

# **Mise-en-scène som hjälp vid pussel/problemlösning i äventyrsspel**

**En studie i hur en åskådare kan styras mot  
förutbestämda nyckelpositioner i en spelscen**

**Martin Jonsson**

## **Mise-en-scène som hjälp vid pussel/problemlösning i äventyrsspel**

Examensrapport inlämnad av Martin Jonsson till Högskolan i Skövde, för Kandidatexamen (B.Sc.) vid Institutionen för kommunikation och information.

Härmed intygas att allt material i denna rapport, vilket inte är mitt eget, har blivit tydligt identifierat och att inget material är inkluderat som tidigare använts för erhållande av annan examen.

Signerat: \_\_\_\_\_

# Mise-en-scène som hjälp vid pussel/problemlösning i äventyrsspel

Martin Jonsson

## Sammanfattning

Att förmedla information till spelare som skall hjälpa dem att förstå syftet med en spelscen är vad detta arbete handlar om. Detta är ett arbete som gått ut på att undersöka hur tidigare beprövade metoder ifrån filmbranschen och Mise-en-scène kan användas för att fånga åskådares uppmärksamhet. I undersökningen så har tre 3d-miljöer skapats som är uppbyggda utifrån dessa teorier och som gestaltar varsin scen ur ett fiktivt äventyr eller pusselspel. Slutligen har en studie utförts där respondenter betraktat scenerna för att sedan besvara frågor på vad de har fått ut för information av de tre scenerna. Resultatet tyder på att åskådares uppmärksamhet går att styra genom att skapa intressepunkter i en scen med hjälp av elementen inom Mise-en-scène.

**Nyckelord:** Mise-en-scène, affordance, äventyr och pusselspel.

# Innehållsförteckning

<b>Innehållsförteckning</b> .....	<b>1</b>
<b>1 Introduktion</b> .....	<b>2</b>
<b>2 Bakgrund</b> .....	<b>3</b>
2.1 Mise-en-scene .....	3
2.1.1 Viktiga element inom mise-en-scène .....	4
2.2 Perception och affordance .....	4
<b>3 Problemformulering</b> .....	<b>6</b>
3.1 Frågeställning .....	6
3.2 Avgränsningar.....	6
3.3 Praktiska arbetet.....	6
3.4 Metodbeskrivning .....	7
<b>4 Genomförande</b> .....	<b>9</b>
4.1 Det producerade systemet.....	9
4.2 Genomförda studier .....	11
4.3 Analys av studier .....	12
4.3.1 Scen 01 .....	12
4.3.2 Scen 02.....	13
4.3.3 Scen 03.....	14
<b>5 Slutsatser</b> .....	<b>16</b>
5.1 Resultatsammanfattning .....	16
5.2 Diskussion.....	17
5.3 Framtida arbete .....	17
5.4 Referenser .....	19
<b>Bilaga 1</b> .....	<b>20</b>
<b>Bilaga 2</b> .....	<b>21</b>
<b>Bilaga 3</b> .....	<b>22</b>
<b>Bilaga 4</b> .....	<b>23</b>
<b>Bilaga 5</b> .....	<b>24</b>

# 1 Introduktion

I detta arbete kommer jag att undersöka hur man kan applicera de gamla beprövade metoderna inom filmindustrins mise-en-scène (Brodwell & Thompson, 2001) på moderna äventyr/pusselspel. Att fånga en åskådares uppmärksamhet och leda denne genom en scen så att han uppfattar syftet med den, är en konst som filmskapare länge har utövat och bemästrat. Att utnyttja dessa kunskaper till att skapa miljöer i spel som tydligt men utan att i ren klartext beskriva vad som är syftet och tanken bakom en spelbana ligger därför mycket nära till hands. I många spel och inte minst i spel inom äventyr/pusselgenren så kan mise-en-scène användas för att hjälpa upp spelandet (gameplay) och inlevelsen (Logas & Muller, 2005). Jag har med detta i åtanke därför valt att ägna mitt arbete åt att undersöka om man med hjälp av huvudelementen inom mise-en-scène nämligen, placering av objekt, ljussättning och färgkontrast och teorierna kring appliceringen av dessa i en scen kan förmedla ett hinder och en lösning på detta hinder till en åskådare/spelare. För att kunna bedöma och utvärdera hur åskådare uppfattar och tolkar information så måste man på förhand ha tagit hänsyn till perception, så att man har klart för sig, inte bara vad en åskådare uppfattar utan också hur de uppfattar det.

Mitt arbete har gått ut på att skapa grafiskt material i 3d för att med detta sedan bygga upp tre separata scener. Scenerna har planerats och byggas med hjälp av metoderna som existerar i mise-en-scène. Var och en av scenerna har sedan användas för att skapa separata animerade sekvenser. Dessa sekvenser representerar tre olika scener ur ett påhittat äventyrsspel. I sekvenserna så gestaltas det tre olika pussel/hinder (ett i vardera scenen) samt en lösning till dessa. Pusslen/hindren är av det slag som är relativt vanliga inom äventyrsspelgenren. Sedan har erfarna spelare betraktat dessa sekvenser för att därefter svara på frågor angående vad de har fått ut för information av de olika scenerna. Med de svar som respondenterna har gett, kan man utläsa huruvida de har uppfattat de tänkta hindren och om de i så fall även sett lösningen till dessa. Av den information som man får ut av denna undersökning så kan ett resultat utläsas som då visar om man med hjälp av teorierna bakom mise-en-scène kan förmedla hinder och lösningar i en tänkt spelscen till en åskådare/spelare.

## 2 Bakgrund

All information vi får när vi tittar på en spelfilm påverkar oss. Allt vi ser och hör hjälper oss förstå vad som händer i filmen och det ger oss även information om vilken känsla och stämning som råder i scenen (Logas & Muller 2005). Alla föremål i en filmscen har placerats där av en anledning (med vissa undantag, då det kan förekomma föremål som inte var menade att komma med men som råkade göra det) och fyller ett syfte. Det finns nära hundraåriga studier inom filmen av hur man förmedlar budskap genom att placera rätt föremål på rätt plats vid rätt tillfälle. Detta är vad man inom filmen kallar *mise-en-scène*, ungefärligt översatt ”placera i scenen”. Enligt Logas och Muller (2005) så skulle spelindustrin kunna utnyttja dessa kunskaper som finns inom filmens *mise-en-scène* och använda dem för att förmedla känslor och ge mer inlevelse till spelaren. De menar att även om många spel idag redan använder sig av vissa av de teorier som existerar inom *mise-en-scène* så skulle spelutvecklare kunna utnyttja detta mycket mer än vad de hittills gjort. Den genre inom spel som flitigast använt sig av dessa metoder är skräck- och överlevnadsspel skriver Logas och Muller. Här används metoderna för att skapa stämning, något som är mycket viktigt för dessa typer av spel. I äventyrsspel såsom *Grim Fandango* (1998) används också *mise-en-scène*. Det är just äventyrsspelgenren som intresserar mig och som jag därför valt till mitt arbete. Dessa spel går ofta ut på att lösa pussel/problem. Detta innebär att en spelare måste få ledtrådar som visar vad det är tänkt att spelaren skall göra vid ett visst tillfälle, för att spelaren skall kunna lösa dessa pussel/problem. Här finns möjligheter till att verkligen använda *mise-en-scène* i sin fulla potential för att leda spelare på rätt väg. Det är detta som jag vill belysa i mitt arbete, potentialen att med hjälp av de visuella element som existerar i en scen leda åskådarens uppmärksamhet mot förutbestämda intresseområden och på så sätt förmedla de budskap som önskas. Tanken är att applicera de beprövade metoderna inom *mise-en-scène* i ett sammanhang där de skall fungera som hjälpmedel för att förmedla viktig information till en åskådare/spelare. Detta är ett arbete som kräver att utövaren tar hänsyn till inte bara vad åskådare uppfattar utan även hur de tolkar det de uppfattar. Åskådarnas perception är därför viktigt att ta hänsyn till för att få så relevanta resultat som möjligt.

### 2.1 *Mise-en-scène*

*Mise-en-scène* är ett fenomen som funnits i tusentals år inom teatern, dock så är det först under det senaste århundradet som tekniker och metoder riktigt har utvecklats i takt med att filmindustrin vuxit. Stora delar av detta praktiska arbete bygger på Brodwell och Tompson (2001) teorier. *Mise-en-scène* består huvudsakligen av fyra grundstenar: *sceneri (props)*, *ljussättning*, *kostym/smink* och inte minst skådespelarnas *skådespeleri (blocking)*. *Mise-en-scène* är alltså ett begrepp som innefattar allt som visas visuellt i en film. Allt som visas i filmen har placerats där av en anledning, från en kaffekopp till en skyskrapa. Alla element i en scen är genomtänkta och planerade på ett sådant sätt att det inte skall uppstå oklarheter om vad det är för budskap som filmskaparen vill förmedla. Även om vi som åskådare inte alltid är medveten om alla detaljer som existerar i en viss scen så hjälper de ändå till att skapa ett större sammanhang som vi kan uppfatta och skapa uppfattningar om.

### 2.1.1 Viktiga element inom mise-en-scène

Det finns studier som går in på vad det är som fångar en människas uppmärksamhet och i vilken ordning som vi uppfattar de intryck som omgivningen ger oss, (Rookes & Willson 2000). Enligt Brodwell och Tompson (2001) har filmskapare lärt sig att utnyttja detta till sin fördel genom att använda dessa kunskaper om hur människans uppmärksamhet förflyttar sig beroende på vad som visas på filmduken. Brodwell och Tompson skriver att det finns vissa fenomen och element i filmer som drar till sig uppmärksamhet snabbare än andra, till exempel rörelser, färgskillnader, balans mellan tydliga komponenter och storleksskillnader. Brodwell och Tompson påstår att i en statisk bild så kommer även den minsta rörelse att direkt fånga åskådarens uppmärksamhet. Ett mycket viktigt element i mise-en-scène är ljussättning. Både Brodwell och Tompson, Corrigan och White (2004) betonar hur viktigt ljuset är i en scen för hur man som åskådare uppfattar vilken stämning en scen inger. Corrigan och White skriver till exempel att:

*”Our daily experiences outside the movies demonstrate how lightning can affect our perspective on a person or thing, as a room hidden in dark shadows evokes fear, while the same room brightly lit suggests warmth and comfort.”*  
(58).

Ljus kan på så sätt även användas för att på ett effektivt sätt påkalla en åskådares uppmärksamhet. Ett annat av de stora elementen inom mise-en-scène är sceneri. I filmvärlden är allt du ser en del av sceneriet och har sin bestämda plats och sitt bestämda syfte. Detta gör det till en viktig del i vad en åskådare kommer att få för intryck av att se på filmen och är därför även intressant i samband med datorspel.

## 2.2 Perception och affordance

I ett arbete som detta, som till stor del bygger på hur åskådare uppfattar och tolkar visuell information så är perception en faktor som man bör ta hänsyn till. Perception är ett begrepp som används för att beskriva hur vi uppfattar omvärlden och de intryck som vi får igenom den. Det finns flera olika teorier om hur perception fungerar och man kan dela upp de olika teorierna i två övergripande block: Bottom-up processing och top-down processing, (Rookes & Willson 2000). Om man kortfattat skall beskriva vad som är skillnaden mellan dessa två block så kan man säga att:

- Med bottom-up processing innebär att vi tolkar omgivningen där vi är utifrån de förutsättningarna som råder just då, vi använder inte tidigare erfarenheter.
- Med top-down processing så använder vi tidigare erfarenheter och kunskap för att identifiera vad det är vi betraktar. Vi låter våra tankar styra vår perception.

Båda teorierna har för och nackdelar att ta hänsyn till, Rookes och Willson påstår att det inte går att hävda att vi endast använder oss av en av de två utan att vi blandar och använder båda blocken beroende på vad det är för situation vi befinner oss i. J.J. Gibson som är ett av de stora namnen inom perception forskningen introducerade ett begrepp som han kallade affordance (Rambusch & Susi 2008). Affordance kan mycket kortfattat beskrivas som de möjliga interaktioner som existerar mellan ett djur (människa i detta fall) och den miljö den befinner sig i. Ett exempel på affordance: Om vi ser en stol i samma rum som vi befinner oss i så förutsätter vi att den går att sitta på, men vi kommer även att anta att den går att flytta på om så önskas, att vi kan

stå på den om vi behöver komma åt något som är utom räckhåll och så vidare, detta är några av de affordance du kan få av stolen. Gibsons teorier om affordance ingår i hans teorier om direkt perception, (Brodwell & Tompson, 2000). Gibsons teorier går ut på att all information vi tar in är direkt (bottom-up processing), vi behöver inte tidigare erfarenheter för att uppfatta vad de är vi ser och vilka affordance omgivningen ger oss. Gibson blir ifrågasatt på denna punkt då affordance är ett mycket vidsträckt ämne och det finns otaliga definitioner på hur det fungerar och hur vi kan applicera det i teorin (Rambusch & Susi 2008). Det är likväl en faktor att ta hänsyn till när man undersöker åskådares tolkning av en betraktad miljö. Speciellt i ett arbete som det här, som går ut på att undersöka om åskådare kan identifiera ett förutbestämt problem och dessutom hitta en lösning till det är det viktigt att ha affordance i åtanke. Wilhelmsson (2001) tar upp de huvudsakliga dragen i Gibsons teorier om affordance och påpekar vilken relevans dessa har i spelforskning då interaktion mellan spelare och spel är en övergripande faktor. Detta gör det intressant för min forskning då interaktion (om än bara teoretisk) mellan spelare/åskådare och spelmiljön är av stor vikt i teorin för mitt arbete.



## 3 Problemformulering

Jag har valt att inrikta mitt arbete på att med hjälp av beprövade teorier inom filmindustrins mise-en-scène försöka skapa grafik till tre olika scener som skall representera var sin del ur ett spel. Med dessa scener skall man kunna undersöka om åskådare förstår vad som är tanken bakom upplägget på vardera banan. Dessa scener är tänkta att de skall kunna vara en del av ett påhittat äventyr/pusselspel. Banorna skall föreställa att de kommer från samma spel och skall därför hålla samma grafiska stil. Scenerna representeras av varsin loopande animation. Det skall med andra ord inte vara spelbara banor, endast animerade representationer av tänkta banor. Meningen är att i var och en av scenerna så har det iscensatts ett enklare pussel/hinder som en tänkt spelare/åskådare skall kunna hitta en lösning på, endast med hjälp av att titta på den grafiska layouten i scenen. Banorna måste därför innehålla tydliga element som en spelare kan uppfatta och teoretiskt använda för att lösa dessa pussel/hinder. Här är det viktigt att ta hänsyn till vilka affordance en spelare kan få av de objekt som placerats i scenen. En ordentlig planering av vad som måste finnas med i scenerna och hur det skall presenteras är därför viktig för att minimera risken att spelare inte uppfattar eller tolkar scenen som det är tänkt. Syftet är alltså att utnyttja teorierna inom mise-en-scène för att framhäva just de affordance i objekt som är nödvändiga för att en spelare skall kunna identifiera och utnyttja dessa till att lösa de tänkta pusslen/hindren.

### 3.1 Frågeställning

Det jag undersökt är kortfattat Att utnyttja redan beprövade metoder för att hjälpa till att förmedla information till en åskådare. Att på ett effektivt sätt kunna leda spelares uppmärksamhet mot förutbestämda intresseområden är ibland mycket viktigt när man skall planera en spelbanas uppbyggnad. En intressant frågeställning är därför huruvida kan man med de beprövade metoder i filmindustrin som existerar i form av mise-en-scène förmedla viktig information till en erfaren spelare av äventyrs/pusselspel?

### 3.2 Avgränsningar

Jag har i mitt arbete valt att endast inrikta mig på områdena ljussättning, placering av objekt och färgkontrast inom Mise-en-scène. Detta är ett val jag gjort då mitt intresse ligger i att utforska potentialen i vad jag kan förmedla visuellt med en spelmiljö utan karaktärer (skådespelare) och ljud. Den spelgenre som jag valt att fokusera mitt arbete emot är äventyrsspelgenren. Detta är ett val jag gjort då detta är en genre som baserar mycket av sitt spelande (gameplay) på att spelaren får information som hjälper honom/henne att lösa olika pussel/hinder. Jag har även valt att inrikta min undersökning emot erfarna spelare. Att jag väljer erfarna spelare är för att jag vill begränsa min testgrupp till personer som har grundläggande förståelse av konceptet bakom äventyrsspel, detta för att undvika att en respondent missförstår vad det är som de skall göra bara för att de inte är bekanta med upplägget av äventyr/pussel spel.

### 3.3 Praktiska arbetet

Problemet i detta arbete har således varit att lyckas skapa tre animerade sekvenser med en grund i filmindustrins mise-en-scène, som på ett tydligt sätt kan förmedla både ett pussel/hinder och en lösning på detta till en åskådare. Jag har avgränsat mitt arbete på ett sådant sätt att jag endast har inriktat mig på att skapa sceneri och ljussättning till scenerna och har därmed uteslutit ljud och karaktärer i denna

undersökning. Detta på grund av att mitt intresse ligger i att undersöka vad man kan förmedla för information till en spelare med endast visuella medel. Anledning till detta är att se vad som kan förmedlas till en åskådare med hjälp av endast en visuell representation av miljö och ljus. Det har i arbetet ingått att skapa intresseområden i scenerna och med hjälp av dessa leda åskådaren vidare genom scenen på ett sådant sätt att han kan uppfatta de tänkta pusslen/hindren och samtidigt se lösningen till dessa. De pusslen/hinder jag använt mig av är inspirerade av existerande äventyrs/pusselspel. Det består av klassiska hinder som är vanligt förekommande i dessa typer av spel. De tänkta pusslen/hindren är:

- En dörr försedd med hänglås. Mise-en-scène skall i detta fall användas för att framhäva den hänglåsförsedda dörren och samtidigt hjälpa åskådaren att lägga märke till att det finns en nyckel i scenen. Scenen måste vara planerad så att åskådaren förstår att nyckeln har en avgörande betydelse. Den önskade affordance som en åskådare skall få av denna scen är att en dörr med hänglås indikerar att den inte går att öppna utan att först avlägsna hänglåset. Om man i samma scen placerar en nyckel så får åskådare en möjlighet att lösa detta, förutsatt att de då uppfattar kopplingen mellan hänglåset och nyckeln.
- En högt sittande lucka. I denna scen skall mise-en-scène utnyttjas så att åskådaren uppfattar luckan och samtidigt förmedla att den är för högt belägen för att kunna nås utan hjälpmedel. Här är det tänkt att åskådaren skall se en lucka som befinner sig utanför en normal persons räckvidd och få den affordance att för att kunna öppna luckan behövs ett utomstående objekt att stå på för att nå upp. Om en stege, bänk eller något annat liknande föremål befinner sig i samma scen så uppfattas troligtvis en affordance att denna går att flytta så att man kan ställa sig på den och ta sig upp till luckan. Objektet i fråga måste därför också framhåvas tydligt med hjälp av mise-en-scène.
- En brinnande korridor. Den brinnande korridoren kommer att vara i centrum i denna scen. Mise-en-scène skall användas så att åskådare uppfattar att korridoren är den huvudsakliga vägen vidare i ”spelet” men att den av uppenbara skäl (den står i brand) inte går att använda utan en annan väg vidare måste hittas. Att ställas inför en brinnande korridor bör förmedla en affordance att du inte kan ta dig igenom utan att bli bränd. Om ett fönster finns i samma scen så finns det en möjlighet att ta sig vidare utan att bränna sig, om fönstret har attribut som antyder att man kan öppna fönstret och klättra ut (att det är tillräckligt stort och har förutsättning att kunna öppnas, försett med ett handtag till exempel) vill säga.

### 3.4 Metodbeskrivning

För att kunna utvärdera mitt arbete utförde jag en kvalitativ studie i skolans spellabb. I studien lät jag respondenter betrakta mina producerade animationer för att sedan ställa frågor om vad de hade uppfattat och vilken information de ansåg sig ha fått beträffande de tänkta pusslen/hindren och eventuella möjliga lösningar. Jag valde att använda mig av semi-strukturerade intervjuer. Semi-strukturerade intervjuer till skillnad från exempelvis enkäter och strukturerade intervjuer gav mig en möjlighet att med hjälp av ett intervjuprotokoll hålla en mer öppen intervju. Detta gav mig också en möjlighet att kunna ställa kompletterande frågor under intervjuerna när jag ansåg att detta var nödvändigt eller om jag fick ett oväntat svar och vill utveckla de tankebanorna som detta medför (Bryman, 2002). Ett problem som kan inträffa när man skall använda sig av intervjuer i undersökningar är enligt Bryman, (2002, s. 140)

att olika intervjuare kan påverka respondenten på olika sätt (beroende på kön, etnisk bakgrund, hur de formulerar frågorna olika mm). Nu nämns detta i samband med strukturerade intervjuer eftersom man där är väldigt noga med att alla intervjuer ska ske på exakt samma sätt, men det är en riskfaktor som förekommer i alla intervjuformer. Detta kan medföra att resultaten blir missvisande då respondenterna kan tolka frågorna olika. Detta problem var minimalt i mitt fall då det endast var jag som stod för intervjuerna och på så sätt minskade den mänskliga faktorns påverkan av resultatet. För att undvika att jag misstolkade de svar jag fick från respondenterna så spelade jag in intervjuerna och har nu i efterhand transkriberat dem för att lättare kunna läsa av och jämföra de olika svaren med varandra. Jag meddelade detta till respondenterna före intervjun så att de var medvetna om detta. Den grupp som jag hämtat respondenter ifrån till min undersökning är erfarna spelare av dator och/eller tv-spel. Med erfarna spelare menar jag spelare som är vana att spela dator och/eller tv-spel och som har en grundläggande förståelse för koncepten bakom olika spelgenrer och vad som är utmärkande för dessa. Att använda erfarna spelare som testgrupp minimerade risken att mina resultat skulle bli missvisande då jag tog bort faktorn att en respondent inte har de förkunskaper som gör det lättare att förstå konceptet bakom ett äventyrsspel.

Innan respondenterna fick se de olika animationerna så fick de samma grundläggande information: Att de skulle få se tre animerade sekvenser som alla var för sig var tänkta att representera var sin del av ett påhittat äventyrs/pusselspel. De fick även instruktioner om att det var tänkt att de i varje scen, utifrån vad de såg skulle kunna ta sig vidare i "spelet". Efter att respondenterna sett på en scen så fick de svara på frågor gällande vad de fått för intryck av den scen de just sett, innan de fick gå vidare och se nästa scen. Respondenterna bestämde själva hur länge de vill titta på de olika sekvenserna. Jag bad dem att tala ut högt vad de tänkte på medan de tittade, detta gav mig underlag till vilka frågor jag sedan skulle ställa efter vardera scenen. Utifrån de svar som gavs på dessa frågor och de kommentarer som respondenterna gav medan de betraktade scenerna så kunde det utläsas ifall merparten av respondenterna hade sett och uppfattat de tänkta hindren och om de i så fall även hade uppfattat de tänkta lösningarna till dessa. Det resultat som kommit fram av detta bildar nu grunden till utvärderingen av arbetet.

## 4 Genomförande

Det största momentet i mitt arbete har gått ut på att planera och konstruera tre separata scener i 3D. Dessa scener iscensätter de tre olika scenarier beskrivna i stycke 3.3. Den största utmaningen med detta arbete har varit att planera hur jag på ett bra sätt kan använda mig av de grundläggande teorier inom mise-en-scène som både Brodwell och Tompson (2001) och Corrigan och White (2004) fokuserar på. Alla dessa forskare säger i princip samma sak, att det existerar vissa element som snabbt kan fånga en åskådares uppmärksamhet: rörelser, färgskillnader, balans mellan tydliga komponenter, storleksskillnader och ljus. Vilka av dessa element som jag vill fokusera på och hur jag bäst kan använda dessa för att uppnå mitt önskade resultat är alltså något jag lagt mycket fokus på i detta arbete. Som jag tidigare nämner i avsnittet avgränsningar, så har jag begränsat mig till tre av huvudelementen. Jag valde att lägga mycket fokus på ljussättning i mitt arbete av den anledningen att det är ett element som kan användas effektivt för att leda uppmärksamheten hos en åskådare i en önskad riktning. Färgkontrast har även det fått en betydande roll samt placering av objekt i miljöerna. Rörelse i scenerna är mycket begränsad och involverar endast kamerarörelser. Att lägga in rörliga objekt i scenarena var något jag tänkte göra från början då rörelse är något som snabbt fångar vår uppmärksamhet. Men efter hand som arbetet fortskred så upptäckte jag att detta inte var nödvändigt för mitt arbete och beslöt att hålla dessa till ett minimum. Detta val gav mig möjlighet att ge mer utrymme åt just ljus, färgkontrast och placering av objekt som bas för mitt arbete. En annan mycket viktig faktor som jag var tvungen att ta hänsyn till är perception, hur åskådare kommer att tolka mitt arbete när de ser det. Vad de kommer att få för uppfattning av de miljöer jag skapat och vad de drar för slutsatser av detta. I alla tre scener så bör man ta hänsyn till både top-down processing perspektivet och bottom-up processing perspektivet. Med detta menar jag att jag förväntar mig att åskådarna har viss förkunskap om hur spel av den här genren brukar vara uppbyggda och att de då kommer att tolka informationen utefter sina tidigare erfarenheter (top-down processing). Samtidigt skall åskådaren kunna uppfatta olika objekts affordance (jmf. Kapitel 3) för att förstå tanken bakom vad det är som är ett problem/hinder och hur man kan lösa detta (bottom-up processing). Något som varit en stor utmaning med detta arbete är att försöka skapa scener som skall leda åskådaren på rätt väg men inte vara övertydlig. Att avgöra skillnaden mellan vad som kan räknas som vägledning respektive tillrättavisning och inte kliva över gränsen för övertydlighet. Samtidigt är det tvunget att se upp så man inte är för otydlig då detta kan få åskådaren att ha svårt att uppfatta vad som är syftet med scenen.

### 4.1 Det producerade systemet

Det praktiska arbetet har till största delen gått ut på modellering och texturering av 3D objekt. Som hjälp och inspiration till grafisk stil i mitt arbete så studerade jag ett antal existerande spel inom äventyrs och skräck genren bland annat Grim Fandango (1998) och Silent Hill 4: The Room (2004). Jag valde att försöka hålla en relativt realistisk stil med en nertonad färgskala. Detta val baseras på att jag vill gå ifrån de klassiska äventyrsspelet som ofta är färgstarka och lite ”överdrivna”. Jag ville gå lite mer åt det verklighetstrognas då detta är en stil som till detta arbete känns mer passande. Jag ville undvika att ha övertydliga och överdrivna element i scenerna, för att på så sätt få bort detta som en faktor som kan påverka åskådarna och vad de får ut av att betrakta scenerna. Scenerna har jag modellerat, byggt ihop och ljussatt i 3D mjukvaran Autodesk Maya 2009. Textureringen är genomförd i Adobe Photoshop CS3 och all

redigering är genomförd i Adobe After Effects CS3. Jag har valt att arbeta med dessa program då det är de verktyg som jag själv kan hantera bäst när det gäller den här typen av arbete samt att det är de verktyg som skolan tillhandahåller vilket medför att jag inte behövt införskaffa något extra program utan kunnat sätta igång och producera material så snabbt som möjligt.

I de olika scenerna har jag försökt att inrikta mig på olika metoder för ett få fram mitt önskade budskap. Alla sceners layout baseras mycket på ljussättning men jag har försökt att använda olika metoder för att ytterligare påverka och förtydliga budskapet. I scen 01 (se figur 1 och 2 i bilaga1) så försöker jag fånga åskådarens uppmärksamhet med hjälp av asymmetri och färgskillnad. Att bryta av ett mönster (i detta fall att alla luckor utom en är stängda) skapar obalans och borde enligt teorierna inom mise-en-scène därför leda åskådaren att lägga märke till detta element. I denna scen har jag även försökt att skapa en kontrast med den vita dörren (som är ett av intresseområdena i scenen) mot den mörkare röda väggen för att förtydliga för åskådaren att detta är ytterligare ett huvudelement. Det som är tanken med den här scenen är att få åskådaren att uppfatta att för att kunna ta sig vidare måste han/hon på något sätt öppna den låsta dörren. Kortfattat så är det tänkt att åskådaren skall se dörren försedd med ett hänglås och tolka detta som att här kan jag gå ut om jag kan få bort hänglåset. Sedan upptäcker de en nyckel i det öppna skåpet och då får de en lösning till detta problem. Detta förutsätter att jag varit tydlig nog i mitt bildspråk så att åskådarna ser och uppfattar att hänglåset på dörren är ett hinder. Ett krav för att detta skall fungera är att jag har varit tydlig nog när jag skapat min scen så att åskådaren får just dessa affordance av de olika objekten som jag förväntar mig att de skall få. Med andra ord måste hänglåset förmedla att det går att ta tag i och att det går att interagera med låset med ett annat föremål (nyckeln) för att på så sätt öppna det. Jag förutsätter alltså att åskådarna har tidigare erfarenheter av liknade situationer i spel och i verkligheten så när de ser låset och nyckeln uppfattar de att med dessa objekt kan man interagera på något sätt. Detta är något som gäller för alla scenerna och alla de olika typer av objekt som jag förväntar mig att respondenterna skall uppfatta som interagerbara.

I scen 02 (se figur 1 och 2 i bilaga2) har jag låtit ljuset dominera helt. Jag har ljussatt scenen så att det tydligt skall markera vilka områden som har betydelse. Jag har hållit min ljussättning grundläggande och har låtit ljuset falla på de områden som jag velat betona och låtit det övriga i scenen ligga i dunkel. I denna scen vill jag att åskådaren skall uppfatta att trots att det existerar en dörr så är inte detta vägen ut. Min tanke är att de skall se den väl belysta takluckan och anta att detta är vägen ut men att den är för högt upp för att kunna nås från marken, varefter de upptäcker stegen och då får ett hjälpmedel för att nå upp. Som tidigare nämnts så förutsätter jag att åskådarna har viss förkunskap och insikt i grunderna och uppbyggnaden av liknade situationer, då främst i andra spel. Jag tror att den här scenen är den som kommer att vara mest utmanande för åskådarna att hitta lösningen till då det kan vara svårt att uppfatta stegen och kanske till och med takluckan. Jag har valt att ge min åskådare obegränsat med tid, även om tidsbegränsning ofta är en faktor i spel så känns det som att i den här undersökningen så är det överflödigt då det inte handlar om hur snabbt en lösning kan hittas utan om åskådarna kan uppfatta ett tänkt hinder samt en lösning på detta. Så jag tror att med tillräckligt med tid så kommer åskådarna att se vad som är syftet i de olika scenerna.

I den sista scenen, scen 03 (se bilaga 3), spelar kontrasten mellan mörker och ljus en stor roll då den mörka korridoren avbryts av det ljusa fönstret. I scen 03 har jag även försökt utnyttja färgerna i ljuset för att ytterligare förstärka den önskade effekten, och

då förhoppningsvis ännu tydligare visa på vad som är tanken med scenens uppbyggnad. Att uppfatta hindret i denna scen kommer troligen inte vara något problem då en brinnande korridor är ganska iögonfallande och borde få åskådaren att inse att här kan man inte ta sig vidare. Tanken är att en åskådare skall uppfatta hindret och faran som detta hinder innebär och då vilja ta sig därifrån snarast. Närmaste utgång är fönstret som dessutom är försett med en brandstege.

## 4.2 Genomförda studier

Jag har genomfört ett antal intervjuer för att kunna analysera om mina teorier om hur man kan styra en spelares uppmärksamhet är korrekta eller inte. Under dessa intervjuer så har jag låtit mina respondenter betrakta de tre scenerna som jag skapat under det praktiska arbetet. De har iakttagit en scen i taget och efter varje visning har jag ställt en del frågor rörande den nyligen betraktade scenen. Som tidigare nämnts i avsnitt 3.4 så har jag använt mig av semi-strukturerade intervjuer i kombination med tänka-högt metoden i vilken jag då uppmanade mina respondenter att tala om vad de tänkte på medan de betraktade scenerna. Beroende på vad respondenterna sade medan de betraktade scenerna så ställde jag följdfrågor för att förtydliga och få mer fördjupning i vad de menat med de kommentarer de gav medan de tittade. Frågorna jag ställde följde ett protokoll jag i förhand skrivit (se bilaga4) och jag valde ut frågor ifrån detta protokoll för att få all den data jag kunde tänkas behöva. Då jag använde mig av semi-strukturerade intervjuer så följde jag inte protokollet slaviskt. Jag valde istället ut de frågor som jag tyckte behövdes för att förtydliga oklarheter som uppstod under intervjun eller för att få mer inblick i vad en respondent menat med en tidigare kommentar. Intervjuerna genomfördes enskilt med en respondent i taget och varade mellan tio och tolv minuter. Jag hade ingen gräns för hur länge en respondent fick betrakta vardera scenen då jag i denna undersökning inte var intresserad av att se hur snabbt en respondent kunde identifiera hindret utan bara om en respondent kunde uppfatta de element jag planerat. Var och en fick själv avgöra när de ansåg att de sett tillräckligt. Alla respondenterna hade tidigare erfarenheter av äventyrs/pusselspel. Detta var något som jag ansåg viktigt då jag ville undvika onödiga missförstånd som kunnat uppstå om jag haft respondenter som saknat tidigare erfarenhet. För som jag tog upp i avsnitt 3.4 så skulle respondenter som saknar erfarenhet av äventyrs/pusselspel kunna ha svårare att sätta sig in i konceptet bakom ett sådant och i så fall ge missvisande respons. Det var en del variation i hur mycket erfarenhet de hade men ingen var helt ny inför konceptet och alla var införstådda med vad som utgör huvudelementen i ett sådant spel. Respondenterna bestod utav både män och kvinnor, alla var i åldrarna mellan 20 till 30. Ålder och kön på respondenter hade inget med urvalet att göra, då jag som enda kriteriet hade att en respondent måste ha tidigare erfarenhet av äventyr/pusselspel. Intervjuerna spelades in för att sedan kunna transkriberas inför analysen. Respondenterna fick information om detta innan intervjuerna började så att alla var införstådda med att de blev inspelade.

I början av alla intervjuer så meddelade jag att respondenten skulle komma att få se tre scener, en i taget och att de utifrån vad de såg skulle föreställa sig hur de skulle ta sig vidare ur den situationen som utspelade sig i scenen. Jag gav dem även utgångspunkten att de skulle tänka sig att scenerna var en del av ett fiktivt äventyrs/pusselspel. Dessa intervjuer utgör allt material som jag bygger mina mätningar på. Genom att jämföra de resonemang som mina respondenter fört under sina intervjuer och ställa dem mot varandra så kan jag utläsa hur mina scener har uppfattats och om respondenterna kommit fram till vad som var det tänkta syftet i scenerna eller inte.

### 4.3 Analys av studier

När intervjuerna har genomförts så återstår det att jämföra och tolka de olika svar och kommentarer som respondenterna har gett. Jag har inför denna analys transkriberat intervjuerna för att lättare kunna analysera dem (för ett exempel på en transkribering se bilaga 5). Här följer en analys som går igenom scen för scen och jämför respondenternas svar på intervjufrågorna (för frågor se bilaga 4). Det är sju respondenter som har blivit intervjuade under denna undersökning. Då frågorna är mer eller mindre öppna så har jag här tagit upp de generella dragen i svaren, jag tar här även upp svar och kommentarer som har utmärkt sig från de andra.

Intervjuernas visade att respondenternas spelvanor är skiftande, från ett par timmar i veckan till runt 30 timmar. Alla säger dock att de känner sig införstådda i konceptet med äventyrsspel och att de har tidigare erfarenheter av sådana spel.

#### 4.3.1 Scen 01

I samband med *Fråga 1* (beskriv hur du uppfattade scenen) kunde två typer av svar identifieras. Tre av mina respondenter beskriver känslan de får av scenen och alla tre säger att det känns obehagligt på något sätt och att de vill ta sig där ifrån. De övriga respondenterna svarar på frågan genom att gå in på vad de ser i scenen och hur de skulle gå till väga för att ta sig vidare.

Vad gäller *Fråga 2* (var det något element i scenen som fångade din uppmärksamhet extra mycket, och i så fall vad gjorde att du uppmärksammade just detta element) så har respondenterna gett ett mer enhälligt svar. Fem av dem säger att det var nyckeln i skåpet som fångade deras uppmärksamhet först de andra två nämner också nyckeln som ett element som fångade deras uppmärksamhet tidigt men inte först. Andra element som tas upp är dörren och låset, tre tar upp lampan över spisen som ett element som fångade mycket av deras uppmärksamhet. Respondenternas argument för varför de uppmärksammade just dessa element är mer eller mindre de samma, nyckelns färg är den faktor de uppger som anledning till att de uppfattade den tydligt.

På *Fråga 3* (om du uppfattade ett hinder/problem, vad var detta problem) så har alla respondenter gett samma svar, att de uppfattar hänglåset och den låsta dörren som ett hinder. En av respondenterna tolkar frågan lite annorlunda till en början och svarar vad han anser är problemet med scenen, att han hade svårt att fokusera på något specifikt i början. Respondenten säger:

*”Från början hade jag väl ingenting att fokusera på utan jag bara släppte blicken fri och jag ba jaha men det här då? Jag hade ingen direkt fokuspunkt från början att utgå ifrån.”*

När jag förklarar att jag mer var ute efter om han uppfattade något pussel/hinder så svarar även han den låsta dörren.

Vad gäller *Fråga 4* (vad fick dig att uppfatta detta som ett problem/hinder) så svarade respondenterna på denna fråga redan i föregående fråga. De säger alla i stort sett samma sak, att det känns naturligt att vilja ta sig ut genom en dörr men att hänglåset tydligt markerade att denna dörr inte går att öppna utan att man först lyckas avlägsna låset.

Respondenterna fortsätter att vara överens även på *Fråga 5* (om du skulle försöka lösa detta hinder/problem hur skulle du då gå till väga) och alla säger att de skulle försöka lösa pusslet/hindret genom att ta nyckeln och försöka låsa upp dörren.

I samband med *Fråga 6* (var det något element i scenen som distraherade dig och kändes opassande, i så fall vad var det och varför kändes det opassande) så har alla respondenter svarat olika. Två säger att de inte kan komma på något som känns opassande de andra kommer alla med olika svar. En tycker att lampan över spisen är för ljus, en säger att nyckeln är för utstickande, en säger att han efter ett tag uppfattade att glansen i spisluckan var för skarp.

På *Fråga 7* (är denna scen något som du kan tänka dig skulle kunna existera i ett pussel/äventyrsspel) är alla respondenter överens, jag skall dock lägga till att en av respondenterna inte besvarat denna fråga då jag glömde ställa den till honom under intervjun. De övriga sex säger alla att de kan tänka sig att se denna scen i ett äventyrsspel. En respondent kommenterar att han tycker det är lite konstig placering av nyckeln men att han då är väldigt kritisk, vilket blir tydligt i citatet nedan:

*”Eventuellt, men jag tror ju inte man har nyckel i ett skåp, det är min enda invändning så att säga. Åtminstone inte på näst nedersta hyllan bredvid spisen. Men då är jag väldigt kritisk.”*

#### **4.3.2 Scen 02.**

På *Fråga 1* (beskriv hur du uppfattade scenen) gav alla respondenter liknande svar. Alla säger att de känner sig instängda och att de vill ta sig där ifrån.

Vad gäller *Fråga 2* (var det något element i scenen som fångade din uppmärksamhet extra mycket, och i så fall vad gjorde att du uppmärksammade just detta element) så har alla respondenter gett olika svar. Något som alla utom två har gemensamt dock är att de nämner ljuskällor som de element som fångar deras uppmärksamhet först. Dom två som inte tar upp ljuskällor som första element säger att de uppmärksammade stegen först och sedan handfatet. Som en av respondenterna sa:

*”Ja det var stegen, och så klart det där tvättstället som står där för jag såg inte vad det var för någonting. Och sen den hära luckan i taket som det kommer ljus från. Vilket var lite konstigt att det kommer volumetric light från den.”*

I samband med *Fråga 3* (om du uppfattade ett hinder/problem, vad var detta problem) så kan ett enhälligt svar läsas ut från samtliga respondenter. Alla säger att de känner sig instängda och vill ta sig ut. Två av respondenterna förtydligar även att de antar att dörren i scenen är låst och att man måste hitta en annan väg ut.

Även här så gav respondenterna svaret på *Fråga 4* (vad fick dig att uppfatta detta som ett hinder/problem) redan i svaret till föregående fråga. Det är inte alla som ger ett klart svar på detta men tre av respondenterna säger att det är gallren för fönstren och dörren som indikerar att man är instängd.

Vad gäller *Fråga 5* (om du skulle försöka lösa detta hinder/problem hur skulle du då gå till väga) så ger en än gång alla respondenter liknande svar. Att de skulle ta stegen och använda den för att ta sig upp till luckan i taket och försöka ta sig ut genom den. En av respondenterna kommer även med förslaget att man skulle kunna ta och stapla lådor på varandra men sedan säger han att det mest bekväma är att använda stegen. En annan säger också att han först tänkte att man kunde ta sig ut genom fönstren men att gallren och belysningen antydde att man inte kunde det.



På *Fråga 6* (var det något element i scenen som distraherade dig och kändes opassande, i så fall vad var det och varför kändes det opassande) så kan en del olika svar identifieras. Två av respondenterna säger att de inte kan se något som känns distraherande eller opassande. En av de två respondenterna sa:

*”Nej tycker inte att det känns som något element som är jätte opassande i den här scenen heller det känns som att allting är... jag kan förstå varför alla objekt finns i den här scenen.”*

De övriga har olika kommentarer på vad de anser vara distraherande eller opassande. En tycker att handfatet känns malplacerat, en annan tycker att stenväggen till vänster i scenen (se figur 1 bilaga 2) inte riktigt passar in med resten av scenen. Ett par av respondenterna kommenterar lampan som hänger från taket och menar att den drar till sig onödig uppmärksamhet.

På *Fråga 7* (är denna scen något som du kan tänka dig skulle kunna existera i ett pussel/äventyrsspel) så har jag fått ett enhälligt svar från alla respondenterna där alla säger att de kan tänka sig att den här scenen skulle kunna tillhöra ett äventyr/pussel spel.

### **4.3.3 Scen 03.**

På *Fråga 1* (beskriv hur du uppfattade scenen) så kan två typer av svar identifieras. Fem av respondenterna beskriver känslan de får av scenen och säger att de uppfattar hotet från elden och att de vill ta sig runt den på något sätt. De övriga två svarar istället med hur de ser scenen rent grafiskt samt hur de skulle agera rent tekniskt om scenen varit ett spel.

Vad gäller *Fråga 2* (var det något element i scenen som fångade din uppmärksamhet extra mycket, och i så fall vad gjorde att du uppmärksammade just detta element) så säger sex av respondenterna att elden är det element som fångar deras uppmärksamhet först, men fem av respondenterna nämner även att fönstret till vänster fångade deras uppmärksamhet. Den sjunde respondenten gav ett mer annorlunda svar då han som enda respondent uppfattat att det sitter en skylt på väggen till höger, han säger även att han fokuserar på hålet i taket och stegen utanför fönstret. Som svar på varför han uppmärksammar just dessa element säger han att det är vanligt att man kan interagera med den typen av objekt i spel.

I samband med *Fråga 3* och *Fråga 4* (om du uppfattade ett hinder/problem, respektive vad fick dig att uppfatta detta som ett problem/hinder) så har alla respondenter svarat ungefär samma sak. Alla respondenter identifierar elden som ett tydligt hinder. En av respondenterna förtydligar varför han uppfattar elden som ett tydligt hinder genom att säga att eld i spel ofta används för att avgränsa områden.

Även på *Fråga 5* (om du skulle försöka lösa detta hinder/problem hur skulle du då gå till väga) gav alla respondenter ett enhetligt svar, att de skulle försöka ta sig ut genom fönstret och klättra ner på stegen. Ett par av respondenterna säger även att de skulle undersöka dörrarna men att fönstret är deras huvudsakliga lösning.

Man kan identifiera ett par olika svar på *Fråga 6* (var det något element i scenen som distraherade dig och kändes opassande, i så fall vad var det och varför kändes det opassande). Alla respondenter säger att det inte direkt är något som känns opassande eller distraherande i den här scenen. Tre av dem säger att de blir lite fundersamma över de två balkarna som går över fönstret och att de undrar om fönstret går att öppna men de säger även att det inte hindrar dem från att försöka. Två av respondenterna

säger att det finns vissa grafiska skillnader i scenen till exempel att elden inte riktigt passar in men att det inte är något som de direkt stör sig på, något som förtydligas i citatet nedan:

*”Möjligtvis inte att, ja det är rent kvalitets mässigt att elden inte ser ut att passa in, enbart på ett estetiskt plan, inte på... ingenting som känns att det inte skulle finnas där.”*

Respondenterna fortsatte att ge enhetliga svar när vi kom till *Fråga 7* (är denna scen något som du kan tänka dig skulle kunna existera i ett pussel/äventyrsspel). Alla respondenter påstod att även denna scen var något som de kan tänka sig existera i ett äventyrsspel.

På frågorna *A*, *B* och *C* (hur är respondentens spelvanor, hur mycket tid spenderar respondenten på att spela under en vecka och vad spelar de när de spelar) så har alla respondenter svarat olika. Respondenternas spelvanor är skiftande, från ett par timmar i veckan till runt 30 timmar. Alla säger dock att de känner sig införstådda i konceptet med äventyrsspel och att de har tidigare erfarenheter av sådana spel.

## 5 Slutsatser

Problemställningen huruvida man kan överföra den kunskap som redan finns om mise-en-scène i filmbranschen till spel och hur man med hjälp av dessa kunskaper kan fånga och leda en spelares uppmärksamhet igenom en spelscen, har i detta arbete ytligt undersökts. I undersökningen så testar jag hur man kan använda några av huvudelementen inom mise-en-scène för att förmedla viktig information om en scen till en åskådare/spelare (jmf kapitel 3). De element som jag fokuserat på främst är ljussättning, placering av objekt och färgkontrast. En annan faktor som jag i detta arbete lagt mycket vikt vid är hur man kan förmedla olika objekts affordance (jmf kapitel 2.2). Att få spelare att uppfatta exakt vad det är som är tänkt att man skall göra med ett specifikt objekt kan vara mycket viktigt i äventyr/pusselspel då detta kan ha en avgörande roll för huruvida spelaren klarar av ett hinder eller inte. Den här undersökningen har resulterat i en del intressanta resultat som ger en bra grund för framtida arbeten att utgå ifrån.

### 5.1 Resultatsammanfattning

Efter att ha jämfört de olika intervjuerna så tycker jag mig kunna påstå att alla mina respondenter, efter lite olika diskussioner ändå kom fram till samma resultat. Alla respondenter har uppfattat samma typ av hinder och alla har kommit fram till samma lösning på dessa hinder i mina scener (jmf kapitel 3.3). Det är ingen som inte kunnat identifiera de planerade hindren och lösningarna till dessa, och ingen har kommit fram till något resultat som är annorlunda eller som motsätter sig de i förväg planerade lösningarna. Några av respondenterna kom med alternativa lösningar till några av scenerna, men sade även att dessa alternativa lösningar var sekundära och att de i första hand skulle försöka klara hindren på det tidigare planerade sättet. De som har lite mer erfarenhet och då troligen mer vana att sätta sig in i liknande situationer tycks vara lite snabbare på att identifiera vad som är ett hinder och hur de skulle kunna lösa detta. Med andra ord så hittar alla respondenter lösningarna men det tar olika lång tid för dem att söka igenom scenen och att identifiera vad som är nyckelelementen.

Att utnyttja de kunskaper som existerar inom mise-en-scène kan ge en bra grund till att överföra information och hjälp till en åskådare. Att vara införstådd med vad som fångar en åskådares uppmärksamhet och att utnyttja dessa element till sin fördel är väl värt att lägga energi på när man skall skapa en spelscen. Äventyrs och pusselspel är båda beroende av att spelare kan förstå syftet med olika scener så att de kan ta sig vidare och inte fastna på något hinder. Det som har kommit fram under den här undersökningen är att grafiska elementen så som ljus, placering av objekt och färgkontrast är bra grundstenar för att skapa förståelse för tanken bakom en scen hos en åskådare.

Det har även visats att man med hjälp av mise-en-scène kan leda en åskådares uppfattning om objekts olika betydelser och användbarhet i en scen, objektens olika affordance. Att förutse hur individer exakt kommer att tolka olika objekts affordance är omöjligt och kan då göra det svårt att förmedla just de affordance som man själv söker i ett objekt. Som jag skriver i kapitel 3 så är det viktigt att ta hänsyn till detta när man planerar sitt arbete. I analysen av detta arbete (se kapitel 4.3 till 4.3.3) så kan man se att alla respondenter har tolkat scenerna som det var tänkt. Respondenterna har uppfattat vilka objekt som är viktiga och även hur de kan användas för att lösa de olika scenerna. Detta tyder på att de har fått de affordance som var planerat av de olika objekten, till exempel stegen och nyckeln. Resultaten tyder på att man till viss grad

styra vad en åskådare/spelare ser som användbart i en scen och vad som endast är ”utfyllnad” genom att planera hur man placerar objekt och hur man presenterar dem i förhållande till varandra (jmf kapitel 3.3).

Sammanfattat så kan man säga att projektarbetet har resulterat i en undersökning som tyder på att man med hjälp av mise-en-scène kan leda åskådare/spelares uppmärksamhet till förutbestämda punkter. Undersökningen visar att det är fullt möjligt att på ett tydligt sätt få fram önskad information till spelare utan att i klartext peka på vad det är man vill få fram. Att man med relativt enkla metoder kan styra åskådarens uppmärksamhet genom att utnyttja de element som attraherar spelaren.

## 5.2 Diskussion

Att man kan utnyttja mise-en-scène i spel för att förmedla information till spelare är inte så svårt att förstå. Spelindustrin har lärt sig och använder redan många av de teorier som filmindustrin utarbetat under åren. Dessa är två medier som har många likheter och kan på så sätt tjäna mycket på att ta del av varandras erfarenheter. Det gäller bara att veta vilka delar som man har nytta av och vad som är oväsentligt.

Jag valde att tillägna mitt arbete denna uppgift då jag anser det intressant och givande att undersöka vad vi kan utnyttja av det äldre filmmediet i vårt spelmedium. Jag nämnde i avsnitt 4.1 att jag valt att använda mig av en mer verklighetstrogen stil än vad som kanske är ”normalt” i äventyrs/pusselspel. Detta val gjorde jag bland annat för att jag ville undvika att överdriva mina nyckelelement (de planerade hindren och lösningarna till dessa) och försöka hålla dem så neutrala som möjligt. Nu när undersökningen är genomförd så tyder resultatet på att respondenterna inte har haft några problem att identifiera dessa nyckelelement.

Efter att ha analyserat resultatet av mina studier så ser jag en del anmärkningsvärda resultat. Den respons jag fått av mina respondenter är positiv i den bemärkelsen att alla uppfattade de hinder jag i förväg planerade in i scenerna och de ”klarade av” att se de lösningar jag planerat. Med andra ord så såg de exakt det jag ville att de skulle se och de tolkade de olika objekten på ett sådant sätt som jag planerat att de skulle göra. Jag kan däremot inte med säkerhet säga att det enbart är på grund av mina teorier och utförandet av dessa faktorer som ledde fram till att de lyckades. Att jag använde mig av erfarna spelare i min studie har troligtvis också påverkat de resultat jag fick fram. Då många av mina respondenter byggde sina antaganden på tidigare spelerfarenheter så hade jag troligen fått ett annat resultat om jag i stället använt mig av personer som helt saknar erfarenhet av spel.

Jag inser att min undersökning saknar den omfattning som krävs för att kunna bekräfta några teorier, men den ger en bra grund för framtida arbetet att utgå ifrån. Med detta menar jag att min undersökning inte är helt felfri eller utan brister då de finns flera faktorer som jag nu i efterhand ser att jag borde gjort annorlunda. Till exempel så har jag av intervjuerna kunnat se att jag i vissa fall varit för tydlig, då främst med nyckeln (i scen 01) som jag gjort alltför utstickande och på så sätt get den mer fokus i scenen än jag från början tänkt mig.

## 5.3 Framtida arbete

Det finns en del framtida arbeten som jag kan tänka mig kan vara intressanta att utföra för att ytterligare utveckla dessa teorier. Att genomföra en liknande undersökning i ungefär samma skala men att i den undersökningen istället för att skapa animerade sekvenser skapa mindre spelbanor som man låter respondenterna själva få spela

igenom kunde vara intressant. Om spelbanorna håller samma stil och ungefär samma nivå på pussel/hinder som i den här undersökningen så borde en sådan undersökning vara givande och ge en mer utförlig bild av hur spelare uppfattar scenerna. Det skulle vara en bra fortsättning på det här arbetet. Alternativt kan man genomföra en undersökning där man skapar scener som har ett tydligt syfte och försöka använda mise-en-scène för att leda bort åskådarens uppmärksamhet från det. Detta ger en annorlunda vinkel på undersökningen och det kan fortfarande ge resultat på hur vi kan styra åskådares uppmärksamhet, hur man kan leda bort en åskådare från att se det ”uppenbara”.

## 5.4 Referenser

Brodwell, D. & Tompson, K. (2001), *FILM ART An Introduction*. (sid, 156-192) The McGraw-Hill Companies, Inc.

Bryman, A. (2002), *Samhällsvetenskapliga metoder*. (sid, 122-157, 299-317) Oxford Unvercity Press

Corrigan, T. & White, P. (2004), *The Film Experience AN INTRODUCTION*. (sid. 42-72) PALGRAVE MACMILLAN.

Logas, H. & Muller, D. (2005) *Mise-en-scène Applied to Level Design:Adapting a Holistic Approach to Level Design*. Hämtad 2010-02-05 från <http://digiplay.info/node/2425>

Rambusch, J. & Susi, T. (2008) *The Challenge of Managing Affordances in Computer Game Play*. Human IT 9(3), pp. 83–109.

Rookes, P. & Willson, J. (2000) *Perception Theory, Development and organization*. Routledge.

Wilhelmsson, U. (2001). */Enacting the Point of Being. Computer Games, Interaction and Film Theory/*. (sid, 58-69) Köpenhamn: Köpenhamns university

Konami(2004) *Silent Hill 4: The Room*. För PC. Dataspel. Konami

Lucas Arts (1998) *Grim Fandango: an EPRIC Tale of CRIME and CORRUPTION in the LAND OF THE DEAD*, För PC. Dataspel. Lucas Art Entertainment

## Bilaga 1



**Figur 1:** Visar scen1 och de två huvudelementen, dörren och det öppna skåpet.



**Figur 2:** Visar övriga delar av scen1. De stängda skåpen skall hjälpa åskådaren att uppfatta det öppna skåpet som en intressepunkt då detta bryter mönstret gentemot de andra skåpen.

## Bilaga 2



**Figur 1:** Visar på fokuspunkterna i scen2, takluckan och stegen.



**Figur 2:** Visar den resterande delen av scen2 som med sin ljuskontrast skall förtydliga elementen i figur1.



## Bilaga 3



**Figur 1:** Visar en bild ur scen3 som visar både den tänkta faran/hindret samt utvägen genom fönstret. Kontrasten mellan mörker och ljus har i denna scen stor betydelse.

## Bilaga 4

### Intervjuprotokol

Information till respondenter innan visning.

De kommer att få se tre separata klipp. Dessa klipp representerar varsin scen ur ett fiktivt äventyr/pusselspel. Tanken är att respondenten skall titta på scenerna en i taget och efter varige visning svara på frågorna nedan. Innan intervjuerna börjar så skall respondenterna få den informationen att det är meningen att de skall se varige scen som en del av ett spel och de skall försöka ta sig vidare i spelet genom att bara titta på scenerna. De ska även få information om att intervjun spelas in.

### Frågor till respondenten

1. Beskriv hur du uppfattade scenen.
2. Var det något element i scenen som fångade din uppmärksamhet extra mycket, och i så fall vad gjorde att du uppmärksammade just detta element?
3. Om du uppfattade ett hinder/problem, vad var detta problem?
4. Vad fick dig att uppfatta detta som ett problem/hinder?
5. Om du skulle försöka lösa detta hinder/problem hur skulle du då gå till väga?
6. Var det något element i scenen som distraherade dig och kändes opassande, i så fall vad var det och varför kändes det opassande?
7. Är denna scen något som du kan tänka dig skulle kunna existera i ett pussel/äventyrsspel? Om inte, varför?

### Övriga frågor till respondenten:

- A. Har du tidigare erfarenheter av pussel/äventyrsspel?
- B. Ungefär hur mycket tid spenderar du på att spela spel du under en vecka?
- C. När du spelar vad för typ av spel föredrar du då att spela?

## Bilaga 5

### Intervju 4:

Jag: Det jag vill att du ska göra då är att du ska.. du kommer att se dom här tre klippen och du ska tänka dig att de kommer från ett påhittat äventyrs/pussel spel. Det du ska göra är att du ska titta på scenerna du får se dem en och en och du får se hur länge du vill, och du ska titta på dem och försöka tänka dig in i hur du ska ta dig vidare från det här stället du ser. Mellan varje scen kommer jag ställa lite frågor angående den scenen. Är du med på det?

Person4: Ja.

Jag: Då börjar vi med scen1.

Startar scen1.

Jag: Du får gärna prata högt när du tittar vad du tänker.

Person4: Hm, hur jag skulle göra för att att... menar du som i pussel mesigt eller rörelse mesigt alltså hur jag, hur jag skulle ta mig ut från det här stället?

Jag: Ja alltså pussel mesigt hur skulle du göra i den här situationen om du hamnade här i ett spel.

Person4: Ja skulle klicka på dörren, eller ja det der skåpet bredvid spisen undersöka det. Det är det som fångar min uppmärksamhet speciellt den vita nyckeln där, som är... ja den står ut gentemot resten av omgivningen. Äm om inte det så skulle jag nog undersöka spisen i och med att det är där lampan lyser.

Jag: Är det något mer du skulle vilja lägga till?

Person4: Ja jag kan ju kommentera vad som jag inte skulle göra också. Dörren är ju inte så intressant i och med att den är under lås och bom, och känns inte som ett naturligt val att för söka ta sig vidare där liksom.

Jag: Beskriv hur du uppfattar scenen då är väl första frågan.

Person4: Först lite konfunderad äää jag försöker bar identifiera vart jag befinner mig, det jag reagerade instinktivt på var om man ska ta sig vidare är genom dörren men i och med att den är under lås och bom och inte speciellt iögonfallande så solade jag bort det ganska fort. Sen så kollade jag på spisen i och med att det var där lampan lyste och bredvid där så kollade jag också på skåpet och då tänkte jag och det ligger en nyckel där i, jag behöver en nyckel för att ta mig ut.

Jag: Var det något element som fångade din uppmärksamhet extra mycket och vad gjorde att din uppmärksamhet hamnade just här?

Person4: Två saker äää, lampan ovanför spisen, kökslampan äää i och med att det är en ljuspunkt den belyses, och den andra är nyckel i skåpet. Alltså dels får skåpet uppmärksamhet i och med att det är mörkare och står ut ifrån de andra skåpen, sen också på grund att det är öppet. Nyckeln känns i relation till det andra otexturerad så den sticker ut på grund av att den är helt vit så den blir inte påverkad av omgivningen på samma sätt

Jag: Uppfattade du något hinder, problem/pussel i denna scen och i sådana fall vad var det?

Person4: Att dörren är låst.

Jag: Om du skulle lösa detta hinder hur skulle du gå till väga?

Person4: Undersöka skåpet, ta nyckel och pröva nyckeln på dörren.

Jag: Var det något element i scenen som kändes distraherande/opassande och i så fall vilket? Och varför kändes det opassande?

Person4: Det enda jag tänker på är att det känns väldigt tomt, men nej äää annars så, nej jag fick bra intryck av scenen så.

Jag: Är detta en scen som du kan tänka dig skulle kunna existera i ett äventyr/pusselspel?

Person4: Ja, definitivt. Enda saken jag kan ifrågasätta är varför, om nu nyckeln går till dörren så måste det finnas någon... antingen har man låst in sig själv eller att personen som har låst in en finns i lägenheten.

Jag: Kan vi gå vidare till scen2?

Startar scen2.

Jag: Och det är samma sak här du bara...

Person4: Hum jag försöker mest orientera mig mest just nu. Är det en pulpet som är vid sidan där eller vad... Nej det är ett handfat! Som bifin... finns läggt bort i höger i rummet. Ööm det om någonting fångar min uppmärksamhet eller det finns ett par saker, dels hur ljuset faller i rummet. Men nu när jag tittat lite noggrannare på det så tänker jag nog mestadels på luckan i taket. Äää om jag skulle se det här som en pussel lösning så skulle jag försöka ta stegen och placera den under luckan i taket och ta mig upp där. Den var lite mer disorienterande den här scenen för att det är inte riktigt lika stark koppling till vad jag skulle göra.

Jag: Du känner att du är klar?

Person4: Ja.

Jag: Beskriv hur du uppfattade scenen.

Person4: Ja som sagt lite disorienterande hade lite svårt att förstå var jag befann mig först. Men åter igen känner jag mig lite som en fånge och jag måste hitta på något sätt att ta mig ut. Jag tror bara att jag fokuserade på fel saker istället för att hitta en lösning försökte jag orientera mig vilket problem jag befann mig i, men ah, nej det känns som att lösningen är ganska uppenbar när man kollar lite närmar på det.

Jag: Var det något element som fångade din uppmärksamhet extra mycket och vad gjorde att du uppmärksammade just detta element?

Person4: I den här scenen finns det lite mer saker än i den förra, dels så är det en väldigt stark ljuskälla på den vänstra väggen ifrån ett av fönstren i form av ett galler, det var en av de sakerna som fick mig att känna mig fången. Men sen så kollade jag upp i taket och såg luckan och i och med att det kom ljus genom den. Jag tror faktiskt att jag uppfattade den genom att titta på golvet att det var en så stark, tydlig ljuskälla där. Äää och sen också att det finns en likadan ljuskälla där på väggen där vid stegen, vilket belyser den då. Det jag tänkte på var att det finns lite olika pussel men skulle kunna lösa samma problem på, dels då att det finns en box placerad vid dörren och att man skulle stapla boxar på varandra för att ta sig up till luckan men det känns som den bekvämaste lösningen skulle vara att ta stegen hehe.

Jag: Om du uppfattade något hinder, problem/pussel...

Person4: Ja åter igen att jag känner mig fången, lösningen gick jag väl igenom.

Jag: Ja den gick du igenom ganska bra och lösningen gick du igenom. Var det något element i scenen som kändes distraherande/opassande och i så fall vilket? Och varför kändes det opassande?

Person4: Nej jag tycker inte att något känns opassande faktiskt jag tycker att det är... den här scenen gav definitivt rätt känsla. Jag tyckte om att man blev lite disorienterad i början också det känns som man vaknar upp från någonting. Det jag finner att jag stirrar på mycket är glödlampan som hänger i taket men jag tycker det tillför en del också, att man inte hittar lösningen på en gång på grund av den.

Jag: Är detta en scen som du kan tänka dig skulle kunna existera i ett äventyr/pusselspel?

Person4: Absolut.

Jag: Nästa då.

Startar scen3.

Person4: Ja ett rum med massa eld. Känns lite som ett motell eller hotell. Ja den här scenen kändes lite lättare att orientera sig i tycker jag, en korridor hehe. Jag känner att jag.

Jag: Ja då tar vi frågorna då, beskriv hur du uppfattade scenen.

Person4: Ja, nej jag uppfattar det som om vi befinner oss i någon form av casual Hotel eller museum alltså beroende på hur lamporna är placerade, alltså arkitekturen. Det har hänt någonting och det brinner. Man måste hitta en väg ut. I det här fallet så finner jag att fönstret är vägen ut, i denna scen.

Jag: Ja då har du svarat på de tre frågorna, om du hittade något problem och lösning till detta. Är det något element som kändes opassande?

Person4: Möjligtvis inte att, ja det är rent kvalitets mässigt att elden inte ser ut att passa in, enbart på ett estetiskt plan, inte på... ingenting som känns att det inte skulle finas där.

Jag: Då är det tre stycken andra frågor som är utöver. Har du tidigare erfarenhet utav pussel/äventyrsspel?

Person4: O ja det har jag mycket.

Jag: Ungefär hur mycket tid spenderar du på att spela spel under en vecka?

Person4: För väldigt mycket i dag i princip ingenting det var väldigt länge sen, max ett par timmar i veckan.

Jag: När du spelar spel vad föredrar du då att spela?

Person4: Äventyrsspel.