



DET SOM GÖMS I SNÖ

En studie om de igenkännbara egenskaperna i ismusik

THAT WHICH IS HIDDEN IN SNOW

A study on the recognizable aspects in ice music

Examensarbete i medier, estetik och berättande
Grundnivå 15 högskolepoäng
Vårtermin 2026

Arvid Lilja Blomkvist, Filip Rask

Handledare: Lars Bröndum
Examinator: Anders Sjölin

Sammanfattning

Arbetets syfte är att ta reda på vilka musikaliska egenskaper kompositörer behöver ha i sin spelmusik för att lyssnaren ska uppfatta musiken som kopplad till is- och snömiljöer. Detta utfördes med hjälp av tidigare forskning, musikteoretisk analys och en undersökning med tre deltagare. Författarna skapade sex olika musikexempel med olika musikaliska egenskaper. Dessa egenskaper baserades på tidigare forskning på musik i is- och snömiljöer i spel. Tre deltagare fick höra dessa musikexempel och blev intervjuade om deras tankar och åsikter. Deltagarna fick sedan höra alla musikexempel igen och para ihop musiken med olika bilder på spelmiljöer. Detta gjordes för att testa hur visuell kontext påverkar lyssnarens uppfattning av temperatur i musiken. Författarna fann att lyssnare bara associerade musik med is- och snömiljöer om de fick se bilder på sagd miljö. Framtida och mer omfattande studier kan använda arbetets resultat för att hitta gränser för lyssnarens uppfattning av temperatur i spelmusik.

Nyckelord: ämnesteori, is, ludomusikologi, temperatur, instrumentering

Innehållsförteckning

1	Introduktion	1
2	Bakgrund	2
	2.1 Att definiera ett ämne och ämnesteorin	2
	2.2 Databas av ismusik	3
	2.3 Representation	4
	2.4 Beskriva klangfärg med ord	4
	2.5 Ljudets påverkan på upplevd temperatur	5
3	Problemformulering	6
	3.1 Metodbeskrivning	6
	3.1.1 Skapandet av musikexempel	7
	3.1.2 Undersökning	8
	3.1.3 Problematisering av metod och urval	9
	3.2 Avgränsning	10
4	Genomförande	11
	4.1 Analys	11
	4.2 Undersökning.....	15
	4.2.1 Pilotstudie.....	15
	4.2.2 Genomförande av undersökning.....	15
	4.3 Resultat.....	16
	4.3.1 Is och snö.....	16
	4.3.2 Trivsamt	17
	4.3.3 Mysterium.....	18
5	Sammanfattning och diskussion	19
	5.1 Sammanfattning.....	19
	5.2 Diskussion	19
	5.3 Samhälleliga och etiska aspekter	21
	5.3.1 Problematiken med ämnesteorin	21
	5.4 Framtida arbete	22
	Referenser	23
	Appendix A – Tabell över intervjuvar	I
	Appendix B – Transkription av musikexempel	VI

1 Introduktion

I följande arbete undersöks vilka musikaliska egenskaper kompositörer behöver ha i sin spelmusik för att lyssnaren ska uppfatta musiken som kopplad till is- och snömiljöer. Arbetets syfte är att öka spelmusikkompositörers kunskaper när det kommer till att skapa, analysera och lära ut om ämnet is- och snömiljöer i spelmusik. Denna text delas in i fem olika kapitel, alla med tillhörande underkapitel. I bakgrundskapitlet behandlas termer och översättningar inom "topic theory". Historiken och problematiken runt ämnesteorin belyses även här. Sedan presenteras tidigare forskning inom ämnen i spelmusik, samt forskning relaterat till relevanta musikaliska egenskaper som klangfärg och frekvensomfång. Kapitlet som följer, problemformulering, innehåller arbetets frågeställning som lyder: Vilka musikaliska egenskaper behöver kompositörer ha med i sin musik för att lyssnaren ska uppfatta musiken som kopplad till is- och snömiljöer? Frågeställningen baseras på forskning och begrepp som presenteras i bakgrundskapitlet. I underkapitel till problemformuleringkapitlet, metodbeskrivning, motiveras valet av metod och hur den valda kvalitativa metoden används i undersökningen i denna studie. Här förklaras analysen som författarna har utfört på spelmusik i is- och snömiljöer. Här beskrivs också de musikexempel som skapades inför undersökningen och anledningarna bakom valet i skapandet av sagda musikexempel.

Vidare problematiseras valet av metod, samt för- och nackdelar med kvalitativ metod. Kapitlet avslutas med en beskrivning av de avgränsningar som krävdes på grund av arbetets kortare tidsram. I genomförandekapitlet presenteras processen som användes för analysen av spelmusik i is- och snömiljöer och resultatet av analysen. För att presentera denna analys finns flera bildexempel på musiken som analyseras, tagna från transkriberingar som författarna har gjort under analysarbetet. Författarna genomförde även en pilotstudie för att testa sin metod som också presenteras i genomförandekapitlet. Här beskrivs också ändringarna som författarna gjorde efter att pilottestet genomförts. Vidare presenteras resultatet från undersökningen följt av en diskussion av detta resultat kopplat till tidigare litteratur för att kunna diskutera möjliga slutsatser av den insamlade datan. Texten avslutas med diskussioner kring samhälleliga aspekter och forskningsetik samt förslag på möjligheter till vidare forskning.

2 Bakgrund

För att göra denna text mer lättläst och för att underlätta för författarna har olika termer definierats. Viktigt för enklare diskussion om spelmusik i is- och snömiljöer är att destillera just “spelmusik i is- och snömiljöer” till en term. Termen som författarna kom fram till var *ismusik*: musik som spelas i en is- och/eller snömiljö i ett digitalt spel. Författarna har valt att exkludera “julumusik” från denna term för att kunna diskutera och jämföra musik i is- och snömiljöer utanför kontexten av julmusik (se sida 9). Författarna har även översatt “topic theory” till ämnesteori och “topics” till ämnen.

2.1 Att definiera ett ämne och ämnesteori

Detta arbete utforskar och diskuterar ämnen i musik i digitala spel. Vad ett ämne definieras som är långt ifrån objektivt och olika forskare har haft olika tankar genom ämnesteorins historia. Lavengood och Williams (2023) anser att “vinter” är ett ämne baserat på olika åsikter från flertal forskare (Mirka 2014; Ratner 1980). Författarna av denna studie använder deras definition av ett ämne, men ändrar ämnet från “vinter” till ismusik.

En stor del av den forskning som har gjorts inom området använder sig av och/eller kritiserar ämnesteori (Lavengood & Williams 2023; Principi 2024; Mirka 2014), samt använder ämne som begrepp för att beskriva funktionen som musiken har och vad musiken ska förmedla (Bradford 2020; Collyer 2023; Fernández-Cortés & Cook 2021; Kirby 2020). Att förstå den tidigare forskningen som har gjorts inom ämnen är essentiellt för studiens syfte. Ämnesteori (på engelska topic theory) användes först av Leonard Ratner i sin bok *Classic Music* (Ratner 1980) och har senare utvecklats, moderniserats och kritiserats. Principi (2024) anser att ämnesteori i sin helhet kräver ett omtänkande för att passa in med den moderna musikens utveckling. Principi menar att ämnesteori gick från spekulation av vad ett ämne kunde betyda, till en verifikation av absolut intersubjektiv betydelse. Från tolkning till sanning. Ämnesteori i sig är inte problematiskt, Principi anser istället att problematiken dyker upp när användningen av ett analytiskt verktyg gjort för 1700-tals musik appliceras på modern musik. Principi har ändå en optimistisk syn på framtida användningar av ämnesteori i forskning (2024).

Wesley J. Bradford (2020) analyserar musiken i spelet *Zelda: Breath of the Wild* (2017) med hjälp av ämnesteori. Att utveckla en förståelse för de olika ämnen som presenteras både i spel och i annan media menar Bradford (2020) är ett förslag på hur media kan få en meningsfull kontakt med publiken. Genom att definiera ämnen som är specifika för modern media kan forskare lyfta fram nya metoder för tolkning av musik och samtidigt skapa en vokabulär för kompositörer och lärare inom ämnet. Bradford (2020, s. 19) skriver: “I want to recognize new meanings for existing topics”. Han menar att traditionella ämnen ofta kan appliceras på ny musik, men att även nya ämnen dyker upp när mening, innehåll och uttryck förändras över tid. Bradford väljer att kategorisera musiken i två huvudämnen: *mechanistic* (mekanistisk) och *nature* (natur), som två övergripande ämnen i spelet. Dessa två ämnen är breda men innefattar inte all musik i spelet, därav delar Bradford in dessa ämnen i mindre underkategorier som han kallar “modes”. Bradfords (2020) mekanistiska ämne innefattar karaktärer och miljöer som är kopplade till avancerad teknologi medan naturämnet innehåller levande karaktärer och deras omgivning. Dessa två ämnen är en utveckling, utbyggnad och transformation av

redan existerande ämnen.

2.2 Databas av ismusik

Megan Lavengood och Evan Williams (2023) tog fram ett nytt sätt att analysera ämnen i sin artikel *The Common Cold*. Forskarna använde sig av “computational musicology” – en teknik där man använder ekvationer och algoritmer för att studera musik – tillsammans med ämnesteorier för att skapa en databas av egenskaper i ismusik, samt ett ramverk för andra forskare att kunna använda deras databas till framtida studier. Forskarna beskriver hur digitala spel ofta har tydliga ämnen på grund av deras narrativa aspekter. Ett exempel på detta är byar, som ofta representerar lugn och säkerhet för spelaren; en plats att vila, förnya resurser och prata med bybor. Enligt Lavengood och Williams är då “by” ett musikaliskt ämne, med egenskaperna av tonal harmonik, enkla rytmer och melodier som tryggt landar på tonikan. Forskarna anser att, på grund av dessa tydligt definierbara ämnen som dyker upp i spelmusik, är musik i spel ideal för forskning på ämnen i media.

Forskarna (Lavengood & Williams 2023) utförde en analys av spelmusik i is- och snömiljöer med hjälp av “computational musicology” för att skapa en databas med musikaliska egenskaper. För att hitta musik till analysen sökte forskarna bland internetsamlingar av ismusik i spel samt tog från sin egen kunskap om spelmusik. Musiken kom från spel som släpptes mellan 1987 och 2020, från alla populära spelplattformar. Forskarna lyssnade igenom musiken och försedde varje stycke med en tagg. Ett exempel från deras databas är *Toy Day* från *Animal Crossing: New Horizon* (2020). *Toy Day* förseddes taggarna: dur, elektriskt piano, bjällror, klockspel, fyra fjärdedelstakt, stor rumsklang, jul, arpeggio, inga trummor, med mera. Forskarna började med att förse de utvalda styckena med taggar slentrianmässigt, för att sedan “städa upp” datan i fyra steg. Första steget var att organisera databasen genom att gruppera mindre taggar till “metataggar”. Detta innebar att taggar som kastanjetter, klaves och guiro alla kunde grupperas under metataggen “auxiliary_percussion”. Därefter grupperade de alla metataggar som användes färre än tio gånger till metataggar med prefixet “other_”. Till exempel, skallra var det enda extra slagverket som dök upp mer än tio gånger och fick då sin egen tagg, medan alla andra extra slagverk blev grupperade i taggen “other_auxiliary_percussion”. Detta gjordes för att kunna preservera taggar som var viktiga fast mindre prevalenta, men ändå behålla obetydliga taggar utan att ta bort dem. Tredje steget var att ta bort alla taggar som bara användes en gång och inte var med i en metatagg. Till sist lyssnade forskarna igenom alla exempel en gång till för att se till att taggarna stämde och var konsekventa. Efter deras data var “städad” bearbetade forskarna datan med hjälp av olika tabeller och modeller för att skapa en koefficientmatris. Matrisen representerade båda dimensioner taggarna i databasen och värdet i varje element var lika med antalet gånger de korsande paret taggar dyker upp i musikstycken. På grund av att båda dimensioner var databasens taggar kunde de ignorera halva matrisen och bara fokusera på den övre “triangeln”, då matrisen speglas ut med diagonalen. De använde denna matris för att skapa en nätverksgraf för att illustrera samband mellan taggar. En nätverksgraf är en graf där värdena kallas noder och varje nod kan sammankopplas med en linje beroende på vilket samband som illustreras. Varje nod i Lavengood och Williams (2023) graf representerar en tagg och storleken på noden visar hur prevalent taggen är i databasen. Linjer drogs mellan noder om taggarna de representerade fanns i samma musikstycke; tjockleken på

linjen representerade hur många musikstycken som delade de sammanlänkade taggarna. Till sist användes en webapp för att visa nätverksgrafan.

Lavengood och Williams (2023) bedömde att fem musikaliska egenskaper bland de mest förekommande taggar var mest intressant och indikativ av ämnet vinter: stor rumsklang (översatt från "heavy reverb"), arpeggio i bakgrunds element, metalliskt slagverk, pizzicato-teknik på stråkinstrument och utelämnandet av membrafoner (trummor med membran). Dessa egenskaper valdes med ett kritiskt öga, då egenskaper som fyra fjärdedelstakt, stråk, träblås och durskala finns i majoriteten av spelmusik. Forskarna fann att en stor del av ismusik var i fyra fjärdedelstakt, men de är också majoriteten av spelmusik, så fyra fjärdedelstakt är inte en unik egenskap till ismusik. I andra ämnen som dyker upp i spelmusik är både träblås och stråkinstrument (arco) vanliga. Durtonarter var normen för ismusik, 96 exempel, men flera stycken var också i en molltonart, 65 exempel, så durtonart är inte ansedd att vara en musikalisk egenskap i ismusik.

2.3 Representation

Teoretiska analyser av spelmusik har tidigare utförts av forskare (Lavengood & Williams 2023; Bradford 2020), men som Rachel Collyer (2023) nämner är konsumenternas mottagande av spelmusik fortfarande outforskad. Collyer (2023) genomförde en studie om personers uppfattning på olika typer av representation av medeltiden i musik. Collyer nämner att stora delar av speldeltagandet i samhällen i väst placerar spel med medeltidstema som de främsta formerna av exponering för den medeltida världen. Av all musik som komponerats för spel med medeltidstema är väldigt få av dem emellertid hämtade från medeltida källor. När konsumentens förväntningar får företräde framför historiska källor kan det som uppfattas som medeltida, expanderas och transformeras av det som uppfattas som en representation av medeltiden. Collyer menar på att dessa utökade representationer av medeltida musik i spel inkluderar musikgenrer som inte återfinns i historisk medeltida musik, men som fått en ny betydelse genom användning i film och TV. Denna representation antyder att det finns en modell som är källan till det som representeras. Likhet eller likvärdighet till en modell är ett tillvägagångssätt att ge musiken en representativ effekt. Medeltida källor med musik kan vara en del av denna modell, till exempel gregoriansk sång som existerade i den medeltida kristna kyrkan (Collyer 2023). Spelmusikkompositörer och ljuddesigners kan använda representativ musik och den förväntade betydelsen som konsumenterna kommer att hämta ifrån den.

2.4 Beskriva klangfärg med ord

I sökandet för vad som gör ämnen igenkännbara i modern musik har diskussionen om klangfärger blivit populär menar Victor Rosi, Olivier Houix, Nicolas Misdariis och Patrick Susini (2022). Människor är vana vid att med ord karaktärisera det som upplevs med sinnen. Rosi et al. (2022) försökte skapa en gemensam förståelse för begrepp som kan användas för att beskriva klangfärg. Några av orden som studerades var: *bright* (ljus), *warm* (varm), *round* (rund) och *rough* (grov). Terminologi för ljud saknar djup och lånar ofta beskrivande ord från de andra sinnen som *bright* och *round* som lånats från synen och *warm* och *rough* har lånats från känslan (Rosi, et al. 2022). Två olika studier genomfördes (Rosi et al. 2022), en där deltagarna fick välja ord som de tyckte passade beskrivningen av ett ljuds klangfärg och en enkätstudie som skickades ut där

personer som arbetar med ljud eller musik fick avgöra ordens relevans med det valda ljudet. Syftet med att utföra dessa två studier var att komma fram till en konsensus om ord som används för att beskriva klangfärg. Rosi et al. (2022) funderar om människans uppfattning av klangfärg är kopplat till den visuella uppfattningen av former. De nämner att det finns forskning som visar en koppling med tonhöjd och former men också mellan former och hur ord låter.

2.5 Ljudets påverkan på upplevd temperatur

Carlos Velasco, Russ Jones, Scott King och Charles Spence (2013) utförde ett antal experiment för att undersöka ljudets påverkan på den upplevda temperaturen av vätska som hålls upp i en behållare. Forskarna skickade ut en enkätstudie där 60 deltagarna fick svara på frågan om det är möjligt att urskilja om en vätska är varm eller kall när den hålls upp i en behållare enbart baserat på ljudet. Av alla deltagare svarade 48% att de trodde sig kunna avgöra temperaturen baserat på ljudet. Velasco et al. anser att temperatur kan uppfattas av flera sinnen. Den upplevda temperaturen kan manipuleras för att förhöja kommunikationen av den upplevda temperaturen och är därför intressant vid marknadsföring av produkter (Velasco et al. 2013).

Ett av experimenten som forskarna (Velasco et al. 2013) utförde var en undersökning om det är möjligt att artificiellt modifiera ljudet för att förändra den upplevda temperaturen av vätskan. Med hjälp av en EQ kunde forskarna öka och/eller minska de frekvenser som upplevs som kalla eller varma. För att framhäva ett varmare ljud ökades ljudet vid 200 Hz (hertz) och minskade vid 5–6 kHz (kilohertz). Motsatsen gjordes för att ta fram ett kallare ljud, en minskning vid 200 Hz samt en ökning vid 5–6 kHz. Detta var för att undersöka om det är ljudets soniska egenskaper som kan påverka människors upplevda känsla av temperatur. Resultatet visade att ljud som modifierats för att upplevas varmare betygsattes av deltagarna som varmare än det omodifierade varma ljudet. Däremot hittades ingen skillnad mellan det kalla modifierade ljudet jämfört med det omodifierade originalet. Slutsatsen som forskarna (Velasco et al. 2013) drar är att upplevelsen av varma vätskor kan modifieras med hjälp av ljudet.

3 Problemformulering

I tidigare forskning har det observerats vad spelmusik använder för instrumentering för att förmedla ett specifikt ämne (Lavengood & Williams 2023; Kirby 2020), samt hur skillnader i frekvensomfång ändrar lyssnarens uppfattning av temperatur (Velasco et al. 2013). I Lavengood och Williams artikel (2023) uppmanar forskarna att expandera på deras databas med musikteoretiska analysstrategier som rytm, skalor och harmonik. På liknande sätt inbjuder Kirby (2020) att utöka deras fynd med analys av klangfärg och rumsklang i spelmusik. Velasco et al. artikel (2013) anser att elektronisk media kan använda deras resultat i kommersiella sammanhang. Denna studien tar sig an vidare forskning genom undersökning och analys, för att öka kunskapen hos spelmusikkompositörer inom ämnet is och snö, med mål att spelmusik i helhet ska bli rikare och mer klichéutmanande.

Forskningen av nya sätt att producera och konsumera musik fördjupar inte bara musikkforskning, den berikar musikkuppfattningen som ett forskningsområde i en kontext av digital media (Fernández-Cortés & Cook 2021). När forskningen definierar ämnen som är relevanta i modern media öppnas dörrar till nya tolkningar och expanderar kompositörer och musikklärares ordbok för att beskriva och diskutera musik (Bradford 2020). En utvecklad förståelse för ämnen i digitala spel är ett viktigt steg i att skapa ett samband mellan media och konsumenter. Med den tidigare forskningen i åtanke har författarna av denna studie utvecklat frågeställningen: Vilka musikaliska egenskaper behöver kompositörer ha med i sin musik för att lyssnaren ska uppfatta musiken som kopplad till is- och snömiljöer?

3.1 Metodbeskrivning

Michael Quinn Patton (2015) skriver att valet av metod är baserat på det som ska undersökas. Eftersom denna studie ska undersöka människors åsikt och uppfattning, så har författarna av denna studie valt att använda sig av en kvalitativ metod. Mer specifikt kommer studien att innehålla en undersökning med semistrukturerade intervjuer (Denscombe 2018, s. 267–295). Martyn Denscombe (2018, s. 269) skriver: "[v]id semistrukturerade intervjuer har intervjuaren fortfarande en färdig lista med ämnen som ska behandlas och frågor som ska besvaras. Intervjuaren är emellertid inställd på att vara flexibel när det gäller ämnenas ordningsföljd, och – vilket kanske är ännu mer betecknande – att låta den intervjuade utveckla sina idéer och tala mer utförligt om de ämnen som intervjuaren tar upp. Svaren är öppna och betoningen ligger på den intervjuade som utvecklar sina synpunkter".

Författarna genomförde en musikteoretisk analys och en transkribering av ismusik. Musikstyckena togs fram genom sökningar på internet med hjälp av sökorden "videogame ice music" och "ice level music", åtta musikstycken valdes sedan ut. De musikstycken som valdes innehöll liknande musikaliska egenskaper som förekom i Lavengood och Williams (2023) databas. Analysens syfte var att klargöra vilken harmonik, harmonisk rytm samt vilka ackordföljder som är vanligt förekommande i ismusik. Resultatet av analysen användes av författarna i samband med Lavengood och Williams databas för att skapa musikstycken som kunde användas i undersökningen.

För att hitta deltagare som passade in i studiens urval kontaktades styrelsen i Studentkåren i Skövde. Därifrån skickades ett mejl till den största avdelningen av

studentkåren. Mejlet specificerade kriterierna för att delta i studiens undersökning och frågade om någon i styrelsen var intresserad av att vara deltagare. Deltagarna till intervjun skrev på ett kontrakt och blev tydligt informerade om att de hålls anonyma, att de kunde avsluta undersökningen när de ville och att de deltagarna svarade under undersökningen kommer användas i studiens analysarbete och publiceras. Undersökningen har ett liknande upplägg till tidigare studier på ämnen (Collyer 2023).

3.1.1 Skapandet av musikexempel

Under undersökningens gång fick deltagarna lyssna på sex korta musikexempel i hörlurar. Musiken komponerades av författarna och var fyra till åtta takter långa (runt 15 sekunder). Musiken komponerades i mjukvaruprogrammet *FL Studio* (1998). Instrumenten i dessa musikexempel togs från instrument i Lavengood och Williams (2023) databas av instrument i ismusik i spel. Harmonik, ackord och rytmer baserades på författarnas egen analys. Författarna strävade efter att komponera musiken endast utifrån Lavengood och Williams databas och författarnas egen analys, och inte göra beslut i kompositionen baserat på deras bias eller åsikter. De olika musikexempel testar olika aspekter av studiens syfte. Partituret på alla exempel finns i appendix B.

- Exempel 1:

Det första exemplet använde egenskaper som forskningen på ämnet is har tagit fram (Lavengood & Williams 2023), den forskning som har gjorts på frekvensens påverkan på lyssnarens uppfattning av temperatur (Velasco et al. 2013) och författarnas egen analys. Instrumenteringen i det första exemplet bestod av klockspel, celesta och stråk med pizzicato-teknik. Hela exemplet hade en "reverb" effekt på sin masterbus för att få en stor rumsklang, den egenskap som var mest prevalent i ismusik enligt Lavengood och Williams databas. Ackordföljden i exemplet bestod av två durackord med stor septima som hade en ren kvart mellan sig, Cmaj7 och Fmaj7. Författarnas analys fann att färgade ackord är de mest prevalenta sortens ackord i ismusik. Melodin spelades av klockspel och bestod av långa toner; celesta spelade ackord med arpeggio och stråket spelade ensamma toner med pizzicato-teknik. Författarnas egen analys fann att ismusik oftast har långa notvärden i melodin. Arpeggio och "pizz" stråk är två av dem mest prevalenta egenskaperna i Lavengood och Williams databas. Detta exempel testar om musik gjord utifrån Lavengood och Williams databas faktiskt uppfattas som ismusik utan visuell kontext av miljön som musiken spelas i.

- Exempel 2 & 3:

Det andra musikexemplet testade om författarnas egen analys av melodier i ismusik kan upplevas som ismusik utan de instrument som fanns i Lavengood och Williams (2023) databas. Instrumenteringen bestod av orgel, elgitarr och stråk. Orgel spelade ackord med arpeggio i vänster handen och en melodi som bestod av långa toner i högra. Elgitarren spelade uthållna ackord. Ackordföljden i musiken bestod av ett D6maj7 som sedan gick till ett C6maj7. Stråket spelade med stråke och spelade en ackompanjerande melodi. Exempel tre kompletterade exempel två genom att använda flera av instrumenten i Lavengood och Williams databas, men undvek rytmer och ackord som dök upp i författarnas egen analys av ismusik. De tredje exemplet hade liknande instrumentering som exempel 1, den enda ändringen var att byta ut klockspelet mot ett piano. Författarnas egen analys fann att långsamma ackordbyten och långa notvärden var vanligt i ismusik. För att undvika dessa konventioner bestod exempel tre av snabba

ackordbyten och en melodi med mestadels åttondelar. Celesta och stråk spelade melodi, medan piano spelade bastoner. Dessa två exempel var konstruerade på detta vis för att undersöka vad som uppfattas som ismusik mer, instrumentering eller rytm och ackord.

- Exempel 4 & 5:

Exporten av musikexempel fyra och fem var modifierade av en equalizer (EQ) för att höja och sänka vissa frekvenser. Exempel fyra hade en ökning i frekvens vid 200 Hz och en minskning i frekvens vid 5–6 kHz, exempel fem hade motsatsen applicerat till sitt frekvensomfång. Hypotesen för dessa två exempel var att modifikationerna i frekvensomfång förändrar hur temperaturen av musiken uppfattas. Denna hypotes baserades på Velascos et al. (2013) resultat, då forskarna fann att ändringar i frekvensomfånget på inspelningar av rinnande vatten i vissa fall ändrar människors uppfattning av temperaturen på vattnet. Både exempel fyra och exempel fem hade samma instrumentering: trumset, piano och elbas. Båda exempel hade också samma tempo och liknande rytm, så ackordföljden och tonart var de störta skillnaderna mellan exempel fyra och exempel fem (exempel fyra bestod av ackorden G, C och D. Exempel fem bestod av ackorden Gm, C och F).

- Exempel 6:

Det sista exemplet var en kontroll, skapad med instrument som Lavengood och Williams (2023) hittade var vanliga i all spelmusik, för att de hade ett neutralt inslag som kan visa på opålitliga datapunkter och deltagare, samt validera att undersökningens oberoende variabler påverkar den beroende variabeln (Denscombe 2018, s. 109). Exempel sex baserades på äventyrmusik som dök upp i spel som till exempel The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998) och fungerade som den beroende faktorn som alla andra exempel testades emot.

3.1.2 Undersökning

Frågorna konstruerades innan deltagarna valdes och var därför skrivna på svenska. Efter att deltagarna valts översattes frågorna till engelska eftersom alla deltagare föredrog engelska över svenska. Följande frågor togs fram:

- ”Brukar du ha igång musiken när du spelar spel och varför? Möjliga följdfrågor: Vad lyssnar du på istället för spelets musik? Brukar du höja eller sänka musikvolymen?”
- ”Berätta om din erfarenhet av spel under din uppväxt, men även i vuxen ålder. Möjliga följdfrågor: Under din uppväxt, kollade du på när andra spelade spel?”
- ”Ser du något specifikt när du hör musiken, till exempel en miljö eller ett objekt?”
- ”Några fler tankar om musiken?”

Innan musikexempel framfördes ställdes följande frågor:

- “Do you usually have the in-game music on when playing games and why? What do you listen to instead of the in-game music? Do you usually increase or decrease the in-game music?”
- “Tell us about your experience of video games growing up and your experience now. When you were growing up, did you often sit and watch when other people played games?”

Efter frågorna ovan lyssnade deltagaren på varje enskilt musikexempel en gång och blev

ställd följande frågor efter varje:

- “In your mind's eye, did you see something specific when you heard the music, for example an environment or an object?”
- “Any other thoughts on the music?” Denna fråga ställs för att se till att informanten inte håller tillbaka information på grund av missuppfattning av föregående fråga.

Frågorna ovan ställdes efter varje musikexempel, och baserat på deltagarens svar ställdes följdfrågor. Efter alla musikexempel spelades upp för lyssnaren fick lyssnaren åtta bilder av spelmiljöer presenterade för sig. Bilderna togs från olika spel med liknande visuell stil för att inte påverka deltagarnas åsikt. Bilderna var på följande miljöer: en blå, istäckt grotta med ett vitt sken i bakgrunden; en pyramid omringad av sand; en futuristisk inomhusmiljö med starka ljus och LED skärmar; en mörk undervattensmiljö med sjögräs och en ubåt i bakgrunden; en granskog med växtlighet utmed marken och en solnedgång i bakgrunden; en by fylld med timmerhus och träd bakom husen; en snömiljö med träd, plantor och en frusen sjö; en stenig terräng täckt av eld, med ett slott fyllt av lava och en röd himmel. Deltagarna parade ihop musikexempel och bild, enligt vad de tyckte passade ihop. Under denna process fick deltagaren lyssna på de olika musikexemplen hur mycket de ville och i vilken ordning de ville. Intervjuarna ombad deltagarna att motivera sina svar, och var flexibla med frågorna för att inte påverka deltagarnas svar. Intervjun avslutades med frågan om det finns något deltagaren inte har fått sagt.

Fokus i denna studie var att resultatet ska nyttja spelmusikkompositörer. På grund av detta var ett kriterium för deltagare att de spelar spel regelbundet. Detta kallar Martyn Denscombe (2018, s. 67–84) subjektivt urval. Subjektivt urval är en typ av icke-sannolikhetsurval, som är vanligt om forskarna redan vet vilken typ av person de vill undersöka och/eller forskarna anser att det inte är möjligt att inkludera ett tillräckligt stort urval i undersökningen. Kriterierna som deltagarna i denna studie behövde uppnå för att kunna delta i studien var följande: de ska spela spel regelbundet; de ska inte vara/varit spelutvecklare eller studera/studerat spelutveckling; ha en normal syn och hörselnivå; vara över 18 år gamla. Undersökningen utfördes på Högskolan i Skövde och intervjuarna och deltagarna var i samma rum. Deltagarna intervjuades en och en.

3.1.3 Problematisering av metod och urval

Det författarna ville undersöka var deltagarnas subjektiva åsikter och komplexa förhållningssätt till studieobjektet och därmed lämpade sig en kvalitativ ansats. Några fördelar med kvalitativ ansats är detaljrikedomen i datamaterialet och en tolerans för motsägelser och tvetydigheter (Denscombe 2018, s. 393–429). Eftersom kvalitativ forskning ofta går på djupet inom ett begränsat område anses det användbart i denna studie. De kvalitativa datainsamlingsmetoder – intervjuer och resultat från undersökningen – som genererar svar som måste koda om för att kunna tolkas. Denscombe nämner att eftersom en kvalitativ analys bygger på forskarens tolkningsskicklighet innebär det att det kan finnas mer än en giltig förklaring. Detta kan vara både en för- och nackdel då begränsad erfarenhet hos forskaren kan leda till en bristande analys, men det betyder inte att resultatet måste vara felaktigt. I fallet för denna studie kan det begränsade antalet deltagare i undersökningen påverka generaliserbarheten.

3.2 Avgränsning

För att hinna med att uppnå arbetets syfte behövde författarna avgränsningar. Författarna använde Lavengood och Williams (2023) databas som tydliga avgränsningar till arbetet, då forskarna hade hittat identifierbara variationer från sitt tema. Bland dessa variationer fanns "8-bit" musik. "8-bit" är en förenklad term för ljudet av tidig spelmusik. Namnet kommer från de begränsningar som äldre konsoler hade, då processorn i konsolerna endast kunde bearbeta åtta binära tal samtidigt. Lavengood och Williams (2023) beskriver hur stor rumsklang, som är den mest förekommande egenskapen i deras databas, behövde simuleras med hjälp av två ljudkanaler som spelade samma ljud med några millisekunders skillnad, till skillnad från modern musik, då förstorad rumsklang är en effekt som enkelt kan appliceras digitalt. Detta och andra komplikationer, som hur tidiga processorer inte kunde simulera några akustiska instrument, gör att "8-bit" musik inte har tillgång till alla egenskaper som studien undersökte och var därför irrelevant till syftet av denna studie. Spel med pixelgrafik har ofta en blandning av "8-bit" musik, senare MIDI baserad musik och modern musik, exempelvis musiken i *UNDERTALE* (2015).

Lavengood och Williams (2023) identifierar också julmusik som en variation på temat "vinter". De skriver: "[w]hile Christmas is not intrinsically wintry, it is virtually always portrayed that way in video games, making Christmas one of the most important musical topics related to winter". Julmusik har andra egenskaper än ismusik, nämligen att metalliska slagverk som bjällror och tamburin är viktigare för att förmedla ämnet. Utanför spel som handlar om jul, så brukar spelutvecklare hitta på liknande högtider som inte har någon religiös koppling, till exempel *Toy Day* i spelet *Animal Crossing: New Horizon* (2020). Författarna av denna studie anser att julmusik har tillräckligt annorlunda musikaliska egenskaper gentemot ismusik att julmusik som ämne inte är relevant till studiens syfte. En fullskalig analys av julmusik är också utanför studiens tidsram.

4 Genomförande

4.1 Analys

Innan undersökningen utfördes gjordes en analys av åtta olika ismusikstycken från olika spel. Dessa musikstycken var följande: *1 AM, Snowy* från *Animal Crossing: New Leaf* (2013), *Snowman* från *Earthbound* (1994), *Cold Odyssey* från *Kirby: Triple Deluxe* (2014), *Snowlands* från *New Super Mario Bros Wii* (2009), *Snowbell City* från *Pokémon: X & Y* (2013), *Ice* från *Terraria* (2011), *Field (Extreme Cold)* från *Zelda: Breath of the Wild* (2017), *Ice Ruins* från *Zelda: A Link Between Worlds* (2013). I detta underkapitel presenteras resultatet av analysen.

Musikstyckena som användes i analysen var utvalda från olika spel som dök upp i sökningar på internet med sökorden "video game ice music" och "ice level music". Efter en granskning av ett flertal musikstycken valdes åtta ut för att analyseras. De valdes för att de hade flertal egenskaper som dyker upp i Lavengood och Williams (2023) databas och för att författarna av denna studie anser att det representerade vanliga klichéer i ismusik i spel baserat på deras uppfattningar och erfarenheter. Analysen undersökte harmonik, rytm och harmonisk rytm (Jansson 2011). Författarna hittade flera likheter mellan musikstyckena. Första upptäckten som författarna gjorde var att de första fyra till åtta takterna i alla åtta musikstycken stämde mer överens med Lavengood och Williams databas än de senare takterna i musikstyckena. Författarna spekulerar att detta kan "sätta tonen" för stycket utan att offra utvecklingar genom styckets gång, som annars hade avvikit från de musikaliska egenskaper som får musiken att uppfattas som ismusik (se figur 1).

Snowbelle City

Pokémon X/Y

Shota Kageyama

Arpeggio & långsamma ackordbyten

Tempo: ♩ = 90
Chord: Esus4

Instrument parts: Klockspel, Piano, Oboe, Stråk

Chord changes: E5, B7add11/D#

Dynamic markings: *p*, *mf*, *f*

Annotation: A red box highlights the first four measures, and a blue box highlights the last two measures.

Snabba ackordbyten

Instrument parts: Klsp., Pno., Ob., Str.

Chord changes: G6/D, A/C#, C, Bm7, E5

Annotation: A blue box highlights the entire section.

Figur 1 Notexempel som visar skillnaden mellan långsam och snabb harmonisk rytm.

En annan likhet mellan styckena var rytmen i melodi och ackord. Melodin spelar oftast fjärdedelar, halvnoter och helnoter, med fåtal åttondelar och sällan sextondelar. Harmoniken följer liknande mönster, då musiken sällan har mer än tre ackord per fyra takter. Ackordbytena görs ofta på ettan i takten med få synkoperingar och ackorden

spelar antingen helnoter eller en enkel rytm med fjärdedelar. Majoriteten av ackorden som används är färgade ackord, mestadels *maj9*-ackord, men även durackord med stor septima (*maj7*) och 13-ackord. Ackordprogressionerna i styckena följer aldrig kadenser – en vanlig kompositionsteknik i klassisk musik (Jansson 2011) – och använder sällan spänningsskapande dominanter (se figur 2).

Snowman
Earthbound

Keichi Suzuki
Hirokazu Tanaka

Inga spänningsskapande dominanter

♩ = 87
Cmaj7 D9/C Cmaj7 D9/C

Tenor Blockflöjt

Elektriskt Piano

Synt med Delay

Bass Gitarr

Figur 2 Notexempel som visar ackordbyten varje takt utan spänningsskapande dominanter.

Melodiska ackompanjemang i musiken använder sig ofta av arpeggio, som Lavengood och Williams (2023) också noterar i sin databas. *Cold Odyssey* från *Kirby: Triple Deluxe* (2014) är ett exempel på detta (se figur 3).

Cold Odyssey

Kirby Triple Deluxe

Hirukaso Ando
Jun Ishikawa

♩ = 136 Fmaj7

The musical score consists of two systems. The first system shows the Oboe, Elektriskt Piano, and Synt parts. The Elektriskt Piano and Synt parts play a continuous arpeggiated accompaniment. The Oboe part is silent in the first system. The second system shows the Oboe part playing a melodic line, while the Elektriskt Piano and Synt parts continue their arpeggiated accompaniment.

Figur 3 Notexempel som visar ett arpeggio i musikens ackompanjemang.

4.2 Undersökning

4.2.1 Pilotstudie

Författarna gjorde ett pilottest för att testa hur väl metoden fungerade i praktiken (Denscombe 2018, s. 242). Pilottestet fokuserade på att ta fram hur lång tid undersökningen skulle ta, då denna information behövde förmedlas till deltagare. Under pilottestet startades ett tidtagarur när informanten anlände för att få en ärlig bild av hur lång tid alla aspekter av undersökningen skulle ta (introduktion till undersökningen, läsande och på skrivande av kontrakt, utförandet av undersökningen). När pilottestet var slut var tiden på tidtagaruret 26:46. Flera problem med den ursprungliga metoden uppenbarade sig under pilottestet. Dessa problem var följande:

- Testledarna hade inget manus för introduktion och förklaring av undersökningen. Detta gjorde att testledarna behövde improvisera mer än nödvändigt, som tog på undersökningens tid.
- Vissa följdfrågor uppfattades som ledande.
- Musikexempel startade abrupt och orsakade deltagaren obehag
- Testledarna visade bildexempel för tidigt som påverkade deltagarens åsikter.

Efter pilottestet undersöktes problemen som uppstod och en ny metod utvecklades. Ljudinspelningen av pilottestet transkriberades som en övning till analysarbetet. Utöver detta syfte påverkar ingen data insamlad under pilottestet studiens resultat.

“Metod bör alltid testas i förväg för att kontrollera hur bra den fungerade i praktiken. Oavsett hur mycket tid och ansträngning en forskare lägger ned på att tänka ut ett bra datainsamlingsverktyg, finns det inget egentligen alternativ till att prova på fältet med riktiga deltagare” (Denscombe 2018, s. 242).

4.2.2 Genomförande av undersökning

Fyra intresseanmälningar samlades in, varav en nekades på grund av att personen inte hade fyllt 18 år än. Alla intresserade personer föredrog engelska som språk under intervjun. Från början hade studien ett kriterium på deltagarna att de skulle tala svenska flytande, men på grund av tidsbrist och brist på deltagande så dömdes detta kriterium irrelevant. Inför undersökningarna skrevs ett samtyckeskontrakt, som deltagare behövde skriva på för att delta. Detta kontrakt skickades ut i förväg till deltagarna. Ett grupprum på biblioteket på Högskolan i Skövde bokades som sal till undersökningen, då salen låg på skolan och var ljudisolerad. Denscombe (2018, s. 267–295) anser att en plats som är nära deltagaren och ostörd är viktigt för intervjuer. De tre deltagarna som blev rekryterade kontaktades genom *Discord* (2015). Där fick de läsa en digital kopia av samtyckeskontraktet och ställa frågor om undersökningen. När kommunikation med deltagarna hade etablerats planerades tid och dag för utförandet av undersökningen. Två deltagare var tillgängliga under samma dag och den sista deltagaren deltog en vecka efter. På grund av ett misstag i bokningsprocessen så valdes en musikstudio på Högskolan i Skövde som sal till den sista deltagaren. Studion var, samma som grupprummet menat för deltagaren, ljudisolerad och avskild från andra individer. Undersökningarna genomfördes enligt arbetets metod utan några oförutsägbara störningar. Eftersom testledarna i undersökningen inte var vana vid att hålla i intervjuer blev testledarna mer flitiga på intervjuteknik efter varje deltagare. Detta kan påverka hur

varje deltagare svarade och deltagarnas åsikter.

Efter att undersökningarna utfördes transkriberades ljudinspelningarna av intervjuerna. Författarna tog sedan ut svaren på varje fråga och sammanställde svaren i en tabell. Med hjälp av denna tabell kunde nyckelord utvinnas från varje svar (se appendix A). Nyckelorden visade på tydliga "teman", kategorier av nyckelord som visar ett mönster mellan alla deltagares svar. Författarna analyserade sedan svaren en gång till, både för att se till att de teman som togs fram speglades i deltagarnas svar och att inte ett tema bara visades i en deltagares svar. Efter denna process kom författarna fram till dessa teman: is och snö, trivsamt och mysterium.

4.3 Resultat

Alla tre deltagare hade uppfattat musiken och intervjufrågorna på olika sätt. När deltagare ett (D1) svarade använde de oftast verkliga miljöer när de motiverade sina svar, medan deltagare tre (D3) många gånger svarade i relation till spelsekvenser och spelmiljöer. Deltagare två (D2) använde sig av både spel och verklighet i sina svar (se tabell 1).

Tabell 1 Skillnaden mellan deltagarnas sätt att beskriva musik

Fråga	D1	D2	D3
"In your mind's eye, do you see something specific when you heard the music? For example, an environment or an object."	"It felt mysterious. I would think of a like... some sort of cave environment. Sort of... cave as in like a dungeon."	"This one was really peaceful. It gave the energy of a peaceful game when you take a rest or reading instructions. The lo fi playlist when you listen and study. This one was more like that. I wanna say library, but a library doesn't play music. In my vision I see bookshelves and plants, like a reading corner."	"I would connect it to a 2D pixelgame. A cozy one. Storytelling but a very chill game. I was thinking a home or garden."

4.3.1 Is och snö

Ingen deltagare relaterade något musikexempel till is- och snömiljöer i första delen av undersökningen. Det var inte förrän i andra delen av undersökningen – när deltagarna fick para ihop bild och musik – som deltagarna nämnde något relaterat till snö och is. I första delen nämnde deltagare kallare utrymmen som grottor och fängelsehålor. D1 beskrev hur de föreställde sig ett stort, ekande utrymme med kristaller utmed vägarna när de fick höra exempel ett. Samma deltagare parade sedan ihop exempel ett med en bild av en istäckt grotta och ansåg att "[t]his is kind of exactly what I was picturing".

Deltagaren hade inte nämnt is innan de fick se bilden på isgrottan.

4.3.2 Trivsamt

Deltagarna nämnde nyckelord relaterat till trivsel efter att ha lyssnat på exempel två och fyra. Dessa nyckelord inkluderade: "fridfullt", "mysigt", "lugnt" och "hem". Deltagarna nämnde även ord som "läsa", "café", "umgänge" och "bakgrundsmusik", som är indirekt relaterat till trivsamt. När deltagarna fick para ihop exempel två och fyra med bilder valde de bilder som de tyckte var tillfredsställande. De nämnde specifikt att solnedgång och växtlighet (skog och plantor) passade musikens trivsamt. D2 beskrev exempel fyra som bakgrundsmusik och D1 beskrev hur exemplet lät som att det kunde höras i ett café. Generellt sett relaterade deltagare lugnare miljöer där man kan sitta ner och umgås – "bibliotek", "café", "bar" – med trivsamt musik (se tabell 2). Deltagarna nämnde även science-fiction och teknologi i relation till exempel fyra, men bara efter att de hade fått se bilderna (se tabell 2).

Tabell 2 Deltagarnas upplevelse av musikexempel 4

Fråga	D1	D2	D3
"In your mind's eye, do you see something specific when you heard the music? For example, an environment or an object."	"I would think... sort of a café environemnt... something more... at the same time... being in company with others."	"This was a bit of a chill band in a pub or a nice bar. When you have this music or a live band in the background."	"I would connect it to a Wii game. Any game that has some type of minigame, the mainpage. More like Wii sports."
"Which of the pictures matches the music best and why?"	"I'll go with this one over here (Sci-fi). Initially I was feeling like it was a café right? I think this is what comes closest, having the sort of... almost looks like kind of a comercial area."	"Spaceship, technology based, like high tech. This, I would maybe hear as background music."	"I feel like here it could be a challenge. And here as well, especially inside the pyramid. Like a minigame or a sidequest."

4.3.3 Mysterium

När deltagarna fick höra exempel två, tre och fyra beskrev de musiken som mystisk. Orden de använde var bland annat: "mystisk", "grotta", "fängelsehåla", "skog", "natt" och "pussel". Deltagarna använde även ord relaterade till mystik som: "magi", "trolldryck" och "böcker" (se tabell 3). Svaren blev mindre fokuserade på "mysterium" när deltagarna fick visuell kontext till musiken och de exempel som deltagare tyckte var mystiska ändrades också.

Tabell 3 Deltagarnas upplevelse av musikexempel 3

Fråga	D1	D2	D3
"In your mind's eye, do you see something specific when you heard the music? For example, an environment or an object."	"That was an interesting one. This one was also kind of mysterious, but more in the sense of... as if you are a detective and you just uncovered a strange clue."	"This has a detective/investigat or feeling, kind of giving the Harry Potter image. But more like someone chasing something, and magic involved. Like someone is looking for potions or magic books or something."	"I would connect this to an indie horror game. The main page (title screen). Like a forest, some kind of mystery."

5 Sammanfattning och diskussion

5.1 Sammanfattning

I detta arbete har skapandet av musikstycken baserats på Lavengood och Williams (2023) databas. Även en musikteoretisk analys av ismusik har genomförts. Sex musikstycken skapades, baserade på den genomförda analysen, och presenterades för deltagare under en undersökning. Först fick deltagarna beskriva vad de associerade med musiken utan visuell kontext. Sedan parade deltagarna ihop samma musikstycken med bilder som de ansåg vara lämpliga. Författarna sammanställde resultatet från de tre undersökningarna och fann olika teman i deltagarnas svar: trivsamt och mysterium. Dessa teman används som paraplytermer för nyckelorden som framställdes av intervjuvärderna. Deltagarna relaterade inte något av musikstyckena till is- eller snömiljöer utan visuell kontext.

5.2 Diskussion

Författarna anser att undersökningen och dess resultat pekar mot att det inte går att, med enbart musikaliska egenskaper, få lyssnaren att uppfatta musiken som kopplad till is- och snömiljöer. Enligt författarna av denna studie visar resultatet på att det krävs en visuell kontext för att lyssnaren ska uppfatta musiken som relaterad till is- och snömiljöer. Denna undersökning hade frågeställningen: Vilka musikaliska egenskaper behöver kompositörer ha med i sin musik för att lyssnaren ska uppfatta musiken som kopplad till is- och snömiljöer? Författarna anser att resultatet av musikaliska egenskaper som kompositörer, tillsammans med visuell kontext, kan användas för att förmedla ismusik är: metalliska slagverk, såsom klockspel och celesta; pizzicatostråkar; arpeggierade ackord; långa notvärden i melodi; stor rumsklang; färgade ackord, till exempel Maj7 eller Maj9; långsam harmonisk rytm.

Resultatet visar på att utan visuell kontext så uppfattade deltagarna den konstruerade ismusiken som relaterad till olika typer av mysterium. Efter att D1 lyssnade på det första exemplet utan visuell kontext nämnde deltagaren att de associerade musiken med en stor grotta fylld med kristaller. Det kan finnas en möjlig överlappning mellan musik som ska representera "is-miljöer" och "kristall-miljöer" på grund av metalliska slagverk såsom klockspel och celesta. Däremot upplevde deltagarna att exempel ett var relaterad till någon form av is- eller snömiljöer när de blev presenterade med bilder. D2 och D3 valde att para ihop exempel ett med bilden på isgrottan medan D1 valde bilden på ett snöfält. Det tredje exemplet innehåller vanligt förekommande instrumentering av ismusik medan harmoniken och den harmoniska rytmen inte var vanligt förekommande. Exempel tre uppfattades av D1 och D2 uttrycka känslan av "en detektiv som letar efter ledtrådar". D2 relaterade exempel tre med "magi". När deltagarna sedan lyssnade på exempel tre med visuell kontext fanns det fortfarande en tendens att relatera musiken till mysterium. D2 och D3 parade ihop exempel tre med bilden på den mörka undervattensmiljön och nämnde ord som "dark" och "mysterious". De kan finnas flera olika förklaringar för associationen mellan mysterium och is, men för att upptäcka dessa förklaringar skulle en dedikerad studie behövas. Författarna spekulerar att filmer med mysterium och/eller magi innehåller musik som ofta har liknande musikaliska egenskaper som fanns i Lavengood och Williams (2023) databas.

Det andra exemplet, utan visuell kontext, uppfattades av D2 och D3 som fridfullt och lugnt och av D1 som mystisk. Med bilder valde D1 och D2 bilden på ett snöfält och D3 bilden på en skog. Både D2 och D3 nämnde ord som “chill” och “cozy” när de argumenterade för sina val av bilder. Det fanns en tendens hos deltagarna att välja bilden på ett snöfält trots att instrumenteringen inte vanligtvis återfinns i ismusik. Harmoniken och den harmoniska rytmen kan ha givit känslan av en “mysig” vintermiljö i kombination med instrumenteringen. Författarna resonerar att lyssnare kan associera kalla miljöer med till exempel värmen från en brasa eller en varm dryck, vanliga sätt att värma upp sig under kalla tider på året.

Velasco et al. (2013) anser att skaparna av elektronisk media kan använda deras resultat i kommersiella sammanhang. Det testade denna undersökning genom att spela upp två liknande musikexempel, där de ena exemplet (exempel fyra) hade en ökning i frekvens vid 200 Hz och en minskning i frekvens vid 5–6 kHz och de andra (exempel fem) hade en minskning i frekvens vid 200 Hz och en ökning i frekvens vid 5–6 kHz. D1 valde bilden med en lavamiljö när deltagaren fick höra exempel 5. Detta stämmer överens med Velasco et al. resultat, då ljudinspelningar av vatten med en ökning i frekvens vid 200 Hz uppfattades som varmt, men ljudinspelningar av vatten med en ökning i frekvens vid 5–6 kHz uppfattades inte som kallt. Det finns en möjlighet att en större studie skulle kunna hitta mer samband, men efter en analys av denna studies resultat anser författarna att det inte finns något betydelsefullt samband mellan deltagarnas uppfattning av temperatur och en modulering i musikens frekvensomfång. I författarnas egen analys av ismusik fann författarna att flera av musikstyckena tenderade att ha högre volym vid 4-6kHz, men ser detta som en bieffekt av val av instrument (klockspel, violin, piano).

Deltagarna i denna studie uppfattade musiken olika beroende på om det fanns en visuell kontext eller ej. Som Collyer (2023) kom fram till i sin studie om representation av medeltida musik i spel, så är det möjligt för en individ att uppfatta musik och mening i musik genom olika filter beroende på vilken situation den hörs i. Deltagarna hade olika syn på vad musiken representerade när de hörde musiken utan visuell kontext. Däremot ändrades i vissa fall uppfattningen av vad musiken representerade när bilderna introducerades. Det fanns ett tydligare mönster i hur deltagarna parade ihop musiken med bilderna. Författarna tolkar det som att den visuella kontexten är ett typ av filter som deltagarna uppfattade musiken igenom, och därav har specifika förväntningar på hur olika miljöer kan representeras. Dessa förväntningar bygger på redan existerande media som deltagaren tidigare har konsumerat. Ett exempel på hur media kan ha färgat förväntningarna på representationen av ismusik är *Sockerfens Dans* ur Pjotr Tjajkovskijs *Nötknäpparen* som innehåller pizzicato-stråkar och celesta, som är instrument som återfinns i Lavengood och Williams (2023) databas som två av de mest prevalenta egenskaperna i ismusik. De benämner dem som “plucked_strings” och “metallic_percussion” i sin databas. Baletten *Nötknäpparen* utspelar sig under jul vilket kan ha bidragit till att instrumenteringen kan uppfattas som representation av snö, is och vinter.

I detta arbete har en kvalitativ ansats använts för att försöka besvara frågeställningen. Detta innefattar en insats från författarna att tolka den insamlade datan på ett relevant sätt. Eftersom författarna inte hade en omfattande erfarenhet av att hantera och tolka kvalitativa data, så kan resultatet som togs fram innehålla brister och möjliga feltolkningar. Den korta tidsramen innebar att undersökningen utelämnade essentiella

aspekter som andra forskare anser är relevanta för frågeställningen. Även författarnas förmåga att utföra musikteoretisk analys på de valda musikstyckena var begränsad av egna erfarenheter och kunskaper inom musikteori och kan därför vara bristande. Musikstyckena som användes i undersökningen konstruerades efter analysen som författarna gjorde vilket kan betyda att det finns en bias i vad som ingick i den skapade musiken.

5.3 Samhälleliga och etiska aspekter

En princip som alltid bör följas vid insamling av data från personer är att deltagandet är frivilligt (Denscombe 2018, s. 433–474). Därför skrev deltagarna under ett samtyckeskontrakt med information om deltagarnas rättigheter. Detta skriftliga samtycke fungerade som en formell dokumentering av överenskommelsen av deltagarens medverkan. Denscombe nämner vikten av deltagarnas anonymitet och hanteringen av datan som samlats in. Författarna av denna studie valde att inte samla in personliga data – såsom namn, telefonnummer eller e-post – om deltagarna utan enbart deras tankar och åsikter samt deras svar på intervjufrågorna. Deltagarnas svar går inte att koppla till någon specifik person och anses då inte vara personliga data.

Resultatet av denna studie visar på att musiken inte behöver innehålla alla musikaliska egenskaper som togs fram i denna studie för att förmedla ämnet is; så länge lyssnaren har en visuell kontext. Resultatet ger även spelmusikkompositörer möjligheter att bryta stereotyper i sin musik och utmana sina egna tankar kring vilka musikaliska egenskaper som musiken bör ha för att förmedla mening. Till exempel så svarade D1 och D2 att exempel två (ismusik harmonik utan instrumenteringen av ismusik) passade bäst till snömiljön. Författarna resonerar baserat på deltagarnas svar att kompositörer kan utforska nya instrumenteringar i sin ismusik, så länge harmoniken i de första fyra till åtta takterna matchar med analysen i denna studie. Resultatet av denna studie kan också användas av kompositörer för att skapa mångfald i de egenskaper som lyssnare förväntar sig i ismusik. Genom att frångå från visa musikaliska egenskaper och behålla andra kan kompositörer "skapa" nya stereotyper och klichéer. Författarna resonerar att skapandet av klichéutmanande musikstycken som i sig skapar nya klichéer och förväntningar kan nyttja samhället genom att utsätta lyssnare för mer varierad musik. Detta i sin tur gör att kompositörer kan vara mer äventyrliga med sitt uttryck, då lyssnare blir mer öppna för nya och experimentella musikaliska egenskaper i musiken de konsumerar. Samhället i sig kan nyttjas av att människor är mer öppna för nya koncept och uttryck i den media de konsumerar, då öppenhet till de nya kan göra de lättare för människor att ta imot och glädjas av främmande kulturer; som i sin tur skapar ett mer jämlikt och förenat samhälle.

5.3.1 Problematiken med ämnesteori

Denna rapport har hanterat ämnesteori, inte som ett analysverktyg, utan som en grund för att kunna kategorisera och finna mönster i en viss typ av musik samt vilka egenskaper den innehåller. För att finna svar på frågeställningen krävdes en tydlig kategorisering av studieobjektet som i detta fall var ismusik. Det innefattar inte "julumsk" eller "8-bit musik" som tidigare nämnt i avgränsning (se sida 9). Ämnesteori började som ett verktyg för att studera musik från sent 1700-tal (Principi 2024), trots detta har många teoretiker använt ämnesteori som ett analysverktyg för andra typer av musik. Forskare inom

forskningsfältet har både kritiserat och använt sig av ämnesteori (Lavengood & Williams 2023; Principi 2024). Dessa forskare försöker använda sig av ämnesteori för att analysera modern media, och gör det genom att använda ämne som ett begrepp för att beskriva musikens funktion samt vad musiken ska förmedla (Bradford 2020; Collyer 2023; Fernández-Cortés & Cook 2021; Kirby 2020). Principi (2024) hävdar att den återkommande användningen av ämnesteori visar på att ämnesteori inte kommer att försvinna inom en snar framtid. Ämnesteori kan vara ett steg för kompositörer att förstå och kategorisera existerande ämnen, men även för att kunna använda sig av nya ämnen som uppstår i modern media.

5.4 Framtida arbete

Med ett större antal musikstycken skulle en mer generaliserbar hypotes kunna ta form. På grund av tidsbrist kunde inte lika många musikstycken analyseras inför skapandet av musiken som användes i undersökningen. Om en mer omfattande tidsram hade presenterats kunde en mer utförlig musikteoretisk analys ha utförts och då genererat ett mer generaliserbart resultat. Alla parametrar och musikaliska egenskaper kan undersökas enskilt för att klargöra vilket/vilka element som påverkar uppfattningen av musiken. Eller om det enbart är när musik existerar i en kontext, såsom tillhörande grafik, som den kan uppfattas kopplad till en miljö.

Författarna anser att resultatet av denna undersökning visar på att det finns en tendens hos lyssnare att, utan visuell kontext, koppla ismusik till mysterium. Vidare forskning skulle kunna identifiera likheter och skillnader mellan de två ämnena. Instrumentering, harmonik och kulturella influenser skulle kunna lyftas fram och analyseras. För att bygga vidare på denna undersökning kan en analys av icke-musikaliska egenskaper i musiken kunna genomföras, exempelvis användningen av vindljud eller andra ljudeffekter som används för att uttrycka miljöer. En mer genomgående analys av samhällsliga aspekter, såsom genus, kön och kulturell bakgrund, och hur detta påverkar upplevelsen av musikens mening, kan vara grunden till framtida forskning. Då kan resultatet kanske visa på om genus, kön och kulturell bakgrund har någon påverkan på hur musiken uppfattas och hur detta "filtrerar" uppfattningen av musiken.

Olika typer av klangfärg kanske kan påverka upplevd temperatur i musik. Genom att använda sig av de termer som Rosi et al. (2022) kommit fram till som beskriver klangfärg kan olika typer av klangfärger tas fram och testas och sedan kategoriseras utefter upplevd temperatur. Vidare skulle en korrelation mellan klangfärg och dess upplevda temperatur kunna undersökas.

Referenser

- Animal Crossing: New Horizon (2020) [Spel] Nintendo Switch. Kyoto: *Nintendo*
- Animal Crossing: New Leaf (2013) [Spel] Nintendo 3DS. Kyoto: *Nintendo*
- Bradford, W.J. (2020). Exploring the Narrative Implications of Emerging Topics in The Legend of Zelda: Breath of the Wild. *Journal of Sound and Music in Games*, 1(4), s. 1–21. doi.org/10.1525/jsmg.2020.1.4.1
- Collyer, R. (2023). Attitudes to Representations of Medieval Music in Role-Playing Computer Games. *Journal of Sound and Music in Games*, 4(2), s. 1–23. doi.org/10.1525/jsmg.2023.4.2.1
- Denscombe, M. (2018). *Forskningshandboken - För småskaliga forskningsprojekt inom samhällsvetenskaperna*. McGraw-Hill Education (UK).
- Discord (2015) [VoIP-Applikation] Windows, Mac OS, Android, IOS, Linux, Webbläsare. San Francisco: *Discord Inc.*
- Earthbound (1994) [Spel] SNES, Game Boy Advanced. Kyoto: *Nintendo*
- Fernández-Cortés, J.P., Cook, K.M. (2021). Ludomusicology: Normalizing the Study of Video Game Music. *Journal of Sound and Music in Games*, 2(4), s. 13–35. doi.org/10.1525/jsmg.2021.2.4.13
- FL Studio (1998) [DAW] Windows, Mac OS, Android, IOS. Ghent: *Image-Line Software*
- Jansson, R. (2011). *Stora musikguiden - Musikteori för alla*. Notfabriken. ISBN 9789186825041.
- Kirby, P. (2020). Musical orientation in virtual space: videogame score and the spatiality of musical style and topic. *Social & Cultural Geography*, 23(6), 855–872. doi.org/10.1080/14649365.2020.1821392
- Kirby: Triple Deluxe (2014) [Spel] Nintendo 3DS. Kyoto: *Nintendo*
- Lavengood, M., & Williams, E. (2023). The Common Cold: Using Computational Musicology to Define the Winter Topic in Video Game Music. *Music Theory Online*, 29(1). doi:10.30535/mt0.29.1.2
- Mirka, D. (2014) *The Oxford handbook of topic theory*. Oxford University Press.
- New Super Mario Bros Wii (2009) [Spel] Nintendo Wii. Kyoto: *Nintendo*
- Patton, M.Q. (2015). *Qualitative Research & Evaluation Methods: Integrating Theory and Practice*. (4:e uppl.) Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

Principi, D. (2024). Rethinking Topic Theory: An Essay on the Recent History of Music Theory. *Music Theory Online*, 30(1). doi:10.30535/mt0.30.1.9

Pokémon: X & Y (2013) [Spel] Nintendo 3DS. Kyoto: *Nintendo*

Ratner, L. (1980) *Classic Music: Expression, Form and Style*. Schirmer Books.

Rosi, V., Houix, O., Misdariis, N. & Susini, P. (2022). Investigating the shared meaning of metaphorical sound attributes: bright, warm, round, and rough. *Music Percept*, 39(5). s. 468-483. doi.org/10.1525/mp.2022.39.5.468.

Terraria (2011) [Spel] Windows. Floyds Knobs: *505 Games*

The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998) [Spel] Nintendo 64. Kyoto: *Nintendo*

UNDERTALE (2015) [Spel] Windows, OS X. Manchester: *Toby Fox*

Velasco, C., Spence, J., Jones, K. & King, S. (2013) The Sound of Temperature: What Information Do Pouring Sounds Convey Concerning the Temperature of a Beverage. *Journal of Sensory Studies*, 28(5), s. 335–345. doi.org/10.1111/joss.12052

Zelda: A Link Between Worlds (2013) [Spel] Nintendo 3DS. Kyoto: *Nintendo*

Zelda: Breath of the Wild (2017) [Spel] Nintendo Wii U, Nintendo Switch. Kyoto: *Nintendo*

Appendix A – Tabell över intervjusvar

Deltagare	Fråga 1	Fråga 2
	<p>Brukar du ha igång musiken när du spelar spel och varför? Vad lyssnar du på istället för spelets musik? Brukar du höja eller sänka musikvolymen?</p>	<p>Berätta om din erfarenhet av spel under din uppväxt, men även i vuxen ålder. Möjliga följdfrågor: Under din uppväxt, kollade du på när andra spelade spel?</p>
Deltagare 1		
	<p>Deltagare - Typically I initially play with the music on, and depending on if I like to regularly listen then I will then i will keep it on, but often time I will just end up turning it off eventually.</p> <p>Testledare - Do you fiddle with the settings at all? Does it maybe depend on how good the music is?</p> <p>Deltagare - Yeah, absolutely</p>	<p>Deltagare - Growing up a lot of the games I played were games for handheld devices like Pokémon, especially Nintendo games. It (taste in games) has changed quite a lot. Now I mainly play on PC instead, and I have decent headphones. The types of games have changed a lot, a lot more in the genre of RPGs and playing games from various countries.</p>
Deltagare 2		
	<p>Yes, I do. Usually because it gives a better atmosphere while playing, it gives a better experience. If it is too distracting, sometimes the music is too much.</p>	<p>I don't use consoles, I use my computer or phone. I used to play a lot of games when I was younger compared to now. I don't have time due to adulthood.</p> <p>Testledare 1: How has it changed</p> <p>I used to like adrenaline based / intense games. Like, FPS and games that made me excited or nervous. Now I like thinking, strategic and peaceful games.</p>
Deltagare 3		
	<p>Yes. If I like it and matches the vibe of the game I keep it on. I usually put it lower.</p>	<p>Growing up I had wii and xbox one. I first started playing wii with my siblings, we played a lot of super mario, wii sports and morio kart. Those types of games. On the Xbox one my sister and I played The Sims 4. Then a moved to computer games. I started with Fortnite, LoL, and Minecraft. Free games. And four years ago I got a nintendo switch, and started playing nintendo games again.</p>

Fråga 3	Fråga 4	Fråga 5
Ser du något specifikt när du hör musiken, t.ex. en miljö eller ett objekt? Exempel 6 Exempel 2 Exempel 4

Deltagare 1

I'm thinking of a fantasy..maybe a... forest environment, is what i would think of.

Testledare - Any other thoughts? Any specific feelings?

Deltagare - Peaceful maybe? I like classical music, I could hear the string instruments. It adds to the peacefulness.

Deltagare - It felt mysterious. I would think of a like... some sort of cave environment. Sort of... cave as in like a dungeon.

Deltagare - I would think... sort of a café environemnt... something more... a the same time... being in company with others.

Testledare - Starbucks or cosy small café?

Deltagare - More of a cosy yeah.

Deltagare 2

It kind of gave the vibe of the game lobby, playing with teammates, you have tasks to do. It gives the vibe of overwatch.

Testledare 1: Any other feeling?

Deltagare: It kind of brought out the curiosity, like I'm waiting or some story is coming up.

This one was really peaceful. It gave the energy of a peaceful game when you take a rest or reading instructions. The lo fi playlist when you listen and study. This one was more like that.

Testledare 1: Any more specific environments or objects?

Deltagare: I wanna say library, but a library doesn't play music. In my vision I see bookshelves and plants, like a reading corner.

This was a bit of a chill band in a pub or a nice bar. When you have this music or a live band in the background.

Deltagare 3

I thought of something mystical. I connected it to the colours white, gold and blue and maybe some types of angels. It would fit the characters in Overwatch.

I would connect it to a 2D pixelgame. A cozy one. Storytelling but a very chill game. I was thinking a home or garden.

I would connect it to a Wii game. Any game that has some type of minigame, the mainpage. More like wii sports.

Nyckelord:
Exempel 6: Fantasy, Hjältar (heroes), Skog (forest), I början av något, fridfullt (peaceful), Nyfikenhet (curiosity)

Exempel 2: Mysigt (Cozy), Lugnt (Chill), Läsa (Reading), berättelse (story), Mystisk (mysterious), Grotta (Cave), Fångelsehåla (Dungeon),

Exempel 4: Huvudmeny (main menu), Mysigt (Cozy), Café, Pub, Bar, Live band, Umgänge (Company of others)

Fråga 6	Fråga 7	Fråga 8
..... Exempel 3 Exempel 1 Exempel 5
Deltagare 1		

Deltagare - That was an interesting one. This one was also kind of mysterious, but. more in the sense of... as if you are a detective and you just uncovered a strange clue.

Testledare - Maybe something to be found?

Deltagare - Yeah

Deltagare - That one kinda reminded me of... some sort of enormous place where you can hear it ecco, but also kind of... crystallly. Like a big room of crystals.

Testledare - Is it like abstract room of crystals or crystal cave or... what do you think?

Deltagare - Yeah, literally like a cave where the walls are just made of crystals, and it just clings like that. Kinda reminded me of the Pokémon mystery dungeon games.

Deltagare - I'll try to think of a object this time... no I don't really have anything that comes to mind... it's like... a nice tune...

Testledare 2 - There is no right or wrong answer.

Deltagare Right... yeah this one I feel was a bit difficult I would say.

Testledare 1 - Is it like something special comes to mind or is it like hard to place? Maybe both?

Delstage - Nothing special really comes to mind. Maybe chill café environment, I could think more on this.

Testledare - What game would you think the msuic would appear in?

Deltagare - Maybe like a simulator game? Or something where you can make a character? Like a character customiser...

Deltagare 2

This has a detective / investigator feeling, kind of giving the Harry Potter image. But more like someone chasing something, and magic involved. Like someone is looking for potions or magic books or something.

I would imagine myself reading an instruction for a puzzle when listening to this. Like a tutorial in a dark room, dark academia room. Vintage library.

This one was really similar to the band in the pub. I don't know, this one is more difficult to bring a picture. Sound in the background to fill the room with sound, nothing serious.

Deltagare 3

I would connect this to an indie horror game. The main page (title screen). Like a forest, some kind of mystery.

For some reason it makes me think of Animal Crossing. Usually, Animal Crossing at night has a different song. It feels more cozy.

I don't know about this one. Maybe music when you get an achievement. Like in zelda when you open a chest.

Exempel 3: Detektiv, Harry Potter, Jaga något (chasing), Magi, Trolldryck (Potion), Böcker (Books), Mystisk (Mysteriuos), Skog (forest),

Exempel 1: Mysig (cozy), Natt (Night), Puzzel, "Dark akademia", Stort rum, grotta, eko, kristaller,

Exempel 5: Live band, Bakgrunds ljud (background noise), Svårt att placera, Café, Simulator,

Fråga 9	Fråga 10	Fråga 11
MED BILDER. Exempel 6 Exempel 2 Exempel 4
VALD(A) BILD(ER): By	VALD(A) BILD(ER): Skog, Snöfält	VALD(A) BILD(ER): Sci fi

I'll go with this one (skog)
 Testledare - Any reason why?
 Deltagare - I already felt like it was kind of... a fantasy forest that I had in mind. I think a village like this is kind of fantasy.

I'll go with this ice environment for this one.
 Testledare - Any thoughts?
 Deltagare - I feel like it has this kind of snow zone vibe.

I'll go with this one over here (Sci-fi).
 Testledare - What made you feel like it was that one
 Deltagare - Initially I was feeling like it was a café right? I think this is what comes closest, having the sort of... almost looks like kind of a comercial area.
 Testledare - Maybe more of a comunity vibe then?
 Deltagare - yeah.

VALD(A) BILD(ER): Skog	VALD(A) BILD(ER): Snöfält	VALD(A) BILD(ER): Sci fi
------------------------	---------------------------	--------------------------

It gives Clash of Clans, it's not too serious. An atmosphere to imagine, it also gives village, cozy cottage core vibe. Specifically of the houses, otherwise I would choose the forest. It gives a peaceful green atmosphere so this one fits better.

This music is really chill and gives lofi playlist. The sunset, calm. It matches with the green scenery.
 Both fit really well. Snow and cold area and the plants in snow bring curiosity which matches the music.

Spaceship, technology based, like high tech. This, I would maybe hear as background music.

VALD(A) BILD(ER): isgrotta och snöfält.	VALD(A) BILD(ER): Skog.	VALD(A) BILD(ER): Sci fi och pyramid.
-----------------------------------------	-------------------------	---------------------------------------

It matches, it feels wintery. Its different from my first answer

It feel cozy, magical. Here is a forest and a sunset. It just matches the vibe. I chose this one specifically for sunset. You get a cozier vibe when the sun is going down.

I feel like here it could be a challenge. And here as well, especially inside the pyramid. Like a minigame or a sidequest.

Exempel 6: Clash of Clans, by (village), mysigt stuga vibar (cozy cottage vibes) hus (house), fredfullt (peaceful), Grön atmosfär (green atmosphere), fanatsi skog (fantasy forest), Vinter (wintery)

Exempel 2: Chill, lofi, solnedgång (sunset), lugn (clam), plantor i snö tillbringar nyfikenhet (plants in snow bring curiosity), Snö Zone (snow zone), mysigt (cozy), magisk (magical), solnedgång (sunset), Mysigare vib när solen går ner (Cozier vibe when the sun is going down)

Exempel 4: Rymdskepp (spaceship) teknologi baserad (technology), bakgrundsmusik (background music), köpcenter (comercial area),

Fråga 12	Fråga 13	Fråga 14
..... Exempel 3 Exempel 1 Exempel 5
VALD(A) BILD(ER): Undervatten	VALD(A) BILD(ER): snöfält	VALD(A) BILD(ER): By
<p>Deltagare - I'm gonna go with this one here (Ice cave). This is kind of exactly what I was picturing. Some sort of crystals or ice. Deltagare - It still fits, there are some other options that I think could go with this. Maybe both the forest picture and the pyramid. Both have this kinda mysterious feeling. like not knowing whats in the pyramid or whats lurking behind the trees.</p> <p>Testledare - The last one was more clearly ice cave?</p> <p>Deltagare - Yes.</p>	<p>When I hear it again this is the one that i thought was the cave.</p>	<p>This one I find kind of difficult. I think it would be maybe a toss up between... the Sci-fi one and maybe... this might be a bit crazy... i might go with this red one here.</p> <p>Testledare - Whats the reason for specifily this one? (Hell)</p> <p>Deltagare - I feel like it fits some sort of like irony maybe, I like that. I'm not sure I have experienced something like that. Like having this type of much in a zone looking like that. Might be intressting.</p>
VALD(A) BILD(ER): Isgrotta,	VALD(A) BILD(ER): isgrotta	VALD(A) BILD(ER): Sci fi, Helvete
<p>The underwater is dark and unknown, you can't figure it out in one go. This music is like seeking something, going after the unknown. Exploring in the water.</p>	<p>Feels like a game where you are testing everything. Looking closely at objects, figuring out how things work. Going around gathering information. The snowfield has more to explore, more depth than the ice cave.</p>	<p>No specific picture. This song is not really strong, not too peaceful either. I wouldn't go with anything strong. It is smooth, neutral. Background</p>
VALD(A) BILD(ER): Undervatten.	VALD(A) BILD(ER): isgrotta, snöfält och by	VALD(A) BILD(ER): sci fi.
<p>Definitely this one, it's very dark, barely any light. Lightbulbs, very mysterious and creepy as well.</p>	<p>It feels very peaceful. It would match if you are exploring. It's very cozy. I was thinking, like, you were exploring an open world.</p>	<p>If there is a challenge, if you go there you get an achievement. Maybe you interact with some characters. There* would be more things to interact with rather than here**. (*sci fi) (**pyramids)</p>
<p>Exempel 3: Mörk (Dark), Mystisk (Mysterius), obehaglig (creepy), Obekant (unknown), Utforskande (exploration), Kristaller, is (ice),</p>	<p>Exempel 1: Fridfullt (peaceful), Utforskande (exploring), Mysigt (cozy), Grotta (cave), Samla information (Gather information),</p>	<p>Exempel 5: Utmaning (challenge), Interagera med karaktärer (interact with characters), slät (smooth), neutral, bakgrundsljud,</p>

Appendix B – Transkription av musikexempel

Exempel 1

Filip Rask
Arvid Lilja Blomkvist

$\text{♩} = 58$
Cmaj7

Fmaj7

Klockspel

Celesta

Stråk pizz.

Exempel 2

Filip Rask
Arvid Lilja Blomkvist

♩ = 58
D6maj7

Orgel

Elgitarr

Stråk

3 C6maj7

Org.

Elgtr.

Stråk.

Exempel 3

Filip Rask
Arvid Lilja Blomkvist

$\text{♩} = 116$
E Fadd#9 F7/D# E Cmaj7#5 E/B

Celesta

Piano

Stråk. pizz.

3 F7add#9/A Fadd#9 F7/D# E

Cel.

Pno.

Stråk.

Exempel 4

Filip Rask
Arvid Lilja Blomkvist

♩ = 116

Trumset

Piano

Basgitarr

G Gsus4 G G

4

Trset.

Pno.

Bgtr.

C D

Exempel 5

Filip Rask
Arvid Lilja Blomkvist

♩ = 116

Trumset

Piano

Basgitarr

The musical score is written for three instruments: Trumset (Drumset), Piano, and Basgitarr (Bass guitar). The tempo is marked as ♩ = 116. The key signature has one flat (B-flat). The Trumset part consists of two measures of a rhythmic pattern with accents. The Piano part features a complex accompaniment with chords and moving lines in both hands. The Basgitarr part is a simple bass line with quarter notes and rests.

Exempel 6

Filip Rask
Arvid Lilja Blomkvist

♩ = 82 B \flat C D

Piccolo

Flute

Harp

Violins

Violoncellos

³ B \flat C D

Picc.

Fl.

Hrp.

Vlns.

Vcs.