-ROM-baserat spelsystem åt *Nintendo* men då samarbetet misslyckades utvecklade de istället sitt eget spelsystem *Sony PlayStation*. Denna konsol var billig och lätt att programmera vilket var skälet till att många fristående spelutvecklare ville utveckla spel till den. *Sony PlayStation* blev en enorm succé då den såldes i över 85 miljoner exemplar och orsaken till succén var troligtvis att den var så prisvärd samt den stora mängd spel som var tillgängliga. Ljudchippet i *Sony PlayStation* var kapabelt att hantera 24-kanaler med 16-bits ljud av CD-kvalitet och CD-romläsaren i konsolen kunde också spela musik-CD:s. Denna möjlighet utnyttjade även en del spel genom att det var möjligt att pausa spelet och ersätta spelskivan den med en musik-CD efter egen smak och tycke.

Nintendo valde att gå förbi 32-bitsteknologin och släppte 1996 sin konsol *Nintendo 64 (N64)* vilken, som namnet antyder, var en 64-bitars maskin. *N64:an* blev inte lika populär som *Sonys PlayStation* men överträffade däremot dennes kapacitet. Den 31 december 2009 hade *Nintendo 64* sålts i omkring 33 miljoner exemplar i jämförelse med 85 miljoner sålda *PlayStation*-enheter.³⁹ Huvudprocessorn i *N64:an* hanterade ljudet som var 16-bits stereoljud med en lite högre samplingsfrekvens än den kvalitet som en CD-skiva har. En del spel hade stöd för surroundljud vilket ger en ljudmässig upplevelse av att du som spelare sitter i mitten av händelserna i spelet.

I slutet av 90-talet släpptes ett flertal 128-bitars spelkonsoler, bland andra *PlayStation 2*, *Nintendo Gamecube*, *Sega Dreamcast* och *Microsofts X-Box*, som alla var kapabla att producera ljud med DVD-kvalitet. Eftersom en DVD-skiva kan rymma stora mängder data blir det också möjligt för speltillverkarna att lägga in mycket musik i spelen vilket *Final Fantasy IX Original Soundtrack* är ett bevis på då det ligger på fyra ljud-CD:s. Hos den senaste generationen spelkonsoler och datorer, som ofta beskrivs som ”next gen”-konsoler, har många av de tekniska svårigheter som fanns hos de tidigare konsolerna försvunnit. Idag framförs ofta spelens musik av riktiga orkestrar och körer och det har blivit ganska vanligt att spelens soundtracks släpps som kommersiell musik på CD-skivor eller säljs som nedladdningsbar musik på exempelvis *iTunes*.

Spel med musik som huvudkomponent

Dance Dance Revolution är ett exempel på spel där musiken används som den huvudsakliga narrativa komponenten och denna typ av spel blir alltmer populära. Det mest populära spelet i denna genre är dock *Guitar Hero* (Harmonix Music Systems 2005) som först släpptes till *PlayStation 2* och sålde för 45 miljoner dollar under 2005⁴⁰. Sedan dess har kommit en mängd uppföljare och uppdateringar till olika spelkonsoler och *Guitar Hero III* (2007) släpptes till *PlayStation 2*, *PlayStation 3*, *Xbox 360*, *Wii*, *Windows*, och *Mac* och har sålt för en miljard dollar enbart i Nordamerika.

³⁹ Nintendo, Consolidated Sales Transition by Region

⁴⁰ James Sweeney (2008)

Till skillnad mot majoriteten av spel innehåller *Guitar Hero* kommersiell musik skriven och framförd av etablerade artister istället för originalmusik skriven för det specifika spelet. *Guitar Hero*-spelen är alltså anpassade till existerande populärmusik istället för att musiken är skriven för att ackompanjera spelets handling och karaktär som i exempelvis *Super Mario Bros.*⁴¹

Levande tv-spelsmusik

Under de senaste sex åren har konserter där musik från tv-spel framförda av en levande orkester blivit allt vanligare. Redan i mitten av 1980-talet spelades de första orkestrala versionerna av tv-spelsmusik in i Japan.⁴² Dessa skivor är numera högt åtråvärda objekt för samlare av tv-spelsmusik.⁴³ Jag kommer här att nämna några av de största västerländska konsertproduktionerna av det slag där tv-spelsmusik framförs av en levande orkester.

Den 20 augusti 2003 framfördes, för första gången utanför Japan, musik skriven för tv-spel av en levande orkester i en symfonisk konsert, *Symphonic Game Music Concerts*. Denna händelse ägde rum i den tyska staden Leipzig vilket bara var början en rad olika konsertserier med tv-spelsmusik som många har turnerat i stora delar av världen. Denna konsert var även en del av öppningsceremonin för Europas största handelsmessa för tv-spel GC Games Convention och fortsatte vara det fram till år 2007 då konserten ersattes av *Video Games Live*.⁴⁴

Video Games Live hade premiär den 5 juli 2005 i Hollywood Bowl där Los Angeles Philharmonic Orchestra framförde musik från tv-spel i en föreställning med 11 000 i publiken. Föreställningen beskrivs bäst som en show innehållandes segment från tv-spelsmusik spelade av en symfoniorkester framförda till videoklipp från respektive tv-spel samt ljuseffekter. Sedan premiären har showen turnerat runt i världen och använt sig av lokala symfoniorkestrar och lokala professionella musiker. 2009 var mer än 70 föreställningar inplanerade över hela världen.⁴⁵

Den 27 maj 2006 hade *Play! A Video Game Symphony(Play!)* premiär på Rosemont Theatre i Chicago.⁴⁶ Denna konsertserie var ett initiativ av spelföretaget *Square Enix* som vände sig till producenten och arrangören *Jason Michael Paul*. Denne hade tidigare skapat den första konsertserien för tv-spelsmusik någonsin i USA, då enbart med musik från *Square Enix*-spelet *Final Fantasy*. I och med konsertserien *Play!* framfördes även musik från andra populära *Square Enix*-spel förutom *Final Fantasy* med den prisbelönta dirigenten och konstnärlige ledaren *Arnie Roth* som musikaliskt ansvarig.⁴⁷ *Play!* har tre gånger varit i Sverige, senast i Globens Annex den 19 mars 2009.⁴⁸

⁴¹ Alla referenser till engelskspråkiga är översatt av mig.

Wikipedia (engelska) Sökord: *Guitar Hero*

⁴² Wikipedia (engelska) Sökord: *Video game music*

⁴³ Hemsida, RPGFan, Soundtracks

⁴⁴ Wikipedia (engelska) Sökord: *Symphonic Game Music Concerts*

⁴⁵ Wikipedia (engelska) Sökord: *Video Games Live*

⁴⁶ Wikipedia (engelska) Sökord: *Play!*

⁴⁷ *Play! A Video Game Symphony* (officiell hemsida), *About* (elektronisk

⁴⁸ Facebook, Event (elektronisk)

Innan fenomenet med tv-spelsmusik framförd av en orkester kom till västvärlden hade konsertserien *Orchestral Game Music Concerts* ägt rum i Tokyo mellan 1991 till 1996. Varje konsert spelades in och släpptes som CD-album som idag är rariteter.⁴⁹

RESULTAT

Nedan presenterar jag de svar jag fick under mina intervjuer.

Presentation av de intervjuade

Den första intervjun ägde rum den 9 april 2009 på Kungl. Musikhögskolan (KMH) i Stockholm i en tom lektionssal. Jag valde denna lokal för att jag och den intervjuade personen inte skulle bli distraherade av andra människor. Jag intervjuade då en 29-årig man som spelar kontrabas och arbetar som frilansande musiker. Jag kallar honom hädanefter för Musiker 1(M1). M1 spelar framförallt klassisk musik med symfoniorkestrar i konserthallar och kyrkor men även enstaka jazzspelningar. M1 lyssnar helst på något han kallar hissmusik⁵⁰ men om han ska ge något exempel så är det populärmusik från 70-talet och Stevie Wonder han helst lyssnar på. Vad M1 menar med ”hissmusik” är musik som spelas i bakgrunden som inte kräver koncentrerad lyssning. M1 har spelat tv-spelsmusik med symfoniorkester i Sverige vid tre separata tillfällen. Detta tolkar jag som att M1 helst inte vill lägga alltför stor koncentration och tid på att lyssna på musik.

Även den andra intervjun ägde rum 27 april 2009 på KMH under samma förutsättningar som den första intervjun. Denna gång intervjuade jag en 23-årig kvinna som spelar tvärflöjt och till vardags studerar på KMH:s utbildningsprogram musiker inom klassisk musik.⁵¹ Hon arbetar även som frilansande musiker vid sidan om utbildningen. Hädanefter kallar jag henne Musiker 2(M2). M2 har spelat på två konserter med tv-spelskonserter och dessa ägde rum i Globen i Stockholm och Ekeberghallen i Oslo. Båda dessa arenor lokalerna är i huvudsak idrottsanläggningar som även konserter äger rum i.^{52 53} För övrigt så medverkar hon konserter på KMH, både med kammarmusik och i orkester, och då hon har konserter utanför skolan är det ofta i kyrkor. Framförallt spelar M2 klassisk musik men även lite jazz. Då M2 lyssnar på musik lyssnar hon helst på pop och en hel del jazzmusik, exempelvis Sting(pop) och Esbjörn Svensson Trio(EST)(jazz).

⁴⁹ Wikipedia (engelska) Sökord: *Orchestral Game Music Concerts*

⁵⁰ Wikipedia (svenska) Sökord: *Hissmusik*. Svenska Akademiens Ordlista beskriver ordet så här:

”...Bakgrundsmusik i offentliga miljöer...”

⁵¹ Fullständigt namn för utbildningsprogrammet: Konstnärlig kandidatexamen inom musik. Musiker – klassisk musik. Källa: KMH(hemsida)

⁵² Wikipedia (norska, bokmål) sökord: *Ekeberghallen*

⁵³ Wikipedia (svenska) sökord: *globen*

Hur är tv-spelsmusiken att lyssna på?

M1 tycker att tv-spelsmusiken var bättre än vad han trodde att den skulle vara. Han uppfattar det som att man kan dela in musiken⁵⁴ i olika delar: ”Det finns olika delar, i vissa stycken är musiken väldigt rytmiskt och statisk medan andra stycken är mycket mer melodiösa och smöriga.” Ur ett kvalitetsmässigt perspektiv uppfattar M1 musiken som kitschig och banal men att han drogs med själv och att kompositörerna med enkla medel hade skrivit bra musik. Det M1 tyckte var särskilt bra med musiken var ”...att den utnyttjade hela orkestern och att musiken kunde låta otroligt vackert och pampigt...”.

På frågan om det var något som var mindre bra med musiken svarade M1 att: ”Musiken är som sagt väldigt rytmisk och den ska svänga men eftersom det var så stor orkester så svängde det inte så mycket, det satt inte riktigt ihop rytmiskt, det var inte tight.”⁵⁵ Då ställde jag en följdfråga där jag undrar om detta problem med orkesterns synkronism kunde ha undvikits om musiken hade arrangerats på annat vis vilket M1 inte tror utan han menar att: ”Vi i orkestern var väl lite rutinerade och dirigenten var inte så bra.” M1 tycker att det finns många likheter mellan tv-spelsmusiken den ordinarie repertoaren han brukar spela men att:

”... den(tv-spelsmusiken) är mycket modernare... inte modernt ur ett klassiskt perspektiv utan att den innehåller fler inslag av populärmusik. En del stycken har till exempel trumkomp, en del hade poppig karaktär och en del stycken lät mer som hårdrock.”

M2 tycker att musiken är lättlyssnad men att den var lite likadan hela tiden. Det räckte med att göra två konserter sen skulle M2 ha tröttnat på musiken. M2 tillägger att musiken påminner om actionfilmsmusik. Kvalitén på musiken tycker M2 var väldigt hög och om detta resonerar hon så här:

”... Den är ju komponerad som vilket annat klassiskt stycke som helst egentligen, och att det är lättlyssnat gör ju inte att kvalitén blir sämre egentligen... det var ju sjukt mycket folk som lyssna på det och tyckte om det men för mig håller det inte i längden. Men det säger ju egentligen ingenting om kvalitén för kvalitén var bra.”

Det M2 tyckte var särskilt bra med musiken var att den var medryckande och skapade bilder i huvudet hos lyssnaren samt hade fina melodier.

I jämförelse med M2:s övriga repertoar uppfattar hon orkestreringen som densamma men att musiken är mer rytmbetonad och innehåller mer slagverk. Med slagverk menar M2 exempelvis pukor, congas och trumset och de två sistnämnda instrumenten brukar inte finnas med i klassisk musik som är det M2 spelar i huvudsak.

⁵⁴ Hädanefter menar jag tv-spelsmusik då jag skriver ”musik” om inte annat står.

⁵⁵ Tight är ett slangord taget från engelskan som används inom musikvärlden för musiker som spelar rytmiskt synkront. Är så fallet säger man att de spelar tight.

Hur är TV-spelsmusiken att spela?

M1 tycker stämmorna (kontrabasstämmorna) är roliga att spela därför att "...det känns som stämmorna går fram och det låter bra." Anledningen till att musiken låter bra när den spelas tror M1 beror på "... att musiken innehåller enkla och effektfulla saker." I jämförelse med att spela M1:s övriga repertoar så skiljer sig denna musik genom att den "... innehåller fler upprepningar och är mer rytmisk än den andra musiken. Vi spelade en del potpurrier och då blev det hel del tvära kast mellan olika genres..."

M2 tycker att det generellt sett var jätteroligt att spela musiken och på frågan om det var något särskilt hon tyckte var roligt med att spela musiken svarar hon: "... det var lite så där lagomt svåröverkomligt. Det var ganska mycket rytmer... och det är ganska roligt att spela och det var lätt, det är också ganska kul ibland. Det var skönt att spela, helt enkelt."

Att spela tv-spelsmusiken i jämförelse med att spela en klassisk repertoar tycker M2 är skönt och roligt eftersom den är lättare att spela än klassisk musik men att den inte håller i längden: "... man tröttnar ju för att man kan det till slut och då vill man inte spela det mer." Jag frågar då om anledningen till att M2 tröttnar på musiken enbart beror på att hon lär sig den snabbare på vilket hon svarar att det även är musiken i sig som gör att hon tröttnar. M2 tillägger att musiken är "... är schysst men det är inte schysst att spela kanske tio konserter."

Påminner tv-spelsmusiken om någon annan musik?

M1 har hört delar av musikstyckena innan han spelade dem i orkester och då i samband med att han själv spelat spelen musiken kommer ifrån men *Super Mario Bros.*-musiken har han hört i andra sammanhang också. Som helhet tycker M1 att musiken är lik filmmusik vilket han också har spelat med symfoniorkester. De delar av musiken som M1 tycker låter särskilt lik filmmusik är de långsamma och pampiga partierna samt de partier där musiken är mera statisk. "... Men även som i, till exempel, en del actionfilmer där musiken är mer statisk, musik i bakgrunden bara." M1 kände även att musiken var tänkt att förstärka de känslor som spelen förmedlade. "Även om man inte visste vad som hände i spelen så förstod man att musiken hade en sådan funktion."

På frågan om vad M1 tror att han hade tyckt om musik om han inte hade vetat varifrån den kom är svaret: "Jag hade nog tyckt att den var bra men tänkt att den var hemsnickrad av någon halvbra kompositör, någon nybörjare." M1 tror att han i sådana fall skulle ha kopplat musiken till filmmusik "... eller någon som har ambitionen att skriva för symfoniorkester."

M2 säger att hon hade hört *Super Mario Bros.*-musiken innan hon spelade den på konserterna eftersom hon hade spelat spelet när hon var 9 eller 10 år gammal. M2 kände inte igen något annat stycke i sig utan det hon kände igen var "... själva stilen. Det var ju mycket som det kändes som man kunde sjunga med i med en gång för att man har hört det förut i alla actionfilmer..."

M2 tycker att musiken påminner om filmmusik på så vis att den är medryckande, rytmisk och dramatisk och att båda stilarna bygger på att skapa en stämning. M2 tycker att musiken även liknar den klassiska musik hon spelar i vanliga fall förutom att den

”... är lite mer poppigare...” Andledningen till att M2 fann tv-spelsmusiken mer ”poppig” har hon svårt att sätta fingret på men menar att inslagen med trumset har bidragit till att hon fått den upplevelsen.

Om M2 inte vetat att musiken var skriven för tv-spel tror hon ändå att hon hade tänkt att den kommit från tv-spel, eller eventuellt en krigsfilm. Anledningen till M2 tror att hon hade gjort dessa kopplingar är att musiken är dramatisk och skapar en viss stämning och det är så hon ser musikens roll i tv-spel men tillägger att

”... det var ju lite olika, alltså hör du på Nintendomusiken så är det en helt annan sak och det är ju en helt annan sak också än ett krigstv-spel... Då är det ju gullig musik (i Nintendospelen) som passar dom här gubbarna som springer runt och hoppar på svampar liksom.”

Musikernas erfarenhet av Tv-spel

M1 spelar ungefär en gång varannan vecka och då spelar han framförallt brädspel på sin mobiltelefon. Om vad M1 tycker om den musik som han hört i spel säger han så här:

”Jag tycker det är sämre musik i de enklare spelen än de spel som är mer påkostade. I de mer påkostade spelen känns musiken mer genomarbetad. I de enklare spelen känns musiken för primitiv om man bara lyssnar på musiken och inte spelar själv.”

M1 kommer i kontakt med spel då hans fru spelar på sin bärbara konsol och då han är hemma hos kompisar som har tv-spel.

M2 spelade tv-spel när hon var ungefär mellan nio till fjorton år gammal men spelar inte längre. Då hon var ca nio år spelade hon *Super Mario Bros.* på Nintendo Entertainment System(NES) och när hon var tretton, fjorton år spelade hon *Quake*(id software 1996), *Moto Racer*(Electronic Arts 1997), *Descent*(Parallax Software 1995), *Command & Conquer: Red Alert*(Westwood Studios 1996).⁵⁶

Då jag frågar om hon kommer ihåg musiken i spelen svarar hon att hon inte kommer ihåg om det var någon musik i dessa spel. Det hon kommer ihåg var att *Quake* som är ett FPS⁵⁷ innehöll mycket ljudeffekter;”...det var inte nån musik utan mest effekter, lite så här (fnissar) alltså sprängljud och skjutljud...”

M2 har även kommit i kontakt med tv-spel då hon tittat på när någon annan spelat men kommer inte ihåg några specifika låtar utan menar att hon ”... kände igen musiken...”.

Hur uppfattas medmusikanternas åsikter?

M1:s uppfattning om vad hans medmusikanter tyckte om musiken var positiv men att han uppfattade det som att dom tyckte det var roligare att spela musiken än att lyssna på den.

⁵⁶ Wikipedia(svenska) Sökord:*Quake, Red Alert, Descent*
Gamespot(hemsida) Spelrecension

⁵⁷ FPS är en förkortning av First-Person-Shooter. En förklaring av denna typ av spel finns i avsnittet Definitioner och begrepp.

Vad som M1 uppfattade att medmusikanterna tyckte var särskilt bra med musiken var inte musiken i sig utan själva "eventet". Dessa uppfattningar bygger på de samtal som M1 hade med sina medmusikanter i pauserna under repetitionerna. M1 tror att medmusikanterna hade tyckt att "... det var ännu mer spännande än vad det är nu." ifall musiken hade varit skriven av någon erkänd kompositör och tillägger att "Jag känner inte till någon av de kompositörer som verkligen har skrivit musiken." Att M1 tror att medmusikanternas åsikter om musiken hade varit en annan om musiken hade varit skriven av erkända kompositörer än vad den är nu tror han beror på att:

"Om det är en erkänd kompositör som skrivit musiken har man lite högre förväntningar än vad som man hade nu. Man förväntar sig att musiken ska hålla en viss klass och man jämför den med annan klassisk musik som vi spelat."

M1 skulle själv tycka att "... det var jättespännande om någon erkänd kompositör kunde ägna sig att skriva sådan musik."

Om musiken hade varit nyskrivna verk av moderna kompositörer utanför ett tv-spelssammanhang tror M1 att symfoniorkestrar kanske hade spelat musiken i "... rätt sammanhang ... Om man skulle göra en konsert riktad till ungdomar till exempel men inte i ett seriöst program."

M2:s uppfattning om vad hennes medmusikanter tyckte om musiken var att de hade ganska blandade åsikter. Hon citerar några av sina medmusikanter: "Gud vad corny, nu kommer den här frasen och det är så himla givet" och "Oj, nu kommer det här partiet och det är så himla lamt". M2 menar att det alltid är några av medmusikanterna som tycker om musiken och några som inte gör det oavsett vad som spelas. Jag ber M2 sammanfatta med några ord vad hon uppfattade att hennes medmusikanter tyckte om musiken och då svarar hon förutsägbar och uttömlig.

M2 uppfattade att de flesta av hennes medmusikanter tyckte att det var roligt att spela musiken och tillägger att "... det var kul som omväxling." Hon tror även att de flesta skulle uppskatta mer att spela musiken än om de enbart hade lyssnat till musiken. Detta tror hon beror på att många musiker tycker det är roligare att spela musik än att lyssna på musik eftersom då man spelar har man själv möjlighet att påverka musiken. Dessa uppfattningar bygger på M2:s samtal med sina medmusikanter i pauserna under repetitionerna och efter repetitionerna.

Om musiken hade varit komponerad av en erkänd kompositör från den klassiska musikvärlden tror M2 att hennes medmusikanter kanske hade tyckt att tv-spelsmusiken var bättre än vad de tyckte nu. Hon tror inte att hennes egna åsikter om musiken hade varit annorlunda om den hade varit komponerad av en erkänd kompositör. Om musiken inte hade kommit från tv-spel utan hade varit nyskrivna stycken av en modern kompositör tror inte M2 att någon symfoniorkester hade velat framföra musiken. Hon förklarar så här:

"... Det här var lite så här "businessgrej" just dom här konserterna som vi gjorde... Det var ju nåt amerikanskt bolag som ville tjäna pengar, kändes det som då... Om de hade fått slåss om utrymmet som all annan klassisk musik då hade det nog inte kommit fram. För här var det ju verkligen gjort för folk som älskar tv-spelsmusik. Konserterna var ju

upplagda så och dom hade gjort någon skiva i samband med detta... Det hade nog inte funnits plats för det. Det var ju inte samma publik heller som var och lyssnade.”

M2 tror att anledningen till att hon säger att det nog inte funnits plats för den här typen av musik i en symfoniorkesters program om det hade varit nyskrivna stycken är att det finns ett snobberi i den klassiska musikvärlden och att musiken är ”... lite för lätt och poppig...”.

De intervjuades uppfattning om publiken

M1 uppfattar publiken som varit på tv-spelskonserterna som fanatiker och uppskattar att publiken bestod av övervägande delen män och majoriteten av publiken varit mellan 12 till 20 år gamla. Om publikens respons gentemot musiken uttrycker sig M1 så här: ”Dom är väldigt direkta. Var det något som dom tyckte om så applåderar dom direkt. Publiken är mycket mer aktiv än vad jag är van vid, vilket jag tycker är positivt.” Detta menar M1 bero på att denna publik ”... är ovana konsertbesökare men att dom älskar musiken.” Det roligaste med konserterna tycker dock M1 var just publikens respons till musiken.

På frågan om M1 tror att publiken generellt sett ger intrycket att inte gå på några konserter överhuvudtaget svarar han:

Jag tror dom är speciellt ovana konsertbesökare, kanske lite asociala människor men det är nog bara mina fördomar. Jag tror att många bara sitter hemma, det är väl klart man kan väl vara social via tv-spelen men att möta andra människor det kanske dom inte är så vana vid. Fast det var väl inget som jag märkte utan det är nog mina fördomar bara.

Då ställer jag en mer riktad fråga om vilken typ av konserter M1 kan tänka sig att publiken skulle gå på förutom tv-spelskonserter varpå M1 raskt svarar att det tror han hade varit rockkonserter. Jag frågar då M1 om det var något i deras beteende eller utseende som han kopplade till en hårdrockspublik vilket var att dom var ”... var väldigt svartklädda hela gänget... Men rent beteendemässigt så tycker jag väl inte att det var den typiska hårdrockspubliken. Dom var lite mer stillsamma och satt och väntade på att det skulle börja.” M1 säger att det var när orkestern spelade och under applåderna efter konsertens sista låt som publiken var mer aktiv än deras vanliga publik⁵⁸. I övrigt uppfattar M1 publiken som stillsam och tillägger, i det avseendet, att: ” Det var ingen typisk hårdrockspublik liksom.”

M1 tycker att det som även skiljde tv-spelspubliken mot den vanliga publiken var att ”Dom kändes alla väldigt kunniga... dom kände till musiken väldigt väl. Det gällde ju inte alla stycken men vissa stycken visste varenda en vad det var, dom behövde inte ens presentera låten utan alla visste vad det var inom några sekunder. Det var sånt som var roligt.” Det som gjorde att M1 fick intrycket av att publiken kände igen styckena var att de applåderade och visslade när musiken började. M1 tillägger: ”... Framförallt musiken till Final Fantasy, den tyckte dom om.”

M1 tror att folk blir stela och lite hämmade så fort de ser en symfoniorkester som svar på min fråga om M1 tror att publikens konsertvanor påverkas av att musiken framförs

⁵⁸ Med vanliga publik menar jag den publik som går symfoniorkestrars konserter med klassisk musik.

av en symfoniorkester i en konsertlokal.⁵⁹ Han säger dock att musiken inte framfördes i en typisk konsertlokal utan i Globens annex⁶⁰. Globens annex används inte bara för konserter utan även för andra typer av föreställningar, bolagsstämmor, mässor, middagar och konferenser.⁶¹ Tidigare konserter som M1 deltagit i har däremot ägt rum i konsertlokaler som Stockholms Konserthus och Berwaldhallen. M1 säger: ”Dom två senaste konserterna jag var med på var i sporthallar. Det är väl för att dom ska kunna få in mycket publik skulle jag kunna tänka mig. Hela orkestern spelade förstärkt, alltså alla musiker hade mikrofon.”

M1 tillägger att publiken fick göra en handuppräckning om vilka som tidigare hade varit på en tv-spelskonsert. Vid denna handuppräckning uppskattar M1 att de flesta i publiken svarade att de hade varit på en eller flera tv-spelskonserter tidigare.

M1 kan absolut tänka sig att gå på en konsert med tv-spelsmusik och på frågan om varför han skulle kunna tänka sig det svarar han:

Dels för att höra dom här gamla, töntiga låtarna som man kommer ihåg från Nintendo 8-bit men sen även för att höra dom här vackra bitarna. Det största är ju att det är sån positiv respons från publiken, det är liksom det roligaste med allt det här. Det känns populärt och uppskattat.

M2 uppskattar att publikens medelålder var mellan 20 och 35 år och mest bestod av ca 40 procent kvinnor och 60 procent män. Hon betonar att publiken på tv-spelkonserterna verkade älska tv-spel och bestå av ”riktiga fans”.

M2 fick en positiv upplevelse av konserternas publik; ”Den var väldigt skön publik. Sånt publikstöd har jag nog aldrig stött på förut. Och i konsertsalarna här i Stockholm så ställer sig ju inte publiken upp och bara så här: ”Oahhh” när man börjar spela inledningen på en låt⁶². Det händer ju liksom inte.” M2 menar att anledningen till att ett sådant publikbeteende inte förekommer på klassiska orkesterkonserter är att den publiken mestadels består av människor i övre medelåldern som har ett annat invant beteende då de går på konserter. M2 tror att tv-spelspubliken inte är vana att gå på klassiska konserter och hade därför inte något invant beteende från sådana. Det beteende tv-spelspubliken hade påminde enligt M2 mer om en popkonsertsbesökare på så vis att de var väldigt spontana i sina reaktioner; ”... Istället för att bara sitta så ställde dom sig upp och skrek ”oaaa” och ”yeahhh”, men det gör man ju inte om man är på en klassisk konsert. Mer spontana och mer fria att göra vad dom kände för tyckte jag att publiken var.”

Publikens respons gentemot musiken sammanfattar M2 som entusiastisk och om det säger hon så här: ”Det var kul! Det kändes ju lite mer så här... löst och ledigt, lite skönare stämning.” Jag frågar då vad stämningen var skönare än varpå hon svarar: ”Än om man satt och i en annan orkester och spelade Beethoven till exempel. Det här kändes som om det inte spelade så stor roll om jag spelar exakt, exakt rätt för att publiken kommer att älska det ändå. (Fnissar)”

⁵⁹ Med konsertlokaler menar jag lokaler som i huvudsak används för att framföra klassisk musik i.

⁶⁰ M1 syftar då till den senaste konserten med tv-spelsmusik som han spelat i.

⁶¹ Globearenas(hemsida)

⁶² M2 härmar publikens hurrarop med sin röst.

M2 tror inte publikens konsertvanor påverkades av att musiken framfördes av en symfoniorkester. Hon resonerar så här: "... Det var väl kanske så att publiken kände att; varför skulle jag bete mig annorlunda här än hur jag är på en vanlig konsert. Att det är en symfoniorkester kanske inte spelar så stor roll, än att det är pop. Det var väl ingen skillnad, egentligen."

M2 skulle kunna tänka sig gå på en konsert med tv-spelsmusik eftersom hon har spelat lite tv-spel själv och för att hon vet att det är bra musik.

ANALYS AV RESULTATET

Nedan analyserar jag resultat efter den ämnesindelning som finns i resultatkapitlet. Rubrik två och tre från resultatdelen har jag här slagit samman till en rubrik.

Informanternas åsikter om musiken

M1 tycker att musiken är bättre än vad han trodde att den skulle vara och detta tolkar jag som att han hade haft en förutfattad mening om att musiken inte skulle vara särskilt bra.

Både M1 och M2 verkar anse att musiken är enkel då M1 säger det rakt ut medan M2 säger att den är lättlyssnad vilket innebär att musiken är lätt att ta till sig för lyssnaren. I det avseendet tycker jag att musiken kan anses vara enkel. Att delar av musiken innehöll mycket slagverk och trumset har både M1 och M2 noterat och M1 menar att dessa element gav musiken en karaktär i likhet med populärmusik.

Det som slår mig är att både M1 och M2 har åsikter om musiken kvalitet som jag uppfattar som en aning motsägelsefulla. M1 tycker att musiken är "kitschig och banal" men framhåller att han drogs med i musiken och att kompositörerna har skrivit bra musik med enkla medel. M2 menar att musiken är lättlyssnad men att detta inte innebär att det påverkar musikens kvalitet och även om själv tycker att musiken inte håller i längden står hon fast vid att den höll en hög kvalitet.

Både M1 och M2 framhåller musikens rytmiska element som en bidragande faktor till att musiken är rolig att spela. Även att musiken i förhållande till deras övriga repertoar är enkel att spela tycker M1 och M2 bidrar till att den är rolig att spela. M2 tillägger dock att denna enkelhet, i kombination med musikens övriga egenskaper, även medför att hon snabbare tröttnar på att spela musiken.

M1 tycker att musiken låter bra när den spelas och anledningen till detta tror M1 beror på "... att musiken innehåller enkla och effektfulla saker." Vad M1 menar med effektfulla saker vet jag inte säkert. Jag tror att dessa saker är arrangeringsmässiga knep som används i syfte av att ge publiken en spännande musikalisk upplevelse.

Om musiken påminner om någon annan musik

Musiken från *Super Mario Bros.* är den enda musik som M1 och M2 har hört tidigare. M2 säger att hon däremot känner igen stilen från den övriga musiken även om hon inte har hört den tidigare. Liksom M1 tänker M2 på musiken i actionfilmer när hon hör vissa stycken. M1 tror att det beror på de partier med statisk musik som han även tycker sig känna igen från actionfilmer han har sett. M2 och M1 känner att tv-spelsmusikens funktion delvis är att bygga upp stämningar vilket även det är typiskt för filmmusik. M2 menar däremot att detta inte gäller all musik som hon spelade utan att musiken från exempelvis *Super Mario Bros.* inte hade den typen av stämningsbyggande egenskap.

Om M1 och M2 inte vetat varifrån musiken kom ifrån hade M1 trott att musiken varit skriven av en "... halvbra kompositör..." medan M2 hade trott att musiken kom ifrån just tv-spel eller eventuellt en krigsfilm. Att M1 hade trott att musiken varit skriven av en halvbra kompositör tolkar jag det som att han tyckte att musiken inte var välskriven.

Erfarenheter av tv-spel

M1 har tidigare enbart haft sporadiska kontakter med tv-spel och utifrån dessa kontakter har han fått uppfattningen att det är sämre och mindre genomarbetad musik i de enklare spelen än i de mer påkostade spelen. M2 tycker att musiken i de enkla spelen känns för primitiv för att han skulle vilja lyssna på den utan att spela spelet. Han säger att han spelar elektroniska brädspel på sin mobiltelefon och det antar jag är exempel på det han menar med enkla spel.

M2 har spelat mer tv-spel än M1 när hon var yngre vilket innebär att hon har haft en direktkontakt med tv-spelsmusik som inte M1 haft. M2 kommer däremot inte ihåg någon specifik musik från något av spelen hon spelade förutom *Super Mario Bros.* Hon mindes bara att *Quake* innehöll ljudeffekter.⁶³

Uppfattningarna om medmusikanterna

M1 och M2 delade uppfattningen av att deras medmusikanter nog tyckte det var att spela musiken och vara med om själva eventet än om de enbart hade lyssnat till musiken. M2 tror att en del av hennes medmusikanter tyckte det var kul att spela som omväxling och antar jag att hon menar som omväxling till den repertoar som de brukar spela. Hon säger även att hon tror de flesta av medmusikanter generellt sett tycker det är roligare att spela musik än att lyssna på musik.

I frågan om vad medmusikanter och de själva hade tyckt ifall musiken varit skriven av en erkänd kompositör från klassisk musikvärlden skiljer sig intervjuobjektens åsikter åt. M1 tror att han själv och medmusikanter hade tyckt att det var ännu mer spännande än vad det var nu om så var fallet. M2 tror däremot att hennes egna åsikter om musiken inte hade påverkats ifall kompositören varit erkänd medan hon tror att hennes medmusikanter hade tyckt bättre om musiken än vad de tyckte nu.

⁶³ Musiken i *Quake* består till större delen av en ljudmatta och ljudeffekter. Dessa ljudmattor är skapade av musikern Trent Reznor som är känd för att ha grundat rockbandet Nine Inch Nails.
.Wikipedia(engelska) Sökord: *Trent Reznor*

Både M1 och M2 är osäkra på om någon symfoniorkester skulle ha framfört musiken om den hade varit komponerad av en modern kompositör. M1 tror att musiken kanske hade spelats i ett sammanhang där programmet var anpassat för ungdomar. M2 tror att huvudsyftet med dessa konserter var att tjäna pengar och om musiken inte hade varit musik från populära tv-spel hade det inte funnits en lika stor publik. Hon menar dessutom att musiken är för ”..lätt och poppig...” och för att det finns ett snobberi inom den klassiska musikvärlden som inte skulle acceptera denna typ av musik ifall den inte drog in pengar.

Uppfattningarna om publiken

M1 och M2 använder beskrivningar som fanantiker och ”riktiga fans” då de beskriver publiken och båda upplever att den till övervägande delen består av män mellan 12 och 35 år gamla. Både M1 och M2 uppskattar den respons som publiken ger till orkester och musiken som den framför. M1 tror att publiken var ovana konsertbesökare eftersom de gav direkta reaktioner till musiken och var mer aktiv än vad han var van vid. Jag tror att M1 menade att publiken var ovana besökare av konserter med en symfoniorkester för när jag frågar om han kan tänka sig en annan typ av konserter som publiken kan tänkas gå på svarar M1 snabbt att det hade varit rockkonserter. M2 associerade publikens beteende med popkonsertbesökare på grund av deras uppskattningsvis låga medelålder och spontana beteende.

M1 tror även att publiken bestod av lite asociala människor eftersom många bara sitter hemma och spelar tv-spel men det var inget som M1 märkte utan det var bara hans fördomar. Att publiken var kunnigare, eller i alla fall visade tydligare att de kände igen låtarna, än den publik som går på klassiska konserter med symfoniorkester var något som M1 tyckte sig se. Speciellt musiken från *Final Fantasy*-spelen⁶⁴ verkade publiken tycka om enligt M1. Liksom för M2 ägde M1:s konserter rum i sporthallar. Jag tror att arrangörerna hade valt att hålla konserterna i sporthallar eftersom de rymmer mer folk än i de flesta lokaler som är ämnade enbart för konserter.⁶⁵

Både M1 och M2 kunde tänka sig att gå på en konsert med tv-spelsmusik för att musiken är bra och vacker och för att det är en sådan positiv respons från publiken. Detta trots att M1 säger att låtarna är gamla och töntiga som man och att M2 tidigare under intervjun sagt hon lätt tröttnar på musiken. Det tolkar jag som att det finns någon kvalitet i musiken eller showen som helhet som vi inte riktigt har tagit fram i intervjuerna.

SLUTSATSER

Jag har med mina intervjuer fått reda på vad två musiker har tyckt och tänkt om att spela tv-spelsmusik och att vara en del av ett konsertarrangemang där tv-spelsmusik framförs. Mina slutsatser angående min undersökning är att jag hade behövt intervjua fler musiker samt gjort mina frågeställningar snävare. På så vis hade jag fått en smalare

⁶⁴ Final Fantasy(Square-Enix) är en spelserie tillhörandes spelgenren Role-Playing-Game(RPG). Se avsnittet Definitioner och begrepp

⁶⁵ Konserthuset(hemsida)

och djupare faktagrund att utgå ifrån för att kunna dra större slutsatser. Efter att analyserat intervjuresultaten tycker jag att jag borde ha gått in djupare i vissa frågeämnen. Jag borde även kompletterat musikerintervjuerna med intervjuer med publik från tv-spelskonserter för att få en annan vinkling av ämnet.

Trots svag empiri och alltför bred frågeställning kunde jag dra några slutsatser:

En slutsats jag kan dra av musikernas tankar och åsikter är att även om de uppfattade musiken som enkel och repetitiv så tyckte de ändå om den. Publikens respons gentemot musiken som spelades uppfattades av musikerna som positiv även om denna respons mer liknade beteendet hos en rock- eller popkonserterpublik enligt musikerna.

Då varken M1 eller M2 har särskilt stora erfarenheter av att spela tv-spel innehållandes musik kan jag inte dra några större slutsatser om sådana erfarenheter kan påverka en musikers åsikt om tv-spelsmusik. Det jag lade märke till var dock att M1 gärna ville gå på tv-spelskonsert och lyssna till orkesterversioner av låtar som enligt honom själv var "... dom här gamla, töntiga låtarna som man kommer ihåg från Nintendo 8-bit..." vilket pekar på att det faktum att han tidigare har hört låtarna gör att han vill höra dom igen av nostalgiska skäl. Nostalgins påverkan borde jag därför ha haft med i intervjumallen.

Då både M1 och M2 vid flertalet tillfällen under intervjuerna refererar till filmmusik kan det innebära att även erfarenheten av ha sett mycket film och hört mycket filmmusik kan påverka ens uppfattning av tv-spelsmusiken.

Då båda musikerna i huvudsak spelar klassisk musik upplever de tv-spelskonserterna som något utanför det vanliga vilket i deras fall innebär att de hela tiden jämför tv-spelsmusiken och tv-spelskonserterna med den klassiska musiken med tillhörande konserter. Detta kan påverka deras åsikter om tv-spelsmusiken och arrangemangen runt omkring. Exempelvis tröttnar M2 snabbare på att spela tv-spelsmusik än den klassiska musik hon spelar eftersom tv-spelsmusiken är lättare att spela.

DISKUSSION

Jag får uppfattningen av att M2 har mer tålamod än M1 att lära sig tycka om musik men samtidigt kanske kräver mer av musikens innehåll för att hon ska tycka att den är intressant. Referensmässigt har M1 spelat på en konsert med tv-spelsmusik mer än M2 och har dessutom varit frilansande en längre tid än M2 så jag antar att M1 har spelat på fler konserter M2 generellt sett.

Glantz skriver om ett spel med funktionen med vilken man när som helst under spelets gång kan stänga av ljudet. Det är en syn på ljudets funktion som jag uppfattar har förändrats genom åren.

REFERENSLISTA

Litteratur

Collins, Karen (2008). *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design* Cambridge: MIT press

Collins, Karen (2008). *From Pac-Man to Pop Music Interactive Audio in Games and New Media* Aldershot, England: Ashgate

Glantz, Katarina (2008) *Musikaliska uttryck och funktioner I virtuella världar* Magisteruppsats, Institutionen för musikvetenskap, Uppsala universitet

Karlsson, Pernilla (2007). "Jag kanske är lite nörd men jag är ändå ganska snygg... och tjej... och jag bor inte i källaren." – *En uppsats om spel, genus och identitet*. Stockholm: Södertörns högskola

Reid, Gordon (2000) "Synth secrets" *Sound on sound*, April 2000

Sweeney, James (2008) "Guitar Hero" co-founders turned a bright idea into \$100 million, *The Plain Dealer* 28 mars 2008, Cleveland, Ohio

Wingstedt, Johnny (2008). *MAKING MUSIC MEAN: On Functions of, and Knowledge about, Narrative Music in Multimedia* Luleå: Luleå University of Technology

Internet

Författare okänd, "PlayStation 3 sells out at launch", BBC News Tillgänglig: <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/6135452.stm>> (2006-11-11)

Commodore 64, Articles/Commodore 64 and music
Tillgänglig: <<http://www.c64.com/>> (2009-04-10)

C64 Music!
Tillgänglig: <<http://c64music.blogspot.com/>> (2009-04-23)

Facebook, Event (elektronisk) Tillgänglig:
<<http://www.facebook.com/event.php?eid=38277512998>> (2009-11-27)

Final Fantasy Shrine
Tillgänglig: <http://www.ffshrine.org/ff9/ff9_st.php> (2009-04-23)

Fileinfo, SID File Extension
Tillgänglig: <<http://www.fileinfo.com/extension/sid>> (2009-04-10)

Gamespot(hemsida), Frogger for C64
Tillgänglig: <http://www.gamespot.com/c64/action/frogger/tech_info.html> (2009-04-23)

Gamespot(hemsida) Spelrecension (elektronisk) Tillgänglig:
<<http://www.gamespot.com/pc/driving/motoracer/review.html>> (2010-03-22)

Globearenas(hemsida), Evenemangsområdet, Annexet (elektronisk) Tillgänglig:
<<http://www.globearenas.se/sv/besokare/evenemangsområdet/annexet.aspx>> (2009-12-03)

KMH hemsida, utbildningar (elektronisk) Tillgänglig:
<http://www.kmh.se/visasida_sv.php?p=1&t=course> (2009-12-04)

Konserthuset, hemsida (elektronisk) Tillgänglig: <<http://www.konserthuset.se/>> (2010-05-02)

Nationalencyklopedin(hemsida), Sökord: *arkadspel* (elektronisk) Tillgänglig:
<<http://www.ne.se/arkadspel>> (2010-06-09)

Nationalencyklopedin(hemsida) Sökord: *Pac-man* (elektronisk) Tillgänglig:
<<http://www.ne.se/pac-man>> (2010-06-09)

Nationalencyklopedin(hemsida) Sökord: *persondator* (elektronisk) Tillgänglig:
<<http://www.ne.se/persondator>> (2010-06-03)

Nintendo, Consolidated Sales Transition by Region, PDF(elektronisk) Tillgänglig:
<http://www.nintendo.co.jp/ir/library/historical_data/pdf/consolidated_sales_e0912.pdf> (2010-06-01)

Perry, Douglass C. "Microsoft Spreads 360 Love" IGN, 2006-10-17 Tillgänglig:
<<http://xbox360.ign.com/articles/739/739880p1.html>> (2010-06-07)

Play! A Video Game Symphony (officiell hemsida), *About* (elektronisk) Tillgänglig:
<<http://www.play-symphony.com/about.php>> (2009-11-27)

Reilly, Jim "GDC 10: UMD Format 'Alive And Well'" IGN (elektronisk) Tillgänglig:
<<http://au.psp.ign.com/articles/107/1077450p1.html>>

Robert, Video Game Genre, öppet forum, *Freebase*,(elektronisk) Tillgänglig:
<http://www.freebase.com/view/cvg/cvg_genre> (2010-03-31)

RPGFan, Soundtracks (elektronisk) Tillgänglig:
<<http://www.rpgfan.com/soundtracks1.html>> (2009-11-24)

Stahl, Ted (2005) Video Game Genres (elektronisk) *The History of Computing Project*
Tillgänglig: <<http://www.thocp.net/software/games/reference/genres.htm>> (2010-03-31)

Svenska Akademiens Ordlista, Sökord: *Muzac* (elektronisk) Tillgänglig:
<<http://www.svenskaakademien.se/web/Ordlista.aspx>> (2009-11-27)

Svensson, Peter ”Nintendo to Sell Wii Console in November” Fox News, 2006-09-14
<http://www.foxnews.com/wires/2006Sep14/0,4670,NintendoWii,00.html>

Wikipedia (engelska) Sökord: *Animal Crossing* (elektronisk)
Tillgänglig: <http://en.wikipedia.org/wiki/Animal_Crossing> (2009-10-28)

Wikipedia (engelska) Sökord: *arcade game* (elektronisk) Tillgänglig:
<http://en.wikipedia.org/wiki/Arcade_game> (2010-06-09)

Wikipedia (engelska) Sökord: *Camptown Races* (elektronisk)
Tillgänglig: <http://en.wikipedia.org/wiki/Camptown_Races> (2009-04-19)

Wikipedia (svenska) Sökord: *Descent* (elektronisk) Tillgänglig:
<<http://sv.wikipedia.org/wiki/Descent>>

Wikipedia (norska, bokmål) Sökord: *Ekeberghallen* (elektronisk) Tillgänglig:
<<http://no.wikipedia.org/wiki/Ekeberghallen>> (2010-03-30)

Wikipedia (svenska) Sökord: *FPS* (elektronisk) Tillgänglig:
<http://sv.wikipedia.org/wiki/First_person_shooter> (2010-06-02)

Wikipedia (svenska) Sökord: *FM-syntes* (elektronisk) Tillgänglig:
<<http://sv.wikipedia.org/wiki/FM-syntes>> (2009-10-26)

Wikipedia (engelska) Sökord: *Frogger* (elektronisk)
Tillgänglig: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Frogger>> (2009-04-10)

Wikipedia (engelska) Sökord: *Game & watch* (elektronisk) Tillgänglig:
<http://en.wikipedia.org/wiki/Game_%26_Watch> (2010-06-09)

Wikipedia (svenska) sökord: *globen* (elektronisk) Tillgänglig:
<<http://sv.wikipedia.org/wiki/Globen>> (2010-03-30)

Wikipedia (engelska) Sökord: *Guitar Hero* (elektronisk)
Tillgänglig: <http://en.wikipedia.org/wiki/Guitar_Hero> (2009-10-27)

Wikipedia (engelska) Sökord: *handheld game console* (elektronisk) Tillgänglig:
<http://en.wikipedia.org/wiki/Handheld_game_console> (2010-06-09)

Wikipedia (svenska) Sökord: *Hissmusik* (elektronisk), omdirigerad till *Muzac*
Tillgänglig: <<http://sv.wikipedia.org/wiki/Hissmusik>> (2009-11-27)

Wikipedia (engelska) Sökord: *Life simulation game* (elektronisk)
Tillgänglig: <http://en.wikipedia.org/wiki/Life_simulation_game> (2009-10-28)

Wikipedia (engelska) Sökord: *Metroid* (elektronisk)
Tillgänglig: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Metroid>> (2009-04-19)

Wikipedia (engelska) Sökord: *online game* (elektronisk) Tillgänglig:
<http://en.wikipedia.org/wiki/Online_game> (2010-06-04)

Wikipedia: (engelska) Sökord: *optical disc* (elektronisk) Tillgänglig:
<http://en.wikipedia.org/wiki/Optical_disc> (2010-06-04)

Wikipedia (engelska) Sökord: *Orchestral Game Music Concerts* (elektronisk)
Tillgänglig: <http://en.wikipedia.org/wiki/Orchestral_Game_Music_Concerts> (2010-06-02)

Wikipedia (engelska) Sökord: *Pac-man* (elektronisk) Tillgänglig:
<http://en.wikipedia.org/wiki/Pac_man> (2010-06-09)

Wikipedia: (svenska) Sökord: *PC (dator)* (elektronisk) Tillgänglig:
<[http://sv.wikipedia.org/wiki/PC_\(dator\)](http://sv.wikipedia.org/wiki/PC_(dator))> (2010-06-02)

Wikipedia (engelska) Sökord: *Play!* (elektronisk) Tillgänglig:
<<http://en.wikipedia.org/wiki/Play!>> (2009-11-27)

Wikipedia: (engelska) Sökord: *playstation 2* (elektronisk) Tillgänglig:
<http://en.wikipedia.org/wiki/PlayStation_2> (2010-06-04)

Wikipedia(svenska) Sökord: *Quake* (elektronisk) Tillgänglig:
<<http://sv.wikipedia.org/wiki/Quake>> (2010-03-22)

Wikipedia(svenska) Sökord: *Red Alert* (elektronisk) Tillgänglig:
<http://sv.wikipedia.org/wiki/Red_Alert>

Wikipedia(engelska) Sökord: *Trent Reznor* (elektronisk) Tillgänglig:
<http://en.wikipedia.org/wiki/Trent_Reznor> Tillgänglig (2010-05-02)

Wikipedia (engelska) Sökord: *sega rally* (elektronisk) Tillgänglig:
<http://en.wikipedia.org/wiki/Sega_Rally_Championship> (2010-06-09)

Wikipedia (svenska) Sökord: *SID* (elektronisk)
Tillgänglig: <<http://sv.wikipedia.org/wiki/SID>> (2009-04-10)

Wikipedia (engelska) Sökord: *Symphonic Game Music Concerts* (elektronisk)
Tillgänglig: <http://en.wikipedia.org/wiki/Symphonic_Game_Music_Concerts> (2009-11-24)

Wikipedia (engelska) Sökord: *video game console* (elektronisk) Tillgänglig:
<http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_console> (2010-06-03)

Wikipedia: (engelska) Sökord: *video game genres* (elektronisk) Tillgänglig:
<http://en.wikipedia.org/wiki/Game_genre> (2010-03-31)

Wikipedia (engelska) Sökord: *Video game music* (elektronisk)Tillgänglig:
<http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_music> (2009-11-24)

Wikipedia (engelska) Sökord: *Video Games Live* (elektronisk) Tillgänglig:
<http://en.wikipedia.org/wiki/Video_Games_Live> (2009-11-27)

Wikipedia (engelska) Sökord: *Yankee Doodle* (elektronisk)
Tillgänglig: <http://en.wikipedia.org/wiki/Yankee_doodle> (2009-04-19)

BILAGA NR. 1

Intervjumall

Fakta om musikern:

1. Ålder?
2. Instrument?
3. Man eller kvinna?
4. Sysselsättning?
5. Hur många konserter med tv-spelsmusik har du spelat på?
6. I vilka andra sammanhang spelar du musik?
7. Vilken typ av musik lyssnar du helst på?

Tv-spelsmusiken

8. Vad tycker du om musiken?
 - Ur ett kvalitetsmässigt perspektiv?
 - Vad är bra och vad är mindre bra?
 - Varför?
 - I jämförelse med er/din övriga repertoar? –Varför?
9. Vad tycker du om att spela musiken?
 - Varför tycker du så?
 - I jämförelse med er/din övriga repertoar? – Varför?
10. Har du hört musiken tidigare?
 - I sådana fall, i vilket sammanhang?
11. Påminner tv-spelsmusiken dig om någon annan musik?
 - Från er/din övriga repertoar?
 - Vad är det i tv-spelsmusiken som påminner dig om den andra musiken?
12. Om du inte vetat varifrån musiken kommer vad tror du att du hade tänkt när du hört den?

Tv-spel

13. Spelar du själv data/tv-spel?
 - Hur ofta?
 - Vad för typ av spel? Ge exempel!
 - Vad tycker du om musiken i de spel du spelar?
14. Har du kommit i kontakt med tv-spel i andra sammanhang?
 - Vilka sammanhang?
 - Har du lagt märke till tv-spelmusiken i dessa sammanhang?

Medmusikanter

15. Vilken är din uppfattning om vad dina medmusikanter tycker om musiken?

16. Vilken är din uppfattning om vad dina medmusikanter tycker om att spela musiken?

17. På vad bygger denna uppfattning?

- Har ni talat med varandra om det?
- Har du hört kommentarer?

18. Vad tror du att dina medmusikanterns åsikter om musiken hade varit om den varit komponerad av en erkänd kompositör?

- Om annorlunda, vad tror du dom då hade ansett om musiken?
- Varför?

19. Vad tror du att dina åsikter om musiken hade varit om den varit komponerad av en erkänd kompositör?

- Om annorlunda, vad tror du att du då hade ansett om musiken?
- Varför?

20. Tror du musiken hade framförts av symfoniorkestrar om den inte var skriven för tv-spel utan var nyskrivna verk av en modern kompositör?

Publik

21. Vad är din uppfattning om den publik som varit på era tv-spelskonserter?

- Vilken genomsnittsålder uppfattar du att dom har?
- Hur uppfattar du könsfördelningen?
- Hur uppfattar du publikens respons gentemot musiken som framförs?
- Vad tycker du om publikens respons?
- Hur uppfattar du publikens uppträdande i övrigt?

22. Hur uppfattar du tv-spelspubliken i jämförelse med publiken på era eller dina övriga konserter?

23. Tror du att publikens konsertvanor påverkas av att musiken framförs av en symfoniorkester i en konsertlokal som är anpassad symfoniskmusik?

- I sådana fall hur?

24. Om inte konserten eller konserterna ägde rum i en konsertlokal, i vilken typ av lokal ägde dom rum?

25. Skulle du kunna tänka dig att själv gå på en konsert med tv-spelsmusik?

- Varför? – Varför inte?

26. Är det något du vill tillägga?