

VAD ORD INTE KAN UTTRYCKA

Berättande med hjälp av spelmekanik i ett konstnärligt spel

WHAT WORDS CAN'T EXPRESS

Storytelling using game mechanics in an artistic game

Examensarbete inom huvudområdet Medier, estetik och berättande

Grundnivå 30 högskolepoäng
Vårtermin 2020

Emma Lindén

Handledare: Louise Persson
Examinator: Lars Kristensen

Sammanfattning

Spelmekanik används i många konstnärliga spel för att förmedla hur något fungerar eller känns. I det här examensarbetet skapades ett analogt konstnärligt spel som förmedlar ett självbiografiskt narrativ med hjälp av både mekanik och text för att undersöka hur spelare upplever sådana spel. Mekaniken skapades för att förmedla vissa känslor medan texten fungerade som en kontext att förstå de känslorna utifrån. Genom speltester och intervjuer så gick det att se att spelarnas upplevelser i form av känslor och reflektioner skiljde sig åt beroende på vem som spelade och vad de hade för inställning till spelet. Spelarkaraktärens känslor stod inte utskrivna i texten, men spelarna upplevde i stor utsträckning samma känslor som karaktären genom mekaniken. Spelarna var dock inte särskilt medvetna om den kopplingen och framtida forskning skulle kunna undersöka hur man kan göra kopplingen starkare samtidigt som man främst förlitar sig på spelmekanik.

Nyckelord: konstnärliga spel, spelmekanik, narrativ, självbiografi, upplevelse, känslor

Innehållsförteckning

1	Introduktion	1
2	Bakgrund	2
2.1	Spel som mer än underhållning	2
2.1.1	Konstnärliga spel	2
2.1.2	Självbiografiska spel	4
2.2	Berättande genom mekanik	4
2.2.1	Metaforisk speldesign	5
2.2.2	Procedurell retorik	6
2.2.3	Poetiskt gameplay	6
3	Problemformulering	8
3.1	Metodbeskrivning	8
3.1.1	Artefakt	8
3.1.2	Urval	8
3.1.3	Speltest	9
3.1.4	Intervju	9
4	Projektbeskrivning	11
4.1	Arbetsprocess	11
4.2	Beskrivning av spelet	11
4.2.1	Mekanik	11
4.2.2	Narrativ	13
4.2.3	Tema	15
4.3	Tänkt spelupplevelse	15
4.3.1	Målmedvetenhet	16
4.3.2	Vilsenhet	16
4.3.3	Hoppfullhet	17
4.4	Spelmekanik och berättande text	18
4.4.1	Balansering	19
4.4.2	Gestaltning	19
5	Utvärdering	20
5.1	Presentation av undersökning	20
5.2	Resultat av undersökning	20
5.2.1	Informanterna	20
5.2.2	Känslor	22
5.2.3	Reflektioner	23
5.3	Analys	25
5.3.1	Olika upplevelse beroende på person	25
5.3.2	Känslomässig identifikation	26
5.3.3	Förhållandet mellan mekanik och text	27
5.4	Slutsatser	28
6	Avslutande diskussion	30
6.1	Sammanfattning	30
6.2	Diskussion	30
6.2.1	Metoddiskussion	32
6.2.2	Samhälleliga aspekter	33
6.3	Framtida arbete	34

Referenser	35
-------------------------	-----------

1 Introduktion

Det finns en gräns för vad ord kan uttrycka. En osynlig och ibland smärtsam gräns. Att inte hitta orden gör ont och att hålla inne med sina tankar blir ensamt i längden. Som tur är så finns det andra sätt att uttrycka det allra innersta i en själv; man kan måla, man kan dansa, man kan sjunga. Och så kan man designa ett spel. Det här examensarbetet handlar om spelmediet som ett personligt uttryck och berättande med hjälp av mer än ord.

I bakgrunden så presenteras några olika typer av spel som ofta använder sig av mekanik eller andra spelelement på oväntade sätt i syfte att göra mer än att bara underhålla sina spelare. Oftast handlar det om att få spelaren att reflektera över något speciellt. Det finns olika sätt att använda mekaniken för att skapa mening; den kan utgöra en metafor för något annat, den kan genom processer argumentera för eller emot, eller så kan den bryta mot spelarens förväntningar för att skapa en poetisk effekt. Att bara använda mekanik för att berätta kan dock leda till att spelaren helt och hållet missar vad spelet försöker säga (Rusch 2009: 5). Det tillvägagångssätt som verkar mest lovande är därmed en kombination av mekanik och berättande text där mekaniken skapar känslor som kontextualiseras av narrativet (Rusch 2009: 3).

Syftet med examensarbetet är att se hur spelare upplever ett konstnärligt spel som använder både mekanik och text för att berätta en historia. Frågeställningen lyder: Hur upplevs ett konstnärligt spel där ett självbiografiskt narrativ förmedlas genom en kombination av spelmekanik och text?

I projektet så skapades ett analogt brädspel och syftet var att uttrycka en personlig berättelse där spelmekanik på olika sätt användes för att ge spelaren en känsla för hur det kan vara att leva med en funktionsnedsättning som man själv inte vet om. Spelet använde metaforer i både text och mekanik och spelet designades för att få spelaren att känna målmedvetenhet, vilshenhet och hoppfullhet. Spelet använde sig även av poetiskt gameplay för att uppmärksamma spelaren på att spelet försökte säga något mer än det som stod utskrivet. Designen av spelet hade hela tiden som mål att vara så sann mot det självbiografiska stoffet som möjligt och att skapa en slags modell över hur det var och hur det kändes, något som kan beskrivas som en slags procedurell retorik.

För att få svar på frågeställningen så fick informanter speltesta spelet under observation och därefter intervjuades de om sin spelupplevelse. I intervjun ställdes bland annat frågor om vad informanten kände och tänkte i förhållande till olika delar av spelet. Informanterna fick även fylla i en enkät angående deras ålder, spelvana och preferenser.

2 Bakgrund

Games can communicate deep messages; they can make us think and feel deeply; and they can move us in a way no other medium can because games enable embodied experiences – meaning that, in a game, we learn by doing and by acting upon the gameworld and seeing the consequences of our actions just like in real life.

Rusch 2017: xix-xx

I det här bakgrundskapitlet så undersöks vad det finns för slags spel som skapas i syfte att ge reflekterande spelupplevelser och på vilket sätt som spelmediets unika egenskaper kan användas för att förmedla berättelser och få spelare att tänka till.

Några begrepp som används i texten kommer från ramverket MDA som beskriver olika aspekter av spel och hur de hänger ihop. *Mekaniken* är spelets regler och de handlingar som spelaren har tillgång till, och även de objekt som finns i spelet (Hunicke, LeBlanc & Zubek 2004: 3). Ur mekaniken och i mötet med spelaren så uppstår spelets *dynamik*, vilket handlar om hur spelmekaniken svarar på spelarens input (Hunicke, LeBlanc & Zubek 2004: 2). Den sista delen är *estetik* som betyder sensation eller känsla och som också skulle kunna kallas *spelupplevelsen* (Anable 2018: 120).

Bakgrundskapitlet är indelat i två delar. Den första delen handlar om olika typer av spel som vill göra mer än att skapa en kul spelupplevelse och den andra handlar om berättande inom spel med ett specifikt fokus på olika sätt att berätta genom spelmekanik.

2.1 Spel som mer än underhållning

Det finns många olika syften med att utveckla ett spel, kanske vill man skapa ett nytt slags gameplay, kanske vill man berätta en historia eller så vill man helt enkelt ge människor något kul och uppslukande att spendera sin tid med. Det här kapitlet handlar dock om olika typer av spel som inte främst är till för underhållning och som ofta skapas av små team som vill säga något stort.

Serious games är det vanligaste begreppet som används för att beskriva spel som vill göra något mer än att bara underhålla (Susi, Johannesson & Backlund 2007: 5) och som vill skapa det som Marsh och Costello kallar en ”allvarlig upplevelse” (2012: 257). En allvarlig upplevelse beskrivs som tankeväckande och som har plats för negativa eller obekväma känslor som ska få spelaren att tänka till (Marsh & Costello 2012: 262). Serious games kan vara spel skapade i syfte att informera och skapa medvetenhet kring ett fenomen (Marsh 2011: 62), men begreppet associeras oftast med utbildning, simulering och träning (Susi, Johannesson & Backlund 2007: 3). I följande kapitel beskrivs två typer av spel som skulle kunna kategoriseras som serious games och som försöker utveckla spelmediets känslomässiga potential genom oväntade teman och personliga berättelser. Först handlar det om konstnärliga spel och därefter självbiografiska spel.

2.1.1 Konstnärliga spel

Vad som är konst är en stor och omdebatterad fråga, speciellt när det gäller spel, men en allmän definition finns i Svensk ordbok där konst beskrivs som en ”verksamhet som syftar till att framkalla särskilda sinnesintryck och känslomässig eller tankemässig inlevelse” (2009).

Olika forskare använder olika begrepp för att beskriva spel som konst; om man till exempel vill betona den konstnärliga avsikten så används ofta "game art" och vill man hellre lyfta fram själva spelandet så används ofta "art game" istället. I den här uppsatsen så används begreppet *konstnärliga spel* och det innefattar båda de tidigare begreppen.

Sharp beskriver konstnärliga spel som stilerade system som med hjälp av abstraktion och metaforer skapar en idévärld som spelaren kan utforska med hjälp av spelets mekanik (2015: 51). Ensslin argumenterar vidare att konstnärliga spel måste ha någon form av konstnärligt, kritiskt eller självreflekterande syfte som ska uppmuntra spelaren att reflektera över spelets egenskaper (2014: 35). Många konstnärliga spel använder spelmediets grundläggande element, såsom mål, utmaningar och interaktivitet, för att väcka frågor kring livet och vad det innebär att vara människa (Sharp 2015: 49), något som Flanagan kallar för "critical play" (2009: 6). Då reflektion är centralt i många definitioner av konstnärliga spel så är skillnaden mot serious games inte särskilt tydlig, men kanske är den viktigaste skillnaden den att det i ett konstnärligt spel finns en konstnärlig avsikt (Vikhagen 2017: 13) och att det därmed är konstnären själv, eller en utställare av konst, som bestämmer om det är konst eller inte (Ploug 2005).

En annan intressant aspekt av konstnärliga spel handlar om den dissonans som finns mellan konst och spelande. Vikhagen diskuterar hur distans är nödvändigt i konst, något som går emot hur gameplay i spel vanligtvis försöker göra spelaren absorberad av aktiviteten så att de kan uppleva en känsla av flyt eller *flow*, och han beskriver hur spelaren i ett konstnärligt spel därmed skulle behöva vara både "inne i spelet" och "utanför spelet" på samma gång (2017: 114-115). Att vara "inne i spelet" innebär att man är uppslukad av spelandet och de val eller handlingar man kan utföra, medan att vara "utanför spelet" innebär en mer passiv och reflekterande attityd där man befinner sig på ett annat tankeplan. De två attityderna utesluter oftast varandra: när man är uppslukad så tänker man inte på vad spelet försöker säga och när man funderar över spelets konstnärliga avsikt så förlorar man känslan av flow. Alla konstnärliga spel har inte som mål att skapa en känsla av flow och den motsägelsefullhet som finns i detta kan utnyttjas för att ge uttryck för det man vill säga med sitt spel.

Spelmekanik är ofta central i skapandet av konstnärliga spel, men även avsaknaden av gameplay. Ett intressant exempel är *No more play* som skapades av surrealisterna och skulptören Alberto Giacometti (1932). Skulpturen liknar ett spelbräde med flera flyttbara detaljer och den tros handla om döden, där luckorna i spelplanen är gravar och groparna en slags krigszon (Flanagan 2009: 92). Det är osäkert om eller hur spelet ska spelas då det inte finns några regler eller instruktioner (National Gallery of Art 2016) och kanske är även det, tillsammans med titeln, en kommentar på hur döden påverkar oss. Man kan diskutera ifall verket är ett spel, men det intressanta är hur dess spelelement används i ett konstnärligt syfte. Ett mer tydligt exempel på ett konstnärligt spel där spelarnas interaktion med spelet är central är *Train* (2009) som är ett brädspel designat av Brenda Romero. Spelet utforskar frågan om medskyldighet i system där tre spelare tävlar mot varandra i att flytta gula spelpjäser i miniatyrtågagnar för att samla poäng. En spelpjäs är värd 100 000. Efter ett tag av spelande blir det dock uppenbart vad spelet egentligen handlar om och hur spelarna hela tiden har transporterat människor i form av spelpjäser till sin död i nazisternas koncentrationsläger. En spelpjäs representerar alltså 100 000 människor. Spelet har flertalet gånger spelats inför publik och även de som tittar på tar del av spelupplevelsen och blir medskyldiga i systemet när de väljer att inte agera (Logas 2011: 7). Både spelare och publik tvingas att reflektera över sina egna handlingar och tänka över om de hade kunnat göra någonting annorlunda (Logas 2011:

8). Då det tar en tid innan spelets tema avslöjas så är det för en ovetande spelare ett helt vanligt spel fram till den punkten, och det kan sägas vara ett sätt att kombinera flow och distans även om de inte nödvändigtvis infinner sig samtidigt. Spelaren, som befunnit sig i sitt flow under spelets gång, får vid avslöjandet en distans till sina handlingar som de sedan får reflektera över. Deras spelande och tillstånd av flow blir en del av konstverket.

Konstnärliga spel behöver förstås inte handla om död, men exemplen ovan visar på hur spel kan användas för att ta itu med allvarliga teman på tankeväckande sätt. Konstnärliga spel använder sig ofta av regler och mekanik på ovanliga sätt eller med intressanta avsikter och de kan därmed sägas utforska spelmediets potential som uttrycksform.

2.1.2 Självbiografiska spel

Spel som handlar om en viss persons liv eller erfarenheter benämns av Chew och Mitchell som ”interaktiva livshistorier” designade för att få spelaren att få en känsla för hur det är att vara spelarkarakteren (2019: 2). Man kan även kalla dem för självbiografiska spel. Ett exempel på ett självbiografiskt spel är *Dys4ia* (2012) som berättar om skaparens egen erfarenhet kring hur det är att genomgå en hormonbehandling och ytterligare ett är *That dragon, cancer* (2016) som handlar om ett barn som är svårt sjukt i cancer, en erfarenhet som skaparna själva genomled under utvecklingen av spelet.

Det finns även exempel där den självbiografiska aspekten inte är uppenbar och istället finns i känslorna som spelet skapar. Det självbiografiska spelet *Fran Bow* (2015) är ett berättelsedrivet psykologiskt skräckspel om en flicka som är fast på ett mentalsjukhus efter att hennes föräldrar dött en grym död. Processen med att skapa spelet beskrivs av skaparen Natalia Figueroa som ett sätt att bearbeta och släppa taget om mörka och jobbiga händelser i hennes eget liv för att kunna vända blad och se ljus på framtiden (Kulturreportaget i P1 2016). I en scen förvandlas huvudkaraktären till ett träd och Figueroa beskriver hur det representerar den känsla av instängdhet och oförmåga att agera som hon många gånger känt (Kulturreportaget i P1 2016). Verkliga erfarenheter har alltså förklätt i ett annat narrativ, men där den underliggande känslan finns kvar och gestaltas i en annan form.

Självbiografiska spel kan förmedla något svårt och känsligt på ett sätt som för spelaren är lätt att leva sig in i och som för skaparen kan vara en form av terapi, och för att göra det så används ofta alla spelmediets komponenter, såsom narrativ, mekanik, grafik och musik, tillsammans för att skapa den känsla man vill förmedla.

2.2 Berättande genom mekanik

Frome menar att känslor som skapas av spel kan delas in i två kategorier: *narrativa känslor* och *spelkänslor* (2007: 832). Narrativa känslor skapas i spelarens möte med karaktärerna, berättelsevärlden och intrigen, medan spelkänslor skapas i själva spelet och med fokus på hur spelaren presterar. Att spelkänslor enbart relaterar till spelarens prestation är dock en snäv definition som inte tar i beaktning att även spelmekanik kan förmedla mening.

Det är inte främmande att narrativ kan förmedlas i spel genom olika kombinationer av text, ljud och grafik i exempelvis cut-scenes eller dialog med karaktärer. Anable menar dock att spelmekaniken kan skapa känslor som visuella, narrativa och ljudmässiga element inte kan åstadkomma själva (2018: 57). Spelkänslor kan beskrivas som mer direkta och påtagliga för spelaren och genom att se till att narrativet och mekaniken skapar samma känsla så kan man skapa en mer drabbande spelupplevelse (Rusch 2009: 3). Detta kan kallas för *layering*

(Linderoth 2015: 293) och ett exempel på det finns i *Resident evil* (2015) som förstärker spelarens rädsla och får dem att känna sig hjälplösa och sårbara genom fasta kameravinklar, minimalt med ammunition och dåliga kontroller (Linderoth 2015: 290). Enbart narrativet i form av text hade haft svårt att skapa den känslan av sårbarhet, men tillsammans med mekaniken och alla andra element så kan man ge spelaren en känslomässigt stark upplevelse.

Resten av det här kapitlet introducerar tre intressanta begrepp. De tre begreppen utgår ifrån olika teorier, men de har alla något gemensamt i hur de beskriver och argumenterar för att spelmekanik kan användas på ett meningsfullt sätt. Speciellt fokus läggs på hur mekaniken kan användas för att berätta, något som så klart kan göras på olika sätt och med olika syften.

2.2.1 Metaforisk speldesign

Metaforer används för att göra komplexa idéer och upplevelser enklare att förstå (Harrer & Schoenau-Fog 2015: 3) och den potentialen finns även i spel. Flanagan menar att spel kan användas för att göra en komplex verklighet mer begriplig för människor (2009: 249). Detta görs genom att en idé "översätts" till en passande och meningsfull spelmekanik, något som Harrer och Schoenau-Fog kallar för *metaforisk speldesign* (2015: 3). En metafor är ett sätt att förstå, beskriva eller uppleva någonting med hjälp av begrepp från någonting annat (Lakoff & Johnson 1980: 5), till exempel i hur tid förstås och beskrivs med hjälp av ord som vanligtvis handlar om pengar, exempelvis: hur jag *spenderar* min tid, jag har *investerat* mycket tid i det här projektet, jag lever på *lånad* tid. Metaforen är då att "tid är pengar", och andra exempel kan handla om att man beskriver hur "livet är en resa" eller att "kärlek är krig".

Genom att gestalta en idé i form av spelmekanik så beskrivs den idén genom nya termer och koncept, vilket innebär att man har skapat en metafor. Ett exempel på detta kan hämtas från ett studentprojekt i kursen Experimentellt spelberättande på Högskolan i Skövde där ett brädspel om matsvinn skapades. Varje matvara representerades genom olika kort och bäst-före-datum representerades genom hur många spelmarker som ett kort kan samla på sig innan det "går ut". Eftersom spelet inte ville uppmuntra till att slänga mat bara för att bäst-före-datumet passerat så infördes en slumpmekanik. Om ett kort med en hållbarhet på 3 samlat på sig 4 spelmarker så fick spelaren slå 1 tärning där risken var 30% att varan skulle vara oätlig, om samma kort samlat 5 spelmarker så fick spelaren slå 2 tärningar, osv. Genom den här metaforiska mekaniken så kan man på ett annat sätt beskriva och förstå hur bäst-före-datumet på en vara inte alltid är en stenhård gräns.

Även mer abstrakta känslor och upplevelser kan med hjälp av metaforisk speldesign göras mer begripliga och konkreta (Harrer & Schoenau-Fog 2015: 3). Till exempel i spelet *Loneliness* (2010) där man spelar som en liten fyrkant som rör sig genom en värld av andra små fyrkanter. Känslan av ensamhet förmedlas genom hur de andra fyrkanterna rör sig bort från en så fort man kommer nära och den melankoliska musiken förstärker upplevelsen. Rusch kallar detta för en *upplevelsemetafor* som inte främst vill förmedla hur någonting fungerar, utan snarare hur någonting känns (Rusch 2009: 7). Ett annat exempel på detta finns i spelet *Every day the same dream* (2009) där man får spela som en man i en grå vardag. Spelmekaniken är repetitiv och skapar känslan av att vara i mannens skor, man känner sig stundtals uttråkad, trött eller frustrerad över att inte veta vad man ska göra för att vinna. En upplevelse av vardagen har översatts till spelmekanik för att spelaren ska kunna ta del av samma upplevelse men på ett annat sätt.

2.2.2 Procedurell retorik

Metaforisk speldesign anknyter till ett begrepp som handlar om hur processer används för att försöka övertyga. Processer i spel definierar hur spelet ska fungera och vad som ska hända; processer i form av spelregler bestämmer hur spelet ska fortgå (Wardrip-Fruin 2009: 8-9). *Procedurell retorik* beskrivs av Bogost som ett sätt att använda processer för att uttrycka argument istället för att använda ord eller bilder (2007: 28-29). Genom att använda procedurell retorik i spel så kan man effektivt och övertygande förmedla hur saker och ting fungerar (Bogost 2007: 29).

I det abstrakta spelet *LIM* (2012) så används den procedurella retoriken för att bland annat förmedla hur känslomässigt påfrestande och skadligt det är för queerpersoner att försöka passa in i majoritetssamhället. Spelaren styr en färgskiftande fyrkant som ska ta sig igenom en labyrinth där det finns andra fyrkanter som är fientliga och aggressiva mot en. Genom att hålla ner en viss tangent så kan man dock göra så att fyrkanten får samma färg som någon av de andra och man kan därmed "smälta in" för att kunna ta sig förbi. Att smälta in gör dock att fyrkanten rör sig långsamt, att synfältet minskar och om man håller ner tangenten för länge så stannar fyrkanten helt och skärmen börjar skaka (Anderson, Karzmark & Wardrip-Fruin 2019: 3). Skaparen av spelet, Merritt Kopas, beskriver hur hon ville översätta sina erfarenheter av att röra sig på allmänna platser till en upplevelse som andra människor skulle kunna förstå (Keogh 2013). Spelet är alltså både självbiografiskt och argumenterande, och budskapet kommuniceras först och främst genom spelarens interaktion med spelet och dess mekanik.

Rusch understryker dock vikten av att få en kontext kring vad spelet handlar om; att enbart använda sig av processer för att föra fram sitt budskap kan leda till att spelaren missar poängen (2009: 5). Detta visade sig också i en studie där man använde sig av just *LIM* (2012) för att testa hur spelare uppfattade argument i spel. Spelarna uppfattade att *LIM* var ett argumenterande spel, men det argument som den största delen av deras deltagare uppfattade var att det i vissa situationer krävs att man anpassar sig till omgivningen för att kunna ta sig vidare (Anderson, Karzmark & Wardrip-Fruin 2019: 7). Det är definitivt ett budskap man kan uppfatta i spelet, men det är inte den lärdom som skaparen ville att spelaren skulle ta till sig. Abstrakta spel är därmed mindre pålitliga när det gäller att förmedla mening (Treanor, Schweizer, Bogost & Mateas 2011: 118). I argumenterande spel så är det viktigt att spelaren tolkar och förstår att spelreglerna representerar något mer än instruktioner för hur spelet ska spelas (Treanor & Metas 2013: 5) och att ge spelet en kontext kan hjälpa till att leda spelaren i den riktning man vill att de ska tänka.

2.2.3 Poetiskt gameplay

Poetiskt gameplay handlar om att spelaren genom sina handlingar i spelet får en respons som de inte hade väntat sig och som ska göra att de reflekterar över spelets form (Mitchell 2016: 2). Det kan handla om att spelets regler till exempel gör att ett spel är omöjligt att vinna, att vinst innebär förlust (Chew & Mitchell 2019: 18) eller genom att det till exempel finns en dold tidsgräns som gör det omöjligt för spelaren att göra ett val i tid (Chew & Mitchell 2019: 12). Poetiskt gameplay handlar om att "göra det bekanta obekant" för att få spelaren att se saker på ett nytt sätt (Mitchell, Sim & Kway 2017: 7). Shklovsky beskriver hur konst kan störa det automatiserade sättet att se på saker (1965: 22) och detta kan även användas i spel genom att man bryter mot spelarens förväntningar. Det kan handla om att man använder spelelement på oväntade sätt för att göra spelaren medveten, fundersam och intresserad. Precis som poesi uppnår poetisk effekt genom att använda bland annat rytm och ord på oväntade sätt så kan spel göra det genom sina regler och sin mekanik.

Ett exempel på poetiskt gameplay är de mycket begränsade interaktionsmöjligheterna i *The graveyard* (2008) där spelaren styr en gammal kvinna som besöker en kyrkogård. Det enda spelaren kan göra är att gå omkring väldigt långsamt och att sätta sig på en bänk. I en studie fick några personer spela spelet för första gången och sedan berätta om sin upplevelse och även om de flesta var frustrerade över att knappt kunna göra någonting så berättade flera av dem att bristen på interaktion och de långsamma rörelserna gjorde att de fick en känsla för hur den gamla kvinnan kände sig (Mitchell, Sim & Kway 2017: 6). Genom att bryta mot spelarnas förväntningar så blev de medvetna om spelets mekanik och började även reflektera över vad mekanikerna kunde tänkas betyda.

3 Problemformulering

Det finns många exempel på spel som har konstnärliga eller självbiografiska ambitioner och många av dem använder sig av just spelmekanik som ett sätt att förmedla en berättelse. Spelmekniken kan användas på olika sätt och med olika syften. Den kan vara en metafor för någonting annat och förenkla något stort och komplext till något mer begripligt. Spelet kan ha ett budskap, ett argument, som genom spelmekaniken blir övertygande. Eller så kan mekaniken användas för att skapa poetisk effekt genom att bryta mot konventioner och förväntningar och därigenom få spelaren att reagera. Mot denna bakgrund så var syftet med det här examensarbetet att se hur spelare upplever den här typen av berättande och ifall de kan reflektera över de känslor som förmedlas med hjälp av mekaniken. Tanken var inte att förkasta andra berättandetekniker eftersom spelmekaniken i sig själv inte kan säga allt, och därför användes en kombination av text och mekanik för att förmedla berättelsen. Texten skapade en berättelsevärld och en kronologi, medan spelmekaniken främst förmedlade de känslor som huvudkaraktären i berättelsen upplever.

Konstnärliga spel är ofta föremål för närläsning av forskare, även om det finns exempel på studier där informanter fått spela spelen och sedan beskrivit sina upplevelser. Den här undersökningen var en slags fortsättning på detta och frågeställningen löd: Hur upplevs ett konstnärligt spel där ett självbiografiskt narrativ förmedlas genom en kombination av spelmekanik och text?

3.1 Metodbeskrivning

Undersökningen hade en kvalitativ ansats. Först så skapades en artefakt som sedan speltestades av informanter under observation. Efter slutfört speltest så genomfördes intervjuer då de passar extra bra för att få insikt i människors erfarenheter, tankar och känslor (Dalen 2015: 14). Informanterna fick även fylla i en enkät där de fick ge lite bakgrundsinformation om sig själva. I resten av detta kapitel så beskrivs de olika delarna av metoden mer utförligt.

3.1.1 Artefakt

För att besvara frågeställningen så skapades ett analogt brädspel som med hjälp av både text och mekanik förmedlar en historia. Spelet skapades med utgångspunkt i egna erfarenheter och med syfte att göra någonting mer än att underhålla; spelet kan beskrivas som både självbiografiskt och konstnärligt. Tanken var att kombinationen av text och mekanik skulle göra det möjligt att förmedla en subjektiv upplevelse på ett sätt som inte hade varit möjligt med hjälp av bara text.

Spelet utformades för att spelas av en person i taget och de spelmekaniker som används är sådana som de flesta känner igen från brädspel (till exempel att kasta en tärning eller att dra kort) och tanken med enkla och välkända mekaniker var bland annat att spelaren snabbt skulle kunna sätta sig in i spelet. I utvecklingen av artefakten så genomfördes speltester för att å ena sidan se till så att reglerna var lätta att förstå och att spelet var spelbart, och även för att finslipa andra detaljer och se till att spelupplevelsen blev som den var tänkt.

3.1.2 Urval

I undersökningen fick tre personer testa spelet och urvalet av informanter utgick från den målgrupp som spelet är tänkt till, vilket är personer som är 16 år eller äldre. Största delen av

informanterna var studenter på högskolans Game Writing-program. Bekvämlighetsurval är sällan optimalt för att få tag på de informanter som kan ge de mest intressanta svaren (Patton 2015: 309), men i brist på tid så blev det nödvändigt att ta kontakt med informanter som fanns nära tillhands och som var villiga att speltesta ett analogt spel på plats i högskolans lokaler. Eftersom studenter på en dataspelsutbildning är mer insatta i spel och spelberättande än de flesta andra så kan det ha påverkat deras svar i intervjun och hur de tänkte och reflekterade över spelets olika delar. Att informanterna var mer insatta kan dessutom ha påverkat deras spelupplevelse och deras sätt att spela själva spelet. Det positiva med mer insatta informanter är att svaren kan bli djupare då informanterna är mer vana vid att reflektera över och analysera spel.

Det är bra att vara medveten om att informanternas syn på spel kan påverka deras förmåga eller vilja att reflektera över spelet på en djupare nivå (Iacovides & Cox 2015: 2253). För att kunna tolka resultaten av informanternas upplevelser så var det relevant att veta vad de hade för tidigare spelvana, vad de brukar spela för slags spel och vad de i allmänhet söker sig till för typ av berättelser. Deltagarnas preferenser kan påverka hur de upplever ett spel och därför fick informanterna fylla i en kort enkät innan speltestet började.

3.1.3 Speltest

Då informanten kom till platsen för speltestet så informerades de om en rad saker som kunde vara bra för dem att veta. Först och främst så informerades de om examensarbetet och dess syfte och hur speltestet skulle gå till. Informanten fick dock endast reda på undersökningens generella syfte, vilket handlar om hur konstnärliga spel upplevs, medan kombinationen av text och mekanik utelämnades för att de inte skulle påverkas att tänka på vissa aspekter mer än andra. Även den självbiografiska aspekten utelämnades. Informanterna blev också informerade om hur deras data kommer att användas och om deras rätt att dra sig ur undersökningen när som helst.

Speltestet genomfördes på plats i högskolans lokaler och efter att informanten fått information och instruktioner så fick hen börja spela. Speltestet observerades för att kunna se omedelbara reaktioner från spelaren och vilka val som spelaren gjorde. Anteckningarna från observationen kunde i vissa fall användas som stöd i intervjun, men framförallt var det intressant att i sammanställningen av resultaten jämföra informantens faktiska beteende och vad de i intervjun sa att de kände eller tänkte. Från början var det tänkt att informanten skulle vara ensam under speltestet då det är så spelet var tänkt att upplevas, men det visade sig i både speltestet av pappersprototypen och i pilotstudien att observationerna gav användbar och intressant data. Observationen kan tänkas göra informanter nervösa eller distraherade, men genom att informera om vad observatören skulle titta efter så blev informanten förhoppningsvis mer avslappnad. Observatören befann sig i samma rum, men informanten hade inte möjlighet att ställa några frågor under speltestet då det var viktigt att hen fattade beslut utifrån sig själv och inte bad om vägledning.

3.1.4 Intervju

Intervjuerna var semistrukturerade då det gav utrymme för att vid behov kunna ställa följdfrågor eller be informanten att utveckla något som de sagt (Østbye, Knapskog, Helland & Larsen 2003: 103). Intervjuer användes då de är mer sannolika att ge utförliga och kompletta svar till skillnad från i enkäter (Williamson 2002: 131). I intervjun användes en intervjumanual som förbereddes och testades i pilotstudien för att kunna ställa de frågor som passade bäst för att kunna få svar på frågeställningen. Frågorna fokuserade bland annat på

vad för känslor som skapades under spelandet och vad informanterna tänkte kring olika delar av spelet. För att göra informanten avspänd i intervjusituationen så började intervjun med mer generella frågor för att senare gå in mer på djupet (Dalen 2015: 35).

Intervjuerna spelades in för att göra det möjligt att kunna gå tillbaka till och lyssna på vad som sagts och informanten tillfrågades om det var okej. Innan informanten tillfrågades om detta så informerades de om att inspelningarna efter slutfört examensarbete kommer att raderas. De fick även veta att deras svar kan komma att citeras i uppsatsen, men att de kommer att vara anonyma och att det inte kommer att vara möjligt att identifiera enskilda informanter.

Artefakten presenterades för informanten som ett konstnärligt spel medan den självbiografiska aspekten utelämnades. Detta har att göra med att informanternas svar i intervjun skulle kunnat påverkas om de visste att intervjuaren hade skapat spelet utifrån egna erfarenheter, risken fanns att de inte skulle säga vad de verkligen tyckte om vissa aspekter av spelet. Risken fanns fortfarande kvar eftersom artefakten har en starkt personlig prägel, men intervjuerna utformades förhoppningsvis på ett sådant sätt att informanterna kände sig trygga i att säga vad de kände och tänkte under speltestet.

4 Projektbeskrivning

Projektarbetet resulterade i ett analogt brädspel som döptes till *Den trasiga flickan* efter spelets huvudkaraktär och känslan av att ”vara fel”. Projektet inspirerades av ett tidigare självbiografiskt spel som skapades i kursen Experimentellt spelberättande vid Högskolan i Skövde som handlade om hur påfrestande det kan vara att vistas i folksamlingar. *Den trasiga flickan* handlar istället om en psykologisk resa som ledde fram till en neuropsykiatrisk utredning och slutade i en autismdiagnos. Spelet skapades med en konstnärlig intention och precis som i *The graveyard* (2008) så var tanken att mekaniken skulle ge spelaren möjlighet att uppleva det flickan i berättelsen känt.

I detta kapitel så beskrivs först arbetsprocessen och därefter själva spelet. Utmaningar och viktiga designval beskrivs sedan i förhållande till antingen den tänkta spelupplevelsen eller samspelet mellan spelmekanik och text.

4.1 Arbetsprocess

Utformandet av artefakten började i en konceptfas där olika idéer skissades upp och itererades eller valdes bort. Fokus låg på att komma fram till vad spelet ville förmedla och hur det skulle förmedlas. Mycket handlade om att hitta metaforer som speglade spelets tema, att tänka ut hur en ganska omfattande upplevelse kunde översättas till processer i ett spel och vad för slags poetiskt gameplay som kunde tänkas tjäna syftet.

När ett koncept utvecklats och valts ut så skapades en snabb pappersprototyp för att spelet skulle kunna testas och förfinas. Pappersprototypen speltestades senare av en utomstående för att kunna lösa vissa designproblem och för att kunna se om allting fungerade som det skulle. Speltestet var ganska informellt och intervjun efteråt hade inga förberedda frågor, men det blev ändå tydligt att spelaren kunde reflektera kring vad spelet försökte förmedla och vilka känslor som de själva upplevt.

Efter att pappersprototypen speltestats så skapades den färdiga artefakten och en intervjumanual förbereddes för att kunna göra ett pilottest. Informanten fick först fylla i enkäten som handlade om spelvana och preferenser. Speltestet observerades sedan och efteråt hölls en intervju. Ett orosmoment var att det skulle vara svårt att reflektera över spelet på ett djupare plan, men spelets utformning verkade ha den effekt som det var tänkt och informanten kunde utan några större problem återge vad hen känt och tänkt. Några av frågorna användes inte och under intervjuns gång så lades även några nya frågor till. Det fungerade bra att först fråga vad informanten själv haft som starkaste intryck för att sedan fråga om upplevelsen av mer specifika detaljer. Metoden fungerade därmed för att få de svar som eftersöktes i frågeställningen.

4.2 Beskrivning av spelet

4.2.1 Mekanik

Den trasiga flickan handlar om en flicka som letar efter en fallen stjärna och att hitta stjärnan är även spelarens mål. Spelet spelas av en person och det innehåller en inre och en yttre spelplan, två regelböcker, 100 spelmarker, en tärning, en spelpjäs, sexton textkort, två slutkort, två kuvert, en diagnoslapp och en låda. Spelet kan inte plockas upp av spelaren själv

då det skulle avslöja spelets twist och därför måste allt förberedas och plockas fram innan spelaren är på plats. Spelet är bara tänkt att spelas en gång.

Spelet börjar med att spelaren läser den första regelboken som innehåller en berättande text och beskrivningar över hur spelet ska spelas. Spelaren vinner spelet om de hittar en stjärnmarker som sägs ligga gömd på den inre spelplanen med de andra spelmarkerna som är illustrerade med olika symboler. Spelaren slår tärningen för att flytta spelpjäsen runt den yttre spelplanen som består av fem olika sorters rutor och vid varje tärningsslag så får spelaren välja att gå antingen medsols eller motsols. Beroende på vilken slags ruta som spelpjäsen stannar på så får spelaren antingen dra ett textkort eller vända på en spelmarker. I Figur 1 är artefakten utlagd och redo att spelas.

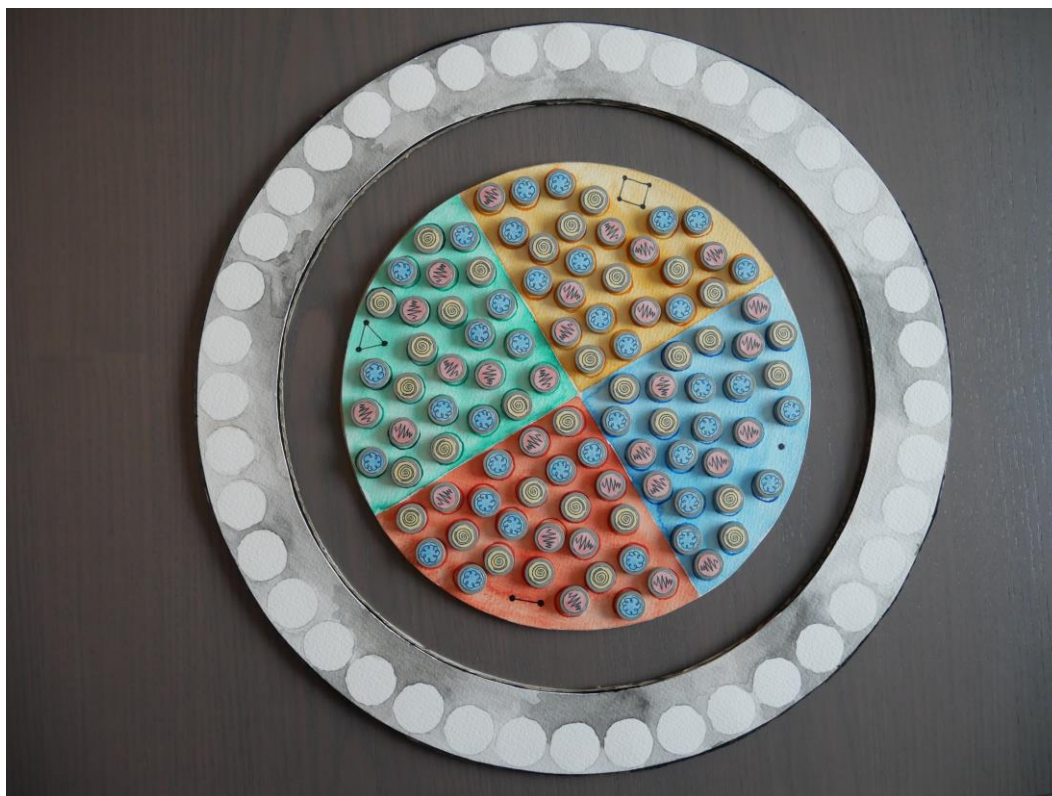


Figur 1 Artefakten utlagd för spel.

Spelaren får dra ett textkort när de stannar på någon av de tio vita rutorna på spelplanen. De sexton textkorten berättar en historia i kronologisk ordning och korten är numrerade, men reglerna beskriver hur det längst ner i korthögen finns ett så kallat slutkort som är markerat med ett kryss. Slutkortet sägs innebära förlust för spelaren och spelaren uppmanas därmed underförstått att undvika de vita rutorna.

Den inre spelplanen är indelad i fyra fält som markerats med olika färger och symboler. Om spelpjäsen exempelvis stannar på en blå ruta på den yttre spelplanen så får spelaren endast vända en spelmarker på det blå fältet. Reglerna utlovar ett pris till spelaren om de hittar stjärnmarkern i form av ett stjärnkuvert som sägs innehålla det lyckliga slutet på berättelsen. Spelet går dock inte att vinna och stjärnkuvertet innehåller endast ett tomt pappersark.

Stjärnmarkern som beskrivs i reglerna finns inte och spelarens mål är därmed ouppnåeligt. Istället är det genom att förlora som spelaren "klarar" spelet. Då tärningen är modifierad och spelplanen noga utformad så kommer spelaren hamna på vita rutor och tvingas att dra textkort och när hen väl kommer fram till kortet markerat med ett kryss så visar det sig att det inte innebär förlust. På slutkortet står det istället en instruktion till spelaren om att hen ska vända på den yttre spelplanen. När spelaren har gjort detta så är spelplanen förändrad och består endast av vita rutor (se Figur 2). Spelet fortsätter och spelaren kan nu inte längre vända på några spelmarker utan hen får dra textkort efter textkort tills det andra slutkortet kommer fram.



Figur 2 Spelplanen efter att spelaren vänt på den.

Det andra slutkortet uppmanar spelaren att öppna spelets låda som hela tiden har stått på bordet bredvid spelplanen och som innehåller ett gömt kuvert. Spelaren uppmanas inte uttryckligen att öppna kuvertet, men det är markerat med texten "hjälp". Hjälпкуvertet innehåller en lapp som beskriver flickans diagnos och spelets andra regelbok som dock inte innehåller några regler. Förutom en berättande text så är den endast fylld med frågetecken. Längst bak i regelboken står det "slut" och spelaren har då "klarat" spelet.

4.2.2 Narrativ

Narrativet börjar i den första regelboken där det innan själva spelreglerna finns ett stycke berättande text. Texten handlar om den trasiga flickan som sitter på en enslig kulle och undrar

vad som kan göra henne hel. En natt faller den enda stjärnan från himlen och den trasiga flickan ser det som ett tecken och hon ger sig därför ut i den kusliga skogen på jakt efter den. Hon tror att den fallna stjärnan är svaret på allt.

Flickans resa genom den kusliga skogen förmedlas genom spelets sexton textkort som börjar med att hon är vilse och skräms av mörkret och alla läskiga ljud. Till slut blir hon även jagad av skuggorna och det enda hon kan göra är att blunda och hoppas på det bästa. Genom att blunda så går hon in i sin fantasi där skogen är fylld av solljus och fågelkvitter och där det finns en upptrampad stig att följa. Hon följer stigen och kommer fram till en frusen sjö och på andra sidan hör hon fåglarna sjunga. Hon går ut på isen, men när hon kommit till mitten så spricker den tillsammans med hennes fantasi och allt blir mörkt och läskigt igen. Flickan kan inte röra sig och vinden börjar blåsa hårt och till slut tvingar den henne att lägga sig ner på isen. Flickan inser dock när skuggorna lagt sig över henne att hon inte vill dö och hon lyckas kravla sig till en säker plats. Hon springer för sitt liv och återvänder till den ensliga kullen med vinden i ryggen.

Den andra regelboken innehåller förutom en massa frågetecken en berättande text som avslutar flickans historia och som lämnar slutet öppet för tolkning. När flickan kommit tillbaka till den ensliga kullen så ser hon andra stjärnor hon inte sett förut och hon har förändrats. Istället för att fråga sig vad som kan göra henne hel så frågar hon sig vad som kan göra henne lycklig. Hon beskrivs inte heller som den trasiga flickan, utan som den autistiska flickan, vilket också syns på titelsidan (se Figur 3). Det avslöjas inte vad flickan tänker göra härnäst, men hon letar fortfarande efter svar.

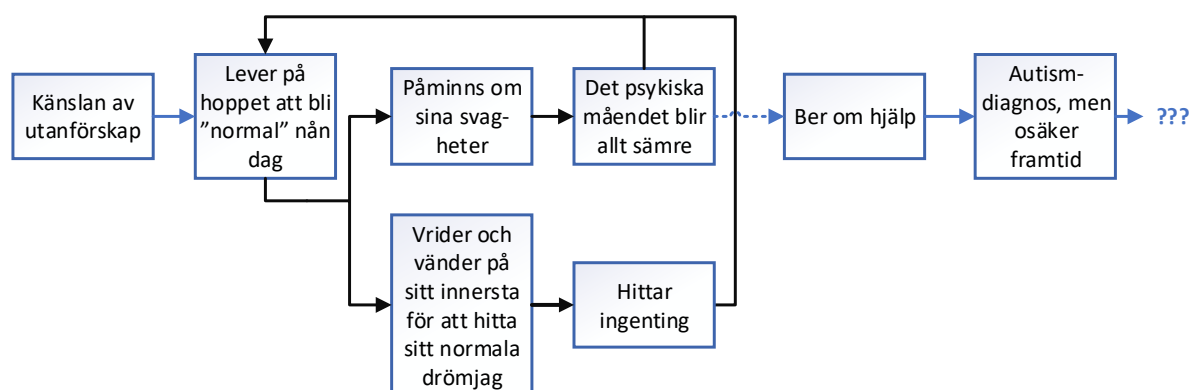


Figur 3 Den första regelboken (t. v.) och den andra regelboken (t. h.).

4.2.3 Tema

Den trasiga flickan skapades med utgångspunkt i egna erfarenheter av vad det kan innebära att få en autismdiagnos i vuxen ålder och en stor del av spelet är därför tänkt att förmedla känslan av att leva med en funktionsnedsättning utan att själv veta om det. Det självbiografiska stoffet förmedlas genom en påhittad berättelse och beslutet att göra på det sättet var något som växte fram i skrivandeprocessen och kanske som ett resultat av att spelet skulle vara del av en undersökning. Inspiration har även hämtats från andra källor med liknande erfarenheter, bland annat beskriver Lina Liman hur hon innan sin autismdiagnos hela tiden försökt vara någon annan än sig själv, vilket hon ser som en av anledningarna till hennes depressioner och ätstörningar (2017: 120). Att hela tiden försöka vara "normal" är därmed förutom lönlöst även farligt för hälsan och välmåendet. Att läsa om andras erfarenheter har varit till hjälp i det egna arbetet, speciellt i konceptfasen och i att sätta ord på vad spelet vill förmedla.

Spelets tema handlar om att hitta sig själv. Flickan tror att hon är trasig och behöver bli hel, men i sitt sökande efter det hittar hon bara elände och mörker. Till slut kommer hon till den punkt då hon inte ser någon annan lösning än att be om hjälp och det ger henne både svar och en massa nya frågor. Temat förmedlas genom både mekanik och text. Exempelvis så ber flickan i texten aldrig om hjälp, utan det sker mekaniskt genom att spelaren väljer att öppna hjälpkuvertet.



Figur 4 Flödesschema över den psykiska resan.

I arbetsprocessen så skapades flertalet flödesdiagram som fungerade som stöd i hur temat skulle förmedlas. Ett exempel är Figur 4 som är en modell över resan från att känna sig annorlunda till att få en autismdiagnos. De svarta pilarna visar den loop som man är fast i när man letar efter något som inte finns, hur det tär på ens mående, men hur man ändå fortsätter att hoppas. Loopen bryts inte förrän man har nått botten i sitt mående och det är även då spelaren har nått botten i korthögen. Hjälpen fanns hela tiden inom räckhåll, representerad av ett gömt kuvert, men den gick inte att se förrän den psykiska hälsan blivit riktigt illa. Den här modellen beskriver inte ett idealt händelseförlopp, utan hur det faktiskt var och därför lämnas även slutet öppet eftersom framtiden är okänd.

4.3 Tänkt spelupplevelse

Även om spelet har utformats utifrån vad som ledde fram till autismdiagnosen så har det främsta målet med spelet inte varit att informera om autism eller ge kunskap om hur det är att leva med en funktionsnedsättning. Målet har istället handlat om att förmedla subjektivt

upplevda känslor på ett sätt som andra spelare ska kunna ta del av. Designen av spelet har fokuserat på hur specifika känslor ska framkallas hos spelaren, istället för att försöka skapa en känsla av flow eller för att vara kul att spela, och de flesta designbeslut har därför tagits med spelarens tänkta känslor i åtanke. I resten av detta kapitel så beskrivs dessa känslor och hur de är tänkta att förmedlas genom spelet.

4.3.1 Målmedvetenhet

Den första viktiga känslan att skapa hos spelaren var målmedvetenhet, som i förhållande till temat kan beskrivas som ett starkt driv att hela tiden röra sig framåt i sitt sökande efter sin dröm. Även om det är en falsk dröm, eller en falsk stjärnmarker, så ska spelaren tro att den finns att hitta. Därför behövde reglerna vara skrivna på ett sakligt och pålitligt sätt och det hade exempelvis inte fungerat att skriva ”undvik de vita rutorna till varje pris!” då det troligtvis hade gett motsatt effekt. Reglerna ska istället motivera spelaren till att göra bra val; om spelaren varje gång det är möjligt skulle gå till en vit ruta så skulle de inte få den upplevelse som det är tänkt och därmed skulle de inte förstå vad spelet vill berätta. Spelaren måste vara beredd att spela spelet, de måste lita på reglerna och de måste försöka vinna, även i de stunder då de börjat tvivla.

Schell menar att det är viktigt att vara medveten om vad som motiverar ens spelare att fortsätta spela: om det handlar om yttre eller inre motivation, om motivationen drivs av lust eller krav, och hur olika typer av motivation stödjer eller motverkar varandra (2015: 153). Från början så fanns det inget stjärnkuvert som pris till spelaren, men det blev dock viktigt att hitta en yttre motivation för spelaren i sitt sökande efter stjärnmarkern förutom spelarens inre motivation i form av nyfikenhet eller vilja att vinna. Därför verkade ett pris som hela tiden fanns inom synhåll för spelaren som en bra lösning. Spelaren får dessutom veta i den första regelboken att stjärnkuvertet innehåller det lyckliga slutet och ett lyckligt slut är något som de flesta spelare eftersträvar och kan motiveras av. Ett kuvert passade även bra som pris då det förväntas innehålla något som man inte kan se förrän man öppnar och det var ett sätt att förstärka spelarens nyfikenhet.

Ett annat sätt att motivera spelaren är att ge dem meningsfulla val. Meningsfulla val handlar om att spelaren ska ha möjlighet att göra bra eller dåliga val (Elias, Garfield & Gutschera 2012: 139) och det var viktigt både för att få spelaren att engagera sig i spelet och för att motivera dem att leta efter stjärnmarkern. Spelaren har egentligen få faktiska val, men även om det bara handlar om att välja mellan att gå medsols eller motsols så ger det en känsla av kontroll vilket förhoppningsvis gör att spelaren blir motiverad att försöka vinna. I den första iterationen av den inre spelplanen så fanns det inga fält utan spelmarkerna låg bara placerade lite varstans. Att lägga till färgfälten med motsvarande färger på den yttre spelplanen var ett sätt att ge spelaren fler meningsfulla val och ett mer intressant gameplay.

4.3.2 Vilsenhet

Känslan av vilsenhet eller förvirring handlar i temat om att ingenting går som det är tänkt, att målmedvetenheten inte ger någon belöning och att man därför famlar sig fram i sin osäkerhet. Däremot så kan vilsenheten också ge tid till att tänka och reflektera över vad man håller på med. I pilottestet var förvirring den känsla som nämndes flest gånger och precis som det var tänkt så var det svårt för informanten att hålla reda på alla spelmarker. Det behövdes många spelmarker för att vara säker på att spelaren skulle ha svårt att hålla koll på vilka som de vänt på och för att göra det ännu svårare så fick markerna även symboler på både upp- och nedsidan. Från början hade markerna inga symboler alls och kanske var det ännu svårare att

hålla reda på, men virrvarret av olika symboler gjorde att det blev mer intressant att vända på spelmarkerna samtidigt som den inre spelplanen blev visuellt rörig. Även den yttre spelplanen ska ge en känsla av vilsenhet, men kanske inte lika tydligt. Tanken är i alla fall att spelaren hela tiden går runt i cirklar utan att komma framåt och känslan hade troligen blivit annorlunda om spelplanen hade bestått av ett fyrkantigt rutnät istället. Spelaren hade då haft större möjligheter att röra sig och det hade kanske känts mer fritt vilket inte är en känsla som passar temat.

Den första regelboken innehåller två påståenden som motbevisas i spelandet och som ska förvirra spelaren: (1) att tärningen är en vanlig tärning och (2) att slutkortet innebär *game over*. Tärningen beskrivs i reglerna som en vanlig sexsidig tärning, men den faktiska tärningen är modifierad. I reglerna står det att det ska vara möjligt att slå en sexa, men tärningen kan slå som högst en trea. Tärningens sidor består av två ettor, två tvåor, en trea och slutligen en blank sida. Tanken är att den modifierade tärningen ska förvirra spelaren, speciellt när de får se den blanka sidan. Ett förslag från pilottestaren var att det hade kunnat stå en nolla istället för att vara helt blankt, men det hade troligen inte gjort spelaren lika förvirrad vilket ju var poängen. När det gäller slutkortet så får spelaren instruktionen att vända på spelplanen och det gjorde pilottestaren osäker och förvånad. Idén om att vända på spelplanen handlade från början inte om att förvirra spelaren, utan det var ett sätt att rent fysiskt ge spelaren ett nytt perspektiv för att illustrera vändpunkten i narrativet och i den psykologiska resan. Att det i testerna gjorde spelarna osäkra var oplanerat men passande. Den missvisande regelboken är en del av spelets poetiska gameplay.

Det fanns flera idéer för vad den andra regelboken skulle innehålla. Att titeln skulle ändras var självklart från början, men innehållet och känslan var osäkert. Först och främst så var det viktigt att bestämma hur berättelsen skulle sluta, skulle det vara lyckligt eller olyckligt? Det bestämdes att slutet skulle vara försiktigt positivt och öppet för tolkning. En idé var därför att regelboken skulle vara helt tom, men det gav inte den positiva känsla som var tänkt även om slutet lämnades extremt öppet. En annan idé handlade om att en berättande text skulle beskriva hur flickan gav sig ut i skogen igen och att resten av regelboken skulle vara fylld av frågetecken där reglerna skulle ha stått. Den berättande texten var i den här versionen för optimistisk, men frågetecknen passade temat bra och behölls till den sista iterationen. Regelboken kan därmed tolkas som att det inte finns några regler, att reglerna är okända eller att reglerna väntar på att skrivas om. Hur de än tolkas så representerar de att framtiden är okänd och att vilsenheten finns kvar.

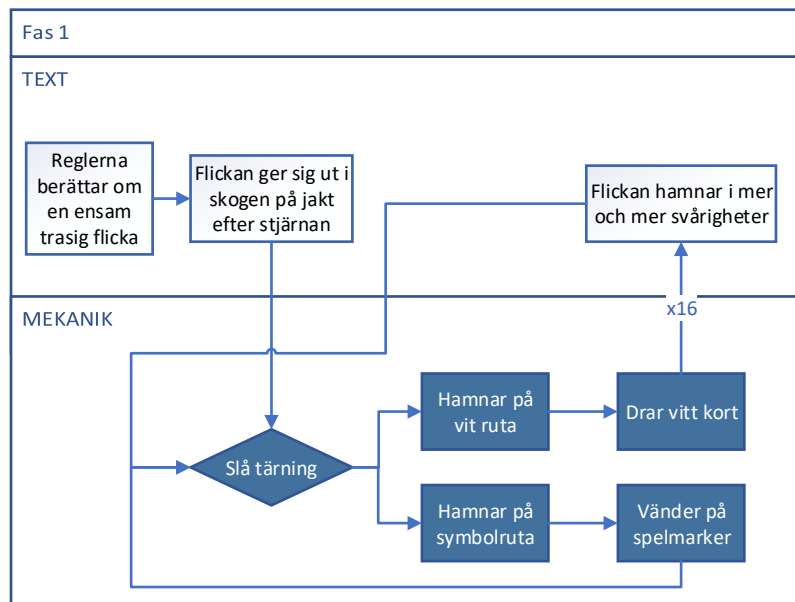
4.3.3 Hoppfullhet

Det avslöjas aldrig att stjärnmarkern som spelaren letar efter inte finns, men i de båda speltesterna som gjorts under designprocessen så har informanterna misstänkt att stjärnan är ett påhitt. De har inte vetat säkert, men de har beskrivit att det är så det känts. Trots denna misstänksamhet så har de dock inte tvekat att fortsätta leta då de ändå har haft någon slags motivation att fortsätta. Det var viktigt att spelaren upplevde den känsla av hopp som i temat driver sökandet och håller modet uppe. I den tidiga konceptfasen så fanns det inget slut på spelet, utan tanken var istället att spelaren själv skulle ge upp och inse att stjärnan inte fanns. Den tänkta spelupplevelsen handlade alltså om hopplöshet istället för hoppfullhet. Designen fokuserade på berättande genom enbart mekanik och textkorten var ännu inte påtänkta. Det fanns flera problem med den designen, exempelvis så skulle speltiden ökat och dessutom riskerat att variera för stort mellan olika spelare, dessutom skulle det utan textkorten varit svårt att förmedla spelets tema och slutligen så skulle spelaren lämnat spelet med en känsla

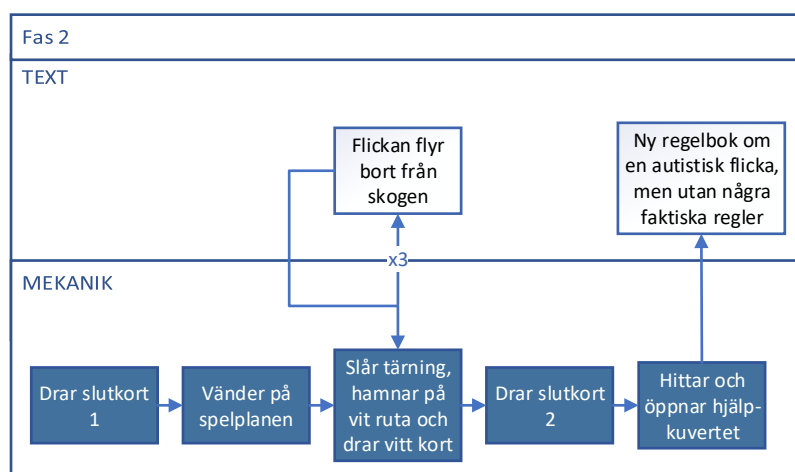
av att ha blivit lurad och spelupplevelsen skulle blivit alltför negativ. En fundering var om spelaren skulle kunna förstå spelets budskap utan att veta att stjärnmarkern aldrig funnits, men efter att ha kommit fram till de centrala känslorna som skulle förmedlas utifrån temat så blev det oviktigt om spelaren fick veta eller inte. Det viktiga var att de kunde känna hoppfullhet varje gång de vände på en spelmarker och att de skulle fortsätta sökandet.

4.4 Spelmekanik och berättande text

En tidig idé för spelet var att det skulle finnas en konflikt mellan spelets skrivna regler och spelets faktiska mekanik, och det är själva kärnan i speldesignen, men det är tillsammans som de skapar en helhet. Texten i den första regelboken ger spelandet en narrativ kontext men det är främst genom mekaniken och spelandet som flickans känslor och sökande gestaltas. När spelaren närmar sig slutkortet i korthögen så har flickan i berättelsen stora problem och hon lyckas enbart ta sig vidare när spelaren har vänt på spelplanen. Luckorna i narrativet fylls alltså i av spelmekaniken, vilket illustreras i Figur 5 och 6.



Figur 5 Sökandet efter stjärnan.



Figur 6 Spelets slutfas.

4.4.1 Balansering

En viktig del av arbetsprocessen handlade om att hitta en balans mellan spelmekaniken och den berättande texten. Ett användbart sätt att tänka var att koppla mekaniken till känslor och texten till inramning. I utformningen av mekaniken så låg fokus därför på att skapa vissa känslor hos spelaren, medan skrivandet fokuserade på att gestalta det som känslorna skulle förstås utifrån och kopplas till. Balanseringen var dock utmanande eftersom den berättande texten i form av textkorten inte fick bli alltför lockande för spelaren att söka sig till. Textkorten är därför skrivna på ett sätt som verkar leda till ett olyckligt slut och flickans misslyckande i form av att hon dör. I pilotstudien så beskrev informanten hur hen ville läsa berättelsen som var spännande, samtidigt som hen inte ville dra textkorten då de gjorde att tiden att spela och leta efter stjärnan minskade. Textkorten har därför även en mekanisk funktion som en slags tidspress och ett stressmoment och är inte bara ett sätt att förmedla narrativet. En tidigare idé fokuserade också på stressmomentet där det var tänkt att spelaren skulle tro att slutkortet kunde finnas vart som helst i korthögen och att spelet därför när som helst kunde vara över. Idén skrotades då det bestämdes att textkorten skulle berätta en kronologisk berättelse, men det hade kunnat vara ett intressant sätt att skapa spänning.

4.4.2 Gestaltning

För att förmedla temat och det självbiografiska stoffet så gjordes valet att förklä dem i en berättelse inspirerad av sagor. Det var inte ett självklart val och det första som skrevs var mer av en blandning mellan verklighet och saga. Ett exempel är kontrasten mellan hur flickan tänker att allt kommer att bli bra när hon blir vuxen (vilket är en verklig tanke) och hur hon några kort tidigare var jagad av skuggor (vilket är en metafor för hennes rädsla och osäkerhet). I senare iterationer av textkorten så valdes de verkliga tankarna bort för att göra berättelsen mindre spretig, men också för att göra den enklare att berätta. Genom ett lager av fiktion så blir berättelsen mindre känslig att berätta samtidigt som de underliggande känslorna i temat kan förmedlas på ett sätt som ändå når fram till spelaren. När spelaren sedan får den andra regelboken så avslöjas dock spelets tema och tanken är då att spelaren ska få en tankeställare som gör att de ser berättelsen i textkorten på ett nytt sätt.

I skrivandeprocessen och gestaltningen var det viktigt att hitta en balans mellan det sagda och det osagda, mellan texten och undertexten. För att temat inte skulle avslöjas förrän spelets twist och för att inte skriva spelaren på näsan så beskriver texten därför vad flickan gör och hur hon reagerar och utelämnar det mesta av vad hon tänker eller känner. Om texten hade beskrivit alla flickans tankar och känslor så hade mekaniken inte fått möjlighet att tillföra särskilt mycket till berättelsen, spelaren hade då i första hand fått relatera till flickans känslor istället för att själv uppleva dem. Det finns även underliggande mening och undertext i själva artefakten, till exempel i hur spelplanen representerar en tankevärld och hur spelmarkerna är olika delar av en själv som man vänder och vrider på. Detta förklaras aldrig för spelaren som får göra sin egen tolkning som kanske blir helt annorlunda, men tanken är inte heller att spelaren ska förstå varje liten detalj, även om de är noga uttänkta för att representera någonting. Om man förklarar för mycket så finns det inte utrymme för spelarens egen nyfikenhet och fantasi, och det är viktigt i allt berättande.

5 Utvärdering

I det här kapitlet beskrivs först undersökningens syfte och hur den har genomförts och därefter presenteras resultaten i olika underkapitel. I analyskapitlet så tolkas resultaten och slutligen så presenteras slutsatserna i ett avslutande underkapitel.

5.1 Presentation av undersökning

Syftet med undersökningen var att ta reda på hur spelare upplever ett konstnärligt spel där ett självbiografiskt narrativ förmedlas genom en kombination av spelmekanik och text. För att kunna ta reda på det så skapades en artefakt i form av ett analogt brädspel. Spelet har enkla mekaniker där spelaren får slå en tärning för att antingen vända på en spelmarker eller dra ett textkort. Reglerna som spelaren får är dock felaktiga, tärningen är riggad och målet som spelaren har i att hitta en stjärnmarker är ouppnåeligt. Det är genom att förlora som man klarar spelet och spelet har flera gömda element i form av en ny spelplan och en ny regelbok.

Tre informanter fick speltesta artefakten och därefter så fick de berätta om sin spelupplevelse i en intervju. Speltesterna observerades också för att se informanternas mer omedelbara reaktioner och för att se hur de tog sig an spelets mer ovanliga element. Informanterna fick även fylla i en kort enkät för att ta reda på deras ålder, spelvana och preferenser gällande spel och berättelser.

Tre informanter rekryterades till undersökningen genom ett bekvämlighetsurval då det var svårt att få tag på informanter som hade möjlighet att speltesta ett analogt spel på plats i Skövde med tanke på coronaviruset och den rådande smittorisen i samhället. Informant A rekryterades från en gymnasieskola i Skövde genom en anställd på högskolan och informant B och C rekryterades från högskolans Game Writing-program.

Tre separata speltester genomfördes där varje informant under observation fick spela spelet. Observatören var på plats i samma rum, men utan att lägga sig i själva spelet. Spelet förbereddes och placerades ut innan informanten kom till platsen för att hen inte skulle kunna se spelets gömda element i för tid. Spelet presenterades därefter för informanterna som ett konstnärligt spel utan att nämna det självbiografiska temat eller det berättartekniska upplägget eftersom för mycket information hade kunnat påverka spelupplevelsen och informanternas svar i intervjun. Informanterna ombads därefter att börja spelet med att läsa regelboken, och förutom det så fick de ingen vägledning av observatören.

5.2 Resultat av undersökning

Resultaten presenteras i tre underkapitel. I det första underkapitlet presenteras informanternas enkätsvar och några observationer från speltesterna, och därefter presenteras resultaten från intervjuerna först utifrån känslor och därefter utifrån tankar och reflektioner.

5.2.1 Informanterna

Informanterna var mellan 16 och 27 år och alla hade god spelvana. Det är värt att påpeka att ens ålder troligtvis påverkar hur man upplever ett konstnärligt spel och även i hur man pratar om sin upplevelse och den stora skillnaden i ålder mellan informanterna kan ha påverkat resultaten till en viss grad. När det gäller informanternas preferenser kring spel och berättelser så var de varierade (se Tabell 1).

Tabell 1 Svar från enkäten

Informanter				
	<i>Ålder</i>	<i>Spelvana</i>	<i>Preferenser spel</i>	<i>Preferenser berättelser</i>
Informant A	16	God spelvana	Brädspel, sandboxspel, rollspel, berättande spel	Fantasy, sci-fi, medeltida världar, magiska element
Informant B	27	God spelvana	FPS, rollspel, strategispel, pusselspel, lite av allt	Allt (utom skräck)
Informant C	27	God spelvana	Äventyrsspel, pusselspel, MMO, rollspel	Fantasy, fabler, historiskt inspirerade

Speltesterna observerades och resultaten visas i Tabell 2. Först observerades ifall informanterna undvek de vita rutorna eller inte för att se om de använde sina val för att försöka vinna mer tid eller om de var mindre bekymrade över den minskande korthögen. Informant A undvek inte alltid de vita rutorna när det var möjligt, bara ibland. Informant B och C undvek inte vita rutor i början av spelet, men bara någon enstaka gång och därefter så undvek de rutorna.

Alla tre informanter reagerade likadant när de slog den blanka sidan av tärningen första gången: de stannade upp och såg osäkra ut och tittade därefter förgäves i regelboken för att se om det stod någonting. Alla gjorde sedan valet att dra ett textkort varje gång de slog den blanka sidan och spelandet kunde därefter flyta på igen. Ingen av informanterna valde att ändra sin tolkning av den blanka sidan under spelets gång, alla höll fast vid sin tolkning trots att det fanns möjlighet att ändra regeln till sin egen fördel. Att alla valde att dra kort gjorde speltiden kortare än vad som var tänkt.

Informant C tvekade en längre stund då det första slutkortet i korthögen var nått, men ännu inte läst, och tänkte högt kring sin osäkerhet på om spelet var slut eller inte. Hen kom dock fram till att fortsätta och alla informanter spelade spelet till dess slut. Informant A tvekade när instruktionen om att vända på spelplanen kom, men fortsatte spelet efter en stund. Informant B tvekade bara när det gällde tärningens blanka sida.

Tabell 2 Observationer från speltesterna

Observationer				
	<i>Undviker vita rutor när möjligt</i>	<i>Stannar upp i spelandet när hen slår den blanka sidan på tärningen</i>	<i>Tvekar att fortsätta spelet när slutkort 1 är nått</i>	<i>Tvekar när det står att hen ska vända på spelplanen</i>
Informant A	Inte alltid	Ja, och läser regler	Nej	Ja, osäker
Informant B	Inte i början	Ja, och läser regler	Nej	Nej
Informant C	Inte i början	Ja, och läser regler	Ja, osäker	Nej

5.2.2 Känslor

Resultaten från intervjuerna presenteras i förhållande till artefaktens olika spelelement som även intervjumanualen utgick ifrån (se Appendix A). Det här kapitlet fokuserar på informanternas känslomässiga upplevelse. Det är viktigt att poängtera att det förstås är omöjligt att veta exakt vad en annan människa faktiskt har upplevt för känslor och det är inte alltid som informanten själv beskriver en känsla med ordet för den känslan, utan det kan exempelvis handla om *hur* de säger något eller vilket tonfall de har. Ljudinspelningarna har därför varit extra viktiga för sammanställningen, men det är ändå inte säkert att tolkningen av det de sagt stämmer överens med informantens faktiska upplevelse. I vissa fall så tas även observationer med för att visa på informanternas känslor.

Sökandet efter stjärnmarkern skapade blandade känslor hos informanterna. Informant B beskrev att sökandet var frustrerande men att hen ändå var hoppfull om att kunna hitta stjärnan nästa gång och att det bara var att fortsätta spela. Alla informanter var under intervjun skeptiska till om stjärnan verkligen fanns, men ingen kunde säga säkert att de visste och ingen gav upp letandet. Informant C beskrev att ”eftersom jag inte vänt på alla så vet jag inte om den finns fortfarande.” Informant A och C kände att uppgiften att hitta stjärnan bland alla marker var överväldigande: ”Hur ska jag hitta den? Det är ju ... en jätteliten chans!” Alla informanter var även osäkra på vilka marker de hade vänt på och informant A tyckte att det var en besvikelse att det inte gick att se på spelplanen vilka framsteg hen gjort eftersom ”det ser likadant ut”. Informant A och B beskrev även en slags uppgivenhet där informant B beskrev hur man ”kommer... kunna fortsätta leta en evighet utan ... att hitta nånting”. Informant B beskrev att hen ändå fortsatte leta eftersom ”man vill ju vinna spelet för det är oftast det spel går ut på... att man ska klara av uppgiften man fått” medan informant A motiverade sitt fortsatta spelande med att ”reglerna sa så, man kan ju inte bara hoppa över den delen. Den kanske finns där ändå liksom, vad vet jag.”

Textkorten beskrevs av informant C som stressande både på grund av hur de var skrivna men också för att textkorten jämfört med spelmarkerna var så få: ”det blev liksom en psykisk stress av att ... korten blir mindre och det finns så många [spelmarker] kvar att kolla på.” Ingen av de andra informanterna beskrev att korten gjorde dem stressade, men informant A beskrev en slags uppgivenhet: ”Man blir ju tvingad att dra ett kort, så att... man kan inte få så många chanser att man kan vända på alla... för man blir ju tvingad att dra alla kort i högen.” För informant B, och även C, så var korten en källa till nyfikenhet, informant B ”...ville veta vad som hände i berättelsen” och informant C beskrev hur ”...det var skrivet på ett sånt sätt... att jag bara ville veta mer.”

När det gäller tärningen så kände alla informanter en osäkerhet när de slog den blanka sidan och alla reagerade likadant genom att stanna upp och läsa i reglerna innan de fattade ett beslut. Informant A uttryckte förvåning eftersom hen ”trodde att det var en vanlig sexsidig tärning” medan informant B var mer irriterad över det faktum att reglerna hade varit vilseledande.

Informant C beskrev en gradvis växande nyfikenhet kring vad som fanns på slutkortet: ”Ju mer brickor... jag vände på och inte hittade den [stjärnan] desto mer blev jag så här – jag undrar vad det finns på slutkortet.” Informant C var dock osäker på om hen skulle fortsätta spelet när hen väl nått slutkortet. Informant A reagerade med förvåning när hen läst slutkortet: ”jag har aldrig vart med om att man ska slänga omkull hela planen och bara ändra hela spelet.” Informant A hade dock inga tvivel ifall hen skulle fortsätta.

Vändningen av spelplanen gav blandade känslor. Informant C beskrev först upprymt hur ”ja, nu händer det grejer!”, något som sedan övergick i besvikelse när hen såg hur den nya spelplanen såg ut: ”Det finns ingen annan väg att gå än att bara läsa klart korten... Så själva spelet i sig är slut, men det fortsätter ändå.” Informant B beskrev hur hen tänkte att ”nu är det slut, antar jag!” och informant A beskrev med besvikelse hur ”den där stjärnan är antagligen inte värst viktig nu när man inte ens har möjlighet att kunna vända för att hitta den.”

Informant B beskrev det gömda kuvertet med förvåning: ”...det var lite så här – o ett gömt kuvert! – det finns liksom, det var en ny vändning.” Informant A tyckte däremot att det var en besvikelse eftersom ”den här stjärnan har ju blivit väldigt oviktig nu.” När det gäller diagnosslappen som låg i kuvertet så beskrev informant C en förvåning, men också en skepsis: ”Alltså, jag fattade inte att det var det det gick ut på innan, det fanns ingenting som indikerade det i spelet.” Den nya regelboken var mest föremål för informanternas reflektion (se kapitel 5.2.3), men informant A beskrev en besvikelse över den eftersom hen ”...gillade den första regelboken, där visste jag vad jag skulle göra.”

Informanterna kände alla en osäkerhet vid slutet av spelet. Informant B var nöjd med slutet, men var ändå osäker på om det fanns ett annat slut: ”...jag vet ju inte hur det där slutar (*pekar på stjärnkuvertet*), men det var ju ändå ett lyckligt slut på ett sätt.” Informant A var mer besviken: ”Flickan hittade inte svaret, jag hittade inte stjärnan - vilket antagligen var poängen då.” Informant A var dock nyfiken i slutet av spelet och öppnade stjärnkuvertet det första hen gjorde och efter intervjun så vände hen även på alla spelmarkerna för att se om hen kunde hitta stjärnan. Informant C uttryckte en osäkerhet kring ifall hen hade missat något och att stjärnan kanske fanns där nånstans ändå, och hen var även förvånad över själva spelupplevelsen: ”Det var inte alls vad jag hade förväntat mig överhuvudtaget... jag tycker det är häftigt.”

5.2.3 Reflektioner

Informanterna reflekterade över spelet som helhet och spelupplevelsen i synnerhet. Informant A försökte se om det fanns något hemligt budskap med hur spelmarkerna var utplacerade medan informant B mer hade inställningen att inte tänka för mycket: ”...det är ett spel så jag spelar och så ser vi vad som händer.” Informant C betonade att konstnärliga spel är upplevelsespel och informant A beskrev spelets twist som effektiv: ”det är ju liksom ett gömt budskap som man själv får lista ut och liksom, dra bort duken på. Och det är nog mer effektivt än att man bara läser nånting.” När informant A hittade det gömda kuvertet så beskrev hen hur ”det kändes som att det bildades lite en ny dimension, att jaha – nu är det inte jag som spelar spelet utan spelet spelar mig” och ”att fysiskt bara – aha! – det är nåt man nog får en större upplevelse av.”

Informant B sammanfattade berättelsen med att ”det var liksom, ja men lite mörkt och sen så blev det ljus och sen så blev det mörkt och sen så blev det ljus igen ändå”, men utan att reflektera vidare. Informant C kunde dock relatera känslomässigt till det flickan gick igenom utifrån sin egen diagnos: ”...ja, så kan det kännas ibland liksom.” Informant A kunde se att berättelsen var en metafor för någonting annat och att ”...den mörka läskiga hemska skogen, det är antagligen inte en skog... utan... nånting som symboliserar nåt annat som är mörkt och läskigt och stort.” Informant A reflekterade dock inte vidare över vad hen trodde att skogen kunde symbolisera. Alla informanter kunde se att det fanns en symbolism, men informant C var den enda som delade med sig av sina tolkningar, hen tyckte till exempel att spelplanen där ”man [går] fram och tillbaka ... symboliserar att man inte kommer nånvart” och att tärningen

symboliserar att "alla [får ju] olika lott i livet eller vad man ska säga... Alltså, vissa får ju det slag de vill ha." Informant C tyckte även att stjärnan var symbolisk och att sökandet efter den gick att relatera till: "...det är väldigt relaterbart för många, man har oftast nån grej... vad som helst... som man kan symbolisera stjärnan med."

Informanterna reflekterade över diagnosen i det gömda kuvertet och vad den hade för koppling till spelet. Informant C menade att det "finns ingenting med själva spelplanen och markörerna och korten som indikerar att hon vill ha hjälp förrän det här brevet kommer" och att hen skulle ha velat ha fler indikationer på att det handlade om en diagnos. Informant B försökte också "...se kopplingen... Av vilken anledning är hon diagnostiserad med den här diagnosen liksom?" men utan att komma fram till något. Informant A tyckte att "det kändes som att allt det här andra var från flickans perspektiv och det här [brevet] kommer från nåt yttre som försöker förklara det istället" och hen tyckte även att hens egen kunskapsnivå om diagnosen inte var tillräcklig. Informanterna försökte hitta diagnosens kännetecken i spelet och berättelsen, men de kunde också se att temat hade en viss allmängiltighet. Informant C beskrev att spelet "...symboliserar typ livet för vilken person som helst, inte bara autistiska [personer], att tiden rinner ut för oss allihopa" och informant B beskrev hur "så kan livet vara för den som är autistisk antar jag, eh, för människor i övrigt med andra diagnoser för att alla regler funkar inte på alla typer av människor." Informant C beskrev dock att "...det kändes som att det kunde appliceras på vem som helst fram tills att diagnosen kommer... Alltså, livet är tufft. För alla. Även om man inte har en diagnos."

När informant A skulle jämföra den första regelboken med den nya så kom hen fram till att hen föredrog den första eftersom "där visste jag vad jag skulle göra." Informant B reflekterade dock över att den nya regelboken var mycket mer öppen: "hade jag haft den [gömda regelboken] från början då hade jag nog hittat stjärnan. Då hade jag ju fått hitta på mina egna regler!" Informant B påpekade även att "så är det med de flesta spel, man får lägga in egna regler" och det var något som även informant A reflekterade kring när det gällde spelets budskap: "ska [man] ändlöst söka efter ett svar på nånting som egentligen inte har nånting vettigt att säga så kan man väl bara hitta på sina egna regler." Informant C reflekterade över att spelet krävde och belönade att man tänkte utanför boxen: "man går utanför boxen istället för att bara följa de regler som finns, vilket kanske är något man behöver göra ibland för att nå sin stjärna" och "det lönade sig att tänka utanför boxen och fortsätta [efter slutkort 1] istället för att bara stanna."

Slutligen så reflekterade informanterna över flickan i berättelsen. Informant A och B kunde relatera till flickan på ett mekaniskt plan: "det [spelandet] satte ju mig i samma situation där hon var, hon letade efter nånting så jag gjorde också det." Informant C kunde relatera mer känslomässigt, exempelvis när det gällde den gömda regelboken:

Alltså, det är ungefär så det är. När man får en diagnos så känns det fortfarande så här – ah, okej, nu är allting helt blankt – så får man börja om för nu har man lärt sig en sak om sig själv som man inte har vetat innan.

Informant C

Informant A kunde däremot applicera sina egna känslor på flickan, hen beskrev hur: "Det här kommer ju ta ett tag, orkar jag gå igenom det här för att hitta en liten stjärna? Eh, nej. Det tror jag att hon [flickan] också upplevde." Informant C saknade flickans känslouttryck och kopplade inte sina egna känslor till flickan på samma sätt: "Med tanke på korten så kändes det

som att hon [flickan] var väldigt fri och inte så stressad, fast jag blev stressad av att läsa dem.” Alla informanter fick även beskriva flickan i berättelsen som person och alla kunde komma med någon sorts beskrivning trots att exempelvis informant C upplevde att flickan inte hade några tydliga personlighetsdrag.

5.3 Analys

5.3.1 Olika upplevelse beroende på person

Även om vissa känslor förekom hos alla informanter så skiljde sig spelupplevelsen från person till person. Gemensamt för alla var känslan av osäkerhet vid vändandet av spelmarker och vid de poetiska spelelementen såsom tärningens blanka sida. Att reglerna var missvisande väckte en viss irritation, men det var också den del av spelet som alla informanter kunde reflektera kring och koppla till världen utanför spelet. Alla informanter kan även sägas ha haft motivation att leta efter stjärnan, men av olika anledningar. Antingen handlade det om att man som informant B ville vinna spelet eftersom det är den utgångspunkt man brukar gå in med när man spelar ett spel, men det kunde också handla om att man som informant A ville stilla sin egen nyfikenhet och ta reda på om stjärnan verkligen fanns. Alla informanter kände en viss skepsis kring stjärnans existens och för informant B och C så bidrog det kanske till att textkortet blev mer intressanta då de var mer tillgängliga och gav mer resultat än letandet efter stjärnan. Informanterna skiljde sig dock åt i sitt sätt att ta sig an spelet och dess olika överraskningsmoment.

Informanternas inställning till spelet var av betydelse för deras spelupplevelse. Informant B hade en mer förutsättningslös attityd till spelet, medan informant A hade fler förväntningar och därför i större utsträckning blev exempelvis förvånad över att instrueras att vända på spelplanen eller besviken över att inte få möjlighet att fortsätta leta efter stjärnan. Informant C hade mer inställningen att spelet var mer än ett spel och kanske var det därför som hen var mer beredd än de andra att reflektera över kopplingen till världen utanför spelet. Att spelarens attityd påverkar deras upplevelse stämmer överens med det som Iacovides och Cox (2015) till viss del kunde se i sin studie där olika spel om sjukvård testades.

Att ett spel är konstnärligt betyder alltså inte att spelaren automatiskt kommer att reflektera över vad spelet vill säga eftersom vissa är mer villiga att reflektera än andra. Mycket kan kopplas till den motsättning mellan distans och flow som Vikhagen (2017: 114-115) beskrev. Distans till ett konstverk ger möjlighet till reflektion medan flow är att bli uppslukad av aktiviteten. Informant B tycks vara den som var närmast ett tillstånd av flow eftersom hen beskrev sin inställning av att inte fundera så mycket för att istället fokusera på att spela. Om hen faktiskt var uppslukad går dock inte att säga utifrån resultaten då det inte har varit en del av undersökningens mål. Man kan dock göra tolkningen att den spelare som går in med inställningen att ”det är ett spel” kommer att ha mindre distans och därmed också reflektera mindre över spelets budskap, medan spelaren med inställningen att ”det är mer än ett spel” kommer att ha en större distans. Informant A kan sägas vara någonstans mittemellan; hen gick in i spelet med inställningen att ”det är ett spel”, men fick sedan mer distans då de oväntade spelelementen gjorde sig kända.

En av idéerna bakom poetiskt gameplay handlar om att bryta mot spelarens förväntningar för att få spelaren att tänka till (Mitchell, Sim & Kway 2017: 7) och något som informanterna funderade över i undersökningen var att de tvingades att ”tänka utanför boxen”. Detta upplevdes på olika sätt. Informant C tvekade mer än de andra när det gällde att fylla i

tomrummen i reglerna, men hen var också den som reflekterade mest och därmed kanske hade störst distans till sitt eget spelande. Informant B uppskattade den frihet som regelluckorna gav medan informant A verkade föredra mer tydliga instruktioner. Informant B verkade inte lika förvånad över att behöva hitta på egna regler och såg kanske exempelvis tärningens blanka sida som mer av ett praktiskt problem som behövde lösas än som en brytning mot konventioner. Informant A var den som i störst utsträckning beskrev spelupplevelsen som oväntad och det kan ha att göra med att hen exempelvis verkade mer inställd på hitta stjärnan än de andra och därmed fick sina förväntningar svikna när det inte längre var möjligt. Informant A och C reflekterade mer kring tänkandet utanför boxen och kanske var det för att de såg det som mer oväntat.

Sammantaget så verkade alla informanter positiva till spelupplevelsen, trots vissa negativa känslor såsom besvikelse, irritation och uppgivenhet. I förhållande till den tänkta spelupplevelsen så var vilshenhet den känsla som lyckades bäst, medan det gick att se glimtar av målmedvetenhet i det att ingen gav upp letandet frivilligt. Hoppfullhet var inget som nämndes särskilt mycket då skepsisen var stor kring om stjärnan verkligen fanns. Informanterna tyckte även att spelandet och mekaniken gav något till berättelsen, även om de inte alltid kunde se kopplingen mellan deras egna känslor och flickans.

5.3.2 Känslomässig identifikation

Ett av artefaktens mål var att spelaren skulle få uppleva samma känslor som flickan och att spelkänslorna som Frome (2007) pratat om skulle kunna kopplas till narrativet. Informant C var den som i störst utsträckning kunde relatera till flickan på ett känslomässigt plan och som även delade med sig av relaterade personliga upplevelser. Att kunna reflektera kring sina egna erfarenheter i förhållande till konst är så klart högst individuellt och även om man kan det så är det inte säkert att man vill dela med sig. Informanterna hade lättare att relatera till flickan på ett mer mekaniskt plan eftersom flickan och spelaren hade samma mål i att hitta stjärnan. Känslorna som skapades av interaktionen med spelets mekanik kopplades av informanterna inte särskilt mycket till narrativet, även om det fanns tendenser till det.

Rusch (2009: 5) argumenterade för hur det är viktigt att ett spel som använder processer som en del av berättandet ges en kontext för att spelaren inte ska missa, eller misstolka, poängen. I resultatet av den här undersökningen verkar det vara så att kontexten, i form av en diagnos, till viss del kan ha hindrat informanterna från att relatera till flickan på ett mer känslomässigt plan. Fokus hamnade på att försöka förstå varför flickan hade fått den här diagnosen istället för att försöka förstå hur flickan kände sig. Kanske har ordet autism i det här fallet gjort det svårare för spelaren att kunna identifiera sig med flickan, även om informant C kunde identifiera sig med flickans situation. Hen tyckte dock ändå att det var svårt att relatera till flickan på grund av att hon inte hade några tankar eller känslor som visades i texten och eftersom hen tyckte att diagnosen kom plötsligt och inte hade någon förankring i flickans karaktär. Att i slutet avslöja en diagnos gjorde att informanterna reflekterade över själva diagnosen istället för att reflektera över flickans resa från trasig till autistisk. Om man ska förklara det genom en metafor så blev slutdestinationen viktigare än själva resan.

Informanterna upplevde olika känslor som passade in med hur flickan i berättelsen känt, men de reflekterade inte särskilt mycket över kopplingen mellan deras egna känslor och flickans känslor. Informant A var den enda som gjorde den kopplingen i intervjun där hen trodde att flickan också hade känt sig uppgiven i sökandet efter stjärnan och undrat ifall det var värt allt besvär. Informant C tyckte däremot att flickan verkade ostressad samtidigt som hen själv blev

väldigt stressad, och kanske blev det helt enkelt för svårt att relatera till flickans känslor eftersom de aldrig skrevs ut i texten. Att flickan inte visade sina känslor kan också ha gjort att hon känts mindre trovärdig och därmed svårare att relatera till och även om informanterna under spelandet upplevt samma känslor som flickan så betyder det ju inte särskilt mycket när de själva inte blev medvetna om det.

5.3.3 Förhållandet mellan mekanik och text

Rusch (2009) beskrev hur spelmekanik och text tillsammans har potential att skapa en mer drabbande spelupplevelse och även om upplevelserna i den här studien inte direkt var känslomässigt drabbande för informanterna så fanns ändå en uppskattning för hur berättelsen hade förmedlats. Speciellt det analoga formatet och att fysiskt vända på spelplanen och hitta gömda element uppskattades av informanterna. En informant kunde även reflektera kring att det troligen inte hade varit lika effektivt att bara förmedla berättelsen genom text och att det var häftigare att få uppleva det genom ett spel.

Metaforer kan användas för att göra något svårt och komplicerat mer begripligt (Harrer & Schoenau-Fog 2015: 3) och metaforer användes i artefakten i både text och mekanik. En av informanterna reflekterade kring metaforerna mer än de andra och delade med sig av sina tolkningar, och hen var också den som beskrev att hen haft liknande upplevelser. Hen tyckte att spelet representerade livet och att det kunde handla om vem som helst som har det jobbigt. De andra informanterna reflekterade bara till en viss grad även om de trodde att spelet ville säga något mer än det som stod utskrivet. De gav inga vidare reflektioner eller tolkningar av metaforerna, kanske tyckte de att det var svårt eller så var det helt enkelt inget de försökte göra. Speciellt de mekaniska metaforerna var svåra för informanterna att se, även om alla till exempel kunde reflektera över de två regelböckerna, kanske på grund av att de gick att jämföra med varandra. De andra mekaniska metaforerna uppmärksammades bara av informant C. Metaforerna var alltså lyckade i ett fall, medan de till en viss del hade motsatt effekt för de andra och kanske gjorde det svårare för dem att ta till sig det som spelet ville berätta. Detta kan ha att göra med att alla metaforer inte fungerar för alla människor eller att vissa kommer att tolka allt väldigt bokstavligt och sedan inte reflektera något mer. När man spelar ett spel kan det vara svårt att byta blick eller perspektiv för att försöka se vad spelet vill förmedla och det är nog inte något som passar alla spelare heller. Ibland vill man inte tänka så mycket och vissa hade kanske också behövt mer tid för att smälta spelupplevelsen innan de kunnat reflektera. Informant C kunde dock se en allmängiltighet i berättelsen och hur den ”symboliserar typ livet för vilken person som helst” och metaforerna kan vara en orsak till detta. Medan metaforer kan vara ett hinder för vissa så kan det för andra bli en ”större” berättelse som inte bara handlar om *en* persons upplevelse utan om något mer universellt.

Balansen mellan text och mekanik var viktig i arbetsprocessen, men texten i korten fick inte den fränstötande effekt som det var tänkt. Nyfikenheten kring textkorten tycks ha varit starkare än i pilottestet trots att textkorten sägs leda till förlust och alla tre informanter valde att dra ett kort varje gång de slog den blanka sidan av tärningen. Detta kan så klart ha olika orsaker, som att den blanka sidan var vit och därmed passade de vita textkorten, men informant B motiverade valet med att hen ville veta vad som skulle hända i berättelsen. Det är inte säkert varför de andra valde att göra samma tolkning, men även informant C beskrev hur korten var skrivna på ett sätt som väckte intresse för vad som skulle hända. Detta kan tyda på att balanseringen mellan text och mekanik varit för ojämn, att texten varit för intressant och att det som skulle varit en kontext istället tog över spelarnas uppmärksamhet. Spelet designades utifrån förväntningen att spelaren skulle göra val till sin egen gameplay-fördel,

men eftersom alla spelare är olika så är det inte konstigt att luckan i reglerna fylldes i på olika sätt eftersom det fanns olika möjligheter. Mekaniken var nog inte lika spännande som textkorten och därför hamnade mest fokus på texten. Att spel som *LIM* (2012) valt att skippa text kan ha att göra med att texten kan stjåla fokus från det mekaniken vill säga.

Att två av informanterna var mer intresserade av att läsa texten kan också ha att göra med deras preferenser och bakgrund. Då de två informanterna läser game writing så har de troligtvis ett intresse för skrivande och olika berättartekniker som kan ha gjort texten extra intressant för dem. Texten var dessutom mer lättillgänglig då den inte krävde lika mycket ansträngning som i memorerandet av spelmarker. Att texten dessutom är berättande skapar spänning och intresse då man oftast vill veta hur en berättelse slutar om man väl har börjat läsa den. Det hade varit intressant att se om en text som varit mindre berättande och exempelvis mer abstrakt eller mindre dramatisk hade varit lika lockande för informanterna att läsa.

5.4 Slutsatser

Eftersom undersökningen har haft ett så pass litet urval av informanter så är det förstås omöjligt att generalisera utifrån slutsatserna, men några intressanta indikationer har ändå kommit fram. Upplevelsen av konstnärliga spel handlar om både känslor och reflektion och det fanns skillnader mellan olika informanter.

Först och främst så visar resultatet att upplevelsen av ett konstnärligt spel varierar från person till person, även om vissa känslor såsom osäkerhet, skepsis, nyfikenhet och förvåning var återkommande hos alla informanterna. Den tänkta spelupplevelsen handlade främst om målmedvetenhet, vilshenhet och hoppfullhet och vilshenheten blev allra mest lyckad då den upplevdes i olika former av alla informanter. Känslor som inte fanns hos alla var exempelvis besvikelse, uppgivenhet, stress och nöjdhet. Det verkar som att upplevelsen kan ha påverkats av spelarens inställning till spelet, men det går inte att säga säkert utifrån dessa resultat. Att ha inställningen att "det är ett spel" eller att tycka att "det är mer än ett spel" verkade påverka informantens villighet att reflektera, men också hur de reagerade och kände kring de mer ovanliga spelelementen. Det kan också ha att göra med förväntningar och vad man har för erfarenheter av liknande spel. Reflektion är en viktig del av ett konstnärligt spel och det är något som skulle behöva undersökas vidare för att bättre förstå hur konstnärliga spel upplevs.

Det har visat sig i resultaten att text i vissa fall kan överskugga det som mekaniken vill säga och distrahera spelaren från de känslor mekaniken vill förmedla. Det kan dock ha att göra med sättet som texten är skriven på och hur pass intresserad spelaren är och det betyder inte nödvändigtvis att text alltid är i vägen för mekaniken. Trots att texten verkade vara lättare att ta till sig så uppskattades ändå mekaniken och vad den tillförde upplevelsen, speciellt när det gäller överraskningsmomenten. Tillsammans skapade de en positiv spelupplevelse även om det så klart finns förbättringar att göra. Metaforerna i både text och mekanik gav blandade resultat och även här verkar det vara individuellt ifall en person lägger märke till metaforerna och även om eller hur de reflekterar kring dem. För vissa kan metaforer vara ett hinder medan de för andra gör berättelsen mer allmängiltig.

Slutligen så kunde informanterna uppleva känslor som passade flickan i berättelsen, men informanterna var själva inte medvetna om den kopplingen. Man kan säga att informanterna inte kopplade sina spelkänslor till narrativet i särskilt stor utsträckning. En orsak kan vara att det inte fanns några känslor att identifiera sig med i texten, och kanske skulle spelaren även

haft nytta av mer vägledning från spelet på något sätt. Man kan använda mekanik för att få spelaren att känna samma sak som karaktären, men spelaren måste också kunna se sig själv och vara medveten om sina egna känslor för att kunna se kopplingen. Om detta skulle kunna åstadkommas utan ord återstår att se.

6 Avslutande diskussion

6.1 Sammanfattning

Det här examensarbetet hade som syfte att undersöka upplevelsen av ett konstnärligt spel där ett självbiografiskt narrativ förmedlas genom en kombination av spelmekanik och text. För att ta reda på detta så skapades en artefakt i form av ett analogt brädspel utifrån egna erfarenheter av att ovetandes leva med en funktionsnedsättning och speldesignen hade som mål att genom spelmekanik få spelaren att uppleva vissa känslor. Spelet har bland annat vilseledande regler och ett ouppnåeligt mål, en modifierad tärning med en blank sida och gömda element i form av en alternativ spelplan och en ny regelbok. Tanken var att spelaren genom mekaniken skulle få uppleva samma känslor som huvudkaraktären i berättelsen, men mekaniken var även modellerad som en metafor för en självupplevd verklighet.

Artefakten speltestades av tre informanter som sedan blev intervjuade om sin spelupplevelse. Informanterna rekryterades genom ett bekvämlighetsurval och två av dem läste på högskolans Game Writing-program. Informanterna fick innan speltestet fylla i en enkät där de uppgav ålder, spelvana och preferenser när det kommer till både spel och berättelser. Speltesterna observerades sedan för att se hur informanterna reagerade på de olika delarna av spelet och observatören la sig inte i spelandet. Efter speltestet så ställdes frågor kring hur informanten tänkt eller känt kring de olika delarna av spelet.

Resultatet av undersökningen visar att informanterna upplevde olika känslor som kunde kopplas till hur spelets huvudkaraktär känt sig, men att de själva inte såg den kopplingen särskilt tydligt. Flickans avsaknad av utskrivna känslor kan ha påverkat detta. Informanterna upplevde känslor såsom osäkerhet, förvåning, stress och uppgivenhet.

När det gäller förhållandet mellan mekanik och text så upplevdes texten i spelet som spännande och det är möjligt att den kan ha distraherat informanterna från det som mekaniken ville förmedla. Alla informanter tyckte dock att mekaniken bidrog till en positiv spelupplevelse och speciellt de oväntade elementen var uppskattade. Vissa informanter kunde se och uppskatta metaforerna, medan metaforerna för andra blev ett hinder för att ta till sig berättelsen.

Resultatet kunde även visa att ett konstnärligt spel, i likhet med andra spel, upplevs olika beroende på vem det är som spelar och att upplevelsen varierar från person till person. Informanterna hade vissa känslor gemensamt medan andra inte delades och vad de hade för förväntningar verkade påverka vilka känslor de upplevde. Det som skiljde sig mest mellan informanterna var deras reflektioner och graden av reflektion. Speciellt inställningen till spelet verkar vara av betydelse då det var en ganska stor skillnad i villigheten att reflektera mellan den som bara såg spelet som ett spel och den som såg det som någonting mer än ett spel.

6.2 Diskussion

Det finns många exempel på spel som använder mekanik på olika sätt för att förmedla en personlig upplevelse och ofta behöver man ha en speciell blick när man spelar dessa spel för att kunna uttyda vad de verkligen vill berätta. Anderson, Karzmark och Wardrip-Fruin (2019) kunde i sin studie kring argumenterande spel se att spel som *LIM* (2012) lätt kan misstolkas

då de främst förlitar sig på mekanik för att förmedla sitt budskap. I det här examensarbetet användes därför både text och mekanik för att stödja varandra, men där blev problemet istället att texten kom i vägen och överskuggade det som mekaniken ville säga. Att texten även var skriven som en metafor för någonting annat gjorde det ännu svårare för spelaren då de behövde tolka texten och därmed lägga ännu mer fokus på den. Det man kan lära sig av detta är att text har potential att vara ett sätt att vägleda spelaren i ett konstnärligt spel, men att den måste vara skriven på ett sätt som passar ändamålet och inte distraherar spelaren från det som är poängen. Ett alternativ skulle kunna vara att istället komplettera med visuellt berättande. Allting beror dock på vad man vill berätta och på vilket sätt man vill nå sina spelare. Det är inte säkert att förståelse av budskapet är viktigt eller att man vill att alla spelare ska komma fram till en och samma tolkning – kanske vill man bara uttrycka någonting inom sig själv och struntar i om andra förstår eller inte. I andra fall kan man utanför själva spelet förklara vad mekaniken vill säga och därmed ge de spelare som är intresserade en större inblick.

Den här undersökningen har inte fokuserat på spelarnas förståelse, men en viktig fråga var om spelarna kunde se kopplingen mellan texten och mekaniken. Eftersom texten var tom på känslouttryck så var tanken att spelaren skulle kunna fylla det tomrummet med sina egna känslor. Det lyckades i ett fall, men inte särskilt övertygande. Då mest tid lades på att designa mekaniken på ett ändamålsenligt sätt så blev texten inte tillräckligt genomarbetad och framförallt inte testad ordentligt. Förhållandet mellan texten och mekaniken hade behövt mer tid att utvecklas för att verkligen kunna samarbeta istället för att motarbeta varandra.

Artefakten försökte få de narrativa känslorna och spelkänslorna att tillsammans skapa en mer drabbande spelupplevelse såsom Rusch (2009: 3) beskrivit det, men det lyckades bara till viss del. Informanterna tyckte att textkortet var spännande, men de uttryckte inte att de kände särskilt mycket för flickan. De narrativa känslorna var alltså svaga, trots att informanterna visade intresse för vad som hände i textkortet. Om flickan hade haft utskrivna känslor så hade det kanske varit annorlunda, men det kan även vara nödvändigt att se över själva gestaltningen av berättelsen. Metaforer kan bli ett hinder för vissa spelare, medan det å andra sidan kan vara ett sätt att göra något personligt och individuellt lättare att relatera till för andra. En mörk skog är ganska intetsägande, men det är möjligt för många att se sig själva i den miljön och kanske även se paralleller till en mörk period i sitt eget liv. Metaforer kan göra en berättelse större och mer universell och därigenom kan man kanske nå fler människor än man kunnat annars. Metaforer kan vara anonyma och uttrycksfulla på samma gång. Att man exempelvis väljer metaforen ”kärlek är krig” kan göra att fler känner igen sig samtidigt som man är sann mot sin egen historia och erfarenhet av kärlek. Nackdelen är förstås att man inte alltid vill anonymisera sin berättelse på det sättet och att spelaren inte ser att det finns något personligt och genomtänkt under det anonyma och allmängiltiga. Man får ställa sig frågan vad som är viktigt och vad man vill berätta. I fallet med den här artefakten så var kanske metaforen med skogen och vilsheten för stor och svår att tolka och dessutom koppla till resten av spelet. Det kan även ha blivit för många olika metaforer eftersom även mekanikerna är metaforiska. Det gäller nog att hitta mer passande metaforer som inte rör sig alltför långt ifrån det självbiografiska stoffet och att de olika delarna är kopplade till varandra mer. Texten är i det här fallet ganska så separat och det har nog inte gynnat mekaniken. Problemet har nog varit en alltför stor vilja att berätta och svårigheter att välja ut det viktigaste.

Chew och Mitchell (2019) kunde se olika sätt på hur konstnärliga och självbiografiska spel bröt mot konventioner för att uppnå poetisk effekt, men de undersökte inte hur detta upplevs av

spelare i allmänhet. Även om detta examensarbete har mycket begränsade resultat så blev de poetiska elementen bemötta med blandade känslor av osäkerhet, förvåning och frustration, men ingen av informanterna uppfattade dem som negativa. Vissa kunde se att det fanns en mening med dem, medan andra inte kunde det eller inte reflekterade över det. Att experimentera med konventioner är definitivt ett sätt att få spelarens uppmärksamhet och även om det kan vara lite av en chansning att lämna luckor i reglerna så var det intressant att se hur ens egna förväntningar som spelskapare bröts. Tärningen är ett sådant exempel där tanken var att spelaren skulle se den blanka sidan som en chans att skaffa sig en fördel i spelandet, men istället användes den på ett sätt som minskade speltiden och därför blev en nackdel. Kanske hade detta kunnat undvikas om textkorten hade varit mindre spännande eller om tärningen haft en annan färg, men det är även intressant att tänka över vad denna tolkning av reglerna kan ge till spelet. Spelarna blev en slags medskapare när de lade till något till spelet som inte var tänkt. Detta skulle kunna utnyttjas mer medvetet.

6.2.1 Metoddiskussion

Att undersöka hur människor upplever något är förstås svårt eftersom man aldrig kan få hela sanningen kring hur det faktiskt varit och eftersom alla är olika så är vissa mer bekväma med att dela med sig. Metoden som använts gav svar på de frågor som ställdes, men det fanns individuella skillnader och vissa var mer pratsamma än andra. Detta kan ha påverkat resultaten och valet av muntliga intervjuer kan vara ett hinder för många. För att göra informanter mer bekväma i en undersökning så skulle man kunna erbjuda alternativ till muntliga intervjuer genom en enkät med samma frågor. Genom att svara på frågor skriftligt så skulle informanterna kunna ta mer tid på sig och inte behöva känna sig stressade att få fram ett svar fort. Mer tid till eftertänksamhet skulle inte skada och kanske skulle man även kunna prata om svaren efteråt om informanten vill för att kunna ställa möjliga följdfrågor eller ha en mer allmän diskussion. Att erbjuda alternativ skulle nog kunna göra så att fler möjliga informanter vågar ta steget att vara med i en undersökning.

Enkäten som användes ställde bara några grundläggande frågor om ålder, spelvana och preferenser och mer hade krävts för att den skulle ha varit till nytta i sammanställningen. Frågorna hade kunnat vara mer specifika, exempelvis så hade det varit bra att veta om informanterna hade tidigare erfarenhet av konstnärliga spel, om deras inställning till spel och hur de ser på mekanik och text i förhållande till varandra. Sådana frågor hade gett mer användbara svar.

Även i intervjun finns det möjlighet till förbättring. På flertalet ställen så hade följdfrågor kunnat ställas för att ta reda på mer kring hur informanten tänkt och genom att inte göra det så kan intressanta reflektioner ha gått förlorade. Intervjumanualen hade även kunnat testas fler gånger innan själva undersökningen så att intervjuaren hade kunnat känna sig mer trygg med frågorna och dessutom fått möjlighet att öva.

När det gäller spelvana så var variationen inte särskilt stor bland informanterna och det kan så klart vara en nackdel beroende på vad man undersöker. Om man undersöker hur något har upplevts så är det kanske inte av så stor betydelse eftersom att alla tar sig an spel på olika sätt, men pilottestet, som genomfördes på en person som sällan spelade spel, visade att det kan finnas en skillnad i hur man ser på spelelementen, speciellt när konventionerna bryts. Även om upplevelsen bland informanterna skiljde sig åt trots liknande spelvana så kunde mer mångfald bland informanterna ha gett ett annat resultat.

Risken finns att informanternas känslor har misstolkats eller övertolkats och det är så klart en brist i undersökningen. För att enklare och mer pålitligt få reda på vad informanterna känt så hade man kunnat använda sig av någon slags lista där informanterna fått välja mellan olika känslor i förhållande till spelets olika delar. Man hade också kunnat ha en enkät där informanterna fått värdera hur nyfikna de känt sig eller liknande. Detta hade gjort tolkningen av resultaten lättare och datan mer jämförbar, men samtidigt så hade man missat de mer fylliga svaren man fått i en intervju.

6.2.2 Samhälleliga aspekter

Genom att speltesta och ta reda på hur något har upplevs så finns nyttan främst i att lära sig av sina misstag för att kunna göra förbättringar och för att se vad som fungerade och vad som inte fungerade. Dessutom så går det att se att spelare kan vara öppna för nytänkande och berättelser som förmedlas på mer oväntade sätt.

Fler berättelser om funktionsnedsättningar behövs och även om man kan se en karaktär i en film och tänka att den är autistisk så kan det vara viktigt att själva ordet används ibland för att det ska kännas mer inkluderande och för att undvika osynliggörande. Detta är så klart en fråga när det gäller representation av minoritetsgrupper i allmänhet och man behöver säkerställa att man använder orden på rätt sätt och skapar trovärdiga karaktärer. Man kan komma långt med research inom exempelvis autism för att skapa en karaktär, men man behöver också skaffa sig mer än fakta. Man behöver få en inblick i hur det känns och upplevs från insidan. Självbiografiska spel är därför det mest optimala eller där man tar hjälp av en person som har egna erfarenheter.

Utifrån den här undersökningen så går det inte att säga säkert att ett spel som innehåller en diagnos kan göra det svårare för personer att prata om spelet på ett öppet sätt, men det är en möjlighet. Att prata om en funktionsnedsättning som man själv inte har någon vidare kunskap om kan vara svårt och det kan vara så att man håller tillbaka reflektioner för att man inte vill säga något fel. Kanske är det så att man hellre säger för lite än för mycket. Diagnoser kan möjligtvis vara ett känsligt ämne för folk att prata om och kanske kom diagnosen alltför plötsligt när den avslöjades vid spelets twist. Att det inte fanns några spår av den tidigare i spelet kan ha försvårat det ytterligare. Spelet har inte ett lika känsligt ämne som *Train* (2009) som handlade om förintelsen, men man tar ändå en risk när man "lurar" sina spelare och döljer spelets sanna natur. I den här undersökningen var det ingen som reagerade negativt på spelets twist och de verkade uppskatta de gömda elementen, men de var i två av tre fall fåordiga när det gällde diagnosen. Kanske hade det varit bra med någon slags avslutande text som till viss del förklarar vad spelet handlat om så att spelaren hade kunnat fokusera på vad de upplevt istället för att behöva fundera över vad spelet handlat om.

Trots att allt inte fungerade helt enligt plan så finns det saker att ta med sig från det här projektet. Man kan göra mycket med få och enkla mekaniker och då den analoga formen är väldigt nybörjarvänlig så finns möjlighet för fler att använda spel för att berätta och uttrycka sig själva. Att porträttera en funktionsnedsättning i spel är dessutom som klippt och skuret för mediet då man kan använda olika spelelement för att exempelvis visa att reglerna inte fungerar på alla eller att vissa har en tärning som ger rätt slag medan andra har en mer begränsad tärning. Att använda processer i form av spelmekanik kan göra att andra lättare kan sätta sig in i och förstå ens begränsningar. Detta kan så klart även göras i digitala spel och att tänka i termer av spelmekanik kan även vara till hjälp i verkligheten för att bättre kunna

förstå sig själv. Att skapa konstnärliga och experimentella spel kan även så småningom bana väg för nya grepp i spelindustrin i stort.

6.3 Framtida arbete

Artefakten skulle kunna användas i vidare forskning där speltester med fler informanter görs för att kunna få fler svar och mer insikt i hur upplevelsen skiljer sig från person till person. Olika grupper av spelare skulle kunna få testa spelet för att se om det exempelvis finns någon skillnad i upplevelsen mellan de som brukar spela spel och de som inte brukar det. Man skulle också kunna testa spelet i en mer naturlig miljö där urvalet av informanter mer styrs av deras eget intresse av att delta, spelet skulle exempelvis kunna testas på mässor eller utställningar där folk får stanna till och spela. Det är också värt att gräva vidare i hur preferenser påverkar spelupplevelsen av konstnärliga spel och en mer utförlig enkät med fler specifika frågor skulle kunna utformas.

I konstnärligt syfte kan det vara värt att fortsätta arbetet med artefakten för att exempelvis se hur pass mycket man behöver hålla en spelare i handen för att de ska kunna få den upplevelse man har tänkt. Hur får man en spelare att reflektera över verket utan att säga åt dem att göra det? Hur gör man det naturligt? Även om det inte är möjligt att nå alla spelare och få dem att tänka till så kan det vara intressant att undersöka vilka olika vägar det finns att gå. En detalj som direkt skulle behöva arbetas igenom mer är textkorten och vad för slags text som skulle fungera bäst för att inte distrahera spelaren för mycket. Olika alternativ skulle behöva testas i förhållande till mekaniken, men kanske även enskilt. Även utformningen av tärningen skulle behöva testas ytterligare.

Något som i framtida forskning skulle kunna undersökas är mer specifikt hur spelare reagerar på att behöva tänka utanför boxen och vad medskapandet ger till spelupplevelsen. Det verkade skilja sig från person till person vilket möjligtvis skulle kunna utnyttjas för att göra någon slags poäng. Eftersom de vilseledande och ofullständiga reglerna uppmärksammades mycket av informanterna så skulle man kunna bygga vidare på just den mekaniken för att undersöka exempelvis vad som gör att vissa gillar den typen av mekanik medan andra inte är lika förtjusta. Det kan handla om vilka förväntningar man har, men kanske även vilken typ av person man är.

Referenser

- Anable, A. (2018). *Playing with feelings: Video games and affect*. Minneapolis, MN, USA: University of Minnesota Press.
- Anderson, B. R., Karzmark, C. R. & Wardrip-Fruin, N. (2019). The psychological reality of procedural rhetoric. *International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG '19)*. DOI: 10.1145/3337722.3337751.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of video games*. Cambridge, MA, USA: MIT Press.
- Chew, E. C. & Mitchell, A. (2019). Bringing art to life: Examining poetic gameplay devices in interactive life stories. *Games and culture*, ss. 1-28. DOI: 10.1177/1555412019853372.
- Dalen, M. (2015). *Intervju som metod. 2:a uppl.* Malmö: Gleerups Utbildning AB.
- Dys4ia* (2012) [digitalt spel]. Utgivare: Newgrounds. Utvecklare: Anna Anthropy. Tillgänglig på internet: <https://freegames.org/dys4ia/>.
- Elias, G. S., Garfield, R. & Gutschera, K. R. (2012). *Characteristics of games*. Cambridge, MA, USA: MIT Press.
- Ensslin, A. (2014). *Literary gaming*. Cambridge, MA, USA: MIT Press.
- Every day the same dream* (2009) [digitalt spel]. Molleindustria. Tillgänglig på internet: <https://www.molleindustria.org/everydaythesamedream/everydaythesamedream.html>.
- Flanagan, M. (2009). *Critical play: Radical game design*. Cambridge, MA, USA: MIT Press.
- Fran Bow* (2015) [digitalt spel]. Killmonday Games. Tillgänglig på internet: <http://www.franbow.com/>.
- Frome, J. (2007). Eight ways video games generate emotion. *Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*, ss. 831-835. The university of Tokyo, Japan, september 2007.
- Giacometti, A. (1932) *No more play* (originaltitel: *On ne Joue Plus*) [skulptur]. Accessionsnummer: 1991.40.1. Washington D. C, USA: National Gallery of Art.
- Harrer, S. & Schoenau-Fog, H. (2015). Inviting grief into games: The game design process as personal dialogue. *Proceedings of the 2015 DiGRA International Conference*. Digital Games Research Association, Italien, maj 2015.
- Hunicke, R., LeBlanc, M. & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. *AAAI Workshop - Technical Report*.
- Iacovides, I. & Cox, A. L. (2015). Moving beyond fun: Evaluating serious experience in digital games. *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '15)*. Association for Computing Machinery, New York, USA, ss. 2245–2254. DOI: 10.1145/2702123.2702204.

- Keogh, B. (2013). Just making things and being alive about it: The queer game scene. *Polygon*, <https://www.polygon.com/features/2013/5/24/4341042/the-queer-games-scene> [2020-01-31].
- Kulturreportaget i P1. (2016). Självbiografiskt spel inifrån psyket [radioprogram]. *Sveriges Radio, P1*, <https://sverigesradio.se/sida/avsnitt/813597?programid=767> [2020-01-29].
- Lakoff, G. & Johnson, M. (1980). *Metaphors we live by*. Chicago, USA: The University of Chicago Press.
- LIM (2012) [digitalt spel]. Merritt Kopas.
- Liman, L. (2017). *Konsten att fejka arabiska: En berättelse om autism*. Stockholm: Albert Bonniers Förlag.
- Linderoth, J. (2015). Creating stories for a composite form: Video game design as frame orchestration. *Journal of Gaming and Virtual worlds*, 7(3), ss. 279-298. DOI: 10.1386/jgvw.7.3.279_1.
- Logas, H. L. (2011). Meta-rules and complicity in Brenda Brathwaite's Train. *Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play*. Utrecht School of the Arts, Nederländerna, januari 2011.
- Lonliness (2011) [digitalt spel]. Jordan Magnuson. Tillgänglig på internet: <https://www.necessarygames.com/my-games/loneliness/flash>.
- Marsh, T. (2011). Serious games continuum: Between games for purpose and experiential environments for purpose. *Entertainment Computing*, 2, ss. 61-68. DOI: 10.1016/j.entcom.2010.12.004.
- Marsh, T. & Costello, B. (2012). Experience in serious games: Between positive and serious experience. *Proceedings of the third international conference of Serious Games Development and Applications*, ss. 255-267. Bremen: Tyskland, 26-29 september 2012. DOI: 10.1007/978-3-642-33687-4_22.
- Mitchell, A. (2016). Making the familiar unfamiliar: Techniques for creating poetic gameplay. *Proceedings of the First International Joint Conference of DiGRA and FDG*.
- Mitchell, A., Sim, Y. T. & Kway, L. (2017). Making it unfamiliar the "right" way: An empirical study of poetic gameplay. *Proceedings of the 2017 DiGRA International Conference*.
- National Gallery of Art (2016). No more play, Giacometti. <https://www.nga.gov/audio-video/audio/collection-highlights-east-building-english/no-more-play-giacometti.html> [2020-02-10].
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research and evaluation methods: Integrating theory and practice*. 4:e uppl. Thousand Oaks, C.A: SAGE Publications.
- Ploug, K. (2005). *Art games: An introduction*. <http://www.artificial.dk/articles/artgamesintro.htm> [2020-03-16].

- Resident evil* (2015 [1996]) [digitalt spel]. Capcom. Tillgänglig på internet: <https://www.residentevil.com/1/us/>.
- Rusch, D. C. (2009). Mechanisms of the soul: Tackling the human condition in video games. *Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking new ground: innovation in games, play, practice and theory*. Brunel University, Storbritannien september 2009.
- Rusch, D. C. (2017). *Making deep games: Designing games with meaning and purpose*. Boca Raton, FL, USA: CRC Press, Taylor & Francis Group.
- Shklovsky, V. (1965). Art as technique. I: Lemon, L. T., Reis, M. J. & Morson, G. S. (2012). *Russian formalist criticism: Four essays*. 2:a uppl. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Sharp, J. (2015). *Works of game: On the aesthetics of games and art*. Cambridge, MA, USA: MIT Press.
- Schell, J. (2015) *The art of game design: A book of lenses*. 2:a uppl. Boca Raton, FL, USA: CRC Press, Taylor & Francis Group.
- Susi, T., Johannesson, M. & Backlund, P. (2007). *Serious games: An overview*. Skövde: Institutionen för kommunikation och information.
- Svensk ordbok (2009). Konst. Svenska akademiens ordböcker, <https://svenska.se/so/?id=26647&pz=7> [2020-02-10].
- That dragon, cancer* (2016) [digitalt spel]. Numinous Games. Tillgänglig på internet: <http://www.thatdragoncancer.com/>.
- The graveyard* (2008) [digitalt spel]. Utgivare: Valve, Apple. Utvecklare: Tale of Tales. Tillgänglig på internet: <http://tale-of-tales.com/TheGraveyard/>.
- Train* (2009) [analogt spel]. Brenda Romero.
- Treanor, M. & Mateas, M. (2013). An account of proceduralist meaning. *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies*.
- Treanor, M., Schweizer, B., Bogost, I. & Mateas, M. (2011). Proceduralist readings: How to find meaning in games with graphical logics. *Proceedings of the 6th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG' 11)*, ss. 115-122. Bordeaux, Frankrike, 29 juni – 1 juli.
- Vikhagen, A. K. (2017). *When art is put into play: A practice-based research project on game art*. Diss. Göteborgs universitet. Göteborg: ArtMonitor.
- Wardrip-Fruin, N. (2009). *Expressive processing: Digital fictions, computer games and software studies*. Cambridge, MA, USA: MIT Press.
- Williamson, K. (2002). *Research methods for students, academics and professionals: Information management and systems*. 2:a uppl. Wagga Wagga, N.S.W: Chandos Publishing.
- Østbye, H., Knapskog, K., Helland, K. & Larsen, L. O. (2003). *Metodbok för medievetenskap*. 3:e uppl. Malmö: Liber.

Appendix A - Intervjumanual

Inledande frågor

Vad är ditt starkaste intryck från spelet?

Hur skulle du beskriva spelet för någon som inte spelat det?

Stjärnan/sökandet

Hade du någon strategi när du vände på spelmarkerna?

Vad kände du när du letade efter stjärnmarkern?

Vad kände du när du vände på spelmarkerna utan att hitta stjärnmarkern?

Tror du att du kunnat hitta stjärnan om du fått mer tid?

(Om spelaren uttrycker tvivel kring stjärnans existens, fråga vad som gjorde att de fortsatte leta.)

Tärningen

Hur skulle du beskriva tärningen?

Vad tänkte du när du såg den blanka sidan av tärningen första gången?

Vita kort/rutor

Vad kände du när du hamnade på de vita rutorna?

Vad tänkte du när du läste textkorten?

Hur skulle du beskriva berättelsen?

Hur skulle du beskriva flickan i berättelsen som person?

Spelets twist

Vad tänkte du när du såg det första slutkortet markerat med ett kryss?

Vad tänkte du när det stod att du skulle vända på spelplanen?

Hur skulle du beskriva den nya spelplanen?

Vad tänkte du när du såg den?

Det andra slutkortet avslöjade ett annat gömt kuvert, vad tänkte du när du hittade det kuvertet?

Lapp

Vad tänkte du när du läste den lösa lappen i det gömda kuvertet?

Regelböckerna

Vad tänkte du när du läste den nya regelboken?

Hur skulle du jämföra den nya regelboken med den första?

Berättelsen

Hur skulle du beskriva slutet på spelet/berättelsen?

Vad tror du flickan kände när hon letade efter stjärnan?

Avslutande frågor

Vad tror du spelet vill berätta?

Vad tyckte du om sättet som det berättades på?

Skulle du säga att själva spelandet gav något till berättelsen?

Fråga om informanten har något att tillägga innan intervjun avslutas.