



BLEKINGE TEKNISKA HÖGSKOLA

BTH

Kandidatarbete i medieteknik, Institutionen för teknik och estetik, vårtermin 2025

Från ord till värld: Hur berättarröst och ljudeffekter
påverkar ungdomars lyssnarupplevelse
En studie om ljudböcker

Emy Nyberg | Matilda Trygg

Handledare: Sven Johansson & Nils Rydh

Examinator: Sven Johansson

Abstrakt

Studien undersöker hur berättarröst och ljudeffekter påverkar ungdomars upplevelse av ljudböcker, med fokus på immersivitet. Syftet med undersökningen är att öka ungdomars intresse för litteratur eftersom det pågår en nedåtgående trend i ungdomars läsning. Detta väcker frågan om hur ljudböcker kan göras mer engagerande för denna målgrupp. För att testa hur dessa faktorer påverkar lyssningen spelades tre kapitel in från samma bok med olika berättarmetoder: en traditionell ljudbok med en berättarröst, en version med berättarröst, karaktärsröster och ljudeffekter, samt en version utan berättarröst men med karaktärsröster och fler ljudeffekter. Först utfördes en pilotstudie som gav feedback vilket bidrog till vidareutvecklingen av gestaltningen. Sedan genomfördes den stora studien på olika gymnasieskolor runt om i Skåne och Blekinge. Studierna utfördes med hjälp av lyssningstester och enkäter för att samla in respons. Resultatet visar att en kombination av berättarröst, karaktärsröster och ljudeffekter främjar den immersiva upplevelsen. Slutsatsen är att en inlevelsefull och varierad berättarröst samt användandet av ljudeffekter bidrar positivt i designen av ljudböcker som engagerar ungdomar och därmed kan bidra till ett ökat litteraturintresse.

Nyckelord

Ljudbok, Ljudeffekter, Ljuddrama, Ungdomar, Läsförståelse, Hörförståelse, Berättarröst, Ljudläggning, Inspelning, Ljud, Ljudberättande

Abstract

The study explores how narration and sound effects influence young people's experience of audiobooks, with a focus on immersion. The purpose of the research stems from a downward trend in reading among youth. This raises the question of how audiobooks can be made more engaging for this age group. To test how these elements affect listening, three chapters from a book were recorded using different narrative techniques: a traditional audiobook with a narrator, a version with narration, character voices, and sound effects, and a version without narration but with character voices and sound effects. A pilot study was first conducted to gather feedback which was used to further develop the chapters. This was followed by a larger study at various high schools. The results show that a combination of narration, character voices, and sound effects enhances the immersive experience. The conclusion is that an expressive and varied narrator voice, combined with effective use of sound effects, contributes positively to the design of audiobooks that engage young listeners and may foster increased interest in literature.

Keywords

Audiobook, Sound effects, Audio drama, Adolescence, Reading comprehension, Listening comprehension, Voice-over, Sound composition, Recording, Sound, Audio storytelling

Frågeställning

Hur påverkar berättarröst och ljudeffekter narrativets immersiva upplevelse i ljudböcker för ungdomar?

Introduktion

Mediemyndigheten (2021) gjorde en undersökning där de undersökte hur mycket barn och ungdomar läser. De kom fram till att ungdomar som läser varje dag i åldern 17-18 år har minskat med 15 procentenheter sedan 2012, från 23% till 8%. De förklarar att det är omkring hälften av alla ungdomar som svarat att de ägnar för lite tid att läsa, vilket också är en ökning från föregående år.

Wolfson skriver i artikeln “Using Audiobooks to Meet the Needs of Adolescent Readers” (2008) att fördelarna med ljudböcker liknar den utvecklingen man får genom att högläsa. Wolfson menar på att ljudböcker kan lära en utveckla kritiskt lyssnande och tänkande, förbättra ordförrådet och hörförståelse. Den enda skillnaden mellan en bok och en ljudbok är att man byter ut läsförståelsen till hörförståelse. En ljudbok ger snarare fler möjligheter eftersom man även kan inkludera och ge samma upplevelse till personer med särskilda behov.

Hur ska man då göra ljudböcker mer attraktiva för ungdomar? Det finns flera olika metoder som har testats med bland annat användandet av ljudeffekter och en dynamisk berättarröst, men vart går gränsen för vad som stärker lyssnarens immersivitet och intresse för berättelsen och vad som försvagar det? Därför ställer vi oss frågan; Hur påverkar berättarröst och ljudeffekter narrativets immersiva upplevelse i ljudböcker för ungdomar? Hypotesen för denna undersökning är att kombinationen av en dynamisk berättarröst tillsammans med ljudambians och vissa punkteffekter ger lyssnaren en immersiv och underhållande upplevelse som bidrar till ett högre fokus och större intresse för berättelsen.

Ljud uppfattas ofta som sekundärt till bilden och får ofta inte ta lika stor plats som det visuella i mediekreationer. Detta ger konsumenten en falsk bild av att ljudet inte är lika viktigt för berättande när det många gånger är just ljud som ger liv åt berättelsen. Michel Chion beskriver i sin bok *Audio-Vision: Sound on screen* (2019) hur ljud har en förmåga att ge konsumenten detaljer och en djupare förståelse för berättelsen som går utöver de handlingar som spelas upp på skärmen. Chion myntade begreppet *Audio-Vision - ljudbild* - vilket i stora drag beskriver relationen mellan ljud och bild, och hur detta är en interaktiv perception. Detta innebär att ljud och bild tillsammans påverkar varandra, och att ljud inte endast är ett tillägg till bilden, vilket är en vanlig missuppfattning, utan har en central roll i berättandet. Ljudets roll i olika medie-kreationer kan vara allt från att ge konsumenten information om handlingarna som utförs, bygga upp en stämning som visar på den emotionella tonen i scenen, visa en tidslig och rumslig förståelse för berättelsen, samt vrida narrativet för att ge konsumenten en viss tolkning av scenen. Ljud, menar Chion, är därmed ett kraftigt verktyg som beroende på hur det används kan ge konsumenten en djupare och mer intressant upplevelse. Ljudets olika roller överlappar ofta varandra för att skapa en helhet och arbetar på olika nivåer utan att konsumenten medvetet behöver tänka på det.

Syftet med undersökningen är därför att undersöka hur man kan skapa ett ökat intresse hos ungdomar att fördjupa sig i litteratur.

Denna artikel kommer först att gå igenom relaterade arbeten för att lägga en grund till de argument som kommer att tas upp senare. Detta följs sedan av vilka metoder som använts genom projektet. I detta avsnitt förklaras hur forskningsarbetet gått till, hur och vilka val som gjordes i gestaltningen på djupet och till sist hur projektet har lagts upp med planeringen.

Efter det kommer resultaten att presenteras, först från pilotstudien och sedan från studien. Efter alla resultat har lagts fram kommer dessa att diskuteras och analyseras för att till sist komma fram till en slutsats.

Relaterade arbeten

Ljudeffekter

I artikeln “The Design of an Audio Film: Portraying Story, Action and Interaction through Sound” (2009) undersöker Lopez och Pauletto hur man kan göra en ljudfilm som inte behöver någon berättare eller bild men ändå kan ge tillräckligt med information endast genom ljud. Författarna förklarar att skillnaden mellan en ljudfilm och ett radiodrama är att en ljudfilm inte behöver en berättare utan istället använder sig av specialiserat ljud för att få fram information. Förutom det innehåller de samma byggstenar såsom tystnad, röster, ljudeffekter och musik.

Författarna fortsätter med att förklara att det finns en införstådd åsikt bland forskare om att ljudeffekter som inte får en kontext kan desorientera lyssnaren. Lopez och Pauletto menar däremot att ge ljudet en kontext med hjälp av en replik inte är den enda lösningen. Musik kan beteckna vissa meningar där en replik hade förstört stämningen i en scen. De menar att denna åsikt underskattar lyssnarens förmåga att skapa en kontext av de olika ljudeffekterna eller att använda andra antydningar än en röst till att förstå ljuden.

Däremot skriver Flückiger i sin artikel “Sound effects: Strategies for sound effects in film” (2009) att det är lätt att identifiera ljud från levande ting, en hund skäller och en katt jamar. Flückiger fortsätter med att förklara att det däremot inte är lika lätt att identifiera ett objekt där det inte är karaktären som gör ljudet utan objektet. Ljudet kan även komma inifrån ett objekt, till exempel en dator där fläkten går igång, men datorn är fortfarande oförändrad. I många fall genereras ljudet av interaktioner mellan objekt, vilket kan leda till att båda eller att en av dem ger ifrån sig ljud. Ett exempel på detta är fotsteg, där både skon och marken kan göra ifrån sig ljud.

Lopez och Pauletto (2009) menar att fotstegen i berättelsen är mycket viktiga eftersom de visar när en karaktär rör sig i rummet. Antalet fotsteg för en karaktär att ta sig från punkt A till punkt B behövs hållas konsekvent och de kan användas för att visa närvaron på en karaktär när de för tillfället inte har någon dialog. De menar att karaktärerna till och med kan identifieras med hjälp av fotstegen. Lopez och Pauletto fortsätter med att berätta hur viktigt reverben på rösterna är för att lyssnaren ska få en känsla av rummet och var berättelsen tar plats. De använde samma reverb för fotstegen som på dialogen.

Behålla lyssnarens uppmärksamhet

Flückiger (2009) fortsätter med att förklara ledmotiv. Ledmotiv är när en viss melodi kopplas ihop med en person eller en plats, det kan även etablera en symbolisk mening som till exempel död, fara eller lycka. För att ett ledmotiv ska fungera behöver det förtjäna sin mening, publiken behöver förstå vad ledmotivet ska stå för, utan att behöva aktivt söka efter betydelsen. När ledmotivet har blivit introducerat behöver det förstärkas och förankras genom repeterad association tills kopplingen till ledmotivet är så stark att det kan representera personen, objektet, platsen eller symbolen helt själv. Flückiger menar att ett objekt också kan fungera som ett ledmotiv eftersom alla krav till det går att uppfyllas. Det går att skapa en symbolisk mening, vilket ökar objektets självständighet och gör att det kan representera något mer komplext än sig själv.

I artikeln "See It on a Radio Story: Sound Effects and Shots to Evoke Imagery and Attention on Audio Fiction" (Rodero, 2010) beskriver Rodero ett radiodrama som skapats för att undersöka skapandet av lyssnarens mentala bilder och hur dessa kan förstärkas inom ramen för radio. Rodero har i skapandet av radiodramat använt sig av ljudeffekter och ljudshots. Ljudeffekterna är ljud som representerar miljöer eller objekt medans ljudshots beskriver ljud som ändrar intensitet och representerar handlingar samt karaktärer. Dessa två i kombination ger lyssnaren en större förståelse för vad det är som sker i berättelsen och bidrar med information som hjälper lyssnaren att skapa mentala bilder.

Rodero kom fram till att en berättelse med bara dialog gav sämre resultat i uppmärksamhet och lyssnarens fantasi i skapandet av mentala bilder i jämförelse till en berättelse med en kombination av dialoger och ljudeffekter. Hon menar därför att ljudeffekter är ett effektivt verktyg för att få lyssnaren att skapa mentala bilder och förbättrar koncentrationen och intresset. Rodero menar även att om ljudeffekterna förändras kontinuerligt kommer de att fortsätta ge en stimuli till lyssnaren vilket gör att lyssnaren kommer hålla en mer stabil uppmärksamhet på berättelsen än om ljudbilden hade varit statisk.

Vad är immersivitet?

I artikeln "The Why, What, and How of Immersive Experience" berättar Chenyan Zhang (2020) vad immersivitet är. Zhang menar att begreppet är komplext och mångdimensionellt och kan bero på både användarens mentala beredskap och den tekniska designen. Immersivitet är nära kopplat till "närvaro" och kan ses som ett tekniskt mål eller en psykologisk reaktion hos användaren.

Zhang fortsätter med att förklara att från systemets sida är immersion teknikens förmåga att skapa en sensorisk och trovärdig upplevelse, teknologin ska kännas osynlig för användaren. Från användarens perspektiv är immersion samverkan av uppmärksamhet, känslor, perception och kognition. Närvarokänslan ökar när användarens uppmärksamhet riktas fullt ut mot den virtuella miljön och detta kan leda till en enhetlig och meningsfull upplevelse.

Zhang menar att det finns varierande definitioner av vad en immersiv upplevelse är men att forskare är överens om att immersion är den njutbara upplevelsen av att bli transporterad till en simulerad verklighet. Det är en mental upplevelse där uppmärksamhet och perception skapar en illusion av fysisk närvaro i en virtuell värld.

Enkät och insamling av resultat

Dr. Bruno Fazenda beskriver i powerpointen "How to design and conduct listening tests" (2012) vikten av att ge lyssnare samma kvalitet och förutsättningar när lyssnartester genomförs. Detta för att säkerställa ett resultat som inte påverkas av teknikens försköningar eller brister, utan att innehållet för lyssningen ska stå i fokus. Fazenda ger även en mall för hur genomförandet bör gå till för att nå goda resultat. Den börjar med efterforskningar inom ämnet och definierandet av forskningsfrågan. Sedan definieras initiala villkoren och gestaltningen skapas. Därefter genomförs en pilotstudie som sedan används som feedback för att fortsätta arbeta på gestaltningen. Efter att gestaltningen är färdigställd genomförs huvudstudien där man samlar in resultat. Dessa analyseras sedan och sammanställs.

För att skapa en enkät som ger kvalitativa svar behövs rätt frågor ställas och de behöver ställas på rätt sätt. Detta beskriver Markus Fiedler i sin powerpoint "Användartester" (2025). Enkäten behöver ha en klar och tydlig struktur med frågor i distinkta kategorier som inte överlappar eller kan misstolkas. Språket ska vara lättförståeligt och enkäten ska gärna innehålla sifferbetyg eller dylikt. Formuleringen ska vara neutral och inte suggestiv då detta kan påverka resultatet. Fiedler menar även på att de viktigaste frågorna för enkäten bör ställas först. Det vill säga att man ställer upplevelse-relaterade frågor först, och demografiska frågor sist. Minnet från upplevelsen är en färskvara som försvinner snabbt, därför bör dessa frågor ställas i så nära tid som möjligt från att användaren genomför upplevelsen.

Metoder

Forskningsmetoder

Metoden som har valts är lyssningstester i kombination med en anonym enkät. När lyssningstesterna genomfördes har de utgått från Dr. Bruno Fazendas powerpoint från föreläsningen "How to design and conduct listening tests" (2012) som underlag för att utförandet ska vara av hög kvalitet och att inga andra praktiska störningsmoment ska påverka resultaten av studien.

För att få en så välarbetad gestaltning som möjligt utförs först en pilotstudie. Detta för att kunna få kritik och åsikter som skulle kunna föra utformningen av gestaltningen framåt. Pilotstudien genomförs på BTH med hjälp av andra studenter och lärare som är kunniga inom medieteknik och som har erfarenhet av att skapa denna typ av gestaltningar. Pilotstudien är ett lyssningstest där deltagarna får lyssna på de tre olika kapitlen och sedan svara på frågor via en enkät om deras upplevelse. Frågorna i pilotstudien är mer nischade än i den stora studien eftersom de som svarar i pilotstudien är mer kunniga inom området. Enkäten har med frågor om immersivitet, fokus, upplevelsen och även om hur karaktärer och miljön upplevs, detta för att kunna utveckla gestaltningen.

Efter detta bearbetas gestaltningen utifrån den kritik som givits, och sedan genomförs den stora studien. Den stora studien genomförs på 4 olika gymnasieskolor runt om i Skåne och Blekinge, där samma upplägg gäller som för pilotstudien. Först kommer eleverna att bli uppdelade i tre grupper och tilldelas de olika kapitlen. De kommer sedan att få lyssna på det kapitel de blev tilldelat enskilt, med hjälp av hörlurar. Sedan kommer de att efter lyssningen att enskilt få svara på en enkät som ställer frågor om deras upplevelse. Författarna till denna artikel valde att åka ut till skolorna och genomföra studien på plats, detta för att kunna svara på eventuella frågor som dök upp och för att ge deltagarna en bättre bild av vad undersökningen gick ut på.

Vi har med hjälp av Zhengs (2020) artikel om immersivitet kunnat identifiera viktiga beståndsdelar i begreppet immersion. Det finns tre frågor i enkäten till den stora studien som handlar om immersivitet, det är en fråga om förståelse, en om fokus och en om inlevelse. Valet att inte använda begreppet "immersivitet" gjordes för att det skulle bli lättare för eleverna att förstå och därmed få rättvisa svar om deras upplevelse. Detta går även i linje med vad Fiedler (2025) säger gällande att enkäter bör vara tillgängliga och ha ett lättförståeligt språk.

Designmetoder

Boken som valdes är "Harry Potter och de vises sten" (1997) skriven av J.K. Rowling. Det första kapitlet som valdes är kapitel 3 i boken kallat "Breven från ingen", kapitlet valdes eftersom det är i detta kapitel som själva handlingen i boken börjar, kapitlet innan är bara till för att berätta bakgrund. I detta kapitel får Harry för första gången ett brev skickat till sig. Detta är någonting som förfärdar de andra medlemmarna av familjen, speciellt morbror Vernon, som tar brevet från Harry och vill inte låta honom läsa det.

Det andra kapitlet är kapitel 4 i boken kallat "Nyckelvaktaren", kapitlet valdes eftersom det är en del dialog i det men även en del som inte är dialog, även här förs handlingen i boken framåt. I detta kapitel har familjen flytt iväg från de brev som Harry får skickade till sig till ett litet ruckel ute i havet. Mitt i natten kommer en stor främmande man in i rucklet och börjar berätta för Harry om hans riktiga identitet.

Det tredje kapitlet är kapitel 6 i boken kallat "Resan från perrong nio och trekvart", detta valdes eftersom det är ett kapitel som är väldigt dialogdrivet och har med intressanta miljöer. I detta kapitel befinner sig Harry på King's Cross Station i London där han ska ta tåget till Hogwarts från perrong nio och trekvart. Det är även här han stöter på trollkarlsfamiljen Weasley.

Processen började med att skriva manus till de tre kapitlen. Det första, "Breven från ingen" lästes det ur boken med inlevelse, det har bara en berättarröst. Detta kapitel fungerar som referens då det är designat som en klassisk ljudbok. Det andra kapitlet, "Nyckelvaktaren" har en berättarröst men varje karaktär har sin egen röst. I detta kapitel lades det även till ljudeffekter för att förstärka miljön och vissa handlingar som utförs av karaktärerna i boken. Det tredje kapitlet, "Resan från perrong nio och trekvart" har ingen berättarröst men varje person har sin egen röst. Kapitlet skrevs även om och några repliker lades till för att det skulle bli lättare att förstå kontexten utan berättarrösten. Även i detta kapitel lades det till ljudeffekter för att förstärka miljön och karaktärernas handlingar. Ljudeffekterna kom ännu mer i fokus i detta kapitel då de är berättande för miljöer och handlingar som inte nämns i karaktärernas dialog.

Det stod klart tidigt att varje kapitel skulle bli långt och därför, med hänsyn till skolorna som studien ska hållas på, gjordes valet att korta ner varje kapitel till 7-9 minuter. Detta gjorde att själva undersökningen och att svara på frågeformuläret tog cirka 15 minuter att genomföra.

Urskiljning av karaktärer

Förutom att det är olika röster för varje karaktär i kapitel 4 "Nyckelvaktaren" och kapitel 6 "Resan från perrong nio och trekvart" har det även använts olika fotstegsljud för att man ska kunna höra att det är olika karaktärer som rör sig. Hur dessa fotstegsljud skapades är baserat på Lopez och Paulettos

(2009) samt Fluckigers (2009) forskning kring ljudberättande och fotstegens betydelse. I skapandet av fotstegsljud behöver man ha i åtanke att både skon och underlaget ger ljud ifrån sig. Därför valdes det att ha olika typer av skor och olika typer av underlag för att matcha både karaktär och omgivning. Lopez och Pauletto fortsätter även att beskriva hur reverb har en avgörande roll i urskiljningen av karaktärer och att man bör ha samma reverb på både fotsteg och dialog.

Kapitel 4 “Nyckelväktaren” utspelar sig mitt i natten i ett litet gammalt trähus på en klippa ute i havet. Omgivningen i sig gör att fotstegen behöver låta på ett visst sätt, men för att förtydliga att det är olika karaktärer som rör sig har fotstegen spelats in med olika skor. Morbror Vernons och Dudleys fotsteg är inspelade med olika tofflor som tungt släpats mot ett trägolv. Även Hagrids fotsteg är tunga men han har kängor på sig och golvet knakar vid varje steg. I detta kapitlet har Harry inga skor eller tofflor på sig, detta eftersom det är mitt i natten men även för att visa hans status i familjen.

Kapitel 6 “Resan från perrong nio och trekvart” utspelar sig på tågstationen och i tåget på väg till skolan. Valet gjordes att ge Mrs. Weasley låga klackar och att hon har långa smycken på sig som låter när hon rör på sig, detta har gett möjlighet till att visa på rörelse även när hon står still. Mrs. Weasleys smycken används som ett ledmotiv enligt hur Flückiger (2009) förklarar. Smyckena introduceras tillsammans med Mrs. Weasley för att skapa kopplingen mellan dem, det är sedan denna kopplingen som ger möjlighet att använda smyckena för att visa på när Mrs. Weasley gör rörelsen utan att hon går.

I detta kapitel har Harry skor men de knarrar, även detta för att visa på hans låga status i familjen. Beslutet togs att ha samma röstskådespelare till tvillingarna Fred och George. För att det ska vara lite skillnad på dem ombads röstskådespelaren att göra sin röst lite ljusare vid inspelningen av Georges röst. Det lades även lite EQ på Georges röst där det togs bort några av de lägre frekvenserna för att göra skillnaden tydligare. Det testades även att ändra pitchen men då framkom artefakter i ljudfilerna.

Design av ljudmiljöer

Eftersom berättelsen utspelar sig på samma plats i kapitel 4 “Nyckelväktaren” har Roderos (2010) teorier om ljudeffekter och ljudshots och hur man använder dessa tillsammans använts. Detta har gjort att det används automatiseringar, även i ambiensen, för att ljudbilden inte ska bli statisk så att lyssnaren tappar intresset.

Ljudmiljön i kapitel 4 “Nyckelväktaren” består av en stark vind, regn och åska, detta låter genom hela kapitlet men automatiserat så att nivåerna inte är samma hela tiden. Det ligger även en EQ med lågpassfilter på väderambiansen för att det ska höras att berättelsen är inne i huset. I början av kapitlet slår Hagrid upp dörren till huset och vid smällen försvinner EQ:n för att det ska höras att dörren är öppen. Vid smällen kommer också ett åskmuller, detta för dramatisk effekt.

Under berättelsens gång dras ljudnivåerna ner lite på väderambiansen för att ge plats åt dialoger och punkteffekter. En brasa startas efter ungefär halva berättelsen, i början tar den mycket plats i ljudbilden men avtar efter en stund för att ljudbilden inte ska bli statisk.

Ljudmiljön i kapitel 6 “Resan från perrong nio och trekvart” består av en torgambians i första halvan av berättelsen för att visa på att det är mycket folk på tågstationen samt ett omgivningsljud från en tågstation. När Harry har gått på perrongen ligger torgambiansen kvar men omgivningsljudet har bytt till ett ånglok. När tåget åker från stationen låter en vissla och sedan övergår ambiensen till insidan av tåget som vi har lagt ett lågpassfilter på för att ge känslan av att man befinner sig i en kupé.

Pilotstudien

Feedbacken som gavs på kapitel 3 “Breven från ingen” var att lägga till ljudeffekter, ambiens och ha olika röster för olika karaktärer för att öka immersiviteten. Därför gjordes ett aktivt val att inte göra något med detta kapitel eftersom detta kapitlet används som referens för en traditionell ljudbok med endast berättarröst.

Redan i pilotstudien har feedbacken stämt överens med den framlagda hypotesen, kapitel 4 “Nyckelvaktaren” blev den versionen som uppskattades mest och upplevs vara mest immersiv. Den versionen var även att föredra framför en traditionell ljudbok med endast en berättarröst.

Den feedback som gavs i den kvalitativa delen av formuläret för kapitel 4 “Nyckelvaktaren” var bland annat att man kan ljudsätta känslor och även att ha med bakgrundsmusik. Det gjordes ett aktivt val att inte ha med musik i berättelserna eftersom det finns en risk att det hade tagit för stort fokus från det studien undersöker. I kapitel 4 gjordes däremot en ändring framåt slutet av berättelsen när Hagrid blir arg att väderambiansen blir starkare. När Hagrid skriker kommer ett åskmuller för att förstärka ilskan och den starka väderambiansen håller i tills konversationen blir mjukare. Det lades även till lite fotsteg i början som det kändes saknades och nivåer på reverb och volym ändrades lite.

Feedbacken som gavs på den kvalitativa delen av formuläret för kapitel 6 “Resan från perrong nio och trekvart” var att det saknades information som berättarrösten vanligtvis hade berättat, till exempel hur folk ser ut och inre monologer. Det gavs även feedback om röstskådespelarnas framförande, detta är tyvärr inget som kunde göras någon ändring på eftersom det inte fanns möjlighet att spela in röstskådespelarna igen. Det beslutades att lägga till lite extra rörelseljud på Mrs. Weasley för att fylla ut tystnad och framhäva att karaktärerna rör på sig. För övrigt har ljudnivåer justerats, EQ på vissa spår lagts till samt fler fotsteg.

Projektmetoder

Som projektmetod och planeringsverktyg användes ett Gantt-Schema. Arbetsprocessen har varit upplagd på följande sätt: De första veckorna tillbringades med att göra efterforskningar på tidigare arbeten inom samma område och samla på oss kunskap och referenser. Efter detta började arbetet med själva gestaltningen. Efter att gestaltningen var klar skickades det ut en pilotstudie. När resultaten från pilotstudien kommit in arbetades det iterativt och gestaltningen förfinades med hjälp av den feedback som kommit in. Efter detta genomfördes den stora studien och vi åkte ut till de olika skolorna och studien genomfördes. När resultaten kommit in så analyserades dessa. Gällande skrivandet av rapporten har den arbetats på simultant med gestaltningsarbetet, med främst fokus på skrivande efter att resultatet kommit in. Detta sätt att arbeta går i linje med Fazendas presentation (2012) där han beskriver ett effektivt arbetssätt för att genomföra lyssningstester.

Resultat

Resultat från pilotstudien

I pilotstudien var det fem personer som svarade på varje formulär, alla som svarade meddelade att de är bekanta med Harry Potter sedan tidigare.

Fråga 1 - “Hur mycket förstod du av vad som hände i kapitlet?”

Av de som lyssnade på kapitel 3 “Breven från ingen” svarade 80% “Allting” och 30% svarade “Det mesta”.

Av de som lyssnade på kapitel 4 “Nyckelvaktaren” svarade 60% “Allting” och 40% svarade “Det mesta”.

Av de som lyssnade på kapitel 6 “Resan från perrong nio och trekvarter” svarade 40% “Allting”, 40% svarade “Det mesta” och 20% “Hälften”.

Fråga 2 - “Hur väl lyckades du behålla fokuset under lyssningen?”

Av de som lyssnade på kapitel 3 “Breven från ingen” svarade 20% “Jag hade fokus under hela berättelsen”, 40% “Jag hade fokus större delen av berättelsen” och 40% “Jag hade fokus ungefär halva tiden”.

Av de som lyssnade på kapitel 4 “Nyckelvaktaren” svarade 40% “Jag hade fokus under hela berättelsen” och 60% “Jag hade fokus större delen av berättelsen”.

Av de som lyssnade på kapitel 6 “Resan från perrong nio och trekvarter” svarade 40% “Jag hade fokus under hela berättelsen”, 20% “Jag hade fokus större delen av berättelsen” och 40% “Jag hade fokus ungefär halva tiden”.

Fråga 3 - “Hur immersiv var din upplevelse av berättelsen på en skala från 1-10? (1- inte alls, 10 - jättemycket)”

Kapitel 3 “Breven från ingen” fick ett medelvärde på 4.4.

Kapitel 4 “Nyckelvaktaren” fick ett medelvärde på 8.0.

Kapitel 6 “Resan från perrong nio och trekvarter” fick ett medelvärde på 7.0.

Fråga 4 - “Hur enkelt var det att urskilja olika karaktärer?”

Av de som lyssnade på kapitel 3 “Breven från ingen” svarade 20% “Väldigt enkelt”, 40% “Enkelt”, 20% “Okej” och 20% “Svårt”.

Av de som lyssnade på kapitel 4 “Nyckelvaktaren” svarade 80% “Väldigt enkelt” och 20% “Enkelt”.

Av de som lyssnade på kapitel 6 “Resan från perrong nio och trekvarter” svarade 40% “Väldigt enkelt”, 40% “Enkelt” och 20% “Okej”..

Fråga 5 - “Hur tydlig var miljön och scenbyten i berättelsen?”

Av de som lyssnade på kapitel 3 “Breven från ingen” svarade 20% “Väldigt tydligt - jag visste hela tiden var karaktärerna befann sig”, 20% Tydligt - jag visste för det mesta var karaktärerna befann sig” och 40% “Okej - jag visste ibland var karaktärerna befann sig”.

Av de som lyssnade på kapitel 4 "Nyckelvaktaren" svarade 60% "Väldigt tydligt - jag visste hela tiden var karaktärerna befann sig" och 40% Tydligt - jag visste för det mesta var karaktärerna befann sig".

Av de som lyssnade på kapitel 6 "Resan från perrong nio och trekvart" svarade 60% "Väldigt tydligt - jag visste hela tiden var karaktärerna befann sig", 60% Tydligt - jag visste för det mesta var karaktärerna befann sig" och 20% "Otydligt - jag visste någon gång var karaktärerna befann sig".

Fråga 6 - "Brukar du lyssna på ljudböcker?"

Av de som lyssnade på kapitel 3 "Breven från ingen" svarade 40% "Ja" och 60% "Nej".

Av de som lyssnade på kapitel 4 "Nyckelvaktaren" svarade 40% "Ja", 40% "Nej" och 20% "Ibland".

Av de som lyssnade på kapitel 6 "Resan från perrong nio och trekvart" svarade 50% "Ja, 33,3% "Nej" och 16,7% "Ibland".

Fråga 7 - "Föredrar du detta formatet av ljudberättande jämfört med en traditionell ljudbok?"

Av de som lyssnade på kapitel 4 "Nyckelvaktaren" svarade 60% "Ja" och 40% "De är lika bra".

Av de som lyssnade på kapitel 6 "Resan från perrong nio och trekvart" svarade 20% "Ja", 40% "Nej" och 40% "De är lika bra".

Resultat från studien

För kapitel 3 "Breven från ingen" kom det in 19 svar. För kapitel 4 "Nyckelvaktaren" kom det in 24 svar, och för kapitel 6 "Resan från perrong nio och trekvart" kom det in 24 svar. Svaren redovisas även i appendix.

Fråga 1 - "Vad tyckte du om lyssningen? (1 - jättedålig, 10 - jättebra)"

Kapitel 3 "Breven från ingen" fick ett medelvärde på 7.53.

Kapitel 4 "Nyckelvaktaren" fick ett medelvärde på 7.08.

Kapitel 6 "Resan från perrong nio och trekvart" fick ett medelvärde på 5.88.

Fråga 2 - "Hade en ljudbok med den här typen av berättande fått dig att vilja lyssna mer på ljudböcker?"

Av de som lyssnade på kapitel 3 "Breven från ingen" svarade 63.2% "Ja", 15.8% "Nej" och 21.1% "Det hade inte gjort någon skillnad".

Av de som lyssnade på kapitel 4 "Nyckelvaktaren" svarade 50% "Ja", 16.7% "Nej" och 33.3% "Det hade inte gjort någon skillnad".

Av de som lyssnade på kapitel 6 "Resan från perrong nio och trekvart" svarade 33.3% "Ja", 33.3% "Nej" och 33.3% "Det hade inte gjort någon skillnad".

Fråga 3 - “Hur bra lyckades kapitlet med att behålla ditt fokus?”

Av de som lyssnade på kapitel 3 “Breven från ingen” svarade 10.5% “Jag hade fokus under hela berättelsen”, 38.8% “Jag hade fokus större delen av berättelsen”, 31.6% “Jag hade fokus ungefär halva tiden”, 21.1% “Jag hade lite fokus under berättelsen” och 0% “Jag hade inget fokus under berättelsen”

Av de som lyssnade på kapitel 4 “Nyckelvaktaren” svarade 12.5% “Jag hade fokus under hela berättelsen”, 58.3% “Jag hade fokus större delen av berättelsen”, 20.8% “Jag hade fokus ungefär halva tiden”, 4.2% “Jag hade lite fokus under berättelsen” och 4.2% “Jag hade inget fokus under berättelsen”

Av de som lyssnade på kapitel 6 “Resan från perrong nio och trekvarter” svarade 33.3% “Jag hade fokus under hela berättelsen”, 25% “Jag hade fokus större delen av berättelsen”, 16.7% “Jag hade fokus ungefär halva tiden”, 20.8% “Jag hade lite fokus under berättelsen” och 4.2% “Jag hade inget fokus under berättelsen”

Fråga 4 - “Hur mycket förstod du av vad som hände i kapitlet?”

Av de som lyssnade på kapitel 3 “Breven från ingen” svarade 26.3% “Allting”, 36.8% “Det mesta”, 15.8% “Hälften”, 21.1% “Lite” och 0% “Ingenting”

Av de som lyssnade på kapitel 4 “Nyckelvaktaren” svarade 37.5% “Allting”, 50% “Det mesta”, 4.2% “Hälften”, 8.3% “Lite” och 0% “Ingenting”

Av de som lyssnade på kapitel 6 “Resan från perrong nio och trekvarter” svarade 12.5% “Allting”, 58.3% “Det mesta”, 12.5% “Hälften”, 16.7% “Lite” och 0% “Ingenting”

Fråga 5 - “Hur mycket inlevelse hade du i berättelsen? (1 - inte alls, 10 - jättemycket)”

Kapitel 3 “Breven från ingen” fick ett medelvärde på 6.32.

Kapitel 4 “Nyckelvaktaren” fick ett medelvärde på 6.75.

Kapitel 6 “Resan från perrong nio och trekvarter” fick ett medelvärde på 5.38.

Fråga 6 - “Brukar du lyssna på ljudböcker?”

Av de som lyssnade på kapitel 3 “Breven från ingen” svarade 10.5% “Ja”, 52.6% “Nej” och 36.8% “Ibland”.

Av de som lyssnade på kapitel 4 “Nyckelvaktaren” svarade 8.3% “Ja”, 83.3% “Nej” och 8.3% “Ibland”.

Av de som lyssnade på kapitel 6 “Resan från perrong nio och trekvarter” svarade 8.3% “Ja”, 83.3% “Nej” och 8.3% “Ibland”.

Fråga 7 - “Vad tror du hade kunnat få mer ungdomar att lyssna på ljudböcker?”

Av de som lyssnade på kapitel 3 “Breven från ingen” var samstämmigheten bland svaren likt: “Då läsaren är engagerad och använder olika "röster" för olika personer blir det så mycket mer spännande att lyssna istället för en röst som behåller samma ton hela boken, vilket inte är så kul att lyssna på.”

“Ingen aning eftersom jag inte känner något behov av att lyssna på ljudböcker, föredrar att läsa boken själv. Jag tror att det svåraste med ljudböcker är att det är svårare att få samma inlevelse i boken som du får om du läser den själv. Det betyder att det krävs mycket från berättaren för att man ska ha samma fokus och kunna forma en egen bild av världen från boken som när man läser själv. Berättaren måste ha mycket inlevelse tror jag för att detta ska gå, samt en behaglig röst att lyssna på för att man ska fortsätta vilja lyssna.”

Av de som lyssnade på kapitel 4 “Nyckelvaktaren” var samstämmigheten bland svaren likt: “Om ljudböckerna var utformade så att det inte känns som att man läser en bok men istället tittar på någon serie/film. Detta skulle kunna uppnås genom att man har ljudeffekter och bakgrundsljud samt att karaktärerna talar som om dem är i en film. Kapitel 4 var bra utifrån dessa punkter däremot tycker jag att sättet karaktärerna talade var lite mer som teater och inte så indragande.”

“Om uppläsaren använder rätt tonfall och undviker en monoton röst, tror jag att fler hade lyssnat på ljudböcker. En engagerande uppläsning gör stor skillnad och kan få berättelsen att kännas mer levande och intressant. Jag vet att jag iallafall hade lyssnat på en sån bok.”

Av de som lyssnade på kapitel 6 “Resan från perrong nio och trekvarter” var samstämmigheten bland svaren likt:

“Andra moderna ämnen o mordernt språk i ljudboken säger de tex "kära george" sånt säger inte vi ungdomar.”

“När jag tidigare har lyssnat på ljudböcker har jag inte varit med om att ljudeffekter har använts såhär flitigt. Ljudeffekterna gjorde att jag enklare levde mig in i situationen, och det blev mer som att kolla på film än att bara lyssna. Detta var mycket bra och jag tror det hade kunnat få fler ungdomar att lyssna på ljudböcker. Att det dessutom var flera berättarröster var positivt. På så vis blev det enklare att urskilja karaktärer, vilket annars kan bli svårt om det bara är en enstaka uppläsare. Om den ensamma uppläsaren då istället försöker förvränga rösten, tror jag att många ungdomar kan uppfatta det som lite barnsligt och tappa intresset. Att få enklare tillgång till gratis ljudböcker, som i ett stadsbibliotek, tror jag också hade ökat intresset för ljudböcker. Det kanske redan finns, men i så fall har det inte blivit så tydligt.”

Diskussion

Analys av resultatet

Kapitel 3 “Breven från ingen” fick bäst resultat för vad ungdomarna tyckte om lyssningen. Detta var inget som förväntades eftersom hypotesen var att kapitel 4 “Nyckelvaktaren” skulle få bäst resultat

baserat på tidigare forskning. Vårt antagande till varför kapitel 3 fick så högt resultat är att de som lyssnade på det kapitlet inte hade något annat att jämföra med. De fick inte veta hur de andra kapitlen var uppbyggda med ljudeffekter och fick endast veta att de var gjorda med olika berättartekniker. Detta kan ha påverkat resultatet eftersom kapitel 3 är skapat som en vanlig ljudbok, vilket de flesta redan är bekanta med. Däremot kunde ungdomarna behålla fokuset bättre i kapitel 4 och 6 än i kapitel 3. Detta var ett förväntat resultat och det stämmer överens med tidigare forskning som Rodero (2010) kommit fram till om hur ljudeffekter förbättrar koncentration och intresse.

Kapitel 6 “Resan från perrong nio och trekvart” var minst omtyckt enligt resultatet om vad ungdomarna tyckte om lyssningen. Detta kan, enligt vissa kommentarer som gavs om kapitlet, bero på att det inte fanns någon berättarröst som kunde förklara om hur miljön eller karaktärerna såg ut. En av kommentarerna var “Jag tror ungdomar i vår ålder hade uppskattat ljudböcker där det inte bara är dialog, mer likt en vanlig bok, miljöbeskrivningar, karaktärsbeskrivningar osv.”. Det kan även bero på att andra halvan av kapitlet har väldigt mycket dialog vilket kan göra upplevelsen statisk som enligt Rodero (2010) gör att lyssnaren kan tappa uppmärksamheten lättare.

Resultatet för förståelse var bäst i kapitel 4 “Nyckelväktaren” då nästan 90% av deltagarna svarade att de förstod antingen allting eller det mesta av kapitlet. Detta resultat var förväntat då kapitel 4 har flera lager av berättande till sig genom berättarröst, karaktärsröster, och ljudeffekter. Att använda sig av en kombination av dessa berättartekniker ger mer information till lyssnaren och hjälper till att skapa mentala bilder av vad det är som händer i berättelsen, vilket i sin tur ökar förståelsen. Detta stärks av det Rodero (2010) beskriver i sitt arbete “See It on a Radio Story”. Att ha en god förståelse för vad det är som händer är avgörande för att lyssnaren ska kunna få en immersiv upplevelse. Zhang (2020) uttrycker att immersivitet är nära kopplat till närvaro, vilket är nästan omöjligt att ha ifall man inte skulle förstå gestaltningen.

Vad skapar ljudboksintresse hos ungdomar?

Att få en förståelse för vad som kan skapa ett intresse för ljudböcker hos ungdomar var någonting som undersöktes i den här studien. Därför valdes det att i slutet av enkäten ställa frågan “Vad tror du hade kunnat få fler ungdomar att lyssna på ljudböcker?” Baserat på de kvalitativa resultat som gavs från deltagarna har de fyra största faktorerna som deltagarna själva säger påverkar ungdomars intresse för ljudböcker sammanfattas. De är tillgänglighet, marknadsföring, berättarröst, och ljudeffekter. De två första faktorerna var ingenting som fokuserades på i detta arbete men är ändå värda att nämna då oavsett hur attraktiv en ljudbok är för en ungdom krävs det att de vet om att det finns och vart man enkelt kan få tag på ljudböcker.

När det kommer till utformandet av berättandet var rösten någonting som resultatet visade på hade stor betydelse för upplevelsen. En deltagare svarade exempelvis “Om uppläsaren använder rätt tonfall och undviker en monoton röst, tror jag att fler hade lyssnat på ljudböcker. En engagerande uppläsning gör stor skillnad och kan få berättelsen att kännas mer levande och intressant [...]” Att ha en varierande, behaglig och inlevelsefull röst är därmed avgörande för att lyssnaren ska ha intresse i ljudböcker. Användandet av ljudeffekter var också något som nämndes av många hade kunnat skapa ett större ljudboksintresse hos ungdomar. Ett svar vi fick av en deltagare som lyssnade på kapitel 6 “Resan från perrong nio och trekvart” var bland annat “[...]Ljudeffekterna gjorde att jag enklare levde mig in i situationen, och det blev mer som att kolla på film än att bara lyssna. Detta var mycket bra och jag tror det hade kunnat få fler ungdomar att lyssna på ljudböcker [...]”

Testgruppen

När studien genomfördes var det viktigt att försöka skapa en så blandad testgrupp som möjligt för att kunna få en rättvis bild av gymnasieelevers åsikter. Därför genomfördes studien på flera olika skolor i olika städer runt om i Skåne och Blekinge, och de som deltog i studien gick olika linjer och var i olika årskurser. Denna variation gav studien en större exponering till deltagare med olika bakgrunder och därmed en bred variation av åsikter. Inget insamlade av information om testpersonerna gjordes eftersom alla inte var 18 år och svaren ska inte kunna gå tillbaka till den som svarade.

Vad vi hade gjort annorlunda om vi hade gjort en till

Om vi hade gjort en till ljudbok med hjälp av de resultaten vi har fått i denna studien skulle vi ha använt oss av en bok skriven för unga vuxna, detta för att tilltala åldersgruppen mer. Vi hade lagt mer tid på manuset och sett till att vi redan i det stadiet planerar in våra ljudeffekter mer och sett till att ta bort/ändra/lägga till repliker för att lyssnaren ska förstå berättelsen bättre. Vi hade även hyrt in erfarna röstskådespelare för att göra rösterna till karaktärerna. Detta eftersom vi ställt frågan "Vad tror du hade kunnat få mer ungdomar att lyssna på ljudböcker?" och fått svar som dessa på kapitel 4 och 6: "Om ljudböckerna var utformade så [...] att karaktärerna talar som om dem är i en film. [Jag tycker] att sättet karaktärerna talade var lite mer som teater och inte så indragande." och "Andra moderna ämnen [och modernt] språk i ljudboken så [de säger till exempel] "kära george" sånt säger inte vi ungdomar."

Slutsats

Hur påverkar då berättarröst och ljudeffekter narrativets immersiva upplevelse i ljudböcker för ungdomar? Med hjälp av resultaten kan man dra slutsatsen att en blandning av både berättarröst och ljudeffekter gör att ungdomar behåller fokuset på berättelsen lättare, får en större förståelse för vad som händer och får därmed en större inlevelse än om det bara är en berättarröst eller ingen alls. Av detta kan man då se att ungdomarna får en större immersiv upplevelse när berättarröst och ljudeffekter samspelar i berättandet.

Framtida arbeten

För framtida arbeten hade det varit intressant att se forskning om vilken grad av spatialisering som tilltalar lyssnaren mest, om det är stereo, 5.1 eller kanske till och med Dolby Atmos. En annan möjlig utveckling av området kan vara att forska kring hur ett arbete kan se ut om man även undersöker hur musik kan påverka resultaten.

Extra stort tack till skolorna som medverkade i undersökningen, till Magnus Lindman från Sveriges Radio, till våra handledare Nils Rydh och Sven Johansson och alla som var med som röstskådespelare, Alvin Högman Lindblom, Arvid Sandinge, Caela Landin, Elias Eklund, Henning Andersson och Love Ulén.

Källförteckning

Chion, Michel (2019). *Audio-Vision: Sound on Screen* (2:a uppl). Columbia University Press. 9780231185899

Dr. Fazenda, Bruno (2012). *How to design and conduct listening tests* [PowerPoint-presentation]. University of Salford Manchester. Salford Innovation Research Centre
<https://salford-repository.worktribe.com/output/1417679/how-to-design-and-conduct-listening-tests>

Fiedler, Markus (02/2025). *Användartester* [PowerPoint-presentation]. Blekinge Tekniska Högskola.
https://bth.instructure.com/courses/6289/files/1286021?module_item_id=215846

Flückiger, Barbara (2009). Sound effects: strategies for sound effects in film. *Sound and Music in Film and Visual Media: an Overview*. Continuum, 151-179. <https://doi.org/10.5167/uzh-29905>

Lopez, M.J & Pauletto, S. (2009). The Design of an Audio Film: Portraying Story, Action and Interaction through Sound. *The Journal of Music and Meaning*, vol.8.
https://www.researchgate.net/publication/260973651_The_Design_of_an_Audio_Film_Portraying_Story_Action_and_Interaction_through_Sound

Mediemyndigheten. (11 oktober 2021). *Minskat läsande i nästan alla åldrar*.
<https://mediemyndigheten.se/nyhetsrum/nyhetslista/2021/minskat-lasande-i-nastan-alla-aldrar/>

Rodero, E. (2010). See It on a Radio Story: Sound Effects and Shots to Evoked Imagery and Attention on Audio Fiction. *Sage Journals*, Volume 39, Issue 4. <https://doi.org/10.1177/0093650210386>

Wolfson, G. (2008). Using Audiobooks to Meet the Needs of Adolescent Readers. *American Secondary Education*, 36(2), 105–114. <http://www.jstor.org/stable/41406113>

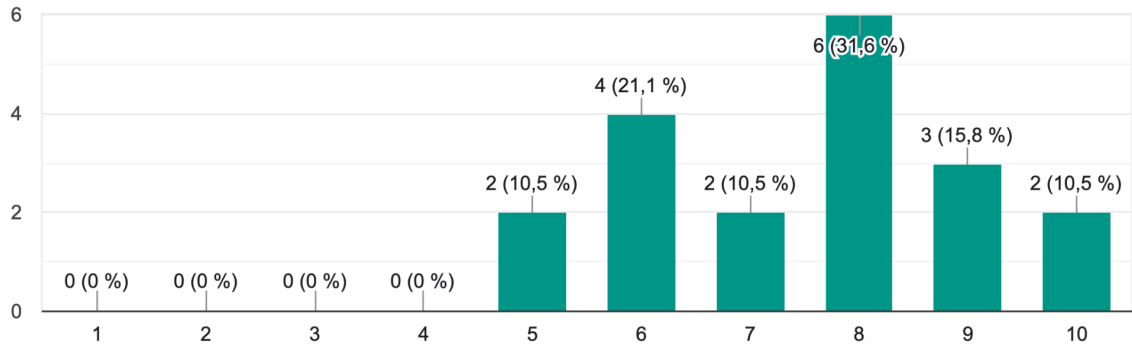
Zhang, C. (2020). “The why, what, and how of immersive experience”. *IEEE Access*, 8, 90878–90888.
<https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2993646>

Appendix

Svaren för stora studien till Kapitel 3 "Brev från ingen"

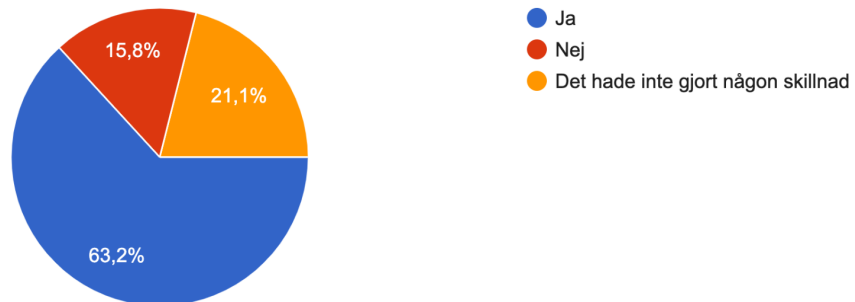
Vad tyckte du om lyssningen? (1 - jättedålig, 10 - jättebra)

19 svar



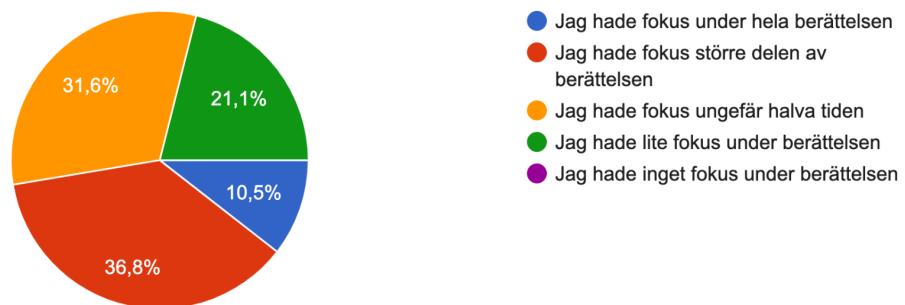
Hade en ljudbok med den här typen av berättande fått dig att vilja lyssna mer på ljudböcker?

19 svar



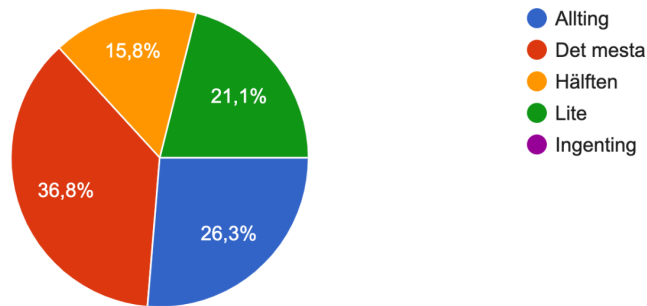
Hur bra lyckades kapitlet med att behålla ditt fokus?

19 svar



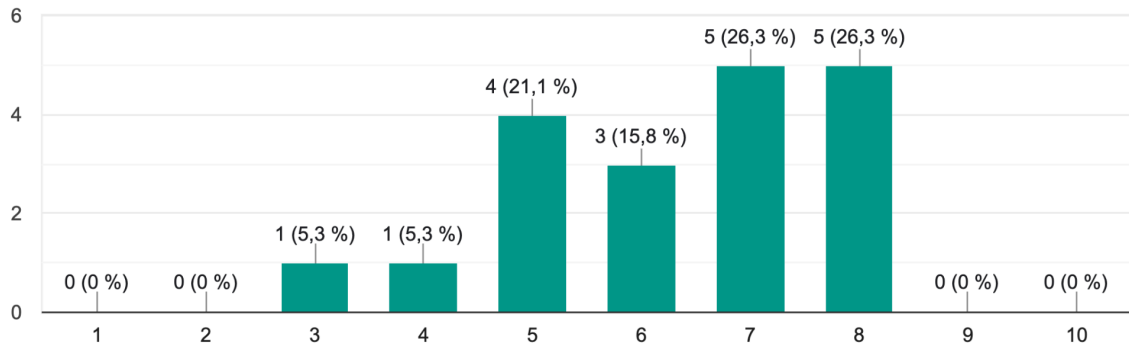
Hur mycket förstod du av vad som hände i kapitlet?

19 svar



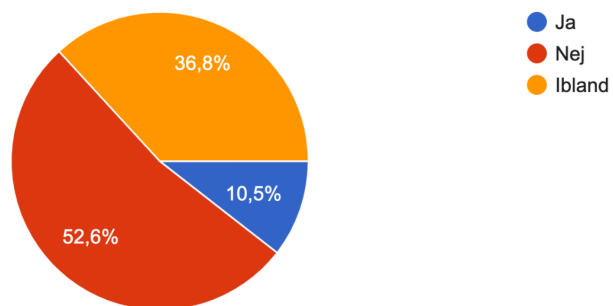
Hur mycket inlevelse hade du i berättelsen? (1 - inte alls, 10 - jättemycket)

19 svar



Brukar du lyssna på ljudböcker?

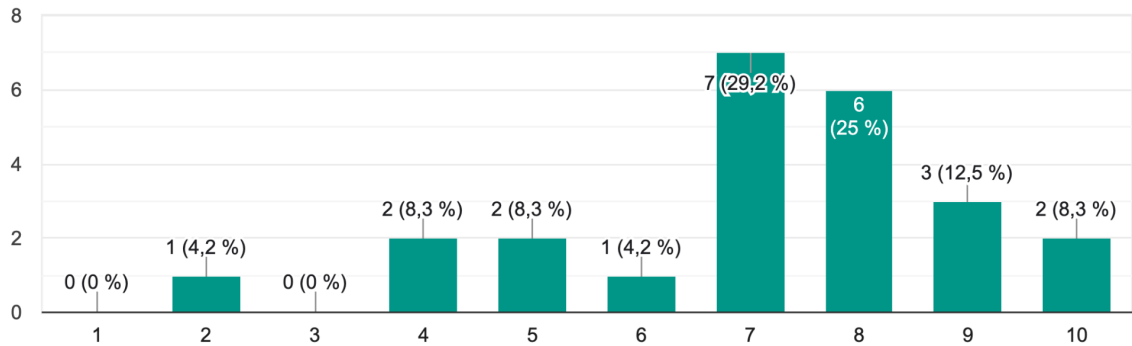
19 svar



Svaren för stora studien till Kapitel 4 "Nyckelvaktaren"

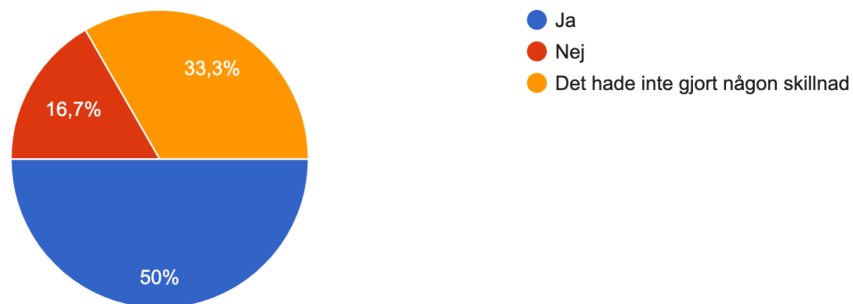
Vad tyckte du om lyssningen? (1 - jättedålig, 10 - jättebra)

24 svar



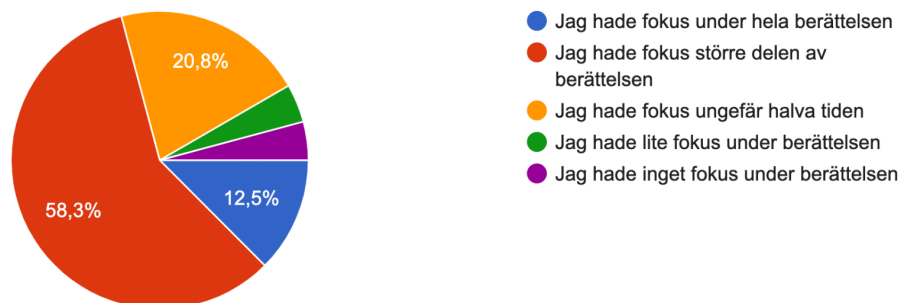
Hade en ljudbok med den här typen av berättande fått dig att vilja lyssna mer på ljudböcker?

24 svar



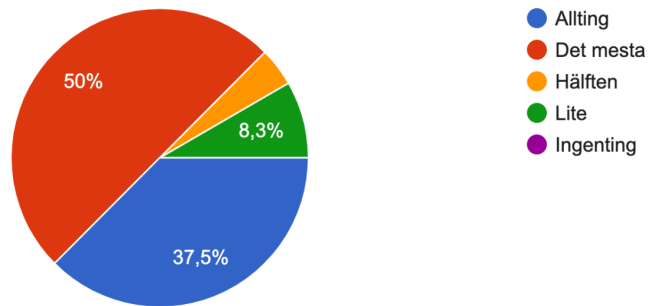
Hur bra lyckades kapitlet med att behålla ditt fokus?

24 svar



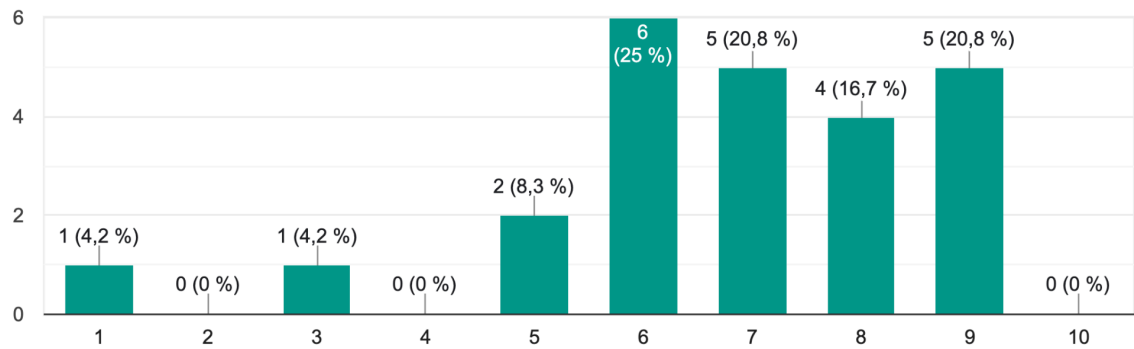
Hur mycket förstod du av vad som hände i kapitlet?

24 svar



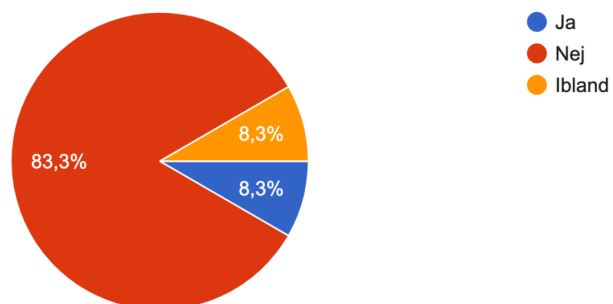
Hur mycket inlevelse hade du i berättelsen? (1 - inte alls, 10 - jättemycket)

24 svar



Brukar du lyssna på ljudböcker?

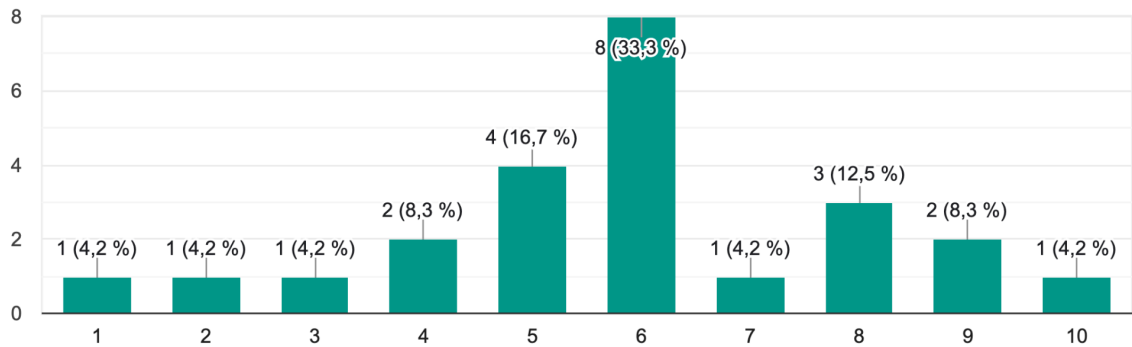
24 svar



Svaren för stora studien till Kapitel 6 "Resan från perrong nio och trekvart"

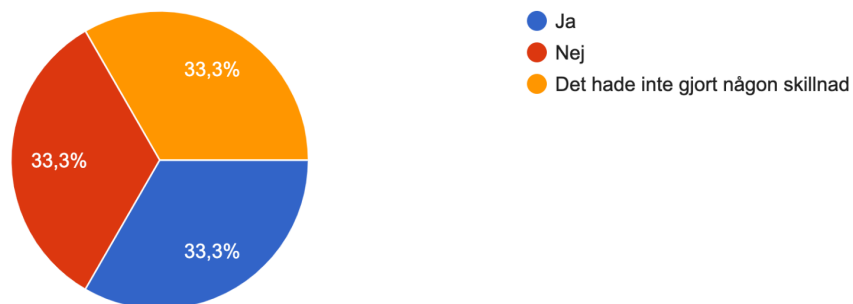
Vad tyckte du om lyssningen? (1 - jättedålig, 10 - jättebra)

24 svar



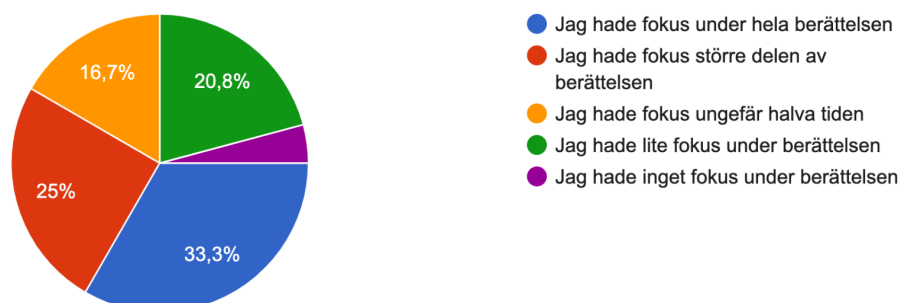
Hade en ljudbok med den här typen av berättande fått dig att vilja lyssna mer på ljudböcker?

24 svar



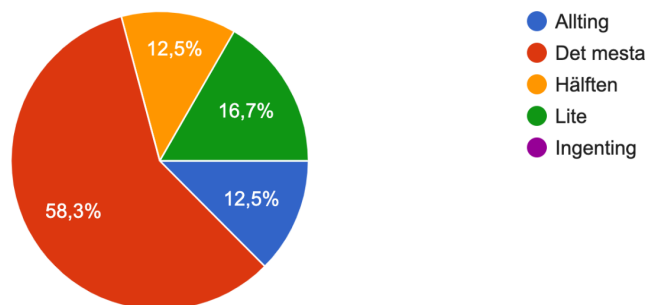
Hur bra lyckades kapitlet med att behålla ditt fokus?

24 svar



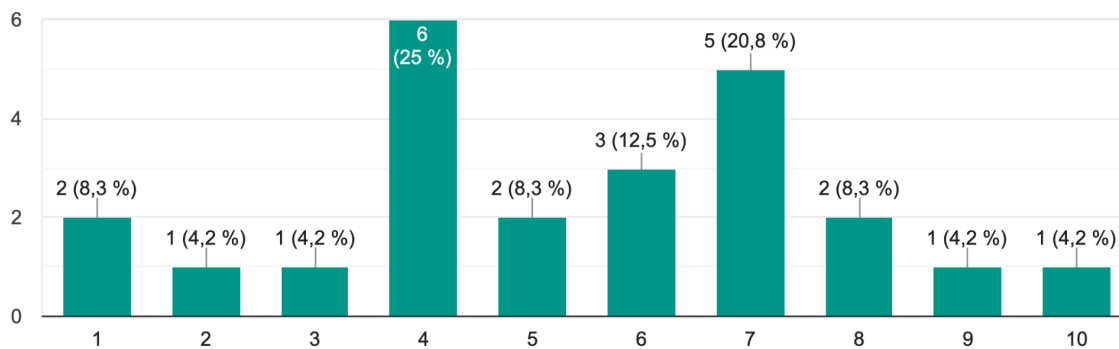
Hur mycket förstod du av vad som hände i kapitlet?

24 svar



Hur mycket inlevelse hade du i berättelsen? (1 - inte alls, 10 - jättemycket)

24 svar



Brukar du lyssna på ljudböcker?

24 svar

