

Guitar Hero som meningsfullt kommunikativt handlingsutrymme

Jens Ideland, fil. lic., musiklärare på gymnasiets estetiska program samt doktorand i tillämpad informationsteknologi med inriktning mot utbildningsvetenskap, Göteborgs universitet

Konsolspelet Guitar Hero (GH) lanserades 2005. Grundidén är att spelaren med fem färgglada knappar och en låtsassträng på en gitarrliknande spelkontroll ska försöka träffa färgkodade ”pluppar” som strömmar fram på spelskärmen. Dessa ”pluppar” representerar i någon mån gitarrstämman i den oftast tunga rocklåt spelaren valt att ta sig an. Om spelaren lyckas med att träffa ”plupparna” i rätt position på skärmen hörs gitarrstämman och hon eller han tilldelas poäng. Missade ”pluppar” gör i stället att gitarrstämman tystnar, poängen uteblir och till slut avbryts låten samtidigt som den fiktiva publiken buar. Spelet blev snabbt populärt och nådde stor spridning. Under några år sålde GH i massupplagor och ett antal nya versioner samt varianter för andra spelplattformar introducerades i snabb takt. Sedan senare delen av 2010 har dock försäljningssiffrorna fallit till så låga nivåer att ägarna Activision beslutat att lägga utvecklingen av nya versioner ”på hyllan”.



Jens Ideland

MUSIKPEDAGOGISKA FORSKARE har pekat på att en stor del av musikaliskt lärande sker utanför traditionella undervisningsmiljöer (Folkestad, 2007). Att ”slölyssna” på musik eller att konsumera multimediala bidrar, genom vad Ericsson kallar *förströdd tillägnelse*, till kunskande om musik (Ericsson, 2002; se även Wingstedt, 2008). Många av dagens musikelever har lagt mycket energi och fritid på att spela och bemästra GH, som i detta sammanhang framstår som en aktiv form av tillägnelse, med musiken och föreställningar om musicerande i fokus. Trots

att forskning visar att skolbarn förhåller sig till GH i sina resonemang om musik och musikalitet (Hellgren, 2011), samt att spelet påverkar vad som händer i svenska musikklassrum (Ericsson & Lindgren, 2010), har relativt lite forskning gjorts om vad GH-spelande erbjuder och innebär för unga människor.

I studien *Spela, leka eller låta bli: Guitar Hero som kommunikativ praktik för unga musiker* (Ideland, 2011) är det övergripande syftet att bidra till en ökad förståelse av unga musikers förutsättningar för

kommunikation (och därigenom lärande) i den kommunikativa praktik konsolspelet GH erbjuder.

De sex huvudinformanterna är unga manliga studenter på gymnasiet estetiska program med musikinriktning. Deras tidigare erfarenheter av att spela GH eller andra data- och konsolspel varierar kraftigt. Samtliga är dock i sitt musicerande inriktade på pop- och rockmusik och har under någon period spelat elgitarr. Studien behandlar därför mer specifikt denna grups möjlighet att i den digitala musikspelsmiljön uttrycka sig själva och sitt kunnande om i första hand musik, musicerande och digitala spel.

Huvudmaterialet i studien utgörs av en videodokumenterad spelsession där informanterna turas om att med den gitarrika spelkontrollen ta sig an gitarrstämman i GH. För att inte utsätta dem för en onödigt pressad situation genomfördes spelsessionen på en fritidsgård, utanför lärares och skolkamraters omedelbara inflytande.

Ett multimodalt och diskursanalytiskt perspektiv

Som teoretisk utgångspunkt i studien används det multimodala perspektiv som introducerats av Kress och van Leeuwen (2001). Denna utgångspunkt kompletteras med närbesläktade synsätt från socialsemiotik (van Leeuwen, 2005), diskursanalys (Gee, 2005), design för lärande (Selander, 2008) samt *multimodal-* och *gaming literacy* (Jewitt & Kress, 2003, respektive Gee, 2007). Sammantaget erbjuder denna teoretiska bas en möjlighet att analysera och förstå informanternas agerande i den kommunikativt komplexa GH-miljön.

Mänskliga handlingar och produkter betraktas i detta perspektiv som kommunikativa, vilket gör att exempelvis bild, gester och musik såväl som traditionell text och tal ses som viktiga resurser för kommunikation och meningsskapande. En viktig as-

pekt i denna syn på kommunikation är att individen, med hjälp av tillgängliga kommunikativa resurser, *skapar* tecken och mening utifrån sitt sociala intresse i den aktuella situationen. En konsekvens är att kommunikation betraktas som en form av arbete som i någon mån även innebär lärande.

Med stöd i detta perspektiv betraktas och analyseras de handlingar informanterna utför under GH-sessionen som representationer av: individens diskursiva kunnande om situationen, individens förmåga att hantera tillgängliga kommunikativa resurser, samt individens sociala intresse i den aktuella situationen (se Kress & van Leeuwen, 2001). Agerande i spelkontexten kan även förstås som att informanten uttrycker *vem* han är och *vad* han gör i den aktuella situationen, och att han på så sätt artikulerar vad som med diskursanalytiska termer kan benämnas en socialt motiverad *situerad identitet* (Gee, 2005).

I linje med dessa utgångspunkter genomfördes en relativt omfattande transkriptions- och analysprocess i flera steg. Processen resulterade i fallbeskrivningar vilka utformats för att utifrån den enskilde informanten besvara studiens forskningsfrågor:

- Vilka strategier och diskurser synliggörs i informanternas agerande i denna kommunikativa praktik?
- Vilka möjligheter och begränsningar för kommunikation (och därigenom lärande) erbjuder denna praktik när informanterna artikulerar och förhåller sig till dessa diskurser? (Ideland, 2011, s. 47)

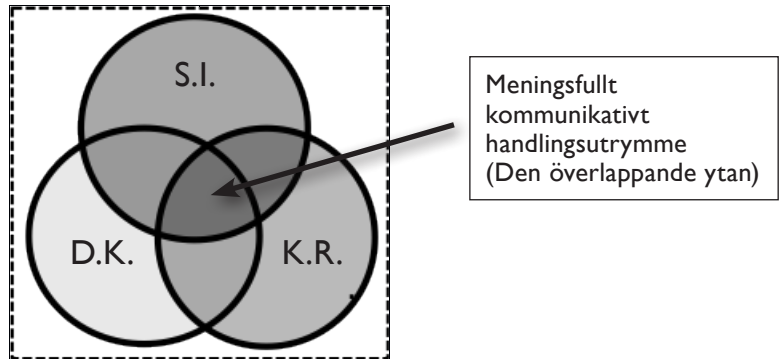
Resultat

Informanternas agerande synliggör att de på en mängd sätt både utnyttjar och artikulerar kunnande om dataspel, musik och musicerande. Musikintresserade vuxna beskriver ibland GH som ett

kreativtetsdödande tidsfördriv, utan meningsfull koppling till musik och musicerande (se Miller, 2009). Men här framstår GH som en nyanserad och varierad kommunikativ praktik. Varje informant hanterar spelsituationen och tillgängliga kommunikativa resurser (exempelvis anslag, knapptryckningar, rörelser och sång) på ett individuellt sätt. På så vis synliggörs att de artikulerar och utgår från delvis olika kunnande om vad GH är och hur det bör spelas (jämför Kress & van Leeuwens, s. 114). Fallen synliggör dock att förmågan att hantera tillgängliga kommunikativa resurser, exempelvis spelnotationen, påverkar och ofta begränsar informantens handlingsutrymme.

Fallbeskrivningarna synliggör vidare att informanterna artikulerar *vad* GH-spelande är och *vem* de är i spelsituationen på ett sätt som har starka kopplingar till den vardagliga skolmiljön. De tycks sträva mot ett agerande som går väl ihop med den identitet som musiker och/eller dataspelare de artikulerar bland kompisar och medmusiker i skolkontexten. Spelsituationen kan därför sägas erbjuda ett *meningsfullt kommunikativt handlingsutrymme* (figur 1) när informanten har det diskursiva kunnande och den förmåga att hantera kommunikativa resurser som krävs för att artikulera en för individen önskvärd situerad identitet, en *spelarposition*, i linje med det egna sociala intresset. Nybörjarna har inledningsvis begränsade möjligheter att inta en sådan önskvärd position. De mer erfarna spelarna har däremot ett stort *meningsfullt kommunikativt handlingsutrymme* och kan välja en för dem attraktiv spelarposition.

I vissa situationer, exempelvis solopartier, tycks informanterna ofta läsa "plupnotationen" mer eller mindre helt visuellt, utan att relatera till den musikaliska förlagan. Men en mängd situationer synliggör att samtliga informanter periodvis lutar sig mot ett gehörsminne av den musikaliska förla-



Figur 1: Modell för att synliggöra förutsättningar för kommunikation (och därigenom lärande) i ett meningsfullt kommunikativt handlingsutrymme. S.I.= Individens sociala intresse i den aktuella situationen. D.K.= Individens diskursiva kunnande om situationen. K.R.= Individens förmåga att hantera tillgängliga kommunikativa resurser.

gan och/eller en förmåga att förstå den klingande musiken. Detta blir extra tydligt när de exempelvis stampar pulsen, slår an med musikaliskt riktig timing, rör sig som en gitarrist och/eller sjunger melodin. Informanterna kan alltså i många spelsituationer både använda och visa kunnande om musik och musicerande. Ett gemensamt drag är dock att de undviker att uttrycka detta *som* musicerande.

Förhållandet kan sannolikt förklaras med att de musikstuderande ungdomarna har svårt att i spelsituationen, med hjälp av den plastiga låtsasgitarren, skapa kommunikativa handlingar som tillräckligt tydligt framställer dem som "äka" musiker. Under inflytande från en musikerpräglad skolkontext förhåller sig informanterna till en i musiksammanhang ofta stark diskurs att rockmusik bygger på äkthet (jämför Miller, 2009). För att inte framstå som "låtsasmusiker" blir lösningen att artikulera GH-spelande som skilt från musicerande och sträva mot positioner som innebär att musi-

kaliskt kunnande och musikalisk uppfattningsförmåga kan artikuleras som spelaragerande.

Positionen som *Den seriöse spelaren* framställer Guitar Hero som ett utmanande digitalt spel som i första hand ska klaras med hjälp av god spelarteknik. *Den lekande spelaren* framställer Guitar Hero som en lek där bitvis musikerlikt men framför allt lekfullt showande är viktigare än att få högsta poäng. *Den ointresserade spelaren* är en position som framställer Guitar Hero som ett ointressant digitalt spel som inte erbjuder någon musikalisk upplevelse.

En musikpedagogisk spegel

Musiker kan i olika miljöer utveckla ganska olika förhållande till exempelvis noter och notläsning. I ett rockband, som ofta består av självlärd musiker, är det exempelvis ganska sannolikt att traditionella noter och notspel har låg status (jämför Gullberg, 2002). Trots att Guitar Hero är en slags rockgitarrsimulator är förhållandet till visuell notation i denna kommunikativa praktik radikalt annorlunda.

För att i ett rockband kunna inta en position som ”äkta” rockgitarrist är förmågan att läsa noter förmodligen mindre viktig. Men för GH-spelaren blir ”pluppläsningens förmåga” socialt eftertraktad. Den är nödvändig för att klara spelutmaningen och kunna inta en eftertraktad position som exempelvis *Den lekande spelaren*. Det är därför inte så märkligt att många unga rockintresserade ungdomar ägnat mycket tid åt att lära sig hantera ”plupparna” i Guitar Hero, trots att många av dem helst undviker traditionell notation i sitt eget musicerande.

Den instrumentalundervisning i västerländsk tradition som bedrivs i Sverige utgår ofta från noten och notbladet (Hultberg, 2009a; Rostvall & West, 2008). Om notationen inte presenteras som en representation av, och tillsammans med, klingande exempel ställs eleven inför en besvärlig och

kommunikativt mycket komplex situation (Rostvall & West, 2008). Det tar då ofta mycket lång tid innan eleven utvecklar musikalisk *literacy* och självständigt kan läsa, förstå och i eget musicerande använda noter som en representation av klingande musik (Hultberg, 2009a, 2009b). Att som musikelev hitta ett meningsfullt kommunikativt handlingsutrymme under en sådan process är förmodligen inte lätt.

Nybörjaren i Guitar Hero ställs inför en annan situation. Spelet har en ”omvänd” pedagogik som i vissa aspekter påminner om det situerade lärande Lave och Wenger (1991) studerat i hantverksmiljöer. Likt den nya lärningen, som polerar slutprodukten under överinseende av Mästaren, får de ovana GH-spelarna en enkel uppgift som presenterar aktivitetens mål, kommunikativa resurser och ”slutprodukt” i sitt sammanhang.

Av nybörjarinformanternas agerande framgår det tydligt att de, för att förstå och hantera den ovana ”plupnotationen”, kan luta sig mot sitt musikaliska kunnande och sin musikaliska uppfattningsförmåga. Med stöd av den musikaliska kontexten och easy-nivåns förenklade spelstämma kan de ganska omgående utföra enkla, men i sammanhanget viktiga, kommunikativa handlingar. De uppnår på så sätt snabbt en form av lokal *literacy*. Att på detta sätt framstå som en begåvad nybörjare under snabb utveckling är förmodligen en för många socialt eftertraktad position. GH erbjuder på så vis även många ovana spelare ett meningsfullt kommunikativt handlingsutrymme.

Referenser

Ericsson, C. (2002). *Från guidad visning till shopping och förströdd tillägnelse: moderniserade villkor för ungdomars musikaliska lärande*. Malmö:

- Musikhögskolan, Lunds Universitet.
- Ericsson, C. & Lindgren, M. (2010). *Musikklassrummet i blickfånget: Vardagskultur, identitet, styrning och kunskapsbildning*. Halmstad: Sektionen för lärarutbildning, Högskolan i Halmstad.
- Folkestad, G. (2007). Here, There and Everywhere. I: Folkestad (red.), *A Decade of Research in Music Education* (s. 7–26). Malmö: Malmö Academy of Music, Lunds Universitet.
- Gee, J.P. (2005). *An Introduction to Discourse Analysis*. New York: Routledge.
- Gee, J.P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy* (2:nd and updated ed.). New York: Palgrave Macmillan.
- Gullberg, A.-K. (2002). *Skolvägen eller garagevägen: Studier av musikalisk socialisation*. Piteå: Musikhögskolan i Piteå, Luleå tekniska universitet.
- Hellgren, J. (2011). *I min familj är vi omusikaliska: En studie av barns musikaliska identitet*. Luleå: Luleå tekniska universitet.
- Hultberg, C.K. (2009a). En kulturpsykologisk modell av musikaliskt lärande genom musicerande. *Nordisk musikkpedagogisk forskning, Årbok 11* 2009, s. 49–68.
- Hultberg, C.K. (2009b). *Spelande lärande*. Opublicerat manus.
- Ideland, J. (2011). *Spela, leka eller låta bli: Guitar Hero som kommunikativ praktik för unga musiker*. Luleå: Luleå tekniska universitet.
- Jewitt, C. & Kress, G.R. (2003). *Multimodal literacy*. New York: Lang.
- Kress, G.R. & van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal discourse: the modes and media of contemporary communication*. London: Arnold.
- Lave, J. & Wenger, E. (1991). *Situated learning: legitimate peripheral participation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Miller, K. (2009). Schizophonic Performance: Guitar Hero, Rock Band and Virtual Virtuosity. *Journal of the Society for American Music*, 3 (4), s. 395–429.
- Rostvall, A.-L. & West, T. (2008). Musikundervisning som text. *Nordisk musikkpedagogisk forskning, Årbok 10 2008*, s. 73–96.
- Selander, S. (2008). Tecken för lärande – tecken på lärande. Ett designteoretiskt perspektiv. I: Rostvall & Selander (red.), *Design för lärande*. Stockholm: Nordstedts.
- van Leeuwen, T. (2005). *Introducing Social Semiotics*. New York: Routledge.
- Wingstedt, J. (2008). *Making Music Mean; On Functions of, and Knowledge about, Narrative Music in Multimedia*. Luleå: Luleå University of Technology.