



Skaperundersøkelsen

Rapport fra en spørreundersøkelse
om musikk, teknologi og mangfold

Øyvind Skjerdal, Yngvar Kjus og Fabian Stordalen

2026

Innholdsfortegnelse

Del 1: Innledning og sammendrag.....	5
Introduksjon til Skaperundersøkelsen	5
Sammendrag av Skaperundersøkelsen	9
Valg av DAW.....	9
Kostnader	9
Studioer	9
Læring.....	10
Ferdigheter	11
DAW-bruk	11
Roller	12
Kjønn.....	12
Del 2: Presentasjon av undersøkelsens data og funn	15
Hvem svarte på undersøkelsen.....	15
Kjønn, alder og bosted.....	15
Utdanning.....	16
Arbeidssituasjon	17
Inntekt og økonomi	18
Låter produsert og sjanger	21
Del 1: Tilgang, kostnader, valgfrihet	23
Introduksjon	23
Programvare	23
DAWs og plugins	23
Pris og pengebruk.....	27

Studio.....	30
Del 2: Læring, ferdigheter, mestring	30
Introduksjon	30
Læringsprosessen	31
Kanaler for læring	31
Hvordan opplevdes læringsprosessen	32
Ferdigheter og DAWs	33
Hva skulle du ønske du kunne bedre?	34
Det er enkelt å lære seg digitale verktøy	37
Del 3: Nytte, utbytte, kreative muligheter	37
Introduksjon	37
DAW Praksis	38
Hva bruker du DAW mest til?	38
Lydkilder	38
DAW som kilde til kreativitet	39
Del 4: Samarbeid, roller og annerkjennelse	40
Introduksjon	40
Samarbeid.....	41
Teknologi og samarbeid	41
Kjønnsidentitet og samarbeid.....	43
Roller og samarbeid	44
DAW og plugins betydning for arbeid	46
Kreativ prosess.....	47
Digitale verktøy, roller og annerkjennelse	47

Opphavsrett	49
Andre spørsmål fra respondenter	49
Oversikt over figurer	50

Fotografiet på forsiden er fra Colorbox.

Del 1: Innledning og sammendrag

Introduksjon til Skaperundersøkelsen

Skaperundersøkelsen er gjennomført som en del av PLATFORM-prosjektet ved Institutt for musikkvitenskap ved Universitetet i Oslo, som har hatt som mål å belyse hvordan nye teknologiske verktøy, systemer og plattformer benyttes av musikere i Norge.¹ Denne rapporten er et sammendrag av og en oversikt over resultatene fra undersøkelsen, som vi ønsker å dele med alle som er interesserte. Vær oppmerksom på at dette ikke er en faglig analyse og diskusjon av funnene, men vil legge grunnlaget for og inspirere faglige vurderinger av utviklingstrekk innen musikkproduksjon.

Undersøkelsen retter oppmerksomheten spesielt mot bruken av digitale arbeidsstasjoner (DAW) som har blitt stadig mer sentral i musikalske praksiser – deriblant å skrive, spille inn, programmere, prosessere og redigere musikk. Dette er programvare lastes ned og brukes i datamaskiner, som oftest laptop, som i tur er koblet til annen musikkteknologi, som instrumenter, forsterkere og lydanlegg. De som valgte å svare på undersøkelsen (n: 326) var brukere av DAW og den dekker dermed deres erfaringer med denne teknologien mer enn andre aspekter av deres musikalske praksis, og den dekker altså ikke praksisene til de som ikke bruker slik teknologi. På den annen side så viser undersøkelsen at for de som bruker DAW og relatert teknologi, så er den veid inn i mye av det andre de gjør som musikere, som utøvere, låtskriver, produsenter, og annet. De tre klart mest brukte DAW-ene i vårt materiale er Apples *Logic Pro*, Abletons *Live* og Avids *Pro Tools*, noe som også gjør denne undersøkelsen til en studie av disse musikalske teknologiene og hvordan de har blitt etablert som sentrale plattformer for vår tids musikere og deres kreative praksiser.

Undersøkelsen tok utgangspunkt i noen utbredte oppfatninger av digital musikkteknologi, deriblant at den er billig og lett å skaffe seg, enkel å lære og bruke, og gjør at

¹ PLATFORM-prosjektets nettside: <https://www.hf.uio.no/imv/english/research/projects/platform/index.html>

man kan lage det man vil og arbeide på de måtene man vil. Dette er oppfatninger som verserer i teknologisektoren og musikkbransjen så vel som i journalistiske og mer akademiske fora. Vi ønsker å kaste nytt lys over disse påstandene ved å hente inn erfaringene og synspunktene til de som benytter teknologien daglig, noen opp til 10-12 timer daglig, og som dermed kan gi dybde og nyanse til forståelsen av teknologiens betydning. Undersøkelsen er delt inn i fire hoveddeler, som handler om hva digital produksjonsteknologi har å si for henholdsvis:

1. tilgang til det du trenger for å lage musikk
2. læring og ferdigheter som trengs for å lykkes
3. kreativitet og realisering av ideer og prosjekter
4. arbeidsforhold og anerkjennelse, enten du jobber alene eller sammen med andre

Undersøkelsen retter seg med dette inn mot *bruk av musikkteknologi i kreative praksiser*, og har dermed ikke ambisjoner om å kartlegge musikeres økonomiske situasjon og sosiale betingelser, vel vitende om at dette er dekt godt av andre (se blant annet Kunstnerundersøkelsen, Artistundersøkelsen og Kulturdirektoratets undersøkelser). Vi har likevel stilt informantene spørsmål om deres økonomi, utdanning og sosiokulturelle bakgrunn, for å få et bilde av demografien til populasjonen som har besvart undersøkelsen. Det er for eksempel viktig å være obs på at 77 prosent av informantene er menn, og at den dermed i begrenset grad dekker kvinnelige musikeres erfaringer.

Skaperundersøkelsen ble utarbeidet i UiOs Nettskjema-system og var åpen for respondenter fra oktober 2023 til oktober 2024. Lenken til undersøkelsen delt via ulike kanaler, blant annet gjennom musikkmagasinet *Ballade.no* sin nettside, interessegruppen for norsk musikkbransje på Facebook *Bransja prat*, prosjektdeltakernes sosiale medier-kontoer, og

PLATFORM-prosjektets nettside.²³ Da vi oppdaget at det var få kvinnelige respondenter gikk vi ut i en sak i Ballade med vårt ønske om å fange opp erfaringene til flere kvinner, noe som økte antallet kvinnelige respondenter.⁴ Spørreundersøkelsen klarte å identifisere betydelig variasjon med tanke på alder, utdanning, erfaring, praksis, inntekt og generell bruk av musikkteknologi, noe som er reflektert i relativt jevne kurver, men respondentene har likevel et klart tyngdepunkt i alderen 19 til 36. Median-alderen var 33 år. De fleste respondentene identifiserer seg som enten utøvere, artister, produsenter eller låtskrivere. For mer enn halvparten av respondentene kommer en betydelig del av inntekten fra musikkbaserte praksiser, og de fleste har vært musikkskapere i lengre tid, til tross for den relativt lave medianalderen.

Undersøkelsen inviterte i hovedsak av avkryssing av alternativer, men åpnet også for utfyllende svar i fritekst, der informantene kunne skrive utfyllende og med egne ord, noe mange gjorde. Alle resultatene fra undersøkelsen ble eksportert fra Nettskjema og inn i SPSS hvor de ble videre bearbeidet. All statistisk analyse av materiale ble gjennomført i SPSS. Analyse av fritekst svar ble gjort med hjelp av Universitetet i Oslos egenutviklede KI-modell UiO-GPT. Modellen ble bedt om å komme med forslag til kategorisering av respondenters svar og gi en telling på hvor mange svar som inngikk hver kategori. Alt KI-generert innhold ble i etterkant nøye undersøkt for å forsikre om at stemte med svarene og at ingen feil hadde oppstått. Ikke noe av tekstmanuset i rapporten er KI-generert.

Ansvarlige for utviklingen og gjennomføringen av undersøkelsen er Øyvind Skjerdal (PhD-kandidat) og Yngvar Kjus (Professor) – begge ved Institutt for musikkvitenskap, ved Universitetet i Oslo. Fabian Stordalen, Master i musikkvitenskap og vitenskapelig assistent ved

² Haugejorden Live Schau, 'Hvordan lager du musikk? Delta på Skaperundersøkelsen - Institutt for musikkvitenskap', 20 November 2023, <https://www.hf.uio.no/imv/forskning/prosjekter/platform/aktuelle-saker/skaperundersokelsen.html>.

³ Øyvind Skjerdal, 'Hei Alle Sammen! Vil Dere Hjelp Meg å Svare På En Undersøkelse Av Hvordan Musikkskapere Jobber i Vår Tid?', Facebook, 21 November 2023, <https://www.facebook.com/groups/409018965894390/permalink/6607511236045101>.

⁴ Karoline Ruderaas Jerve, 'Skaperundersøkelsen etterlyser flere deltakere – særlig kvinner', Ballade, 23 August 2024, <https://www.ballade.no/forskning/skaperundersokelsen-etterlyser-flere-deltakere-saerlig-kvinner/>.

samme institutt har stått for den statistiske bearbeidingen av dataene i undersøkelsen og presentasjonen av disse denne rapportens del 2.

Vi vil rette en takk til informantene som deltok i undersøkelsen og til Norges Forskningsråd som har støttet prosjektet som undersøkelsen er en del av (tildelingsnummer 324344).

Sammendrag av Skaperundersøkelsen

Valg av DAW

Logic Pro er den mest populære DAW-en blant respondentene, og 39% oppgir at det er deres hoved-DAW. Ableton brukes av 22%, og Pro Tools av like under 10%. 5% av respondentene bruker Reaper eller Cubase. Mer enn 90% av respondentene har erfaring med andre DAWer enn sin hoved-DAW, og GarageBand skiller seg ut som en bredt brukt DAW (54% rapporterte erfaring med den). Interessant nok er Pro Tools det nest vanligste svaret i denne kategorien (44%), noe som indikerer en uforholdsmessig bruk av Pro Tools som en sekundær DAW. Dette henger kanskje sammen med statusen som 'bransjestandard,' og med bruk av Pro Tools i utdanning.

Kostnader

Kostnader til fysisk utstyr (inkludert datamaskiner) skiller seg tydelig fra kostnader til programvare. 57% svarte at de har brukt mindre enn 10 000 kroner på programvare, mens 56% svarte at de har brukt mer enn 25 000 kroner på fysisk utstyr. 20% har brukt mer enn 100 000 kroner på fysisk utstyr. Dette berører spørsmål om økonomisk tilgjengelighet og tilgang til musikkproduksjon, og vi ønsker å kommentere her at høye kostnader til datamaskiner og innspillingsutstyr, samt vedvarende innkjøp av mer 'tradisjonelt' fysisk utstyr som forforsterkere, mikrofoner og instrumenter, kompliserer forestillingen om at dagens musikkproduksjonspraksiser er lett tilgjengelige. Det samme gjør programvare-kostnadene, som også er betydelige og dessuten gjerne vedvarer fordi de så ofte kommer som abonnementer heller enn som engangskjøp

Studioer

Soverommet brukes som studio av litt under halvparten av respondentene. 38% sa at studioet deres er et soverom eller en annen type hverdagsrom som ikke er lydbehandlet, og 5% sa at de jobber i akustisk behandlede varianter av slike rom. 23% betegner studioet sitt som et «semiprofesjonelt studio», og 19% kaller det «hjemmestudio». Hvis man grupperer disse i en

egen kategori av formålsbygde rom, er det omtrent en lik fordeling (43% og 42%) mellom kategoriene «hverdagsrom» og «formålsbygde rom» (semiprofesjonelt studio og hjemmestudio). Legger man i tillegg til de 9% som valgte kategorien «profesjonelt studio», indikerer det at mer enn 50% av respondentene jobber i et formålsbygde rom av et eller annet slag. Selv om soverommet har blitt viktig som studio, er formålsbygde studioer altså fortsatt svært utbredt.

Læring

Vi ba respondentene identifisere tre hovedkilder til hvordan de lærte å bruke DAW-er. Å være selvlært gjennom prøving og feiling kom øverst, og 86% hadde dette blant sine topp tre. Nettbasert læring var topp tre for 64% av respondentene, og læring fra venner og på skoler utgjør en tredje og fjerde hovedkategori, med henholdsvis 39% og 37%. Dette var som forventet, men spørsmålet avdekket en interessant mangel på organiserte fritidsaktiviteter som kilde til læring. For eksempel kom kommunale/frivillige ungdomsklubber på 2%, og kurs på 9%. Disse funnene kan imidlertid kanskje leses i lys av utfordringen med å rekruttere respondenter blant marginaliserte grupper og minoriteter. Det generelt høye utdanningsnivået blant respondentene og den store andelen som rapporterer skole som en viktig læringskilde kan tyde på en skjevhet mot visse privilegerte grupper.

En annen læringskilde som skåret overraskende lavt var praksisplasser, som bare 6 personer (mindre enn 2% av respondentene) rapporterte blant sine topp tre. Hvis det er en skjevhet mot privilegerte grupper i undersøkelsen, kunne man kanskje forvente at praksismuligheter ville være kunstig høye, så dette antyder en tydelig nedgang i tradisjonelle institusjonaliserte læringsmodeller der folk får erfaring ved å delta i studio-arbeid sammen med mer erfarne produsenter.

Et annet spørsmål undersøkte møtet med DAWer ved å be folk velge tre alternativer som beskriver deres læringserfaring. Der valgte i overkant av 50% av respondentene «motiverende» og «musikalsk og teknisk interessant». Når det gjelder mer utfordrende sider ved læring, mener 14% at det har vært vanskeligere å lære enn forventet, og 16% opplevde læringsprosessen som ensom. 26% inkluderte «teknisk utfordrende» blant sine svar, og 27%

synes det er «frustrerende». I forlengelsen av dette sa 27% at de er delvis eller helt uenige i påstanden om at det er lett å lære å bruke digitale verktøy for musikkproduksjon.

Disse svarene antyder at digitale teknologier kan gi positive læringserfaringer basert på prøving og feiling, læring på nettet og i samarbeid med venner. Men de antyder også at det å lære å lage musikk med DAWer kan være frustrerende, ensomt og vanskelig.

Ferdigheter

Når de ble spurt om spesifikke ferdigheter som kreves i DAW-bruk, hadde kun 14% musikteoretiske ferdigheter i sin topp tre. Det plasserer den kategorien betydelig lavere enn lydtekniske og tekniske dataferdigheter, samt lavere enn ferdigheter knyttet til lytting og organisering av arbeidsflyt. Disse funnene illustrerer kanskje en dreining bort fra tradisjonelle musikalske ferdigheter mot databaserte ferdigheter, selv om lytte-ferdigheter og håndtering av arbeidsflyt nok har stått seg over tid.

DAW-bruk

Et interessant funn i undersøkelsen er at 52% har låtskriving som en av sine tre viktigste bruksområder for DAWen. Låtskriving havner derfor foran typiske kjernefunksjoner som miksing og lydprosessering, samt MIDI-redigering og programmering av virtuelle instrumenter. Selv om DAWen representerer en sammenhengende historie der tekniske aspekter ved musikkproduksjonen lenge har vært påkoblet låtskrivingen, virker det betydningsfullt at DAWen nå virker å være så integrert i selve låtskrivingspraksisen at den kan anses som en låtskrivingsteknologi like mye som en innspillings- eller programmerings-teknologi. Denne utviklingen henger nok sammen med utbredelsen av laptop-basert produksjon, som har gjort DAW-basert musikkarbeid tilgjengelig for låtskrivere på en måte tradisjonelle studioteknologier kanskje ikke var. Det er rimelig å hevde at DAWen fortsatt hovedsakelig omtales i studio-orienterte fortellinger der røttene trekkes tilbake til arbeid med innspillingsteknologier. Denne undersøkelsen bidrar til å vise at DAWen er veldig viktig i låtskriving, og vi mener at det derfor trengs mer forskning på DAWen som en låtskrivingsteknologi. Det er et tema som ser ut til å være delvis neglisjert i eksisterende musikkproduksjonsforskning. De kjønnede aspektene ved

låtskrivingshistorier i motsetning til studioproduksjonshistorier spiller trolig inn her, og vi kommer tilbake til det temaet nedenfor.

71% rapporterte at opptak av instrumenter de selv fremfører er en av deres viktigste lydkilder, etterfulgt av programvarebaserte instrumenter og egen vokal. Dette styrker bildet av selvproduksjons-praksiser som sentrale i DAW-basert musikkproduksjon, med den tvisten at selvproduksjonen først og fremst er orientert rundt fremføringer på tradisjonelle instrumenter. DAW-bruken erstatter sånn sett ikke tidligere former for musikkskapning, men er heller et supplement til dem. Sammen med programvare-instrumenter er bruken av skybaserte samples derimot særegent for DAW-produksjon, og 19% har nettbaserte lydbiblioteker som Splice som en sentral lydkilde i sin musikkproduksjon.

Roller

Respondentene identifiserer seg hovedsaklig som utøvere, produsenter og artister, og hver av disse tre kategoriene havnet på mellom 23% og 20%. Låtskrivere og komponister utgjør til sammen 24% av respondentene og danner en fjerde jevnstor hovedkategori. Teknikere, mikserne og masteringteknikere utgjør 7% av respondentene.

Kjønn

De kvinnelige respondentene har generelt et høyere utdanningsnivå enn de mannlige respondentene, og dette inkluderer musikkspesifikk utdanning. Likevel er inntekten skjevfordelt i motsatt retning, og 33% av de mannlige respondentene rapporterer en inntekt på over 600 000 kroner, mot 25% blant kvinnene. Kvinner er overrepresentert blant dem som opplever sin egen økonomiske situasjon som prekær, og bare 21% svarer at de opplever den økonomiske situasjonen sin som forutsigbar og komfortabel, mot 33% blant menn.

Det finnes også kjønnsforskjeller når det kommer til læring. En høy andel kvinner rapporterer skole og deltakelse i kurs som viktige læringskilder, mens nettbasert informasjon er en mer vanlig kilde for menn. 7% av kvinnene sa at de er helt enige i at digitale verktøy er lette å lære å bruke, mot 23% av mennene. Dette kan tyde på at de mest utbredte arenaene for å lære musikkproduksjon er mer tilpasset menns behov, selv om det kan virke som at

organisasjoner og utdanningsinstitusjoner spiller en rolle i å motvirke dette. Denne typen maskulinisert læring og ekskludering er behandlet i tidligere forskning⁵, og denne undersøkelsen understøtter påstander om kjønnsforskjeller i tilgang til læring.

Når det gjelder valg av DAW, er det tydelige forskjeller mellom kjønnene, med Pro Tools som en mannsdominert teknologi og Live som mer åpen på tvers av kjønn. Pro Tools er tradisjonelt standardvalget i profesjonelle studioer, og 11% av de mannlige respondentene arbeider i den typen studioer, mot 3% av kvinnene. Kanskje bør en se forskjeller i teknologi-valg i sammenheng med det.

Det er også kjønnsforskjeller i hvordan respondentene ser på kostnader, og 10% av de kvinnelige respondentene betegner studioteknologi som rimelig, mot 25% av mennene. Sammen med funnene om deres læringserfaringer presentert ovenfor, indikerer det at DAW-bruk er mer tilgjengelig for menn enn for kvinner, både økonomisk og pedagogisk.

Når det gjelder musikalske roller, ser kvinnelige musikkskapere generelt ut til å ta i bruk en bredere verktøykasse i sine prosjekter enn menn. Ingen av de kvinnelige respondentene ønsker hovedsakelig å utøve den spesialiserte rollen som lydtekniker, mot 22% av mennene, og mens 24% av de mannlige respondentene anser miksing og mastering som sitt kjernearbeid, sier bare to av de kvinnelige respondentene det samme. Utførelsen av mer smale, tekniske roller er dermed fullstendig mannsdominert. I undersøkelsen melder også 10% av kvinnene at de først og fremst ser på seg selv som musikkprodusenter, mot 25% av mennene, så det ser ut til å være en tydelig tendens her til at menn har de tradisjonelle studiorollene.

Hvis man slår sammen rollene artist, låtskriver, komponist, singer/songwriter og top-liner i en kategori for musikkskaping, ender 66% av de kvinnelige respondentene i denne

⁵ Kjus, Yngvar, Ragnhild Brøvig, og Solveig Wang. 2024. «Kvinnerns første møte med DAW: En fornemmelse av å være i gutteklubbens skygger». I *Når musikken tek form: Om skapande praksisar i musikk*, redigert av Anja Nylund Hagen, Ragnhild Torvanger Solberg, Torgeir Uberg Nærlund, og Michael Francis Duch. Fagbokforlaget. <https://doi.org/10.55669/oa491112>.

Wolfe, Paula. 2020. *Women in the Studio: Creativity, Control, and Gender in Popular Music Sound Production*. Routledge.

syntetiserte kategorien, mot 40% av mennene. Fortellingen om DAWenes gjennombrudd kommer gjerne sammen med en fortelling om musikkskaperen som multikunstner som behersker ulike deler av produksjonsprosessen og roller som flyter sammen. Gitt kjønnsforskjellene undersøkelsen avdekker, kan en kanskje spekulere i om mange kvinner nå er i ferd med å påta seg rollen som musikkprodusent nettopp ved å ta i bruk et bredt spekter av (selv)produksjonspraksiser. Når grensene mellom låtskriving, komposisjon, innspilling, programmering og produksjon flyter ut, åpner det seg kanskje rom der flere kvinner kan gjøre krav på roller som har vært, og fortsatt er, hovedsakelig mannsdominerte.

Et forventet, men slående funn er at 85% av kvinnene bruker sin egen stemme som lydkilde i musikkarbeidet, mot 33% av mennene. Hvis kvinner nå faktisk får sine gjennombrudd som musikkprodusenter, er det kanskje ikke fordi de har blitt sluppet inn i eksisterende rom, men fordi de har jobbet frem sitt eget gjennom å utvikle egne prosjekter og utøve et bredt spekter av roller i dem.

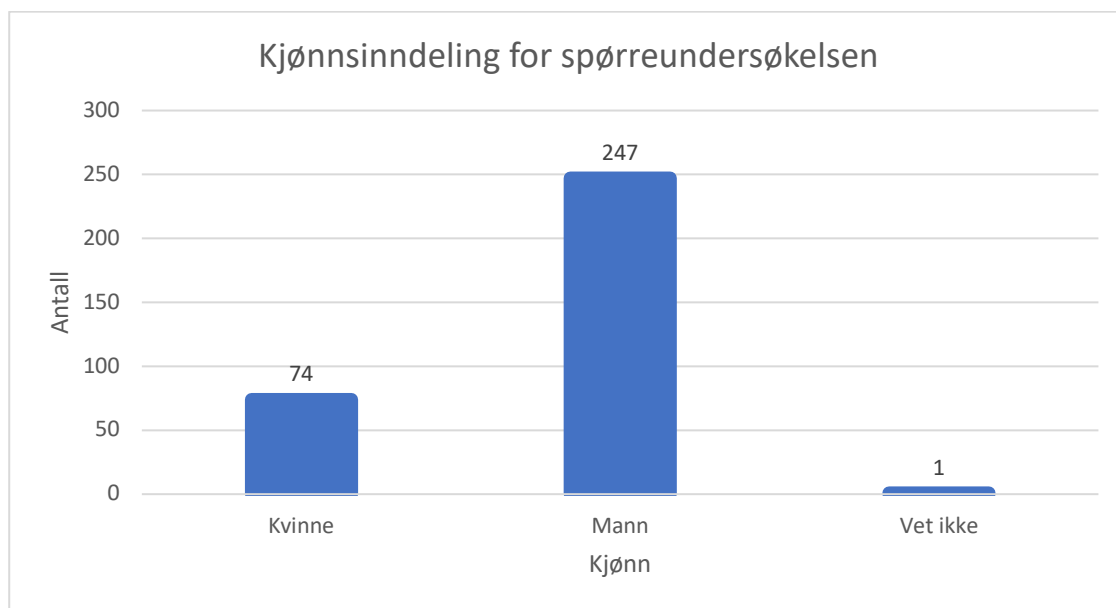
Kvinner ser ut til å meisle ut et rom for seg selv som multiartister som både produserer, skriver låter, synger, spiller, tar opp, programmerer og produserer sin egen musikk. Kravet om å gjøre alle disse tingene samtidig om en ønsker å delta, kan se ut til å veie langt tyngre for kvinner enn for menn.

Del 2: Presentasjon av undersøkelsens data og funn

Hvem svarte på undersøkelsen

Kjønn, alder og bosted

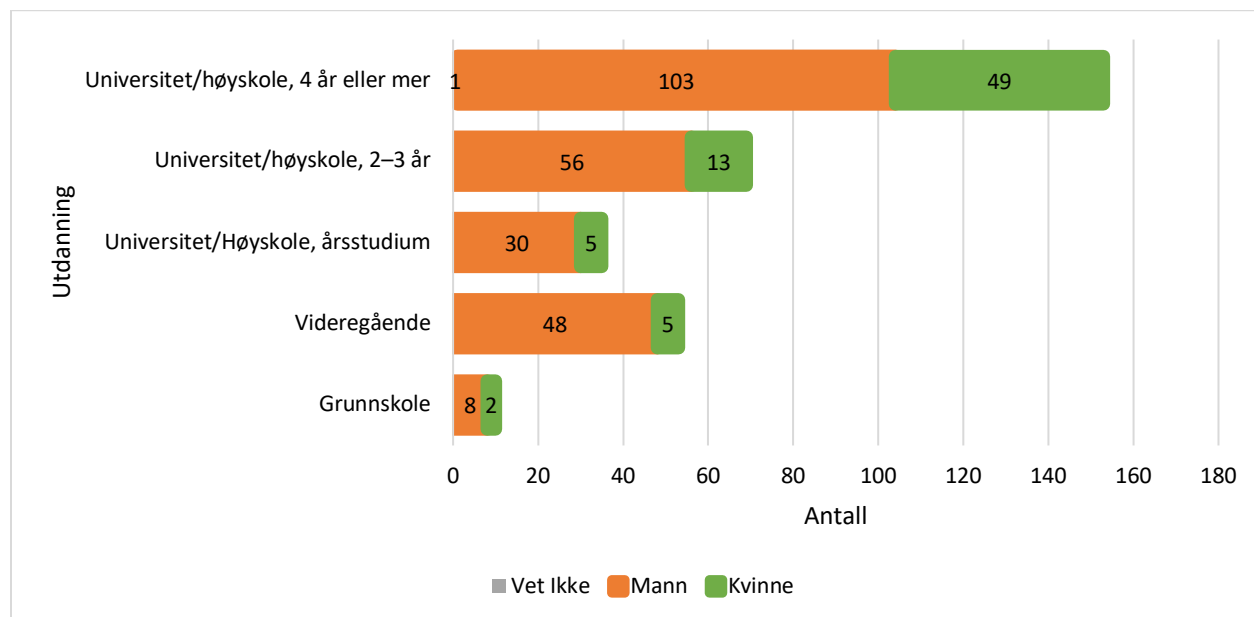
Som tidligere nevnt så endte spørreundersøkelsen opp med 326 svar. Av disse var det 247 menn (76,7%), 74 kvinner (23%), 0 ikke-binære, 1 svarte vet ikke (0,23%), og 4 svarte blankt. Median alderen på spørreundersøkelsen var 33 år. 313 av respondenter var bosatt i Norge (96,0%), og av disse så var 159 (50,8%) bosatt i Oslo. 15 respondenter svarte de hadde minoritetsbakgrunn (4,7%).



Figur 1 Oversikt over kjønnsinndelingen i spørreundersøkelsen (N=322)

Utdanning

Når det gjelder utdanningsnivå var det 154 personer (48%) med mer enn 4 års universitetsutdanning, og 69 personer (21,5%) med 2-3 års utdanning, vist i Figur 2.

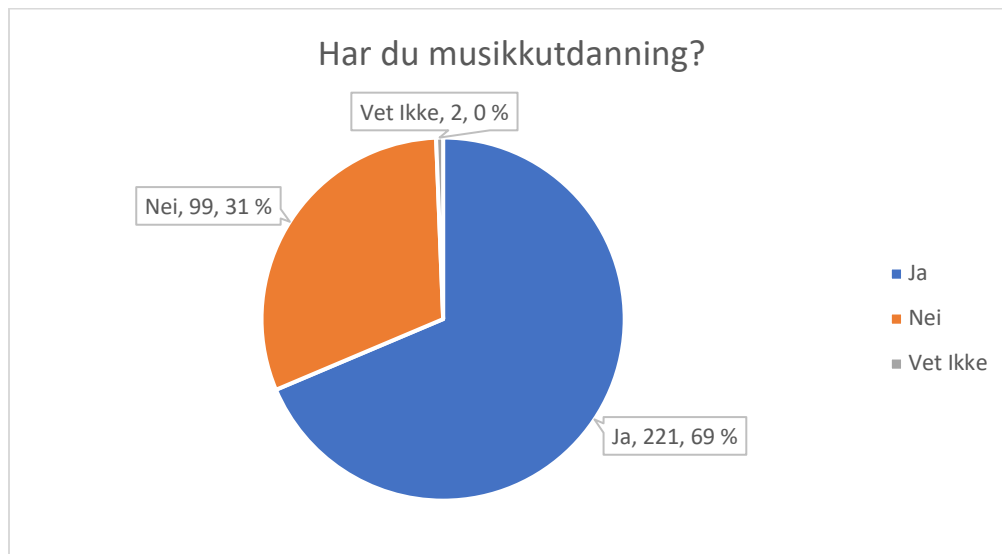


Figur 2 Utdanningsnivå i skaperundersøkelsen (N=321)

Som nevnt tidligere var det også et høyt antall respondenter med musikkutdanning som svarte på undersøkelsen vist i Figur 2. Hele 221 (69%) svarte med at de hadde en form for musikkutdanning. Videre ble det spurt om å spesifisere hvordan musikkutdanning de hadde. Her hadde respondentene muligheten til å utdype selv hva slags utdanning de har. Svarene viser god bredde når det gjelder utdanningsinstitusjoner og blanding av utøvende og teoretiske fag. Samt er det noen treder som dukker opp i svarene.

Først og fremst ser en svært mange som har enten påbegynt eller ferdig utdanning innen utøvende rytmisk musikk. Flere velger å ta en bachelor i utøvende musikk og så videre en master i musikkvitenskap eller andre mer teoretiske eller pedagogiske utdanninger slik som PPU eller musikkterapi. Musikklinja på videregående skole, samt folkehøgskole nevnes også av flere. En kan altså anse et generelt utdanningsløp som slik: Musikklinjen på VGS → (folkehøgskole (Toneheim, Viken, Sund, Trøndertun m.fl.)) → bachelor (utøvende/musikkvitenskap/produksjon)

→ PPU/faglærer eller master (utøvende/musikkvitenskap/teknologi/terapi). Bare 5 av respondenter svarte at de hadde doktorgrad innen musikk.



Figur 3 Spørsmål om respondentene hadde musikkutdanning (N=322)

Arbeidssituasjon

Flertallet av respondenter jobbet enten frilans eller som fast ansatt, med studenter som tredje største kategori.

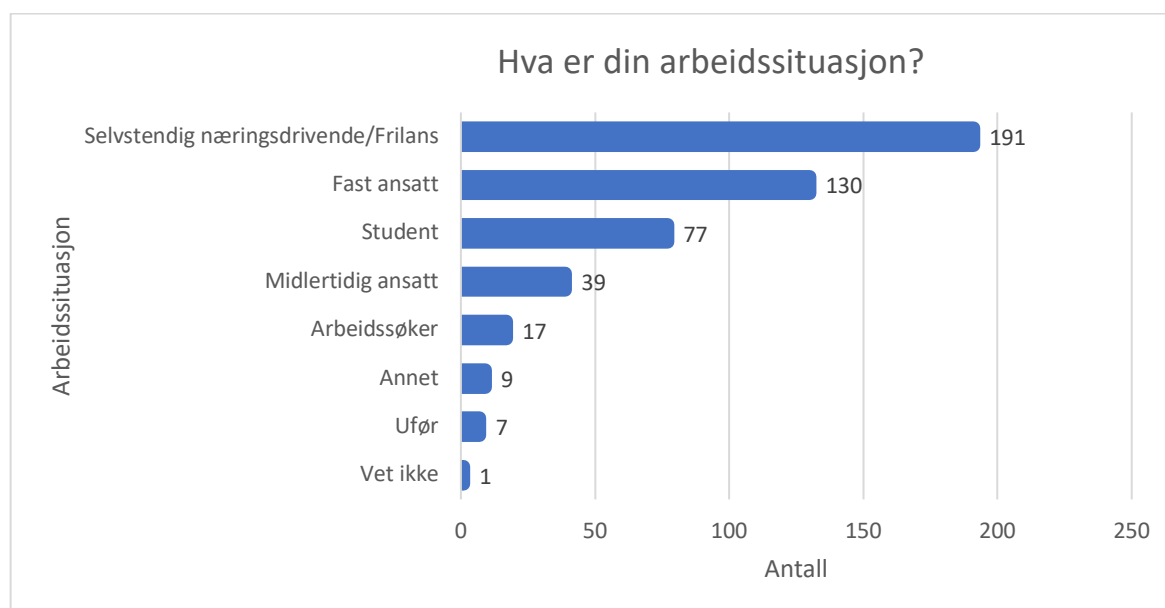
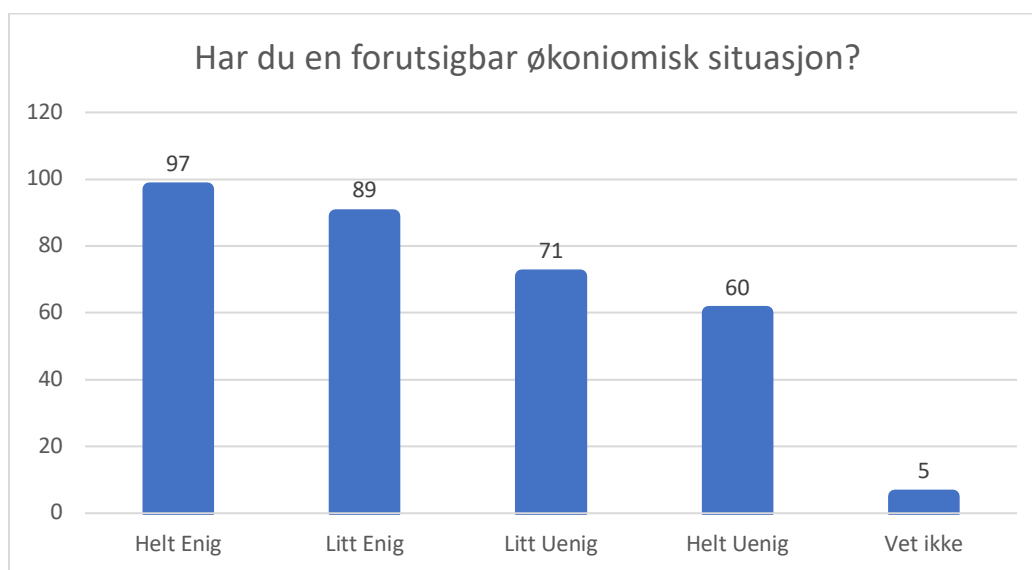


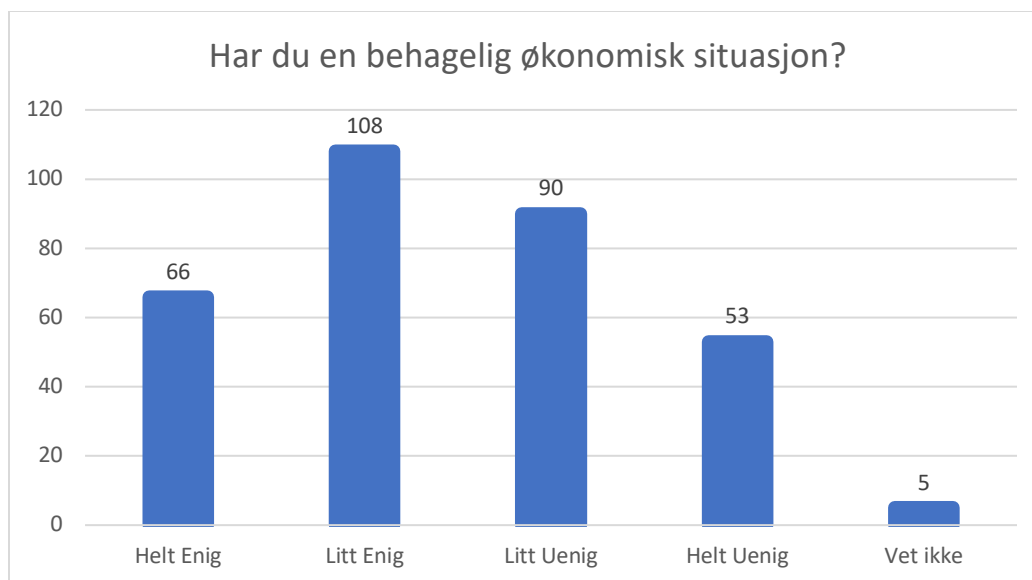
Figure 4 Svar på spørsmål angående arbeidssituasjonen til respondenter (N=322)

Inntekt og økonomi

Videre så ble respondenter spurt om deres økonomi og hvordan den påvirkes av deres arbeid med musikk. Et flertall av respondenter svarte at de hadde en forutsigbar økonomisk situasjon. Her svarte 97 (30,1%) at de var helt enige med påstanden og 89 (27,6%) at de var litt enige. Dette spørsmålet ble etterfulgt om de føler at de har en behagelig økonomisk situasjon. Her var svarene mer spredt med et flertall som svarer de enten er litt enige med 108 respondenter (33,5%) eller litt uenige med 90 respondenter (28%).

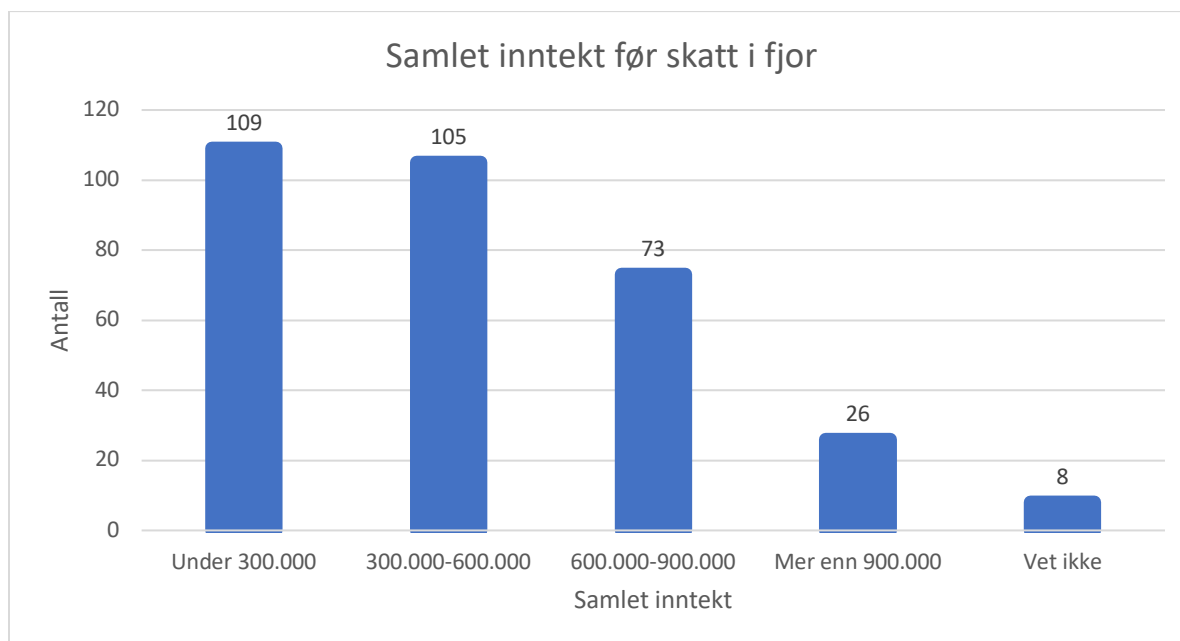


Figur 5 Respondenters svar på om de har en forutsigbar økonomi (N=322)



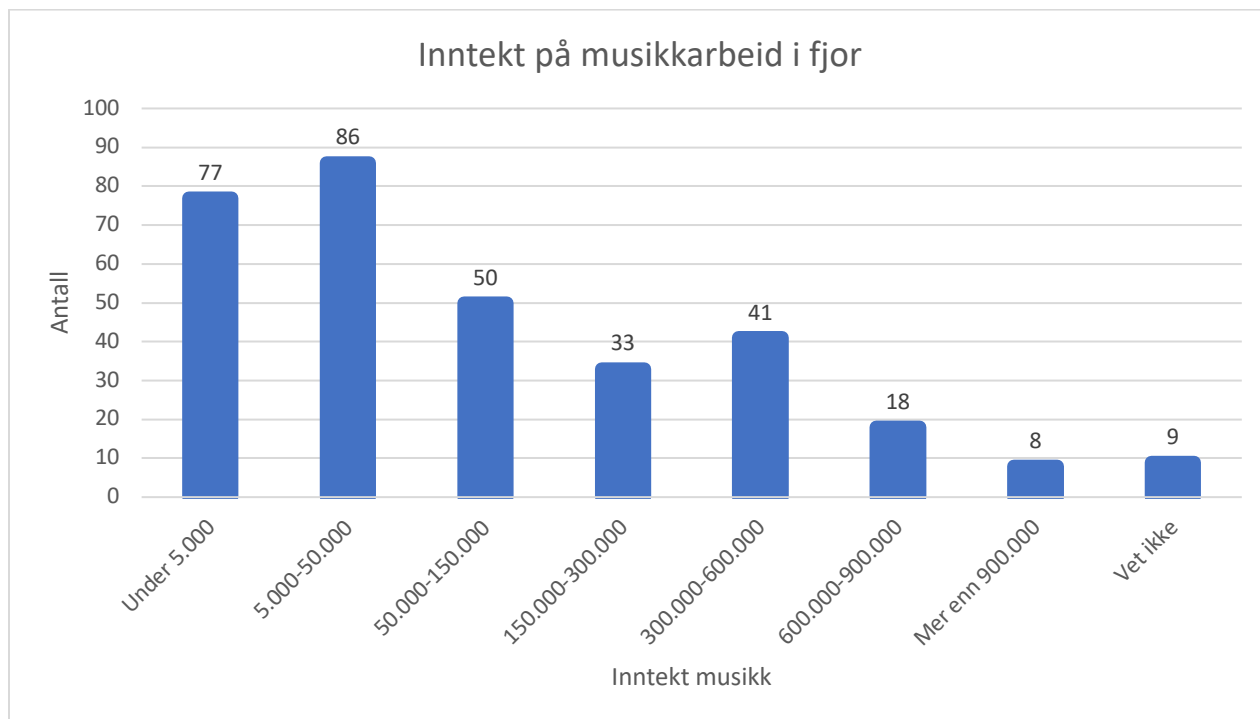
Figur 6 Respondenters svar på om de har en behagelig økonomi (N=322)

Disse svarene kan settes opp mot spørsmålet angående samlede inntekt før skatt. Flertallet av respondenter svarte at deres inntekt var lavere enn medianlønnen i Norge året spørreundersøkelsen ble publisert (668.400 i 2023 **KILDE**). 109 svarte at deres inntekt var under 300.000 (34%) mens 105 svarte at deres inntekt lå mellom 300.000-600.000 (32,7%).



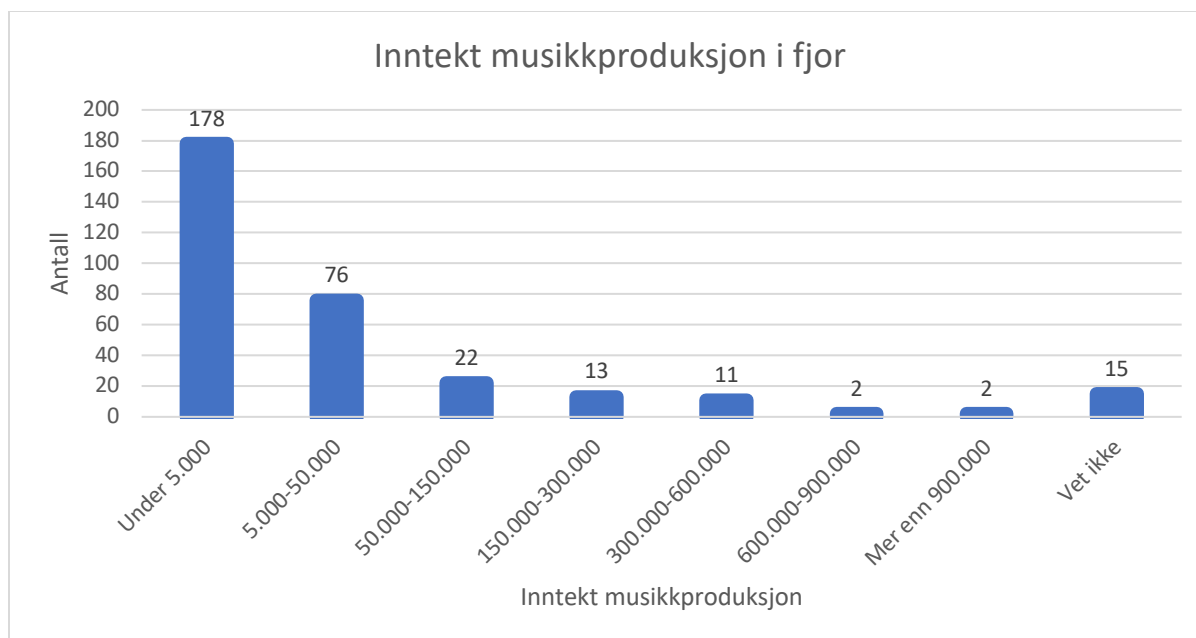
Figur 7 Samlet inntekt for respondenter i 2023 (N=321)

Videre ble det spurt om hvor stor andel musikkinntekter utgjorde respondenters samlede inntekt, og hvor mye de hadde tjent spesifikt på musikkproduksjonsarbeid. Flertallet her svarte at de tjente enten under 5.000 med 77 svar (23,9%) eller at de tjente mellom 5.000-50.000 med 86 svar (26,7%). Spredningen av de med musikkinntekt over 50.000 var også relativt jevn, med et fåtall respondenter som meldte musikkinntekt over 900.000.



Figur 8 Samlet musikkinntekt for musikkarbeid i 2023 (N=322)

I spørsmålet angående musikkproduksjonsinntekter så var svarene betydelig annerledes enn de fra forrige spørsmål. Her ser man et klart flertall av respondenter som tjente under 5.000 på slikt arbeid med 178 svar (55,8%).

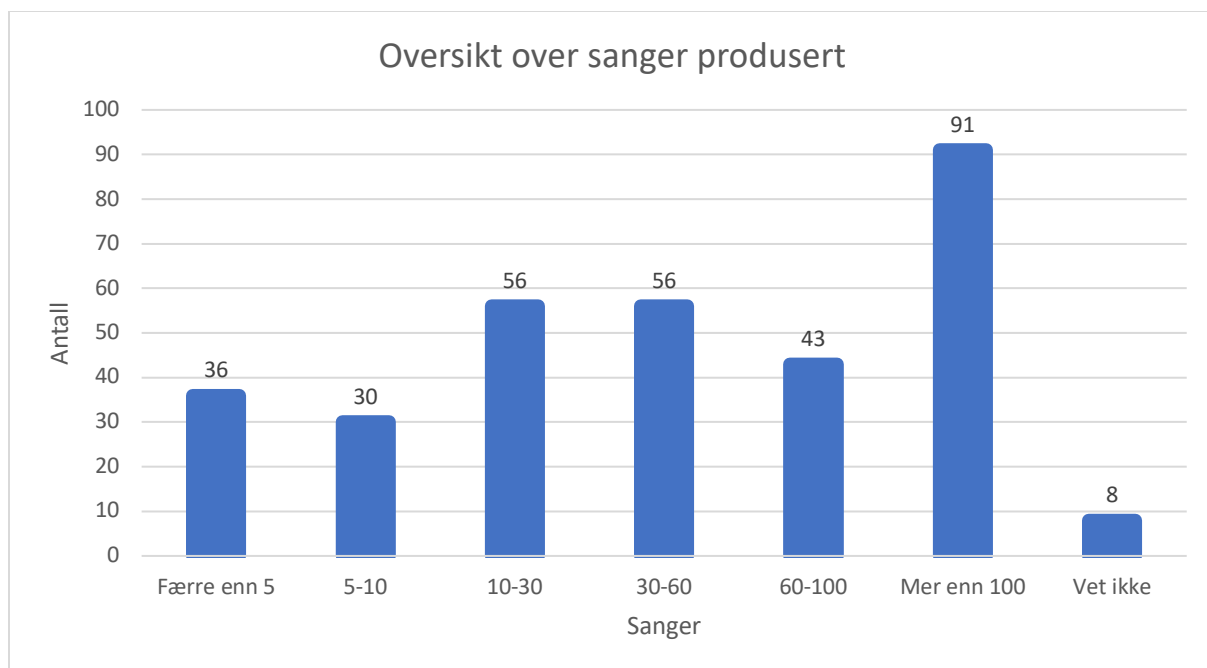


Figur 9 Samlet inntekt for musikkproduksjonsarbeid i 2023 (N=319)

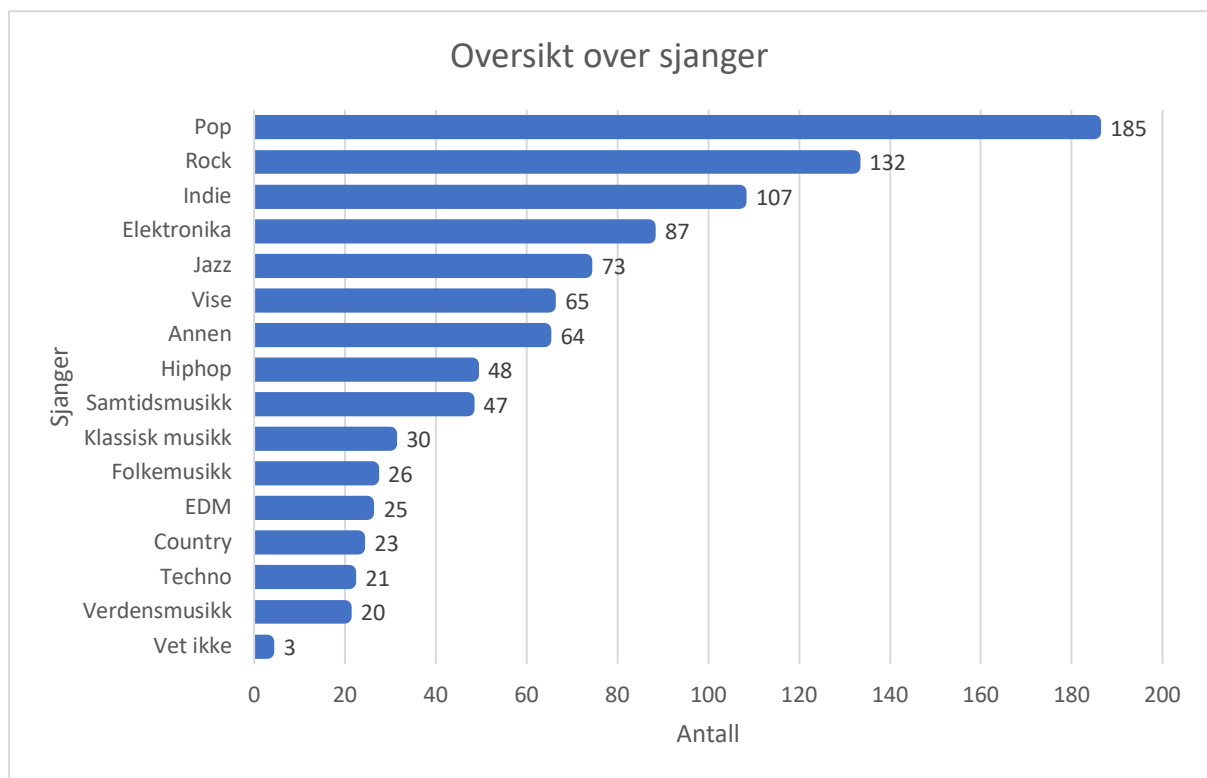
Låter produsert og sjanger

De siste spørsmålene i spørreundersøkelsen angikk hvor mange låter respondenter selv hadde produsert, samt hvilken sjanger de jobber mest med. Ettersom de gjennomsnittlig hadde arbeidet med musikk i 17 år så hadde de også produsert et høyt antall låter. 91 (28,4%) respondenter svarte de hadde produsert over 100 låter.

Når det gjelder sjanger produsert så er det 3 som dominerer svarene: Pop, Rock og Indie med 185 (57,6%), 132 (41,1%) og 107 (33,3%) svar. Respondenter fikk også muligheten til å legge inn andre sjangere som fritekst svar, her ble blant annet metall og filmmusikk nevnt av flere.



Figur 10 Svar på spørsmål angående hvor mange sanger respondenter har produsert (N=320)



Figur 11 Svar på spørsmål om hvilke sjangere respondenter jobber mest med (N=321)

Del 1: Tilgang, kostnader, valgfrihet

Introduksjon

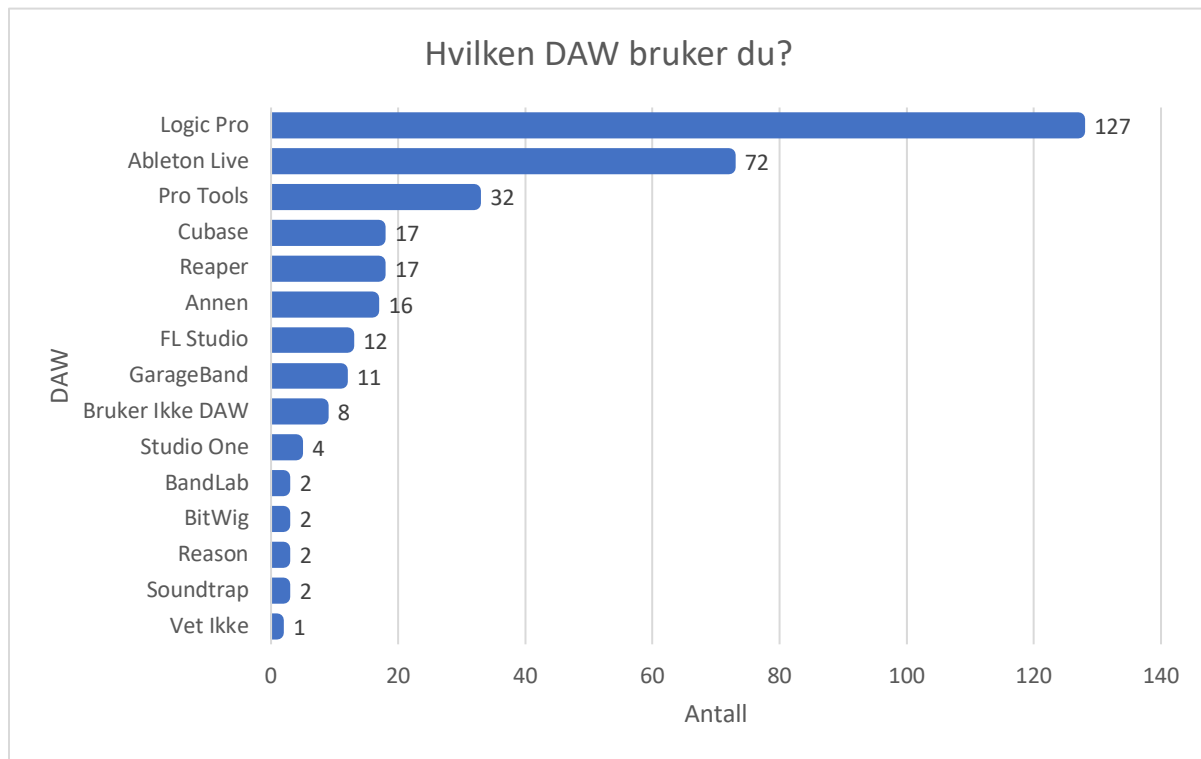
Del 1 av spørreundersøkelsen omhandlet bruk av teknologi og kostnader assosiert med musikkteknologi. Målet var her å plukke opp hvilke programmer ble brukt (både DAWs og plugins), samt i hvilken kontekst de brukes, med tanke på studio-oppsett, hvor mye penger de i gjennomsnitt har brukt på musikkteknologi og om de anser slikt utstyr som billig. Vi var ute etter å finne ut av til hvilken grad det stemmer at digital musikkproduksjonsteknologi er lett tilgjengelig samt lett å bruke.

Programvare

DAWs og plugins

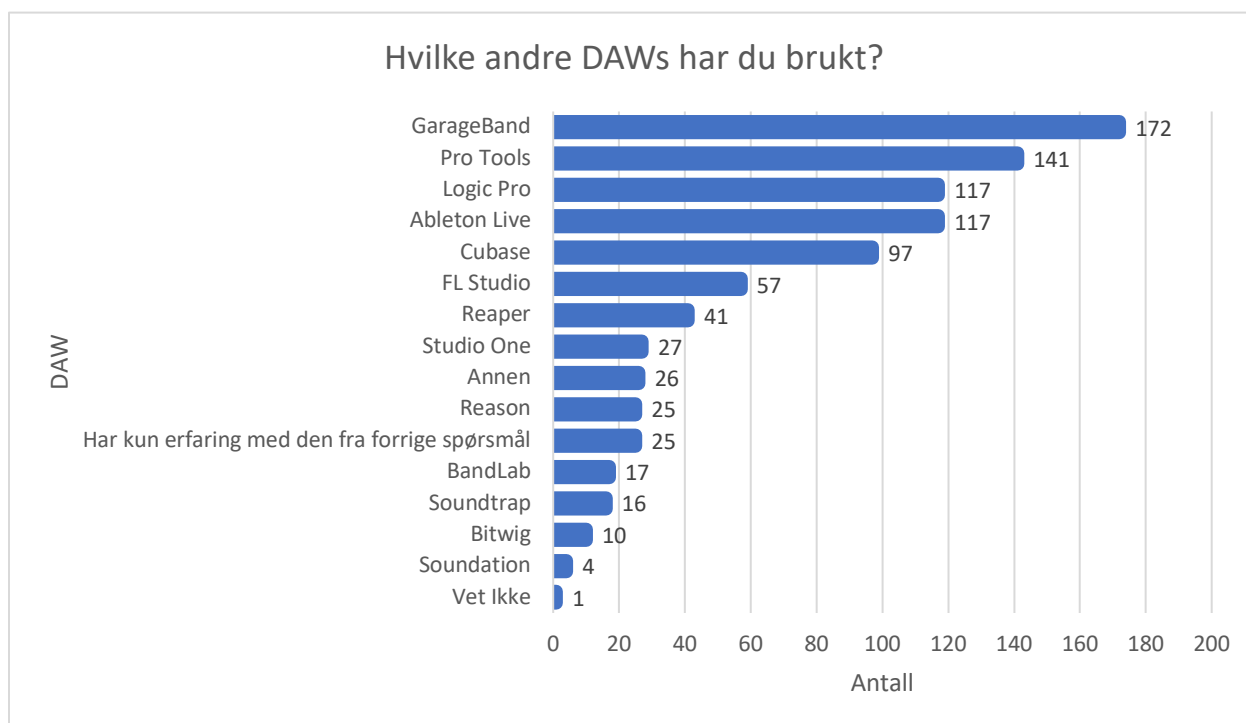
Først var vi ute etter å undersøke hvilke programvarer som er mest populære i Norge. Her er det snakk om både musikkarbeidsstasjoner (DAWs) og programutvidelser (plugins). Det var spesielt 3 DAWs som dominerte svarene her: Apples Logic Pro, Abletons Live og Avids Pro Tools. Annet enn det så er det verdt å merke seg at FL Studio har svært få svar. Det kan ha en sammenheng med den målgruppen spørreundersøkelsen har nådd og er nødvendigvis ikke en helhetlig refleksjon av Norges musikklandskap. FL Studio er en DAW som ofte knyttes opp mot hip-hop miljøet og yngre brukere. Dette er en gruppe vi føler er underrepresentert i svarene

hentet inn, og dette gjenspeiles i resultatene.



Figur 12 Hvilke DAWs respondenter svarte de bruker mest (N=325)

Som oppfølgingsspørsmål ble respondenter spurt: «Har du erfaring med andre musikkprogrammer?». 296 (91,9%) svarte de hadde brukt en annen DAW før. I resultatene så ser enn to DAWs skille seg ut: Apple GarageBand og Steinberg Cubase. Begge disse er gratisprogramvarer hvor GarageBand følger med Apple-produkter og Cubase har en ordning hvor en kan prøve ut programmet gratis i 60 dager. Ellers så dominerer fortsatt Logic Pro, Live og Pro Tools.



Figur 13 Svar på spørsmål om hvilke andre DAWs respondenter hadde erfaring med (N=321)

Respondenter ble bedt om å skrive ned hvilke plugins de bruker. Spørsmålet her lød: «Hvilke mindre tilleggsprogrammer bruker du, såkalte plugins?». Tabell 1 nedenfor viser en oversikt over hvilke typer plugins og hvilke selskaper som ble nevnt mest av våre respondenter.

Gruppe / Merkegruppe	Antall
ValhallaDSP (VintageVerb, Room, Supermassive, Shimmer, osv.)	64
FabFilter (Pro-Q, Pro-L, Saturn, osv.)	46
Soundtoys (EchoBoy, Decapitator, Little Plate, osv.)	42
Waves (pakker og enkeltplugins: CLA, SSL, Rvox, J37, osv.)	42
DAW-innebygde plugins	38
Universal Audio / UAD (LA-2A, 1176, Oxide, Pultec osv.)	22
Native Instruments / Kontakt / Komplete / Keyscape	21
Xfer / Serum (inkl. SERUM FX)	20
Antares / Autotune & Melodyne	18
iZotope (Ozone, Neutron, RX, Soothe, Trash, osv.)	18

Spitfire / LABS / sample-biblioteker (EastWest osv.)	14
Tape / lo-fi / kreative effekter (RC-20, J37, SketchCassette osv.)	13
Trommesamplere / tromme-bibliotek (EZdrummer, Superior osv.)	12
Forsterkeremulatorer (Neural DSP, Guitar Rig, Amplitube osv.)	10
Arturia (Analog Lab, Tape Mello-Fi etc.)	9
Kilohearts / Shaperbox / Process Audio / Newfangled osv.	7
Goodhertz / Vulf Compressor, Gullfoss, Oeksound, osv.	7
Øvrige/nisje-merker (Slate, Plugin Alliance, Baby Audio, LiquidSonics, Sonnox, WavesTune, osv.)	18
Andre enkeltstående / unike (Pure Data, Polygrid, Note Grid, osv.)	9
Total	430

Videre i et fritekst spørsmål så ble det spurt: «Hvorfor valgte du det/de programmene?». Dette var et fritekstsvar hvor spørsmålet var «Hvorfor valgte du det programmet/de programmene?». Vi gjorde en tematisk analyse av disse svarene ved hjelp av UiOs egne LLM-modell; UiO-GPT og delte de inn i grove kategorier ettersom det ofte var flere årsaker som spilte inn i respondenters valg av programvarer. Svarene ble så gjennomgått for å forsikre oss om at de stemte overens med vår data. Denne kategoriske inndelingen er presentert i Tabell 2 og Tabell 3 viser en telling av antall svar i hver kategori. I vår analyse lot vi det være mulig at en respondents svar inngår i flere kategorier.

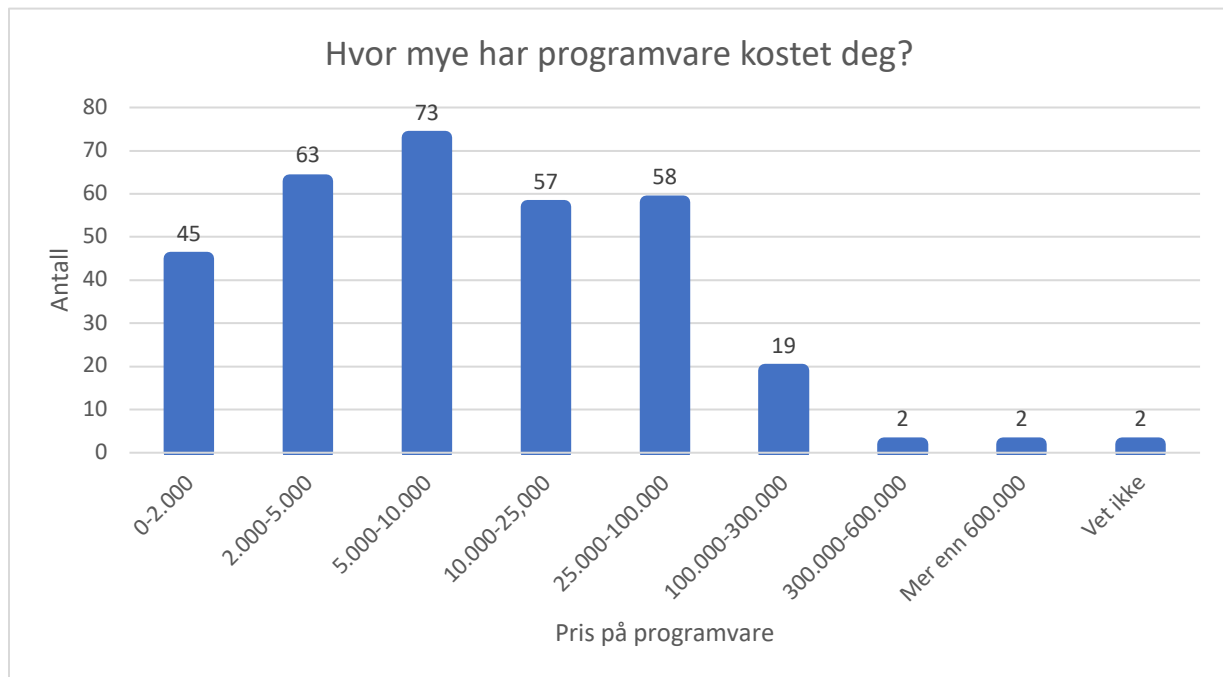
Kategori	Beskrivelse	Antall
Sosial / profesjonell / utdanning	Valg basert på anbefalinger eller fra familie, venner, kollegaer eller undervisning (f.eks. bruk i studier, eller bransjestandard for samarbeid).	94
Brukervennlighet / arbeidsflyt	Valg fordi program/plugin-er er enkle å bruke, har godt brukergrensesnitt, rask læringskurve eller passer brukerens arbeidsflyt.	72

Tidlig eksponering / vane	Valg som følge av tidlig introduksjon eller langvarig bruk (første DAW eller programvare man lærte og fortsatte med av vane).	66
Pris / tilgjengelighet	Valg styrt av kostnad, tilbud, abonnement, at programvaren fulgte med utstyr, eller generell praktisk tilgjengelighet.	40
Lyd / funksjonalitet / integrasjon	Valg basert på ønsket lydkarakter, spesifikke funksjoner (routing, synth-muligheter, live-bruk) eller integrasjon med maskinvare/lydkort.	48
Research / media / nettanbefalinger	Valg etter egen testing, nett-søk, YouTube-anbefalinger, nettvurderinger eller andre online ressurser.	26
Ingen klar grunn / Ubestemt	Ingen spesiell grunn oppgitt, bruker kun stock-plugins, eller svar som ikke passer de andre kategoriene.	6
Total		352

Pris og pengebruk

Respondenter ble spurt hvor mye de selv hadde investert i: «Programvare, datautstyr og annet utstyr (mikrofoner, pre-amper, instrumenter)». Videre ble de også spurt om hvorvidt de var enige i påstanden: «Det er billig å skaffe seg det digitale utstyret jeg trenger for å lage musikk».

Figur 14 viser at datautstyr og annet utstyr er de største utgiftene.



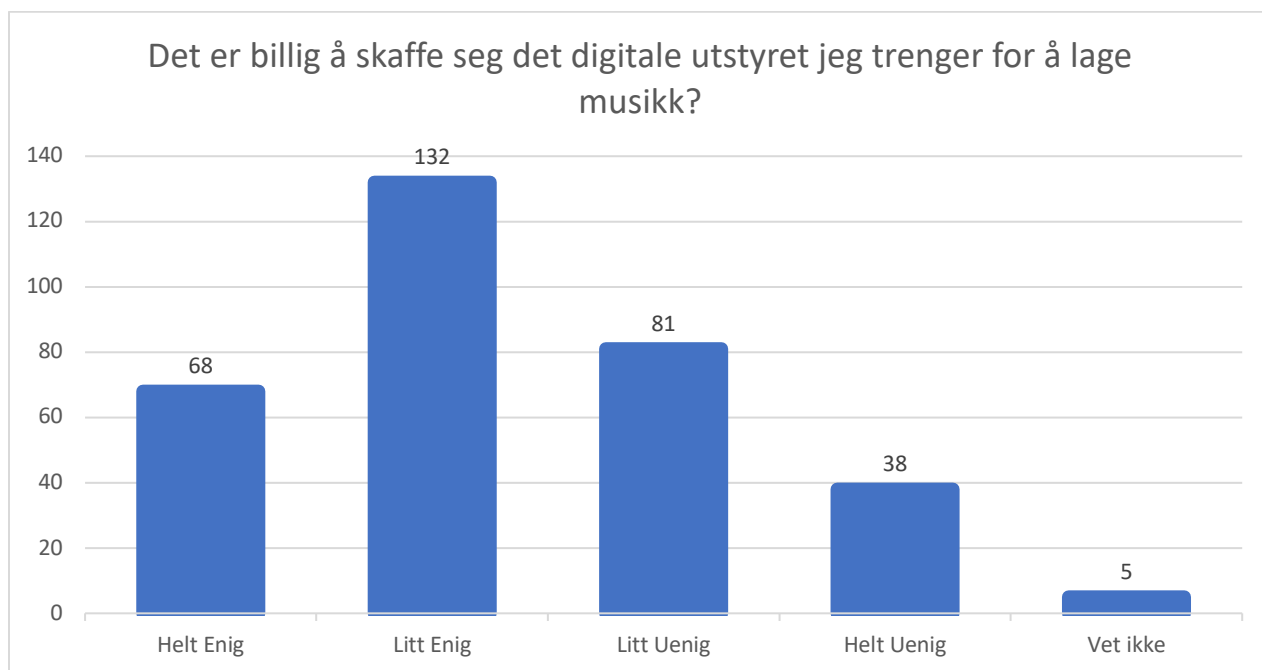
Figur 14 Hvor mye penger har respondentene brukt på programvare knyttet til musikkproduksjon (N=321)



Figur 15 Hvor mye penger respondenter har brukt på datautstyr (N=319)



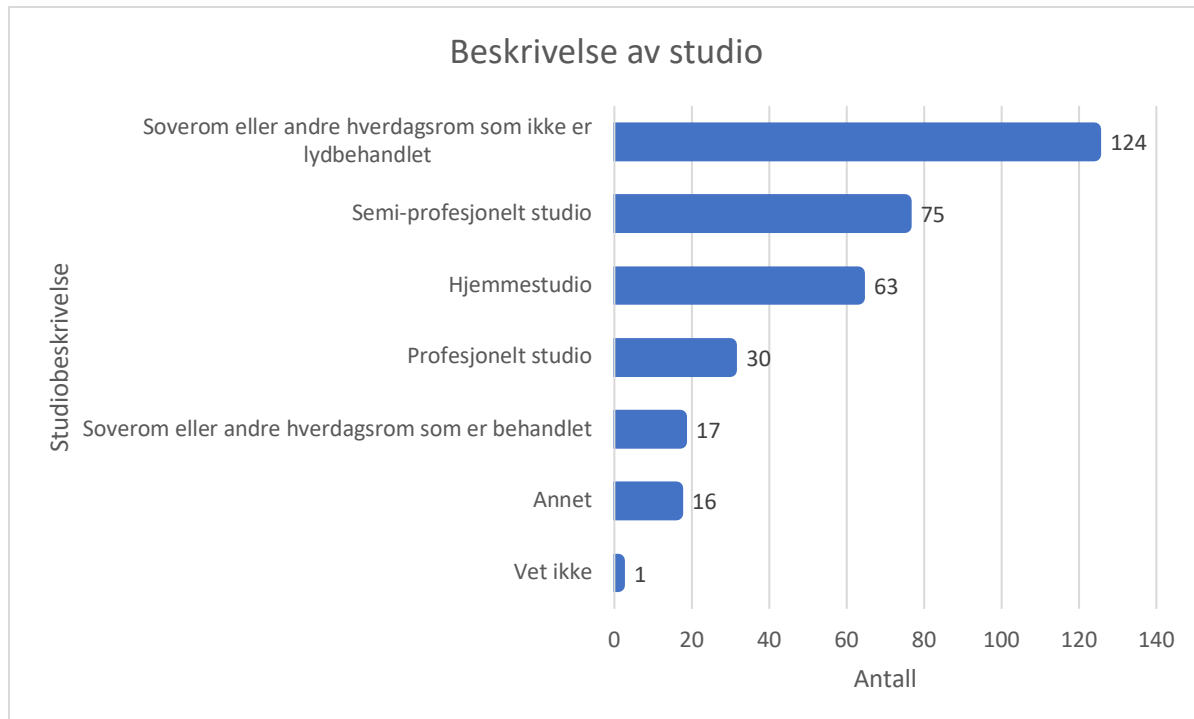
Figur 16 Hvor mye penger respondenter har brukt på annet utstyr som mikrofoner, preamper, etc. (N=320)



Figur 17 Spørsmål angående om det er billig å skaffe seg det digitale utstyret som trengs til musikkproduksjon (N=324)

Studio

Siste spørsmålet i del 1 angikk respondenters studiøløsning. Vi var ute etter å finne ut hva slags studiøløsning de bruker og hva som er fordeler og ulemper ved denne løsningen. Spørsmålet her lød: «Hva beskriver studioet du bruker best?». 124 (38%) svarte her at de benytter seg av et hverdagsrom som ikke er lydbehandlet som studiøløsning, etterfulgt av 75 (9,2%) som svarte de har et semi-profesjonelt studio og 63 (19,3%) som svarte de har et hjemmestudio.



Figur 18 Spørsmål om hva som beskriver respondenters studiøløsning best (N=326)

Dette spørsmålet ble etterfulgt av et fritekst spørsmål som lød: «Hva er den største fordelene med din studiøløsning, og hva er den største ulempen?». Vi analyserte svarene og delte de igjen inn i egne kategorier. **MER**

Del 2: Læring, ferdigheter, mestring

Introduksjon

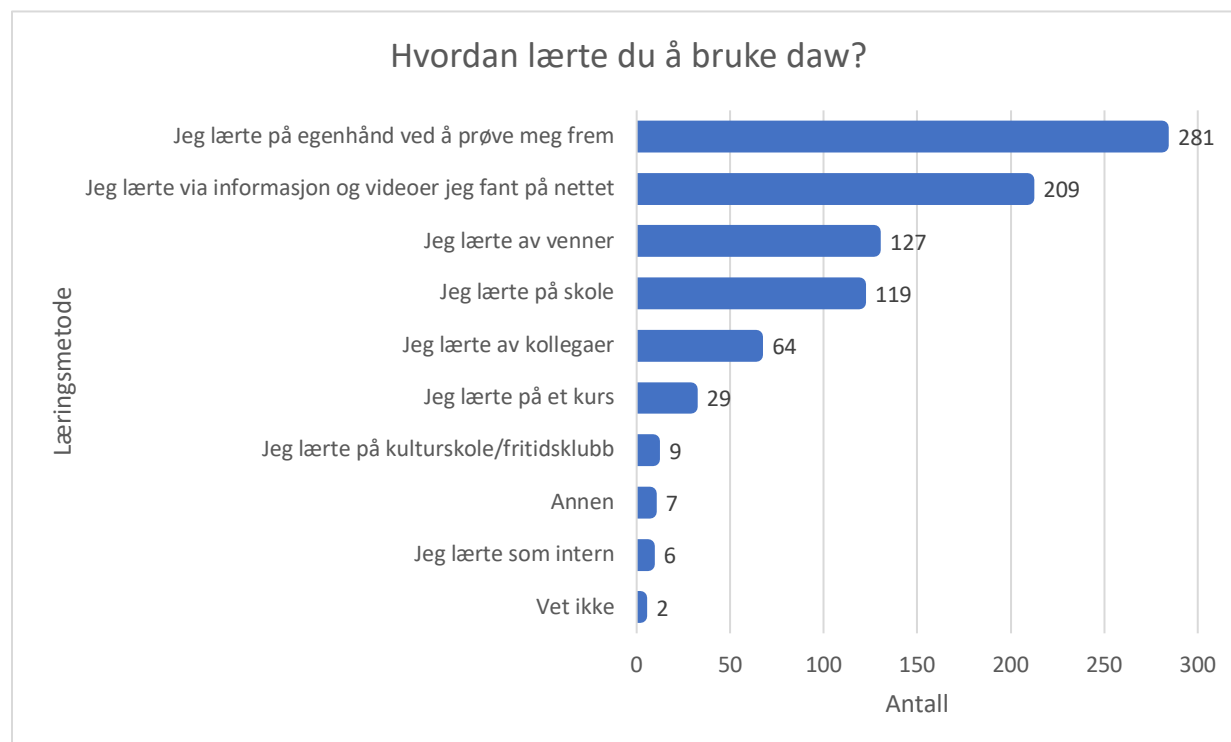
Del 2 omhandler ferdigheter knyttet til digitale musikkproduksjonsverktøy. Blant annet selve læringsprosessen og hvordan de lærte seg programvaren sin, hvordan de opplevde denne

prosessen og hvilke utfordringer de opplevde knyttet til dette. Vi var spesielt interessert i å finne ut av hvorvidt det stemmer at digitale musikkproduksjonsverktøy er lett å lære seg og om teknologien har blitt lettere å mestre over tid.

Læringsprosessen

De første spørsmålene i del 2 omhandlet hvordan respondenter lærte seg å bruke DAWs.

Flertallet her svarte at de var selvlærte, noe som er verdt å merke seg ettersom svært mange svarte de hadde musikkutdanning. Spørsmålet ba om å krysse av på de tre alternativene som passet best med hvordan de lærte seg å bruke DAW. Som Figur 15 viser så lærte de fleste seg å bruke DAWs gjennom en blanding av egen utprøving, informasjon og videoer på nett og gjennom enten venner eller skole.



Figur 19 Svar på hvordan respondenter lærte seg å bruke DAW (N=326)

Kanaler for læring

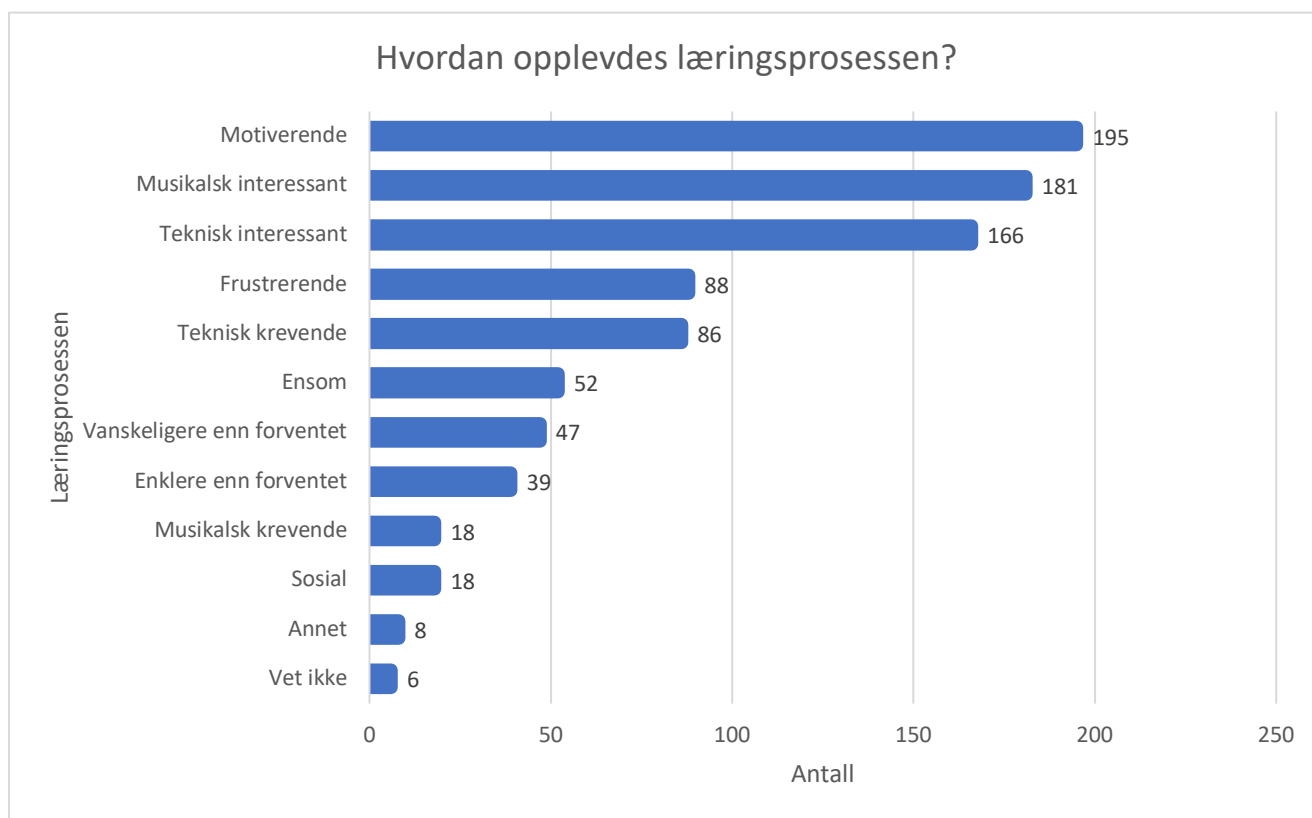
Vi var også ute etter å vite om nøyaktig hvilke kanaler de som lærte seg DAWs gjennom videoer på nett brukte, og de som svarte ble bedt om å utdype dette i et fritekst spørsmål som lød: «Kan

du nevne noen kanaler for videoer på nett som har vært viktige for deg?». Figuren nedenfor viser de 10 kanalene som ble nevnt flest antall ganger.

Online kanaler	Antall
YouTube (generell referanse)	92
Mix With The Masters	14
Produce Like A Pro	10
Pensado's Place	9
Venus Theory	7
Andrew Huang	6
Spectre Sound Studios	5
Rick Beato	5
Adam Neely	4
MusicTechHelpGuy	4
TOTAL	

Hvordan opplevdes læringsprosessen

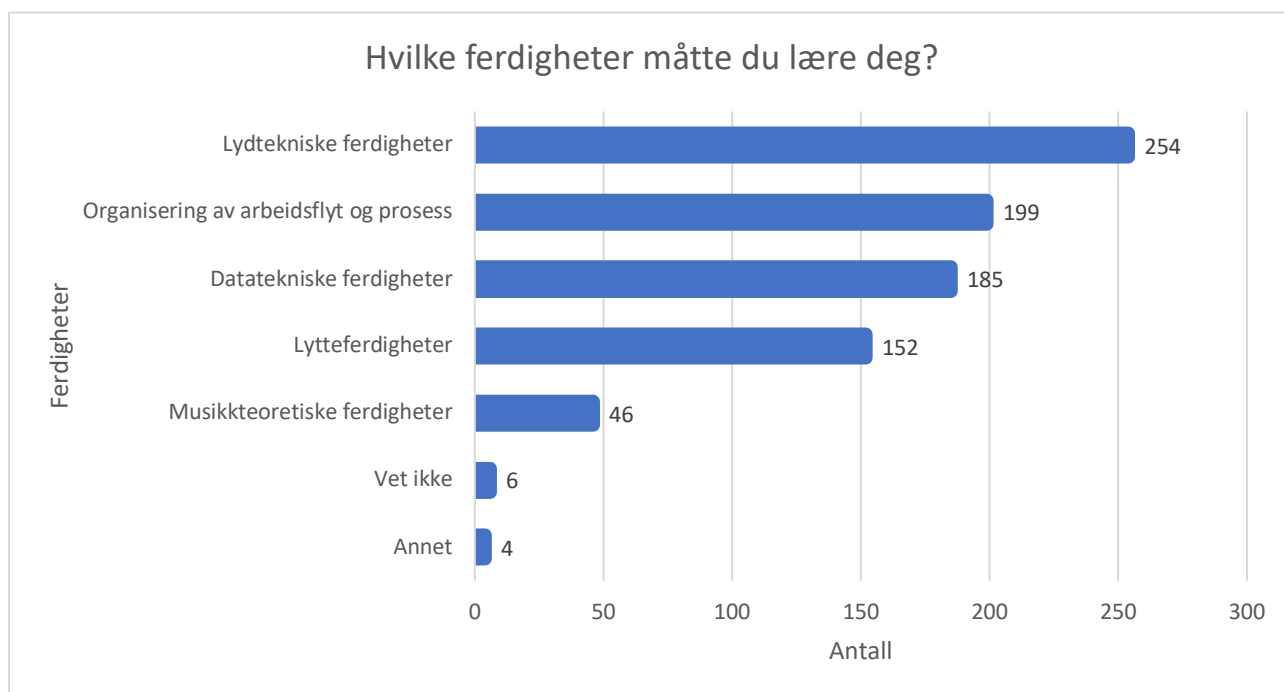
Respondenter ble spurt om å krysse av tre alternativer som best beskriver hvordan de opplevde læringsprosessen knyttet til DAWs. Det er 3 alternativer som dominerer svarene her vist i Figur 16. Respondenter opplevde prosessen som: Motiverende, Musikalsk interessant og Teknisk interessant. Det var også mulighet for å skrive et utdypende svar hvor én respondent skrev at de opplevde prosessen som motiverende og enkelt opp til et visst nivå hvor alt ble vanskeligere. En annen respondent svarte at de opplevde prosessen som ensom, teknisk krevende, vanskelig og frustrerende i sammenheng med skoleopplæring ettersom de opplevde opplæringen som fokusert på «rette og gale» måte å gjøre ting på, med lite plass for kreativt arbeid.



Figur 20 Svar om hvordan DAW læringsprosessen opplevdes (N=326)

Ferdigheter og DAWs

Videre ble respondenter spurt om å krysse av for maks 3 ferdigheter de måtte lære seg for å bruke DAW på en god måte. Svarene her, presentert i Figur 17 viser en jevn fordeling av svar utover kategoriene med unntak av svaralternativet «Musikkteoretiske ferdigheter». Dette kan ha en sammenheng med respondenter bakgrunn hvorav 69% svarte de hadde musikkutdanning.



Figur 21 Svar om hvilke ferdigheter respondenter måtte lære seg for å bruke DAW på en effektiv måte (N=326)

Hva skulle du ønske du kunne bedre?

Respondenter ble spurt om hva de skulle ønske de kunne bedre. Spørsmålet var et friteksts spørsmål og lød: «Er det noe du gjerne ville kunne bedre? Hva er i så fall det?» Svarene her reflekterte de fra forrige spørsmål. Det var hovedsakelig tekniske ferdigheter de var ute etter å lære bedre. Spesifikt miksing og bruk av EQ og kompresjon, tabellen under viser en inndeling av svarer inn i kategorier. En respondents fritekst svar kunne inngå i flere kategorier ettersom det var mye forskjellig respondenter nevnte de ville bli bedre på.

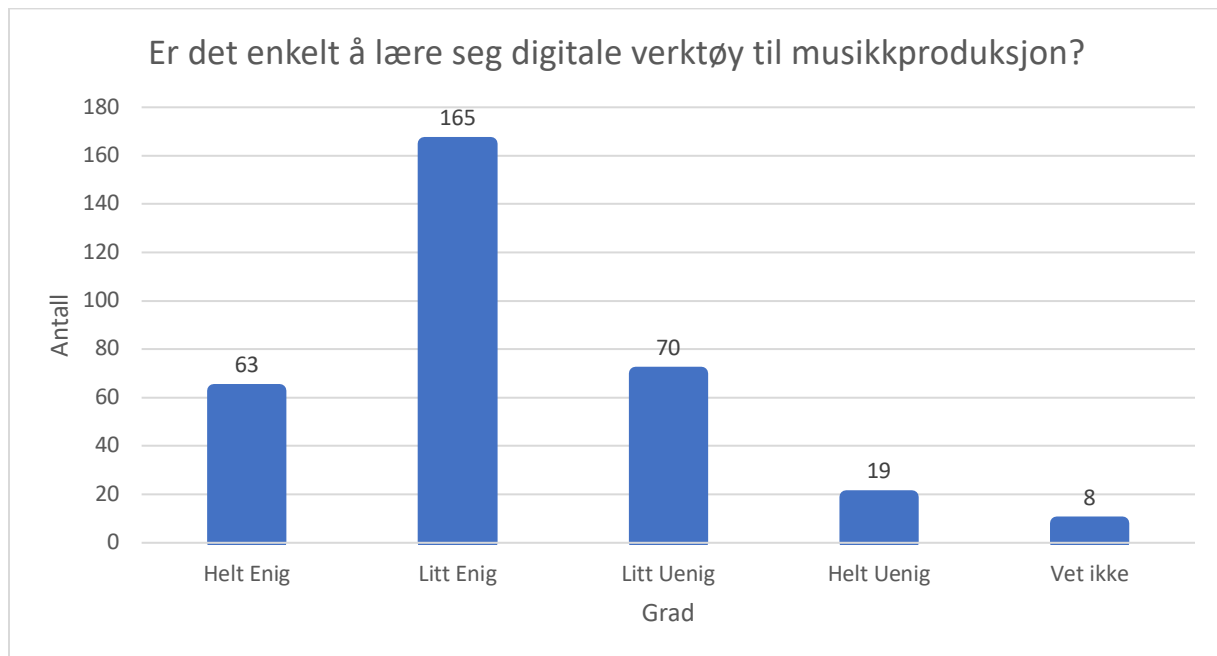
Kategori	Forklaring	Antall
Miksing / miksferdigheter	Praktiske teknikker for å balansere en miks: volumbalanse, bussing, vokalkjeder, parallellkompresjon, stereo/mono og fjerning av faseproblemer.	121

EQ & dynamisk prosessering	Bruk av equalizere og dynamiske verktøy (kompressor, multibånd, dynamisk EQ)	68
Arbeidsflyt	Metoder for å strukturere arbeidsprosesser: templates, snarveier, routing, versjonshåndtering, planlegging og teknikker for å fullføre prosjekter.	86
DAW-ferdigheter	Læring av DAW-spesifikke verktøy, automatisering, MIDI, sampling, hotkeys og scripting (f.eks. ReaScript/Max4Live).	74
Opptaksteknikk	Praktisk opptak: mikrofonvalg og -plassering, preamper, teknikker for vokal/trommer/akustiske instrumenter og signalkjeden under innspilling.	55
Romakustikk	Forstå rommets påvirkning på lyd: behandling, demping, refleksjoner, rom-i-rom-løsninger og tiltak for bedre opptaks- og miksingsforhold.	29
Mastering	Ferdigstilling av spor for ulike sluttformater: masteringprinsipper, LUFS/leveling og leveringskrav for streaming, CD, kino osv.	42
Lyttetrening	Trening for å identifisere frekvenser, balansere	40

	instrumenter, oppdage miksproblemer og bruke referansespor effektivt.	
Trommeproduksjon	Opptak, sampling, editing, tuning, layering og miksing av trommer; programmering av elektroniske trommer og hybride løsninger.	38
Plugins / signalrekkefølge & sound design	Forstå hvilke plugins som gjør hva, optimal rekkefølge i signalveien, bruk av saturasjon/modulasjon og bygging av presets.	34
Produktivitet	Tidsstyring, unngå prokrastinering, opprettholde fokus og kreative pauser; balanse mellom teknisk arbeid og kreativitet.	28
Total		615

Det er enkelt å lære seg digitale verktøy

Det siste spørsmålet i del 2 angikk hvorvidt respondenter mente de var lett å lære seg de digitale verktøy brukt til å lage musikk. Spørsmålet lød: «Det er enkelt å lære seg å bruke de digitale verktøyene jeg trenger for å lage musikk». Flertallet svarte her at de var litt enig med påstanden med en jevn fordeling av de som var enten helt enig eller litt uenig.



Figur 22 Svar på spørsmål om respondenter var enige om at det er lett å lære seg digitale verktøy til musikkproduksjon (N=325)

Del 3: Nytte, utbytte, kreative muligheter

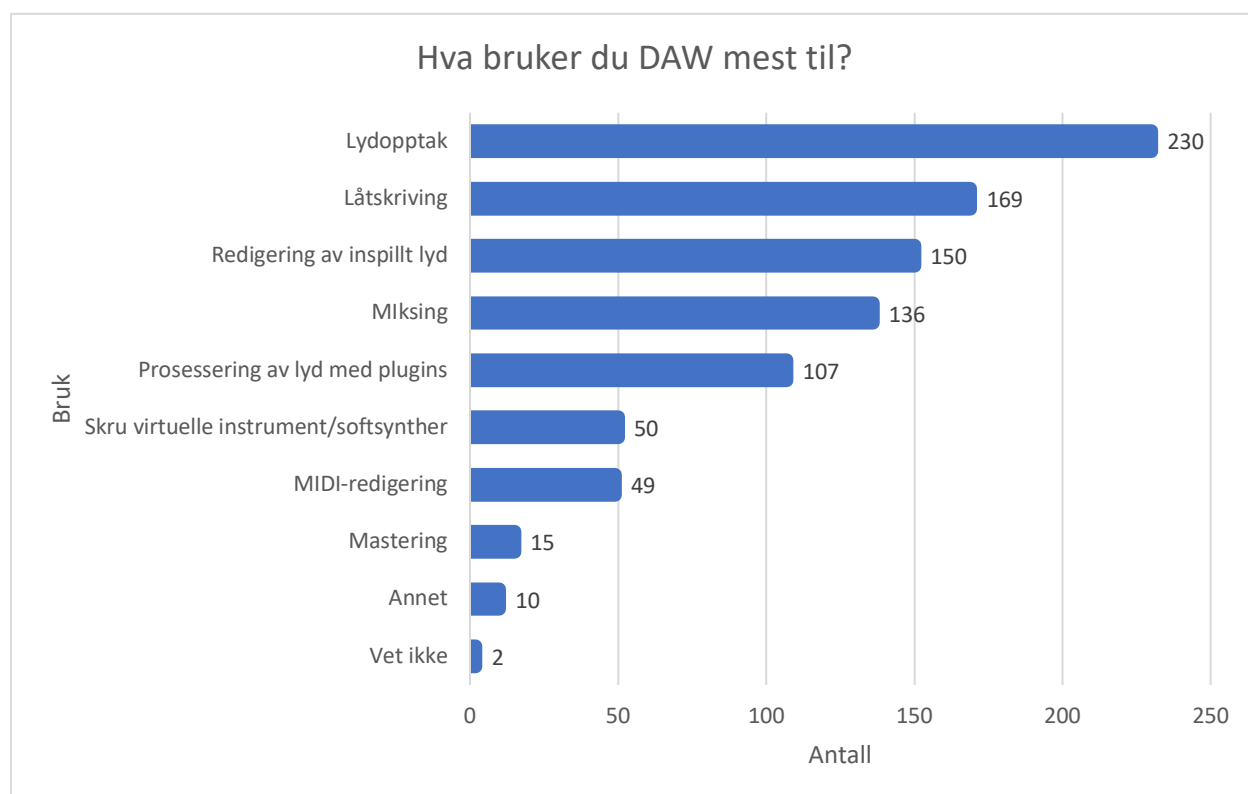
Introduksjon

Del 3 av undersøkelsen gikk dypere på muligheter og utfordringer knyttet til bruken av DAWs, spesifikt til hvilken grad respondentene følte at de kunne bruke deres DAW til å skape den musikken de ville ved å spørre spesifikt om hva de bruker DAWs til mest og hva deres lydkilder normalt er.

DAW Praksis

Hva bruker du DAW mest til?

Respondenter ble spurt om å krysse av de 3 alternativene som best beskriver hva de bruker DAW til mest. Svarene vist i Figur 22 viser at det er hovedsakelig lydopptak, låtskriving og redigering av innspilt lyd som er dominerende. Flere av de som svarte "Annet" skrev at de bruker DAWs til alt nevnt i spørsmålet og at det er en del av prosessen deres.

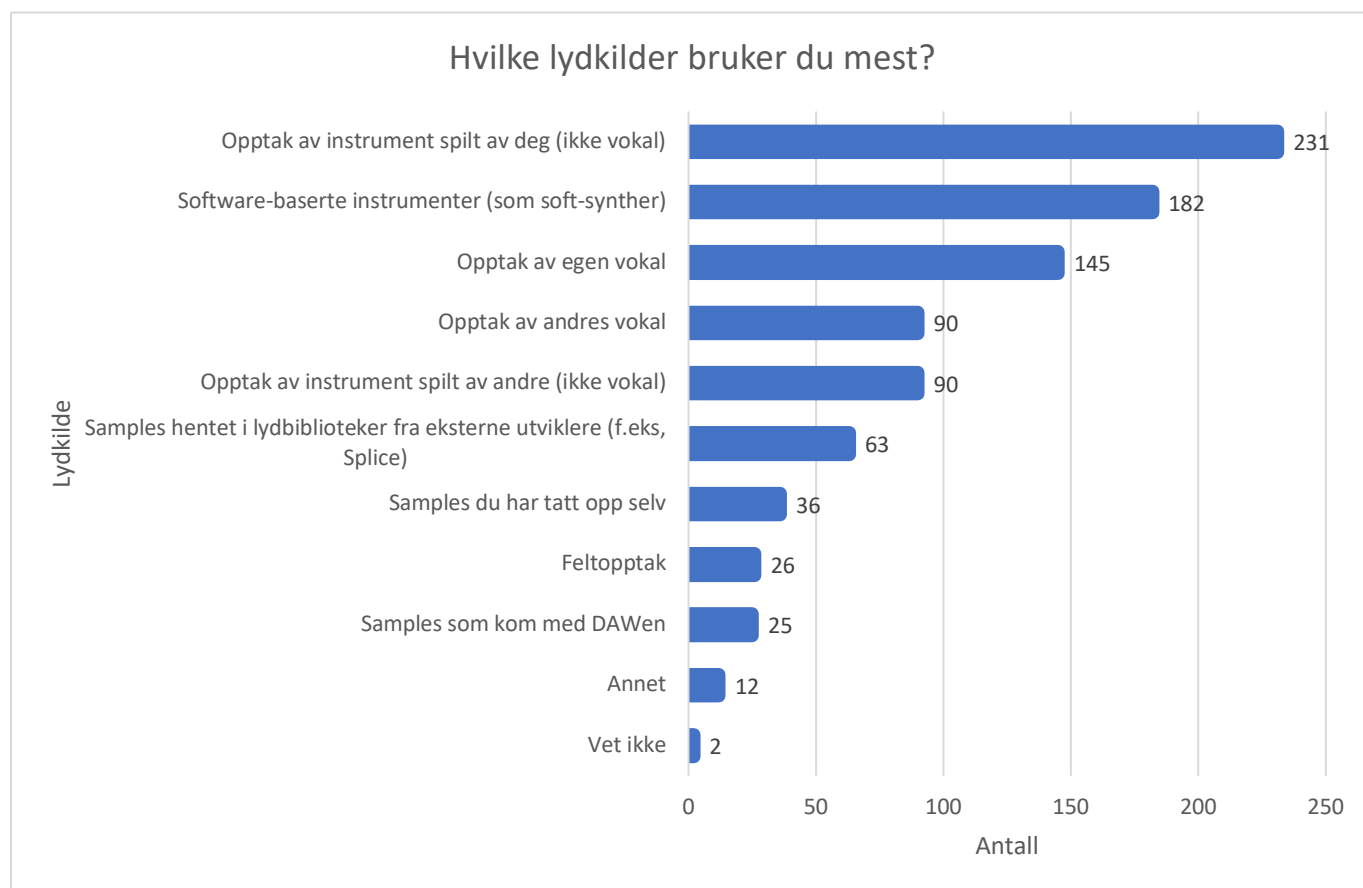


Figur 23 Svar på spørsmål angående hva respondenter bruker DAW mest til (N=326)

Lydkilder

Videre så ble respondenter spurt om hvilke tre lydkilder de benytter seg mest av i deres arbeid. Svarene, presentert i Figur 20, viser at det er hovedsakelig snakk om lydkilder skapt selv av respondenter. Det er verdt å merke seg hvor få som svarte de har samples som en hoved lydkilde, det kan ha en sammenheng med hva slags musikk som de lager. Tradisjonelt så er både hip-hop og elektronisk musikk ofte samplebasert. Hvilke sjangere respondentene jobber mest

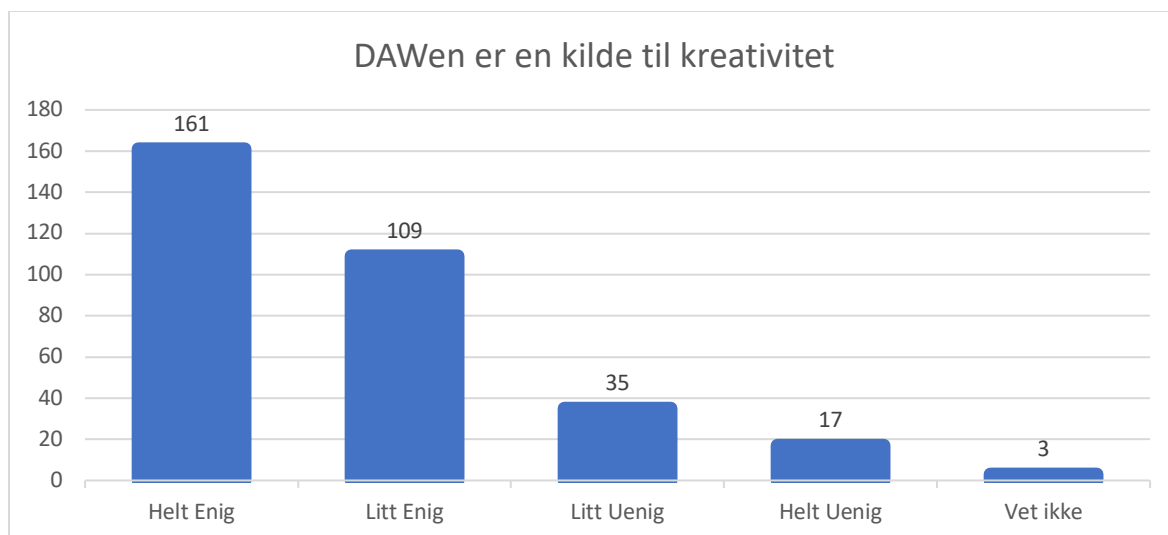
med vil bli utforsket senere i rapporten.



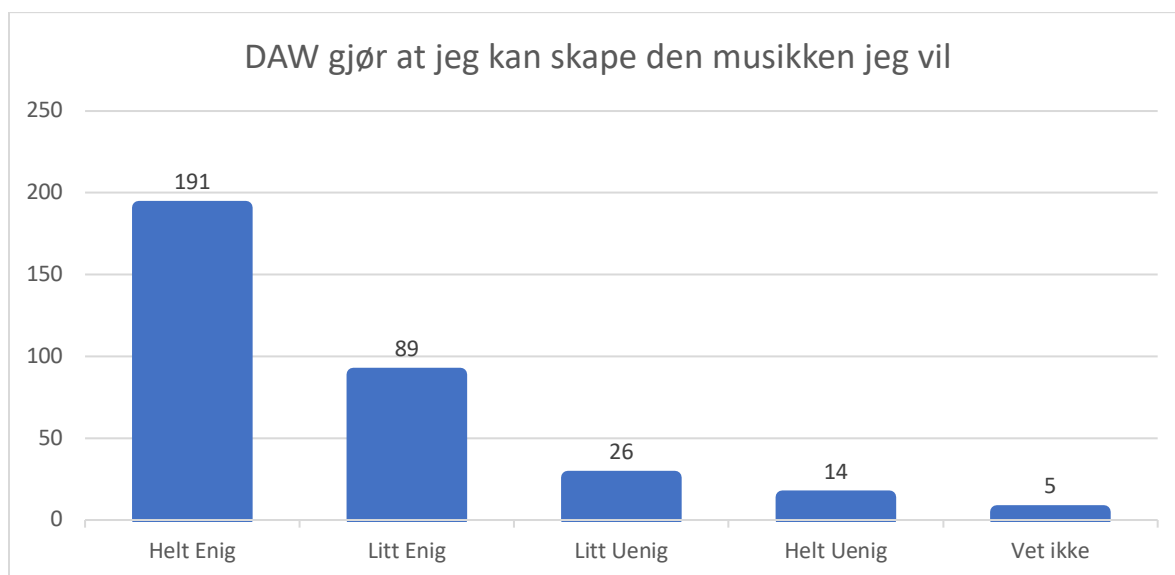
Figur 24 Svar på spørsmål om hvilke lydkilder respondenter bruker mest (N=326)

DAW som kilde til kreativitet

Respondenter ble presentert for to spørsmål angående hvorvidt DAWs og andre digitale verktøy muliggjør kreativt musikalsk arbeid for dem. Spørsmålene lød: «DAWen er en kilde til kreativitet og inspirasjon» og «Å bruke digitale verktøy gjør at jeg kan skape musikken jeg ønsker å lage». Responsen på begge disse spørsmålene, presentert i Figur 24 og Figur 25, viser tydelig enighet med påstandene. 270 (83%) respondenter svarte de var enten litt eller helt enig med påstanden om at DAWen er en kilde til kreativitet og inspirasjon. Videre så svarte 280 (86,2%) respondenter om at de var enten litt eller helt enig med påstanden om at digitale verktøy gjør det mulig å skape den musikken de ønsker å lage.



Figur 25 Svar på påstanden om at DAWen er en kilde til kreativitet og inspirasjon (N=325)



Figur 26 Svar på påstand om at å bruke digitale verktøy gjør at de kan skape musikken de ønsker å lage (N=325)

Del 4: Samarbeid, roller og annerkjennelse

Introduksjon

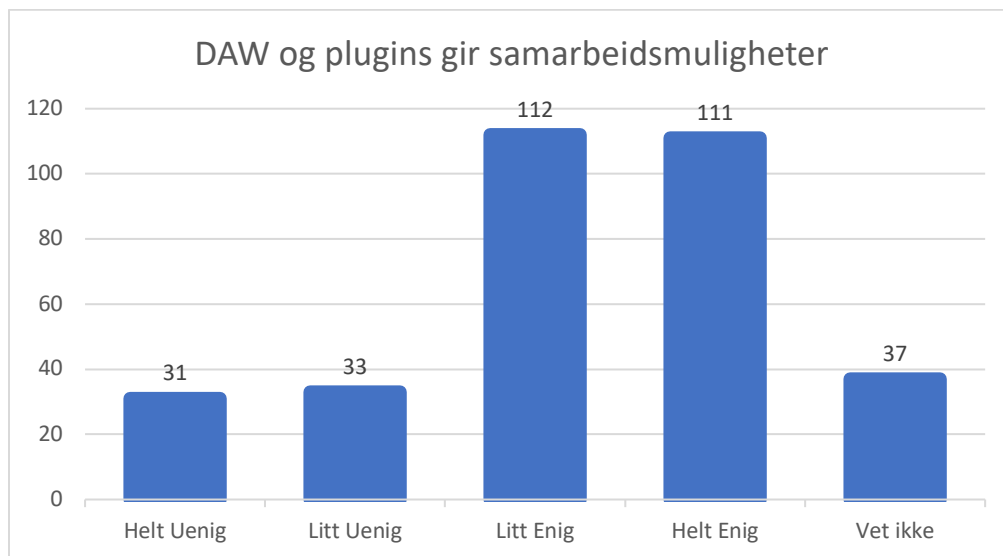
Del 4 fokuserte på mangfold, samarbeid og generell respondentinformasjon. Denne delen gikk inn på hvilke roller respondenter tok på seg i samarbeid med andre. Vi var også nysgjerrige på

hvordan respondenter jobbet alene sammenliknet med i en samarbeidssituasjon, og til hvilken grad digital musikkproduksjonsteknologi har gitt dem mulighet til å utfylle diverse roller i musikkbransjen.

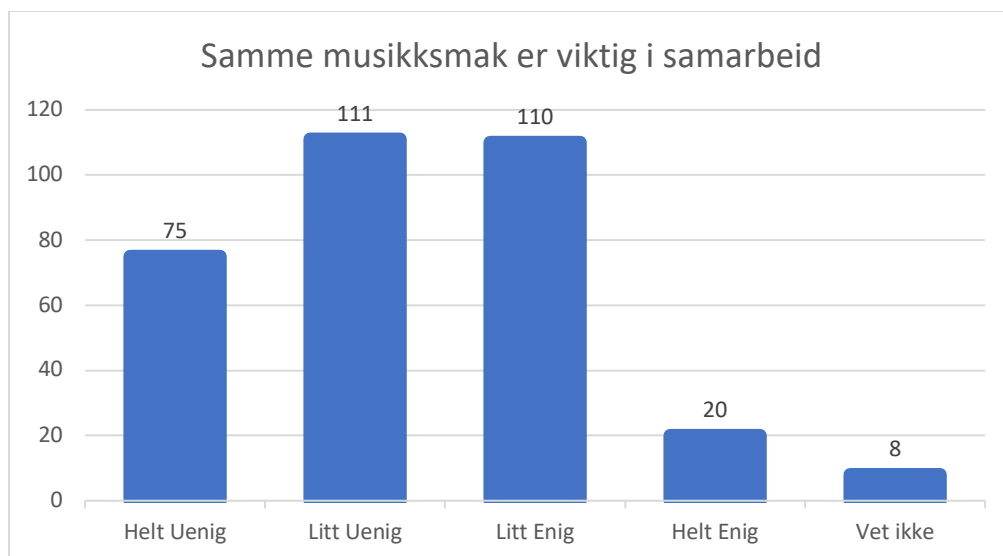
Samarbeid

Teknologi og samarbeid

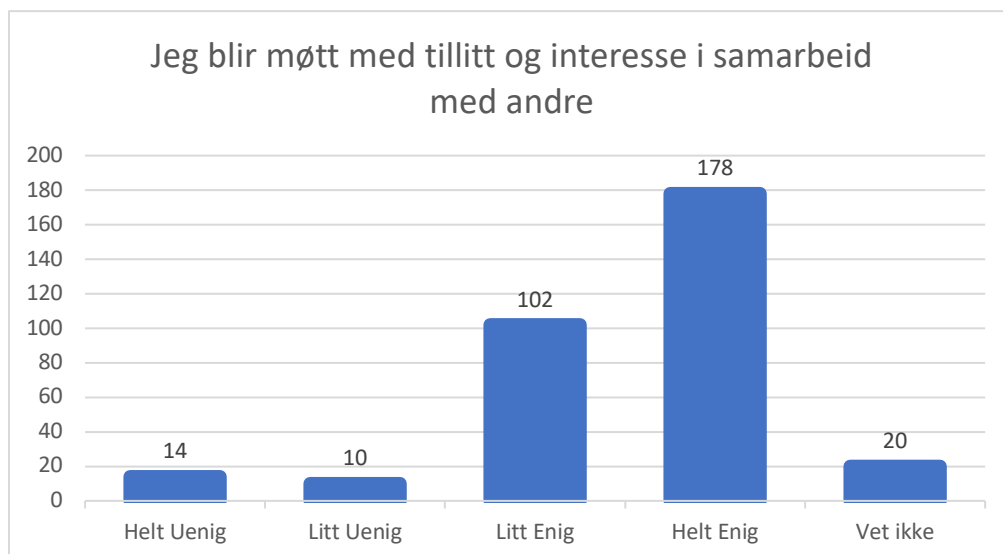
Første del av del 4 gikk inn på til hvilken grad respondenter var enige med uttalelser angående samarbeid. Svarene her er presentert i Figur 26.



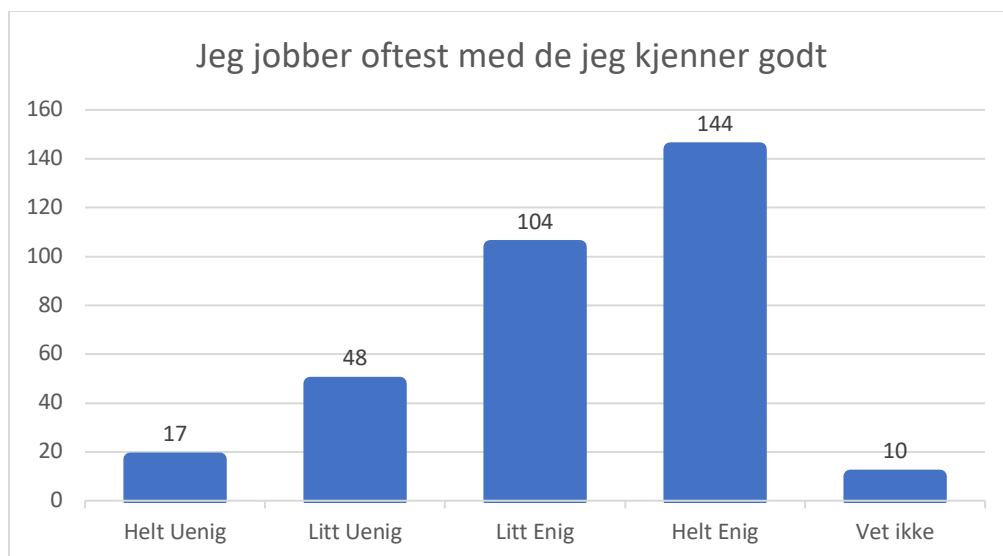
Figur 27 Svar på påstand om at DAW og plugins gir samarbeidsmuligheter (N=324)



Figur 28 Svar på påstand om samme musikksmak er viktig i en samarbeidssituasjon (N=324)



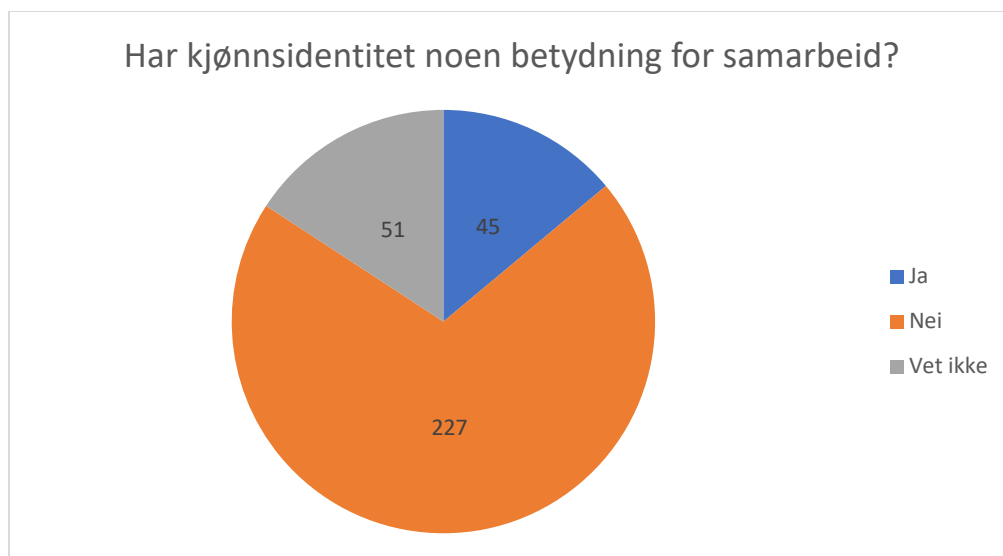
Figur 29 Svar på påstand om at respondenter blir møtt med tillitt og interesse i en samarbeidssituasjon (N=324)



Figur 30 Svar på påstand om at respondenter oftest jobber med de de kjenner godt (N=323)

Kjønnsidentitet og samarbeid

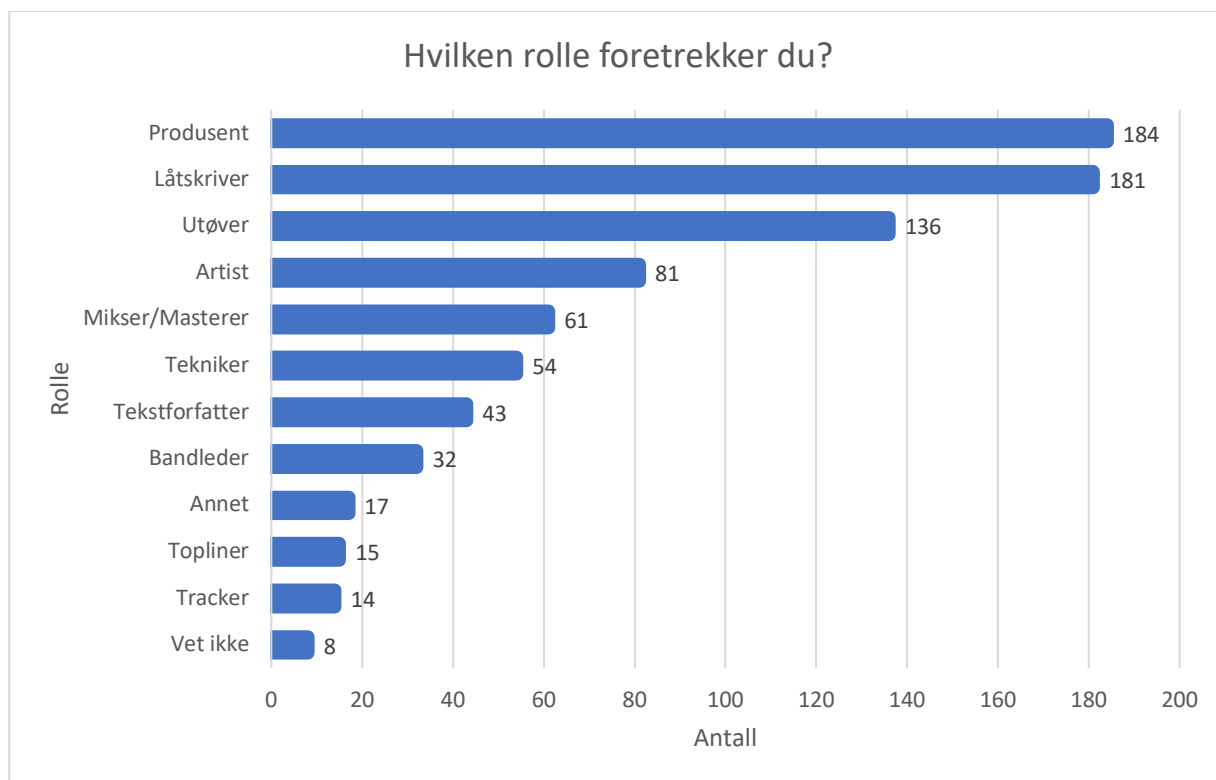
Videre ble respondenter spurt om: «Har kjønnsidentiteten din betydning når du samarbeider med andre?». Svarene, presentert i Figur 30 viser et klart flertall som svarer nei, med 227 (70,3%) respondenter, men ser en på svarene her delt på kjønn, i Figur 30, så ser en markant forskjell. 33 (45,2%) av kvinner svarte ja, i motsetning til 12 menn (4,9%). Ser en på de som svarte ja på spørsmålet ovenfor føler kvinner spesielt press knyttet til å prestere teknisk og føler seg ofte usikre på egne ferdigheter og kompetanse. De opplever forventninger knyttet til hvilken rolle de bør ta på seg i en samarbeidssammenheng. Dette gjenspeiles også i spørsmålet angående utfordringer knyttet til anerkjennelse av ferdigheter under. Flere kvinner svarer derfor at de derfor foretrekker å jobbe med andre kvinner. Når det gjelder menn som svarte ja på spørsmålet så svarer flere at de prøver å være bevisst på de privilegiene de har som mann i musikkbransjen og kjønnsdimensjoner som kan oppstå.



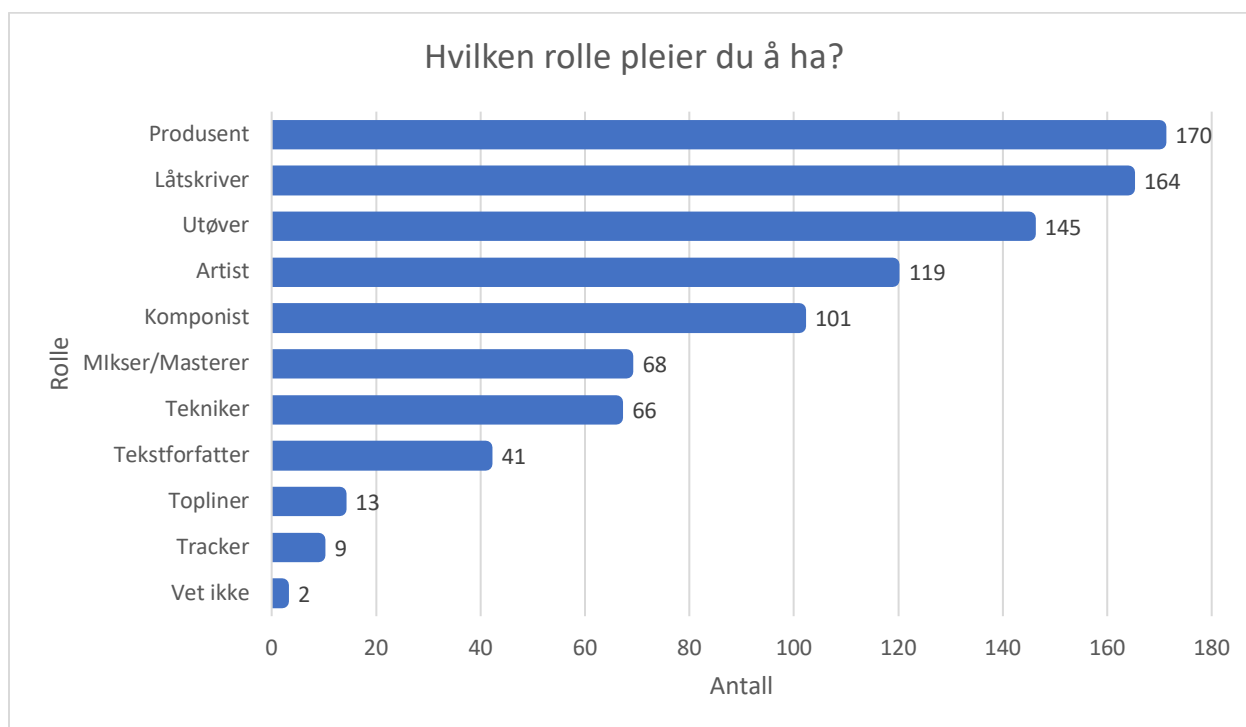
Figur 31 Svar på spørsmål om kjønnsidentitet har noen betydning for samarbeid (N=323)

Roller og samarbeid

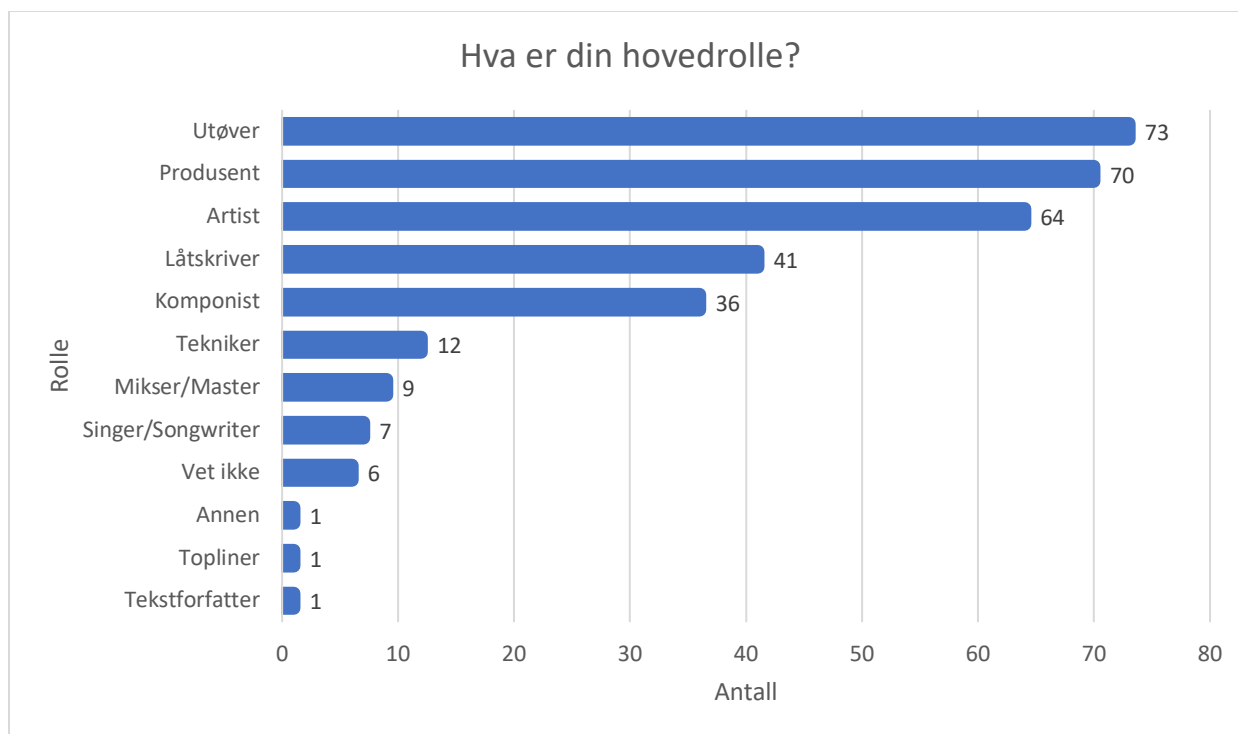
De tre rollene som foretrekkes av flest respondenter i undersøkelsen var: produsent, låtskriver og utøver. En annen rolle som ikke er nevnt i listen men flere svarte var komponist. Det ble videre spurt om hvilke roller respondenter pleier oftest å ha. Svarene her viser de tre samme rollene som i forrige spørsmål hvor produsent, låtskriver og utøver dominerer. Det siste spørsmålet angående roller handlet om hva respondenter anser som sin hovedrolle. Svarene her var igjen svært like forrige spørsmål. De tre mest populære alternativene var utøver, produsent og artist.



Figur 32 Svar på spørsmål om hvilken rolle respondenter foretrekker å ha i en samarbeidssituasjon (N=325)



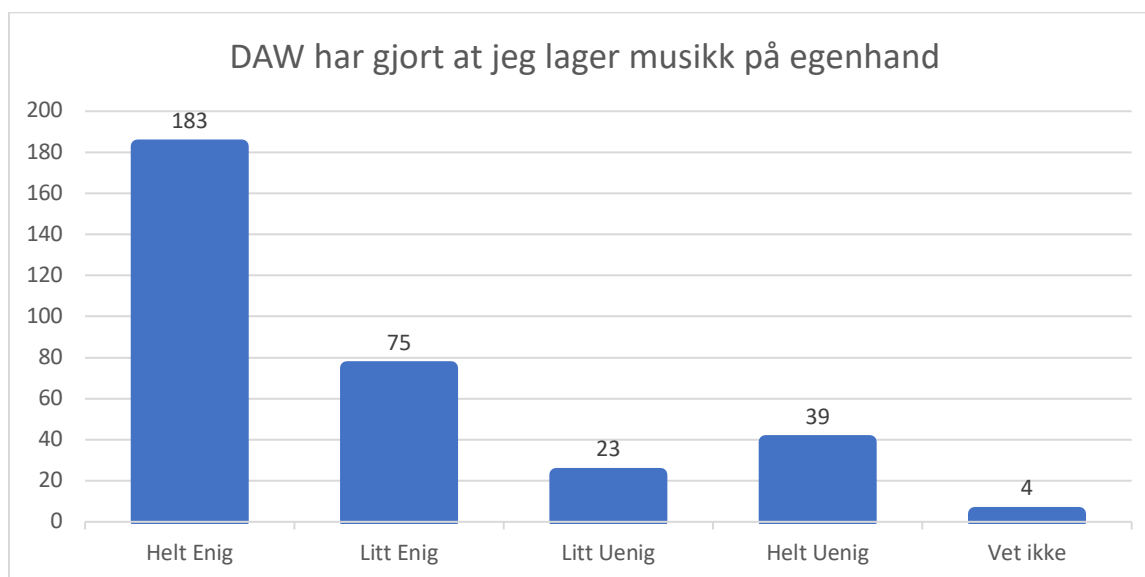
Figur 33 Svar på spørsmål om hvilken rolle respondenter pleier å ha i en samarbeidssituasjon (N=322)



Figur 34 Svar på spørsmål om hva respondenter anser som sin hovedrolle (N=321)

DAW og plugins betydning for arbeid

183 (56,5%) respondenter svarte at de var helt enige med at DAW og plugins har gjort at de lager musikk på egenhånd.



Figur 35 Svar på påstand om at DAW har gjort at respondenter lager musikk på egenhånd (N=324)

Kreativ prosess

Respondenter ble spurt om å svare på hva som kjennetegner den kreative prosessen deres når de jobber alene og når de jobber med andre. Dette var enda et fritekstspørsmål. Det som kom fram i svarene var at det å jobbe alene ofte er mer kreativt, utforskende, og man er villig til å prøve og feile. Noen beskrev det som å forsvinne inn i DAWen og at de oppnår flow, slik Csikszentmihalyi beskriver det.⁶ Dog, noen av ulempene med alenearbeid er at de lett kan rote seg bort i detaljarbeid som fører til at de mister perspektiv på helheten ettersom de ikke har noen andre de trenger å forholde seg til og sjelden et tidsskjema de må følge. I en samarbeidssituasjon så beskrives arbeidet som langt mer strukturert og effektivt. En er mer villig til å inngå kompromisser slik at arbeidet kan ferdigstilles så fort som mulig. På den andre siden så er det flere som føler at de må prestere både musikalsk og teknisk i en samarbeidssituasjon. En respondent svarer at hun sjeldent tar store tekniske sjanser i en samarbeidssituasjon ettersom hun er kvinne og er redd for å framstå som «teknisk dum». En annen respondenter svarer de føler at «originalvisjonen» fort forsvinner med samarbeid på grunn av stadig flere kompromisser som blir inngått i skapelsesprosessen. Problematikk rundt annerkjennelse av ferdigheter vil bli videre utforsket senere i rapporten.

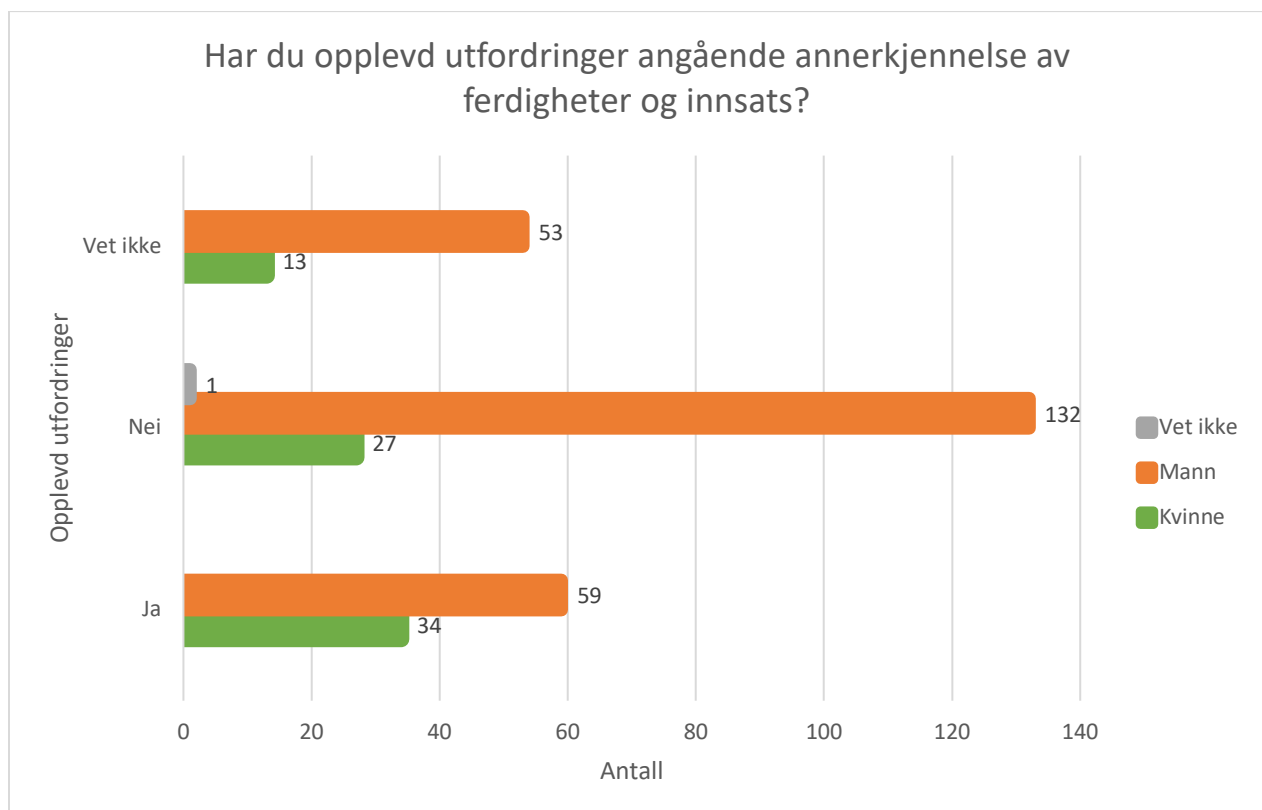
Digitale verktøy, roller og annerkjennelse

Respondenter ble spurt om på hvilken måte tilgang og erfaring med digitale verktøy har påvirkning på den rollen de tar i et samarbeidsprosjekt i neste fritekst spørsmål. Svært mange svarte her at de naturlig gis rollen som produsent grunnet deres kunnskap og erfaring med DAWs. Generelt sett så fremstår det at de med mest teknisk erfaring gis den største rollen og tar avgjørende valg. Ser en på de som svarte ja på neste spørsmål som handlet om de noen gang har opplevd utfordringer knyttet til annerkjennelse og innsats i digital musikkproduksjon ovenfor føler kvinner også et spesielt press knyttet til å prestere teknisk og føler seg ofte usikre på egne ferdigheter og kompetanse. De opplever forventninger knyttet til hvilken rolle de bør ta

⁶ Mihaly Csikszentmihalyi, *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, Nachdr., Harper Perennial Modern Classics (Harper [and] Row, 2009).

på seg i en samarbeidssammenheng. Videre ble det spurt om respondenter noen gang har opplevd utfordringer knyttet til annerkjennelse av ferdigheter og innsats, samt beskrive utfordringene. Her svarte 161 (50,2%) at de ikke hadde opplevd noen utfordringer, mens 94 (29,3%) svarte ja.

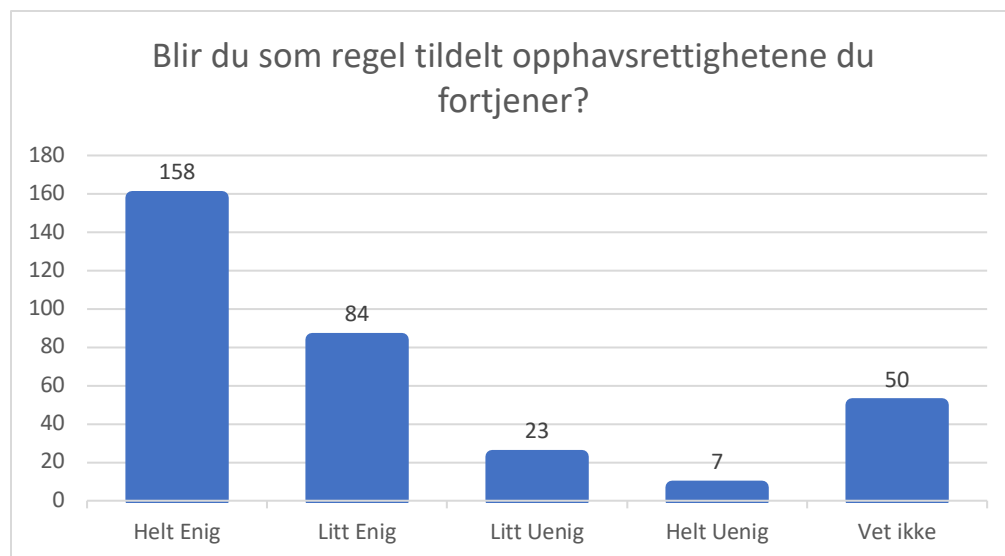
Respondenter ble spurt om å utdype svarene deres i et fritekstspørsmål som lød: «Kan du kort beskrive utfordringene?» Flere svarte at de følte at deres tekniske ferdigheter ikke ble anerkjent i møte med andre. Dette gjenspeiles gjennom enten mangel av respons fra andre, kritikk eller mangel av pengestøtte. Det var også flere kvinner som svarte at de hadde opplevd mangel av annerkjennelse av ferdigheter av kjønnsmessige årsaker. De svarer at de føler de må rettferdiggjøre de valgene de tar. En respondent skriver: «Folk tror ofte jeg ikke har laga ting selv, undervurderer mine evner, eller kommer med uoppfordra råd og tips og mansplaining og skriker over i min rolle i samarbeidsprosjekter.»



Figur 36 Svar på om respondenter har opplevd utfordringer angående annerkjennelse av ferdigheter og innsats i en samarbeidssituasjon (N=321)

Opphavsrett

Respondenter fikk spørsmålet om de som regel får tildelt de opphavsrettighetene de føler de fortjener for arbeidet de har gjort. Her svarte 158 (49,1%) at de var helt enige med påstanden. 84 (26,1%) svarte de var litt enige, men hele 50 (15,5%) svarte de ikke visste. Det kan altså tyde på at det fortsatt er usikkerhet blant musiker angående hva slags rett de har til opphavsrett for arbeidet de har gjort.



Figur 37 Svar på påstand om respondenter som regel blir tildelt opphavsrettighetene de fortjener (N=322)

Andre spørsmål fra respondenter

Til slutt spurte vi om respondenter hadde noen egne spørsmål eller tilbakemeldinger angående spørreundersøkelsen. Spørsmålet lød: «Er det noe vi ikke har spurt om, men som du tenker er viktig i denne sammenhengen? Her har du sjansen til å skrive det!» Her ble det blant annet nevnt av flere at spørreundersøkelsen antar at musikk er noe som skapes i DAW og at dette utelukker andre måter å skape musikk på slik som via notasjonsprogrammer som Sibelius, Musescore og musikkprogrammeringsprogrammer slik som Max MSP, PureData og Supercollider. De ønsket at det ble presisert tydeligere i spørreundersøkelsen at fokuset lå på DAWs. Andre ønsket at undersøkelsen var mer interseksjonell og fokuserte på blant annet de med nedsatt funksjonsevne.

Oversikt over figurer

Figur 1 Oversikt over kjønnsinndelingen i spørreundersøkelsen (N=322)	15
Figur 2 Utdanningsnivå i skaperundersøkelsen (N=321)	16
Figur 3 Spørsmål om respondentene hadde musikkutdanning (N=322)	17
Figure 4 Svar på spørsmål angående arbeidssituasjonen til respondenter (N=322)	17
Figur 5 Respondenters svar på om de har en forutsigbar økonomi (N=322)	18
Figur 6 Respondenters svar på om de har en behagelig økonomi (N=322)	19
Figur 7 Samlet inntekt for respondenter i 2023 (N=321)	19
Figur 8 Samlet musikkinntekt for musikkarbeid i 2023 (N=322)	20
Figur 9 Samlet inntekt for musikkproduksjonsarbeid i 2023 (N=319)	21
<i>Figur 10 Svar på spørsmål angående hvor mange sanger respondenter har produsert (N=320).</i>	<i>22</i>
Figur 11 Svar på spørsmål om hvilke sjangere respondenter jobber mest med (N=321)	22
Figur 12 Hvilke DAWs respondenter svarte de bruker mest (N=325)	24
Figur 13 Svar på spørsmål om hvilke andre DAWs respondenter hadde erfaring med (N=321)...	25
Figur 14 Hvor mye penger har respondentene brukt på programvare knyttet til musikkproduksjon (N=321)	28
Figur 15 Hvor mye penger respondenter har brukt på datautstyr (N=319)	28
Figur 16 Hvor mye penger respondenter har brukt på annet utstyr som mikrofoner, preamper, etc. (N=320)	29
Figur 17 Spørsmål angående om det er billig å skaffe seg det digitale utstyret som trengs til musikkproduksjon (N=324)	29
Figur 18 Spørsmål om hva som beskriver respondenters studioløsning best (N=326)	30
Figur 19 Svar på hvordan respondenter lærte seg å bruke DAW (N=326)	31
Figur 20 Svar om hvordan DAW læringsprosessen opplevdes (N=326)	33
Figur 21 Svar om hvilke ferdigheter respondenter måtte lære seg for å bruke DAW på en effektiv måte (N=326)	34

Figur 22 Svar på spørsmål om respondenter var enige om at det er lett å lære seg digitale verktøy til musikkproduksjon (N=325).....	37
Figur 23 Svar på spørsmål angående hva respondenter bruker DAW mest til (N=326).....	38
Figur 24 Svar på spørsmål om hvilke lydkilder respondenter bruker mest (N=326).....	39
Figur 25 Svar på påstanden om at DAWen er en kilde til kreativitet og inspirasjon (N=325)	40
Figur 26 Svar på påstand om at å bruke digitale verktøy gjør at de kan skape musikken de ønsker å lage (N=325)	40
Figur 27 Svar på påstand om at DAW og plugins gir samarbeidsmuligheter (N=324)	41
Figur 28 Svar på påstand om samme musikksmak er viktig i en samarbeidssituasjon (N=324) ...	42
Figur 29 Svar på påstand om at respondenter blir møtt med tillitt og interesse i en samarbeidssituasjon (N=324)	42
Figur 30 Svar på påstand om at respondenter oftest jobber med de de kjenner godt (N=323)...	43
Figur 31 Svar på spørsmål om kjønnsidentitet har noen betydning for samarbeid (N=323).....	44
Figur 32 Svar på spørsmål om hvilken rolle respondenter foretrekker å ha i en samarbeidssituasjon (N=325)	45
Figur 33 Svar på spørsmål om hvilken rolle respondenter pleier å ha i en samarbeidssituasjon (N=322).....	45
Figur 34 Svar på spørsmål om hva respondenter anser som sin hovedrolle (N=321).....	46
Figur 35 Svar på påstand om at DAW har gjort at respondenter lager musikk på egenhånd (N=324).....	46
Figur 36 Svar på om respondenter har opplevd utfordringer angående annerkjennelse av ferdigheter og innsats i en samarbeidssitusajon (N=321)	48
Figur 37 Svar på påstand om respondenter som regel blir tildelt opphavsrettighetene de fortjener (N=322).....	49