

Emotioner i spel

Hur emotioner påverkar spelupplevelsen

Peter Axelsson

Emotioner i spel

Examensrapport inlämnad av Peter Axelsson till Högskolan i Skövde, för Kandidatexamen (B.Sc.) vid Institutionen för kommunikation och information. Arbetet har handletts av Ulf Wilhelmsson.

2010-08-31

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: _____

Emotioner i spel

Peter Axelsson

Handledare: Ulf Wilhelmsson

Student-email: a07petax@student.his.se

Sammanfattning

Gör emotioner en spelupplevelse bättre? Jämfört med äldre narrativa medier såsom film och skönlitteratur är spelbranschen ung och anses på många sätt vara mindre sofistikerad ifråga om emotionellt djup. Spel har, till skillnad från film där emotioner väcks genom empati med karaktärer, ofta ett förstapersonsperspektiv vilket gör det lättare att förbättra spelupplevelsen genom att väcka emotioner hos spelaren direkt. I detta arbete syftar emotioner på de av djupare slag som traditionellt sett varit sällsynta inom spel då dessa ofta är primärt gameplaydrivna. Verktyg för att förändra ett spel till att bättre väcka emotioner existerar i form av sätt att skriva vilket gör karaktärer, handling och dialograder djupare och mer intressanta. För att testa om detta verkligen gör en spelupplevelse bättre framställs två versioner av ett spel, en version med grundläggande dialog och en där dessa verktyg applicerats. I övrigt är spelen identiska. Därefter testas spelen på en försöksgrupp och spelupplevelsen mäts. En analys av mätningarna visar att försökspersonerna över lag hade en bättre spelupplevelse av spelet som hade bearbetats med hjälp av verktygen jämfört med gruppen som fick spela den enkla versionen.

Nyckelord: Dataspelsutveckling, speldesign, emotion

Innehållsförteckning

Innehållsförteckning	I
1 Introduktion	1
2 Bakgrund	2
3 Problemformulering	5
4 Genomförande	7
5 Slutsatser	17
Referenser	19
6 Appendix	21

1 Introduktion

Denna rapport beskriver framtagandet av två versioner av ett spel som bedöms med hjälp av experiment för att avgöra om emotionellt djup gör en spelupplevelse bättre i förhållande till spel som är framför allt gameplaydrivna. Grunden ligger i Torben Grodals (1999, 2003) teorier kring emotion och narrativ i visuella medier, framför allt inriktad på film, och David Freemans (2004) praktiska råd kring skrivande för spel och hur man väcker emotioner.

Två versioner av ett dataspel har utvecklats med samma story och spelmekaniska grund i utvecklingsverktyget Gamemaker. Till den ena versionen är manuskriptet skrivet på ett sakligt sätt medan till den andra versionen används David Freemans (2004) emotioneringverktyg på manuskriptet i syfte att väcka emotioner hos spelaren. Metoden som använts för att pröva min hypotes bygger på en egenutvecklad kvantitativ metod som baserats på Alan Brymans (2002) beskrivning av kvantitativa metoder och undersökningen använde sig av enkäter. Undersökningen genomfördes genom att en försöksgrupp delades upp i två grupper som först fick spela spelet Sanitarium (1998) och sedan en av de två producerade versionerna av spelet. Syftet med att använda ett externt producerat spel är att båda försöksgrupperna ska ha samma referenspunkt så att de ska granska försöksspelet på en mer likvärdig grund. Därefter fick försökspersonerna fylla i en enkät som sedan analyserades för att se eventuella samband mellan försöksgrupperna och deras enkätsvar.

2 Bakgrund

2.1 Emotioner

Emotioner är känslostadier som består av kognitiva, fysiologiska och beteendemässiga reaktioner på omvärlden (Passer & Smith, 2001). Exempel på emotioner är glädje, ilska och rädsla. Detta arbete fokuserar inte på specifika emotioner utan endast till vilken grad emotioner väcks av spel och behandlar inte enklare emotioner som upphetsning eftersom dessa är enkla att uppväcka genom gameplay.

2.2 Emotioner i film och spel

Torben Grodal (1999) beskriver hur visuella rörliga medier, däribland film och spel, ger en åskådare två kopplingar till mediet, en perceptiv och en handlande. Perceptiva kopplingar väcker känslor vilket ger signaler till möjliga handlingar. Realtidsaspekten hos dessa medier innehåller idén om en framtid och framtiden innebär i sig möjligheten att handla. Narrativ fiktion simulerar för det mesta verkligheten eftersom de känslor som uppväcks av de perceptiva kopplingarna kan tillfredsställas av fiktiva handlingar. Utan narration saknas möjligheten att i andra hand delta i emotionerna eftersom medlingen sker via identifikation med en protagonist och dennes handlingar. I dataspel kan en person få emotionella kopplingar både genom det visuella men även genom möjligheten att påverka händelseförloppet genom input. Grodals inflytande inom filmvetenskapen har uppmärksammats av flera viktiga filmvetare (Browne, 2004). Hans teorier har även använts inom spelteori (Juul, 2001). Enligt Grodal (2003) kan de mest fundamentala emotionerna såsom rädsla, sorg, kärlek och hat endast fullt ut upplevas i förstapersonsperspektiv och därför simuleras dessa i traditionella medier ofta genom empati med protagonisten. Då spel av sin natur är interaktiva och därmed sätter betraktaren i centrum lämpar dessa sig bättre för att väcka emotioner i ett förstapersonsperspektiv. Dock har spel inte nått samma grad av sofistikerad som film eftersom spelbranschen är betydligt yngre och framför allt drivs av spelmekanik (Freeman, 2004). Spel skiljer sig också från de traditionella narrativen eftersom spel är interaktiva. I film kan regissören kontrollera tempot och i vilken ordning händelser inträffar vilket är svårare att utföra i ett spel och fortfarande behålla spelarens känsla av att ha kontroll.

2.3 Syftet med emotioner i spel

Varför ska man ha emotioner i ett spel? Enligt David Freeman (2004) finns det ett flertal skäl till detta. Spel med emotionellt djup kan nå målgruppen som anser att spel är ointressanta därför att de inte tillför nya erfarenheter på samma nivå som traditionella medier. Djupare spel blir mer omtalade i medier och bland potentiella spelare. Utvecklingsteamet blir mer engagerat och får större tillfredsställelse om de känner att de arbetar med något som har djup och mening utöver ren underhållning. Spel som har emotionellt djup har en större konkurrenskraft på en marknad som är mättad med spel som både ser bra ut och är roliga. Ett exempel som har rönt stora kommersiella framgångar (VGChartz Ltd, 2010) och där utvecklarna har lagt vikt vid emotioner (Reynolds, 2009) är Mass Effect 2 (BioWare, 2010). Andra exempel på spel som beskrivs som en emotionell upplevelse (Crecente, 2010) är Alan Wake (Remedy Entertainment, 2010). Spelet har fått höga betyg av recensenter (Orry, 2010) och säljer initialt bra (Graft, 2010). Nämnvärt är även Heavy Rain (Quantic Dream, 2010)

som har rönt stor ekonomisk framgång (Thorsen, 2010). Dessa titlars framgång och popularitet kan tyda på att spelmarknaden i stort är på väg mot spel som fokuserar mer på att väcka emotioner.

2.4 Retorik

Människan har länge försökt väcka emotioner till liv i andra människor. Redan i antikens Grekland var retoriken en vetenskap som användes inom politik, juridik och vid högtider. Retoriken har släktskap till litteraturvetenskap och narration men är i första hand ett praktiskt verktyg för att nå vissa mål (Hägg, 1998). Retorik handlar till stor del om hur man ska tala men också hur man inte ska tala. Det är inte lika viktigt vad man säger utan hur man säger det, ett visst sätt att prata ger åhörare ett särskilt intryck av talaren och dennes argument. På detta sätt har retoriklärdare väckt emotioner i sina åhörare i olika syften. Eftersom retoriken är besläktad med narration är begrepp inom retoriken också applicerbara på berättande inom film och spel. De viktigaste för det här arbetet är etos och patos. Etos är en talares egenskaper som väcker förtroende bland åhörare och patos är talarens egna känslor som används som påverkningsmedel (Hägg, 1998). Eftersom retoriken beskriver hur man ska och inte ska tala för att väcka emotioner kan vi använda oss av både det korrekta sättet samt det som retoriskt sett är felaktigt för att förmedla något. Vill man att spelaren ska tycka illa om en karaktär i ett spel kan man skriva karaktärens dialog på ett sätt som står i motsats till retorikens regler och därmed få karaktären att göra ett negativt intryck på spelaren. Retorik används för att koppla emotionering till en väl etablerad vetenskap.

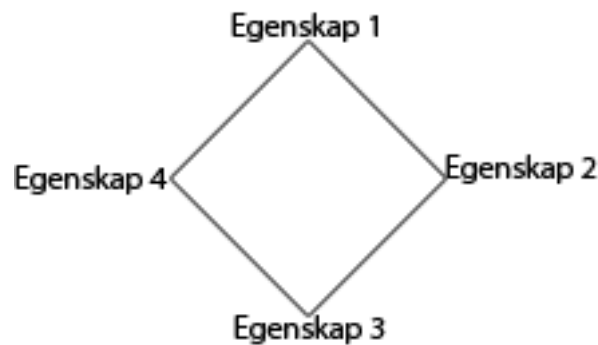
2.5 Emotionering

Emotionering är en samling verktyg som skapats av David Freeman (2004) som kan appliceras på olika delar av ett spel i syfte att göra dessa delar mer intressanta och för att de ska få ett större emotionellt djup. Freeman grundar emotioneringsteknikerna på lång erfarenhet av skrivande för både film och spel. Emotioneringsteknikerna verkar i en av två skalor, hur intressant något är respektive djup, där den första representerar unikt, originellt och uppfinningsrikt och där den andra representerar emotionell eller psykologisk komplexitet eller psykologiskt djup. Att göra innehållet i spelet intressant är viktigt eftersom tråkiga karaktärer och händelseförlopp kan förhindra att spelaren tar till sig det emotionella djupet. Skalorna korsar varandra men är fundamentalt särskiljda, något som är djupt är inte nödvändigtvis intressant och vice versa. Teknikerna kan appliceras på fem olika kategorier av skrivande: dialog, karaktärer, relationer mellan karaktärer, scener och handling. Det går även att använda flera tekniker på samma gång för att öka effekten. Freeman (2004) har valt att inte förklara djupare varför de olika teknikerna fungerar vilket i viss mån gör dem problematiska. Sammanlagt redovisas 32 kategorier av emotioneringverktyg och jag har valt att återge några av dem här.

2.5.1 Karaktärsdiamanter

Av Freemans (2004) emotioneringstekniker har jag först och främst valt att använda karaktärsdiamanter. En karaktärsdiamant är en samling egenskaper en karaktär har, oftast fyra till antalet, därav namnet (se figur 1). En karaktärsdiamant kan ha färre eller fler än fyra egenskaper men kan då enligt Freeman (2004) antingen verka fattig och ointressant om man har färre och om man har fler är det svårt att ge utrymme för dem om spelet inte är långt. På denna grund har jag valt att använda mig av fyra egenskaper för varje karaktärsdiamant och en diamant för varje ickespelarkaraktär i

spelet. Genom att låta dessa egenskaper synas i en karaktärs dialog och handlingar ges karaktären djup och gör den mer intressant.



Figur 1 Karaktärsdiamant som används för att ge en karaktär en samling egenskaper

2.5.2 Psykisk smärta

Ett verktyg är att ge en karaktären ett större emotionellt djup genom att visa emotionell smärta. En förklaring till detta kan vara att spelaren känner empati för karaktären.

2.5.3 Känslor under ytan

Genom att simulera en karaktärs känslor utan att uppenbart visa dem ger karaktären emotionellt djup. Genom dialog eller handlingar visas känslorna på ett subtilt sätt för spelaren och låter spelaren själv förma sig en bild av karaktärens känslor.

2.5.4 Kemi mellan ickespelarkaraktärer

För att två eller fler ickespelarkaraktärer som är vänner, par eller en grupp ska framstå som trovärdiga kan man ge dem en gemensam historia med delade erfarenheter, liknande smak eller att de helt enkelt fungerar bra tillsammans.

2.5.5 Karaktärsutveckling i förstapersonsperspektiv

Spelaren kan genomgå en personlig emotionell förändring om spelet genom belöningar eller genom applicerande av andra emotioneringstekniker styr spelarens beteende mot det utvecklaren eftersträvar. Exempel på detta är att få spelaren att bli mer ansvarsfull gentemot andra genom att skapa emotionella band till ickespelarkaraktärer med hjälp av emotioneringstekniker. Effektivt användande av tekniken kan kopplas till Grodals (2003) teorier kring förstapersonsperspektiv och borde därmed vara ett bra verktyg. Freeman (2004) poängterar dock att det är en riskfylld teknik att använda eftersom spelaren kan stötas bort om spelaren inte tilltalas av karaktärsutvecklingen.

3 Problemformulering

Min hypotes är att man kan göra ett spelupplevelse djupare och mer meningsfull genom att väcka emotioner hos spelaren. Anledningen till att jag vill undersöka detta är att de spel jag personligen funnit mest fascinerande och betydelsefulla är de som har haft en väl genomarbetad story som väckt känslor. De flesta spel väcker enklare känslor, såsom rädsla och upprymdhet men de är känslor som fort glöms bort. Djupare emotioner kräver mer avancerade metoder för att uppväcka och jag vill därför undersöka hur man går tillväga för att utföra detta. Jag vill pröva om det David Freeman (2004) kallar emotioneering kan användas för att väcka emotioner hos en spelare och hur detta påverkar spelupplevelsen. För att pröva min hypotes kommer jag att göra två versioner av ett spel som har likheter med ett redan existerande spel i äventyrsspelsgenren, Sanitarium (Dreamforge Entertainment, 1998). Detta spel är ett äventyrsspel i skräckmiljö för PC som styrs med mus. Anledningarna till att jag valt just detta spel är att det är relativt okänt vilket minskar risken att försökspersonerna har spelat spelet tidigare, det är ett äventyrsspel som främst drivs av dialog vilket gör det lättare att utveckla ett liknande spel samt att grafiken är förhållandevis enkel vilket minskar skillnaderna mellan spelen. Jag valde att använda mig av demoversionen av spelet av bekvämlighetsskäl, det tar betydligt mindre plats och kan lätt installeras och köras på flera datorer samtidigt. Eftersom Sanitarium (1998) endast tjänar som referenspunkt behöver försökspersonerna inte spela igenom hela spelet utan endast det kortare partiet i demoversionen för att ge försökspersonerna samma referenspunkt innan speltesterna och därmed tolka testspelen på en mer likvärdig grund. Version 1 av det egenutvecklade spelet har dialogen skriven utan att använda några av Freemans emotioneeringstekniker och därmed kommer spelet ha enkel dialog och vara primärt fokuserat på gameplay. Version 2 kommer att vara spelmekaniskt identiskt men har ett antal emotioneeringstekniker applicerade på dialogen. Båda spelen har samma grundläggande story och enda skillnaden mellan dem är alltså dialogen. Detta resulterar i att spelen är lätta att jämföra eftersom de endast skiljer sig i en aspekt och därmed kan andra aspekter ignoreras som variabler i undersökningen.

3.1 Emotioneeringstekniker

Jag har valt att använda mig av tre emotioneeringstekniker; karaktärsdiamanter, psykisk smärta och känslor under ytan. Beslutet att använda just dessa bygger på att de är enkla att applicera på en existerande story eftersom händelseförloppet inte behöver förändras.

3.2 Metodbeskrivning

Jag har valt en experimentmetod som är löst baserad på Brymans (2002) beskrivning av kvantitativ strategi. Ett tänkbart alternativ är en kvalitativ strategi men eftersom min hypotes endast berör emotionellt djup och meningsfullhet utan att analysera dessa intryck närmare är den mer djupgående kvalitativa strategin ineffektiv eftersom den tar längre tid att utföra. Den mer utförliga data en sådan metod producerar skulle visserligen vara intressant men inte direkt relatera till problemställningen och eftersom datan är mer svårtydd är det mer komplicerat att se samband mellan olika variabler. Jag använde mig av ett bekvämlighetsurval, något som kan innebära bristande representativitet men eftersom det rör sig om en experimentell studie var det ett mindre problem (Bryman, 2002). Undersökningen innehåller 10 personer med dataspelsvana men som saknar erfarenhet av spelutveckling. Detta för att undvika ett alltför analytiskt tänkande som skulle kunna påverka resultatet negativt. Efter

uppdelningen fick båda grupperna spela demoavsnittet av Sanitarium (1998). Försökspersonerna fick sedan testa antingen spel 1 eller spel 2 beroende på vilken grupp de hamnat i. När testet var klart får båda grupperna fylla i ett frågeformulär där de fick gradera spelupplevelsen samt ytterligare data om deras spelvana och spelpreferenser. Syftet med att ha två grupper som testar var sitt spel är att avgöra om spelupplevelsen skiljer sig mellan spel 1 och spel 2. Syftet med att ha ett externt producerat spel är att ge samma förutsättningar för båda grupperna vad gäller jämförelsematerial. Bryman (2002) beskriver vissa svagheter för den interna validiteten i experiment, exempelvis att försökspersonerna lär sig experimentet och därför svarar annorlunda vid ett senare experiment eller externa oberoende faktorer som påverkar resultatet. På grund av experimentdesignen för den här undersökningen kan dessa svagheter minimeras eftersom mätningen endast utförs en gång. Eftersom experimentdesignen inte tillåter en kontrollgrupp då att försöket kräver att försökspersonerna spelar ett spel finns risken att tidigare erfarenheter påverkar testresultatet. För att minimera påverkan på analysen innehåller enkäten frågor om spelvana och spelpreferenser vilket innebär att deras effekt kan mätas. Den externa validiteten hotas i viss mån av att urvalet är begränsat och har skev könsfördelning vilket gör det svårt att generalisera resultaten samt reaktiva effekter som kommer av experimentets utförande eftersom deltagarna kommer vara medvetna om att de är delaktiga i ett experiment. Detta gör att de kanske agerar och svarar annorlunda än de skulle om de inte varit medvetna om deras delaktighet i ett experiment.

3.3 Enkät och utvärdering

Den kvantitativa strategin innebär att frågorna på frågeformuläret måste ge svar som går att kvantifiera. Exempel på detta är frågor som besvaras på en graderad skala från ett till sex. Enkäten är egenutvecklad och för att utforma frågorna har jag använt mig av Trosts (2007) riktlinjer för enkäter. Enkäten innehåller frågor som mäter försökspersonens upplevelse samt frågor om personens kön, spelvana samt favoritspel. Dessa övriga frågor syftar till att se om dessa egenskaper påverkar undersökningen. Enkätfrågorna redovisas i kapitel 4.2 Genomförda mätningar.

Enkäten utvärderas med ett eget upplägg, där respondentens svar på enkätens frågor kring spelupplevelsen korreleras med vilken försöksgrupp respondenten är i och svar på övriga frågor för att se eventuella samband.

4 Genomförande

4.1 Det producerade systemet

4.1.1 Plan och grundläggande utveckling

Projektet genomfördes i en grupp med medlemmar från flera discipliner. Gruppen bestod av mig, Mathias Johansson (design), Kitsune Magyar (grafik) och Henrik Littke (ljud). Vi valde att arbeta tillsammans för att samordna produktionen av spel så att istället för att simultant utveckla 4 olika spel kunde vi göra ett grundspel som varje gruppmedlem kunde anpassa efter sina respektive behov.

Planen för mitt projekt var att det skulle resultera i ett spel i två versioner som har samma story, en version med en grundläggande dialog och en med dialogen behandlad med hjälp av Freemans (2004) emotioneringverktyg. Versionerna skiljer sig endast åt i dialogen, i övrigt är de identiska eftersom undersökningen kommer att inrikta sig uteslutande på hur emotioner påverkar spelupplevelsen och därmed är det en fördel att versionerna skiljer sig på så få sätt som möjligt. Båda versionerna bygger på samma grundspel som är ett dialogdrivet äventyrsspel som utspelar sig i en fantasivärld. Spelaren utforskar en värld och kommunicerar med andra karaktärer och genom denna kommunikation får spelaren reda på mer om spelvärlden och vilka handlingar spelaren förväntas utföra. Utmaningarna i spelet är dialogbaserade och enkla och löses genom att välja dialogalternativ från en lista för att få ytterligare information för att göra rätt dialogval. Anledningen till detta är att komplexa utmaningar i sig är oviktiga för undersökningen och därför valde jag att inte lägga tid på att utveckla dem ytterligare. Vi valde att använda oss av utvecklingsverktyget Game Maker då jag och Mathias hade tidigare erfarenhet av programmet och det är ett lättanvänt och lättlärt verktyg. Den grafiska stilen utformades att gå i grått, ett beslut som baserades på Zammattos (2010) teorier kring färglära. Grå beskrivs som en neutral färg och därför användes gråtoner för att minimera spelarens påverkan av färgerna.

Min del av projektarbetet gick ut på att utveckla grundmekaniken till spelen i Game Maker. När detta var tillräckligt färdigt för att börja implementera innehåll skrev Mathias och jag den grundläggande dialogen som jag sedan omarbetade för de två versionerna av spelet.

4.1.2 Spelets story och karaktärer

Spelet utspelar sig i en värld där maskiner bebos av andar. Dessa andar vaknar regelbundet från långa perioder av sömn för att utföra olika uppgifter för att sedan återgå till sin sömn. Vid den senaste vakenperioden gick något fel och andarna hittar inte längre tillbaka till sina maskiner och om de är borta från sina maskiner för länge börjar de sakta men säkert tyna bort. Spelaren tar rollen som en ande som väcks av andarnas guide för att rädda en ande innan den också tynar bort. Guiden ger spelaren en kort bakgrundshistoria och förklarar vad den utmaning spelaren måste klara för att slutföra spelet. Spelaren kan sedan utforska två rum utöver det första. Dessa andra rum är mörka och fulla med borttynande andar, men även en ung ande och en maskin. Den unga anden är skrämmd av mörkret och de borttynande andarna och vågar därför inte gå genom mörkret. Maskinen är en ljusmaskin som inte vill hjälpa spelaren med att generera ljus. Utmaningen blir därför att övertyga maskinen och den unga anden att samarbeta, maskinen genererar ljus så att den unga anden hittar till maskinen och

kan sova där och maskinen får då en ande så att den kan fungera ordentligt. Därefter kan spelaren återvända till guiden för att själv få sova efter att ha slutfört sin uppgift.



Figur 2 Bild från spelet som visar dialog med den unga anden.

4.1.3 Skillnader och likheter med Sanitarium

Från början fanns en plan att använda design patterns (Björk & Holopainen, 2005) för den grundläggande utvecklingen i syfte att hålla spelet så likt Sanitarium (1998) som möjligt. Design patterns består av egenskaper som fogats samman till ett mönster som sedan kan appliceras under utvecklingen av ett spel för att passa in dessa egenskaper. Eftersom utvecklingen av spelet tidigt frångick planen lades design patterns åt sidan. Dock är grunderna liknande vilket innebär att det som är viktigt för min undersökning inte skiljer sig nämnvärt mellan benchmarkspelet och undersökningsspelet. Därmed kommer undersökningen att påverkas i mindre utsträckning. Den viktigaste skillnaden mellan benchmarkspelet och undersökningsspelet är styrningen. Benchmarkspelet kontrolleras med musen medan våra spel istället använder sig av tangentbordet. Eftersom min undersökning är riktad mot spelupplevelsen och inte gameplay är styrningen en oviktig parameter, spelet påverkas naturligtvis men då styrningen inte är en central mekanik för dialogen är påverkan på spelupplevelsen minimal. Benchmarkspelet har även röstskådespelare vilket vi inte använt oss av. Detta skulle ta alltför mycket tid i anspråk och är heller inte en viktig parameter för undersökningen. Under ett tidigt skede av projektet experimenterade jag med ljudsystem men beslutade att ljud inte skulle användas i spelet då jag ansåg att detta inte var nödvändigt för undersökningen och endast skulle ta onödig tid i anspråk. Skillnader och likheter mellan de tre olika spelen visas i tabell 1:

Egenskap	Sanitarium	Enkel version	Behandlad version
Styrning	Mus	Tangentbord	Tangentbord
Ljud	Ja	Nej	Nej
Scrollande spelskärm	Ja	Nej	Nej
Dialog	Ja	Ja	Ja
Emotioneering	Vet ej	Nej	Ja

Tabell 1 Jämförelse mellan benchmarkspelet *Sanitarium* och båda versionerna av försöksspelet

Som tabellen visar är skillnaden mellan den enkla och den behandlade versionen enbart användandet av emotioneeringverktygen (Freeman, 2004). Eftersom *Sanitarium* (1998) utvecklades långt innan Freemans (2004) bok om emotioneering gavs ut är det osäkert om de använde sig av liknande verktyg men ett postmortem skrivet av spelets författare nämns inga specifika arbetsmetoder (Pasetto, 1998).

En möjlig svaghet i Freemans (2004) metoder är att de verkar rikta sig mot spel med relativt lång speltid vilket skulle kunna påverka min undersökning då mitt spel är relativt kort. Jag har valt att göra spelen korta dels för att hålla nere tiden för försökspersonerna då de kommer att spela både en del av benchmarkspelet samt en av versionerna av försöksspelet men även för att koncentrera spelupplevelsen till en kort, intensiv session. Det senare beslutet grundas på att det är lättare att producera och framför allt testa ett kortare spel jämfört med ett spel där de relevanta avsnitten separeras av utfyllnadsmaterial.

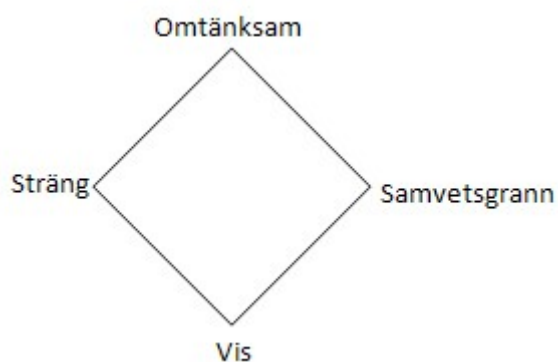
4.1.4 Emotioneering

För arbetet med emotioneering användes verktygen karaktärsdiamanter, emotionell smärta samt känslor under ytan. Dessa valdes för att de var enklast att applicera på ett spel av den här storleken och eftersom de två versionerna skulle följa samma story kunde verktyg som förändrade stornyn inte användas.

Teknikerna med emotionell smärta och känslor under ytan användes på karaktärerna andeguiden och den unga anden. Guidens dialograd som i den enkla versionen lyder: *"Your task is to help spirits before they become lost."* lyder i den emotioneerade versionen: *"Your task is to save any spirits that hasn't yet gotten lost. The translucent ones are too far gone I'm afraid. If only I had been able to wake you in time..."* De två sista meningarna i dialogen indikerar självklander och ångest över att ha misslyckats med att rädda andar. Här användes även tekniken att visa känslor under ytan genom att andeguiden inte rakt ut säger vad den känner utan snarare antyder det. Den unga anden visa också emotionell smärta genom att den uttrycker rädsla över att bli lämnad ensam i mörkret. Rädslan finns i båda versionerna av spelet eftersom stornyn bygger på att anden behöver räddas men rädslan är mycket tydligare och starkare i den emotioneerade versionen.

4.1.5 Karaktärsdiamanter

För att behandla dialogen tog jag fram karaktärsdiamanter (Freeman, 2004) till alla karaktärer i spelet. Varje karaktär gavs fyra egenskaper som påverkar hur de reagerar och sättet de talar. Att jag valde just antalet fyra baseras på Freemans (2004) rekommendation att använda detta antal för viktiga karaktärer. Vissa egenskaper gavs större utrymme då de var lättare att infoga i dialogen. De tre karaktärerna andeguiden, den unga anden och maskinen gavs varsin karaktärsdiamant. Guidens diamant visas i figur 3, den unga andens i figur 4 och maskinens diamant i figur 5.

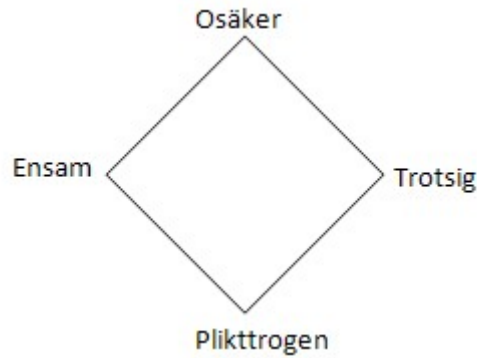


Figur 3 Andeguidens karaktärsdiamant

Guidens egenskaper visade sig vara svåra att implementera då karaktären främst tjänar till att ge spelaren nödvändig information. Omtänksamheten gör att guiden håller en mjukare ton och visar mer tanke kring spelarkaraktärens situation. Att guiden är samvetsgrann gör att den upprepar vikten av att spelarens karaktär slutför sin uppgift. Egenskapen "Vis" var svår att applicera just på grund av guidens funktion som informationsförmedlare och användes därför inte i dialogen. Stränghet visar sig genom att guiden är noggrann med att påpeka slutgiltigheten i ett eventuellt misslyckande. Exempel på hur guidens olika egenskaper visar sig i dialogen finns i tabell 2.

	Enkel version	Emotionerad version
Omtänksam	<i>Remember, if you have any questions I will answer them.</i>	<i>Take care and remember, if you have any questions I will try my best to answer them.</i>
Samvetsgrann	<i>I will be here to assist you.</i>	<i>You must make sure any solid spirit returns to a machine. I will be here to assist you if you have more questions.</i>
Sträng	<i>They are spirits who have failed to complete their task. You will become one yourself if you fail your task.</i>	<i>What you call translucent shapes are actually lost spirits who have failed to complete their task. Should you fail the same fate awaits you.</i>

Tabell 2 Exempel på guidens karaktärsdiamants påverkan på dialogen



Figur 4 Den unga andens karaktärsdiamant

Den unga andens osäkerhet visar sig i att den stakar sig och har pauser i dialogen. Trotsigheten gör att den unga anden inte vill visa hur skrämmd den är av mörkret och de borttynande andarna. Plikttrogenheten var svår att implementera utan att modifiera storyn och ignorerades därför. Ensamheten visar sig genom att anden blir mer upprörd av att bli lämnad ensam igen samt att den uttrycker större tacksamhet när den räddas.

	Enkel version	Emotionerad version
Osäker	<i>You are not like the others.</i>	<i>You...you are not like the others.</i>
Trotsig	<i>I'm afraid of the darkness and the lost spirits.</i>	<i>The darkness, I dont want to go through the darkness. I dont not want to join them.</i>
Ensam	<i>Don't go, I don't want to be left alone.</i>	<i>No wait! Don't go, I dont want to be left alone.</i>

Tabell 3 Exempel på den unga andens karaktärsdiamants påverkan på dialogen



Figur 5 Maskinens karaktärsdiamant

Maskinens dialog visade sig vara komplicerad att arbeta med eftersom dialogstrukturen var identisk mellan de två versionerna. Därmed spillde egenskaperna i viss mån över till den enkla versionen men är fortfarande mer uttalade i den emotionerade versionen. Maskinens själviskhet visar sig i att den är noggrann med att poängtera att den kan men inte vill hjälpa spelarkarakteren. Stoltheten gör att maskinen är skrytsam och framhåller att den är mycket kapabel att hjälpa spelarkarakteren. Maskinens sarkasm visar sig genom att den framställer spelarkarakterens problem som viktigt, trots att maskinen tycker det är ganska ointressant. Den torra brittiska humorn gör maskinens dialog genomsyrad av små utrop och humoristiska uttryck.

	Enkel version	Emotioneerad version
Självisk	<i>No, I don't feel like it.</i>	<i>It's simple, I just don't feel like it.</i>
Stolt	<i>I am quite capable of helping you.</i>	<i>Unable? Tosh what a lie! I am more than capable to assist you with your simpleton problems.</i>
Sarkastisk	<i>I'm a better machine than you think. Tell me what you need me to do.</i>	<i>Bah, tell me what great deeds I might do to assist your simple problem.</i>
Torr brittisk humor	<i>I wouldn't be an elegant machine if i couldn't talk, correct?</i>	<i>I wouldn't be the elegant piece of machinery I am if I lacked the capability to communicate now would I?</i>

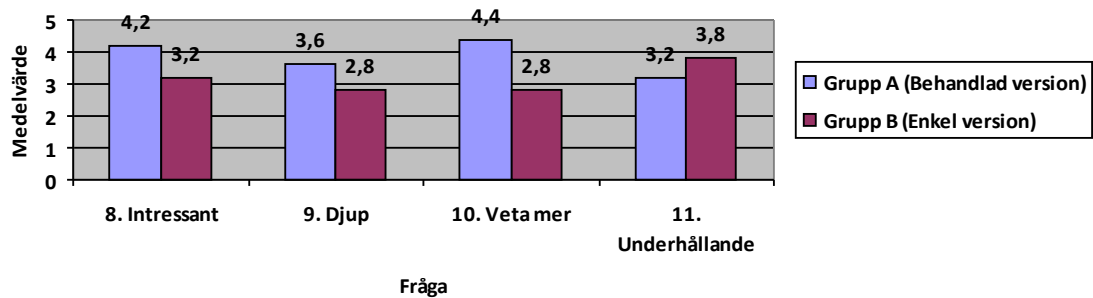
Tabell 4 Exempel på maskinens karaktärsdiamants påverkan på dialogen

4.2 Genomförda mätningar

Mätningen utfördes på tio elever som går första året på ITgymnasiet i Skövde varav två kvinnor och åtta män. Alla har datorvana men varierande spelvana. Respondenterna var en blandning av elever från utbildningarna programmering och grafik. Först delades försökspersonerna upp i två lika stora grupper baserat på deras plats i försöksrummet. Detta baserades på att varje försöksperson hade sin egen dator och därför skulle det vara krångligt och tidskrävande att flytta runt försökspersonerna. Detta ledde till att könsfördelningen blev skev och de två kvinnorna hamnade i samma grupp. Mätningen genomfördes enligt tidigare plan; undersökningsgruppen delades upp i två grupper där grupp A valdes att testa den emotioneerade versionen och grupp B den enkla, respondenterna fick först spela Sanitarium (1998) och efter det spelade de ett av de producerade testspelen. Därefter fick de fylla i enkäten. Alla försökspersoner var färdiga med försöket inom en timme. Enkäten innehöll tolv frågor men endast fyra av dessa, fråga 8-11, mäter spelupplevelsen. Resterande frågor finns för att identifiera eventuella kopplingar mellan respondentens spelvana, kön och spelpreferenser och respondentens enkätsvar. Respondenternas svar på enkäterna återfinns i appendix. Fråga 8-11 mäter alltså spelupplevelsen:

8. Jag tyckte att karaktärerna var intressanta?
9. Jag tyckte att karaktärerna hade känslomässigt djup?
10. Jag är intresserad av att veta mer om karaktärerna?
11. Jag tyckte att spelet var underhållande?

Svarsalternativen sträcker sig från 1 till 6 där 1 är ”Inte alls” och 6 är ”Mycket”. Gruppernas medelvärden visas i figur 6:

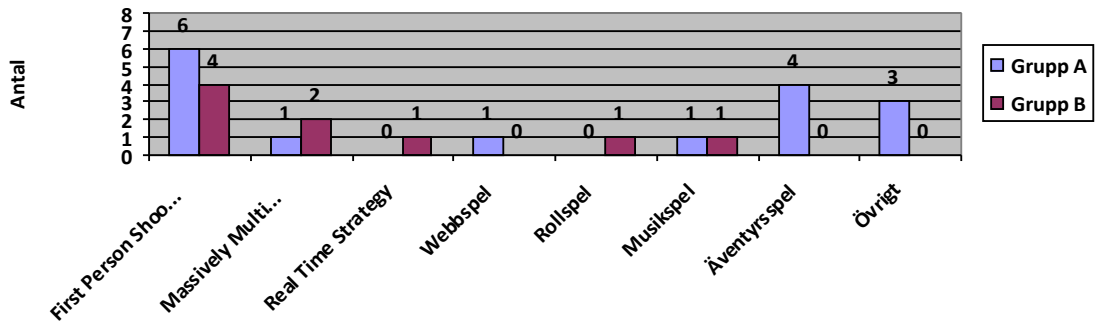


Figur 6 Medelvärde för grupp A och grupp B för fråga 8-11

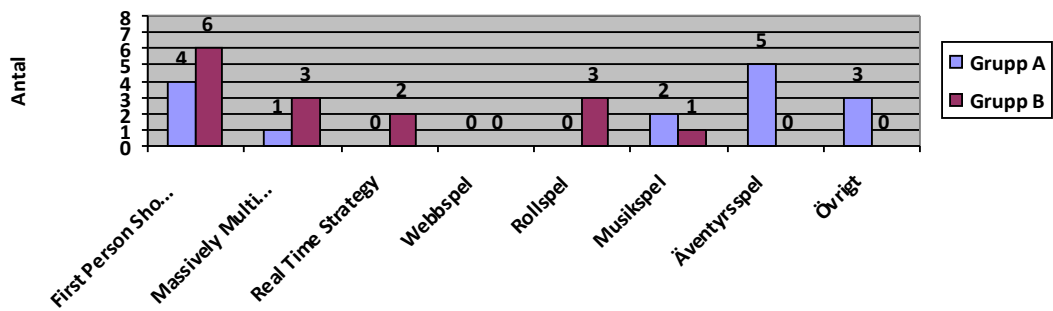
Fråga 1 till 7 samt fråga 12 mätte aspekter som kan påverka resultatet av mätningarna och alla frågor utom fråga 2, som endast hade alternativen ja och nej, var öppna frågor:

1. Kön
2. Har du spelat Sanitarium (det första spelet) tidigare? (ringa in det korrekta alternativet)
3. Har du spelat liknande spel tidigare och isåfall vilka?
4. Vilka typer av spel spelar du normalt (t.ex First Person Shooters, plattformsspel, webbspel etc)?
5. Vilka är dina tre favoritspel?
6. På vilka plattformar spelar du normalt sett (t.ex. PC, Xbox360, Nintendo DS)?
7. Hur många timmar i veckan spelar du i snitt?
12. Har du något att tillägga som inte berördes av frågorna? (fortsätt på baksidan vid behov)

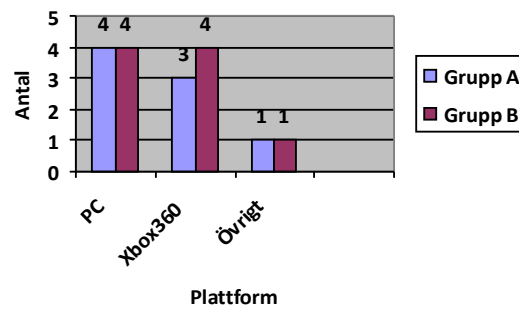
Resultatet på fråga 1 var tre män och två kvinnor för grupp A och fem män och inga kvinnor för grupp B. Fråga 2 visade att endast en person spelat Sanitarium (1998) tidigare. På fråga 3 svarade fyra personer att de tidigare spelat liknande spel men de kom inte ihåg vilka spel det var. Resultatet av fråga 4 visas i figur 7 och fråga 5 och 6 visas i figur 8 respektive figur 9. Varje respondents svar kodades till specifika genrer: First Person Shooters, Massively Multiplayer Online, Real Time Strategy, webbspel, rollspel, musikspel, äventyrsspel samt övriga spel. Varje individuellt svar på en enkät adderas till genrens värde.



Figur 7 Fråga 4: Vilka typer av spel spelar du normalt?

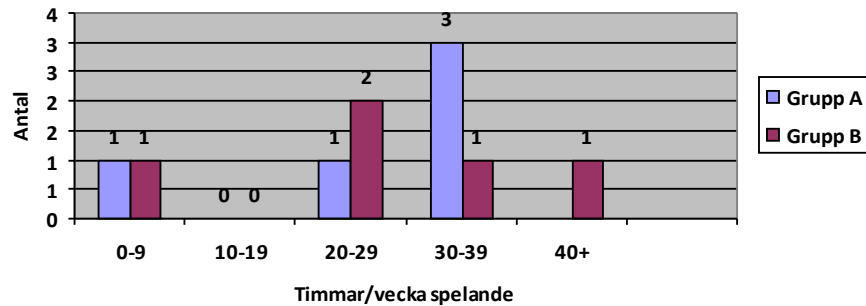


Figur 8 Fråga 5: Vilka är dina tre favoritspel?



Figur 9 Fråga 6: På vilka plattformar spelar du normalt sett?

Resultatet av fråga 7 visas i figur 10.



Figur 10 Fråga 7: Hur många timmar i veckan spelar du i snitt?

4.3 Analys av mätningar

4.3.1 Brister i mätningen

Mätningarna har brister, framför allt i fråga om antal respondenter men även i ojämn könsfördelning och varierande spelvana och spelintresse. Detta gör att eventuella slutsatser är av bristande representativitet för populationen i stort. Enkäten och utvärderingsmetoden var egenutvecklade och efter genomförd mätning upptäcktes brister. Eftersom spelet var på engelska skulle en fråga om respondentens färdigheter i engelska varit intressant, en låg förståelse av engelska skulle förmodligen påverka spelupplevelsen kraftigt.

4.3.2 Analys

En jämförelse mellan grupp A och grupp B ifråga om resultatet på fråga 8-10 visar att grupp A har angett ett högre svarsalternativ. Anmärkningsvärt är att grupp B hade ett högre medelvärde än grupp A på fråga 11: *Jag tyckte att spelet var underhållande*. Medianvärdet på resultatet på fråga 8-10 visar att grupp A svarade högre än grupp B och båda grupperna har samma medianvärde på fråga 11. Från detta kan utläsas att grupp A generellt sett tyckte att karaktärerna var mer intressanta och hade ett större känslomässigt djup samt att grupp A var mer intresserade av att veta mer om karaktärerna jämfört med grupp B.

Fråga 4 och 5 handlade om respondentens preferens vad gäller spel och visade att grupp A hade betydligt mer erfarenhet av äventyrsspel vilket kan påverka deras upplevelse av försöksspelet. Detta kan tolkas på olika sätt, deras större vana kan betyda att de är mer intresserade av story och karaktärer och kan göra respondenterna partiska. Detta kan leda till att de antingen finner spelupplevelsen bättre eftersom det i högre grad uppfyller deras preferenser men det kan samtidigt innebära att de dömer spelet hårdare eftersom de jämför med spel som bättre uppfyller deras preferenser. I övrigt var grupperna i stort sett likvärdiga ifråga om spelpreferenser. Fråga 6 visar att respondenternas plattformpreferenser inte i stort skiljer sig åt och kan därmed uteslutas som påverkan på resultatet. Även fråga 7 visar att grupperna i stort sett inte skiljer sig och kan därför uteslutas.

Fråga 8 och 10 hade betydligt högre värden för grupp A jämfört med fråga 9 och 11. Detta skulle kunna tyda på att Freemans (2004) verktyg inte i lika hög grad gör karaktärer emotionellt djupa som de gör dem intressanta. En möjlig tolkning till att grupp B tyckte att testspelet var mer underhållande än grupp A är att grupp A förväntade sig mer av spelet eftersom de tyckte att det var mer intressant och att de

ville veta mer om karaktärerna. Därmed kan de känna sig besvikna då deras intresse väckts men ej tillfredsställt. Grupp B kan på grund av sitt lägre intresse av karaktärerna uppleva slutet på spelet som något trivialt och därför vara mer nöjda med att spelet är slut.

Att båda kvinnorna hamnade i samma grupp visade sig ge ett intressant resultat, de gav vitt skilda svar på frågorna om spelupplevelse men också på frågorna om spelvana och spelpreferens. Kvinnan med lägre svar på upplevelsefrågorna hade även svarat lägre på speltid och färre speltyper jämfört med den andra kvinnan. Detta tyder på att det kan finnas en starkare koppling mellan intresse, vana och upplevelse än mellan kön och upplevelse.

5 Slutsatser

5.1 Resultatsammanfattning

Under projektdelen skapades två versioner av ett spel. Båda versionerna bygger på samma grundmekanik och storyn är densamma. Det som skiljer versionerna åt är att den enkla versionen har en enkel och grundläggande dialog, anpassad för att vara neutral och saklig, medan den emotioneerade versionen har anpassats med hjälp av Freemans (2004) verktyg för att ha ett större emotionellt djup och vara mer intressant.

Mätningen genomfördes på 10 elever från ITgymnasiet i Skövde. Respondenterna var en relativt homogen grupp med över lag stor dator- och spelvana. Eftersom försöksgruppen endast var på 10 personer är resultaten av mätningarna osäkra men skillnaderna mellan grupperna är tydliga. Mätningen visade att gruppen som testade det enkla spelet fann det mindre intressant, mindre emotionellt djupt och hade ett lägre intresse av att veta mer om karaktärerna jämfört med gruppen som fick spela det emotioneerade spelet. Däremot var fann gruppen med det enkla spelet det mer underhållande vilket skulle kunna grunda sig i att de på grund av respondenternas lägre intresse och emotionella investering var nöjda när spelet var slut medan den grupp som fick spela det emotioneerade spelet fick sitt intresse väckt men ej tillfredsställt innan spelet tog slut. Att grupp A (som spelade det emotioneerade spelet) fann spelet mer intressant och emotionellt kan tolkas med hjälp Grodals (1999) teorier som att ett starkt narrativ hjälper spelaren att göra en emotionell koppling till karaktärer och händelser till spelet. Därför upplevs det som i grund och botten är samma händelseförlopp som mer meningsfullt och intressant. Ur ett retoriskt perspektiv kan man argumentera att den bearbetade versionens karaktärer bättre uppfyller Häggs (1998) definitioner av etos och patos. En karaktär med ett högt etos borde vara mer intressant och medföra att spelaren vill veta mer om karaktären och en karaktär med högt patos borde ha en större emotionell påverkan och därför upplevas som emotionellt djupa. Detta kan kopplas till Freemans (2004) skalor om intressant och emotionellt djupt, etos motsvarar intressant och patos motsvarar djupt. Detta tyder på att grunden till emotioneering bygger på en lång tradition av att knyta emotionella band mellan en berättare och en lyssnare, som i fallet dataspel innebär utvecklare och spelare.

Min slutsats är att man bör försöka väcka emotioner hos spelaren om man vill göra spelupplevelsen mer intressant och emotionellt djup men man bör framför allt göra detta i spel med relativt lång speltid. Detta för att spelaren ska hinna tillfredsställas innan spelet tar slut.

5.2 Diskussion

Som tidigare nämnts är spelbranschen ung jämfört med traditionella narrativa medier såsom litteratur och film. För att spel ska kunna betraktas som ett moget medium måste spel uppnå samma grad av sofistikation, något som är möjligt men det kräver en medveten insats av spelutvecklare som i dagsläget har ett starkt fokus på spelmekanik (Evans-Thirlwell, 2010). Enligt Grodal (2003) kan de mest fundamentala emotionerna endast upplevas i förstaperson och därmed kan spel, på grund av sin höga grad av immersion jämfört med traditionella narrativa medier, tjäna till att uppväcka emotioner såsom rädsla, sorg, kärlek och hat. Spel med större djup har större sannolikhet att hitta nya kundkretsar bland människor som betraktar spel som barnsliga och ointressanta. På grund av att många spel i dagsläget innehåller betydligt

enklare narrativ och framför allt bygger på öga-handkoordination tilltalar de sällan människor som är intresserade av andra utmaningar och är vana vid narrativ som till högre grad väcker emotioner i dem. Som tidigare nämnts i kapitel 2.2 har spel med emotionellt djup en högre konkurrenskraft jämfört med spel som saknar det. Därmed finns det ett stort ekonomiskt incitament för företag att hitta verktyg och metoder som hjälper dem att nå ut till kunder som normalt sett skulle undvika deras produkter.

5.3 Framtida arbete

Den logiska utvecklingen av arbetet är att slutföra utvecklingen av de moduler som tiden inte räckte till för. Detta skulle göra spelet betydligt längre och en eventuell undersökning med det längre spelet skulle förmodligen bli bättre eftersom försökspersonerna då har mer tid att tillgodogöra sig innehållet i spelet. Därmed skulle försökspersonerna kunna knyta starkare band till karaktärer i spelet och då få en större emotionell respons. Ett längre spel skulle även kunna utvecklas med en mer subtil skillnad mellan den enkla och den emotionerade versionen vilket skulle kunna ge ett tydligare resultat vid en framtida undersökning. En annan utveckling skulle vara att applicera undersökningen på ett helt dialogstyrt spel, helt utan grafik och övrig spelmekanik. Detta skulle syfta till att helt skala bort alla distraherande faktorer och därmed göra en undersökning mer effektiv. Om resultatet av dessa tester skulle visa att uppväckandet av emotioner gör spel mer intressanta och emotionellt djupa skulle Freemans (2004) emotioneringverktyg och liknande verktyg kunna rekommenderas till game writers.

Referenser

- Bioware (2010) *Mass Effect 2* för Xbox 360. Dataspel. Electronic Arts.
- Björk, S. & Holopainen, J. (2005) *Patterns in game design*. Hingham, MA: Charles River Media, Inc.
- Browne, A. (2004) Cognitivism: Use it or lose it; On Film Style and Story: A Tribute to Torben Grodal. *Film-Philosophy*, 8(43).
- Bryman, A. (2002) *Samhällsvetenskapliga metoder*. Malmö: Liber AB.
- Crecente, B. (2010) *Alan Wake review: Transcending its medium*. Hämtad 2010-05-19 från ”<http://kotaku.com/5527633/alan-wake-review-transcending-its-medium>”
- Dreamforge Entertainment (1998) *Sanitarium* för Microsoft Windows. Dataspel. ASC Games.
- Evans-Thirlwell, E. (2010) *Emotional gaming: a contradiction in terms?* Hämtad 2010-05-19 från “<http://videogamesdaily.com/features/201004/emotional-gaming-a-contradiction-in-terms/>”
- Freeman, D. (2004) *Creating emotion in games*. New Riders Publishing.
- Graft, K. (2010) *FIFA Tops Alan Wake, Lost Planet 2 In UK*. Hämtad 2010-05-19 från ”http://www.gamasutra.com/view/news/28578/FIFA_Tops_Alan_Wake_Lost_Planet_2_In_UK.php”
- Grodal, T. (1999) *Moving pictures: A new theory of film genres, feelings, and cognition*. New York, NY: Oxford University Press, Inc.
- Grodal, T. (2003) Stories for eye, ear and muscles: Video games, media and embodied experiences. I: M. J. P. Wolf & B. Perron (red:er), *The video game theory reader* (sid. 129-155). New York, NY: Routledge.
- Hägg, G. (1998) *Praktisk retorik*. Finland: WSOY.
- Juul, J. (2001) *A Clash between Game and Narrative: A thesis on computer games and interactive fiction*. Akad.avh. 1999, Köpenhamns Universitet.
- Orry, J. (2010) *Remedy: Alan Wake has been a 'critical success'*. Hämtad 2010-05-19 från “http://www.videogamer.com/news/remedy_alan_wake_has_been_a_critical_success.html”
- Passer, M. & Smith, R. (2001) *Psychology: Frontiers and applications*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Passetto, C. (1998) *Postmortem: DreamForge's Sanitarium*. Hämtad 2010-07-15 från ”http://www.gamasutra.com/view/feature/3299/postmortem_dreamforges_sanitarium.php”
- Quantic Dream (2010) *Heavy Rain* för PlayStation 3. Sony Computer Entertainment.
- Remedy Entertainment (2010) *Alan Wake* för Xbox 360. Dataspel. Microsoft Game Studios.
- Reynolds, C. (2009) *Mass Effect 2 to be "emotional"*. Hämtad 2010-02-09 från ”<http://www.nowgamer.com/news/213/mass-effect-2-to-be-emotional>”

Thorsen, T. (2010) *Heavy Rain sales to top 1.5 million, says Cage*. Hämtad 2010-05-19 från ”<http://au.gamespot.com/news/6257359.html>”

Trost, J. (2007) *Enkätboken* (3:e upplagan), Pozkal: Studentlitteratur.

VGChartz Ltd. (2010) *Mass Effect 2 for X360 on VGChartz.com*. Hämtad 2010-02-09 från ”<http://www.vgchartz.com/games/game.php?id=28815>”

Zammitto, V. (2005) The expressions of colours. Presenterat vid *DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*. Vancouver, Kanada 16-20 juni, 2005.

6 Appendix

6.1 Enkät svar Grupp A (Emotionerad version)

6.1.1 Respondent 1

1. Kön: *tjej*
2. Har du spelat Sanitarium (det första spelet) tidigare? (ringa in det korrekta alternativet) *Nej*
3. Har du spelat liknande spel tidigare och isåfall vilka? *Nej*
4. Vilka typer av spel spelar du normalt (t.ex First Person Shooters, plattformsspel, webbspel etc)? *Webbspel*
5. Vilka är dina tre favoritspel? *Guitar Hero, kung fu panda och fifa 09*
6. På vilka plattformar spelar du normalt sett (t.ex. PC, Xbox360, Nintendo DS)? *Xbox 360*
7. Hur många timmar i veckan spelar du i snitt? *1h*
8. Jag tyckte att karaktärerna var intressanta? *2*
9. Jag tyckte att karaktärerna hade känslomässigt djup? *2*
10. Jag är intresserad av att veta mer om karaktärerna? *1*
11. Jag tyckte att spelet var underhållande? *3*
12. Har du något att tillägga som inte berördes av frågorna? (försätt på baksidan vid behov)

6.1.2 Respondent 2

1. Kön: *Tjej*
2. Har du spelat Sanitarium (det första spelet) tidigare? (ringa in det korrekta alternativet) *Nej*
3. Har du spelat liknande spel tidigare och isåfall vilka? *Nej, det tror jag inte.*
4. Vilka typer av spel spelar du normalt (t.ex First Person Shooters, plattformsspel, webbspel etc)? *MMORPG/Rollspels online spel, Äventyrsspel, plattformsspel, musikspel*
5. Vilka är dina tre favoritspel? *Stepmania/DDR, Fiesta Online, The Sims*
6. På vilka plattformar spelar du normalt sett (t.ex. PC, Xbox360, Nintendo DS)? *PC*
7. Hur många timmar i veckan spelar du i snitt? *30h*
8. Jag tyckte att karaktärerna var intressanta? *5*
9. Jag tyckte att karaktärerna hade känslomässigt djup? *4*
10. Jag är intresserad av att veta mer om karaktärerna? *5*
11. Jag tyckte att spelet var underhållande? *3*
12. Har du något att tillägga som inte berördes av frågorna? (försätt på baksidan vid behov)

6.1.3 Respondent 3

1. Kön: *Man*
2. Har du spelat Sanitarium (det första spelet) tidigare? (ringa in det korrekta alternativet) *Nej*
3. Har du spelat liknande spel tidigare och isåfall vilka? *Ja, Diablo, Jönssonligan Jakten på Thors hammare*
4. Vilka typer av spel spelar du normalt (t.ex First Person Shooters, plattformsspel, webbspel etc)? *FPS, Adventure*
5. Vilka är dina tre favoritspel? *Battlefield: Bad Company 2, Call of Duty: World at War, Zelda*
6. På vilka plattformar spelar du normalt sett (t.ex. PC, Xbox360, Nintendo DS)? *PC, Nintendo Wii*
7. Hur många timmar i veckan spelar du i snitt? *25-40h*
8. Jag tyckte att karaktärerna var intressanta? *5*
9. Jag tyckte att karaktärerna hade känslomässigt djup? *6*
10. Jag är intresserad av att veta mer om karaktärerna? *5*
11. Jag tyckte att spelet var underhållande? *5*
12. Har du något att tillägga som inte berördes av frågorna? (forsätt på baksidan vid behov)

6.1.4 Respondent 4

1. Kön: *Man*
2. Har du spelat Sanitarium (det första spelet) tidigare? (ringa in det korrekta alternativet) *Ja*
3. Har du spelat liknande spel tidigare och isåfall vilka? *Yes, kommer dock inte ihåg vad dom heter.*
4. Vilka typer av spel spelar du normalt (t.ex First Person Shooters, plattformsspel, webbspel etc)? *Oftast äventyrsspel och skräckspel*
5. Vilka är dina tre favoritspel? *Silent Hill (ettan), Forbidden Siren och Resident Evil (ettan)*
6. På vilka plattformar spelar du normalt sett (t.ex. PC, Xbox360, Nintendo DS)? *PC och Xbox 360 (360 endast när det är GH etc)*
7. Hur många timmar i veckan spelar du i snitt? *20h*
8. Jag tyckte att karaktärerna var intressanta? *3*
9. Jag tyckte att karaktärerna hade känslomässigt djup? *4*
10. Jag är intresserad av att veta mer om karaktärerna? *5*
11. Jag tyckte att spelet var underhållande? *2*
12. Har du något att tillägga som inte berördes av frågorna? (forsätt på baksidan vid behov) *Visst var det ett intressant spel på sitt vis, dock verkade det väldigt "linjärt". Skulle ändå ha varit kul att få fortsätta spela lite.*

6.1.5 Respondent 5

1. Kön: *Man*
2. Har du spelat Sanitarium (det första spelet) tidigare? (ringa in det korrekta alternativet) *Nej*
3. Har du spelat liknande spel tidigare och isåfall vilka? *Ja, men jag kommer inte ihåg vad de heter.*
4. Vilka typer av spel spelar du normalt (t.ex First Person Shooters, plattformsspel, webbspel etc)? *Äventyrsspel och skräckspel, first person shooter och plattformsspel.*
5. Vilka är dina tre favoritspel? *Dante's Inferno, Halo 3, Dead Space*
6. På vilka plattformar spelar du normalt sett (t.ex. PC, Xbox360, Nintendo DS)? *Xbox 360 för det mesta, ibland PC*
7. Hur många timmar i veckan spelar du i snitt? *35 timmar*
8. Jag tyckte att karaktärerna var intressanta? *6*
9. Jag tyckte att karaktärerna hade känslomässigt djup? *2*
10. Jag är intresserad av att veta mer om karaktärerna? *6*
11. Jag tyckte att spelet var underhållande? *3*
12. Har du något att tillägga som inte berördes av frågorna? (forsätt på baksidan vid behov)

6.2 Enkät svar Grupp B (Enkel version)

6.2.1 Respondent 6

1. Kön: *Kille*
2. Har du spelat Sanitarium (det första spelet) tidigare? (ringa in det korrekta alternativet) *Nej*
3. Har du spelat liknande spel tidigare och isåfall vilka? (svar saknas, tolkas som nej)
4. Vilka typer av spel spelar du normalt (t.ex First Person Shooters, plattformsspel, webbspel etc)? *FPS och MMORPG*
5. Vilka är dina tre favoritspel? *Call of Duty: Modern Warfare 2, World of Warcraft och Guild Wars*
6. På vilka plattformar spelar du normalt sett (t.ex. PC, Xbox360, Nintendo DS)? *PC och Xbox 360*
7. Hur många timmar i veckan spelar du i snitt? *Ca 20 timmar*
8. Jag tyckte att karaktärerna var intressanta? *5*
9. Jag tyckte att karaktärerna hade känslomässigt djup? *4*
10. Jag är intresserad av att veta mer om karaktärerna? *6*
11. Jag tyckte att spelet var underhållande? *5*
12. Har du något att tillägga som inte berördes av frågorna? (forsätt på baksidan vid behov)

6.2.2 Respondent 7

1. Kön: *Man*
2. Har du spelat Sanitarium (det första spelet) tidigare? (ringa in det korrekta alternativet) *Nej*
3. Har du spelat liknande spel tidigare och isåfall vilka? *Nej*
4. Vilka typer av spel spelar du normalt (t.ex First Person Shooters, plattformsspel, webbspel etc)? *First person shooters, RPG*
5. Vilka är dina tre favoritspel? *Halo, Diablo, Fable*
6. På vilka plattformar spelar du normalt sett (t.ex. PC, Xbox360, Nintendo DS)? *Xbox 360, PC*
7. Hur många timmar i veckan spelar du i snitt? *26 timmar*
8. Jag tyckte att karaktärerna var intressanta? *2*
9. Jag tyckte att karaktärerna hade känslomässigt djup? *1*
10. Jag är intresserad av att veta mer om karaktärerna? *2*
11. Jag tyckte att spelet var underhållande? *3*
12. Har du något att tillägga som inte berördes av frågorna? (forsätt på baksidan vid behov)

6.2.3 Respondent 8

1. Kön: *Man*
2. Har du spelat Sanitarium (det första spelet) tidigare? (ringa in det korrekta alternativet) *Nej*
3. Har du spelat liknande spel tidigare och isåfall vilka? *Inte vad jag minns*
4. Vilka typer av spel spelar du normalt (t.ex First Person Shooters, plattformsspel, webbspel etc)? *FPS, real time strategy och aeon of strife*
5. Vilka är dina tre favoritspel? *Heroes of Newerth, Age of empires III och Crysis*
6. På vilka plattformar spelar du normalt sett (t.ex. PC, Xbox360, Nintendo DS)? *PC*
7. Hur många timmar i veckan spelar du i snitt? *Ca 30*
8. Jag tyckte att karaktärerna var intressanta? *4*
9. Jag tyckte att karaktärerna hade känslomässigt djup? *3*
10. Jag är intresserad av att veta mer om karaktärerna? *2*
11. Jag tyckte att spelet var underhållande? *5*
12. Har du något att tillägga som inte berördes av frågorna? (forsätt på baksidan vid behov)

6.2.4 Respondent 9

1. Kön: *Man*
2. Har du spelat Sanitarium (det första spelet) tidigare? (ringa in det korrekta alternativet) *Nej*

3. Har du spelat liknande spel tidigare och isåfall vilka? (svar saknas, tolkas som nej)
4. Vilka typer av spel spelar du normalt (t.ex First Person Shooters, plattformsspel, webbspel etc)? *First person shooters*
5. Vilka är dina tre favoritspel? *Diablo, call of duty och halo*
6. På vilka plattformar spelar du normalt sett (t.ex. PC, Xbox360, Nintendo DS)? *Xbox 360*
7. Hur många timmar i veckan spelar du i snitt? *Jag spelar inte så mycket längre*
8. Jag tyckte att karaktärerna var intressanta? *3*
9. Jag tyckte att karaktärerna hade känslomässigt djup? *3*
10. Jag är intresserad av att veta mer om karaktärerna? *2*
11. Jag tyckte att spelet var underhållande? *3*
12. Har du något att tillägga som inte berördes av frågorna? (forsätt på baksidan vid behov)

6.2.5 Respondent 10

1. Kön: *Man*
2. Har du spelat Sanitarium (det första spelet) tidigare? (ringa in det korrekta alternativet) *Nej*
3. Har du spelat liknande spel tidigare och isåfall vilka? *Ja men kommer inte ihåg namnet*
4. Vilka typer av spel spelar du normalt (t.ex First Person Shooters, plattformsspel, webbspel etc)? *Jag spelar allt möjligt men mest mmo och musikspel*
5. Vilka är dina tre favoritspel? *Wow, Guitar Hero och Bioshock*
6. På vilka plattformar spelar du normalt sett (t.ex. PC, Xbox360, Nintendo DS)? *PC, xbox, xbox 360, PS*
7. Hur många timmar i veckan spelar du i snitt? *40-60 timmar*
8. Jag tyckte att karaktärerna var intressanta? *2*
9. Jag tyckte att karaktärerna hade känslomässigt djup? *3*
10. Jag är intresserad av att veta mer om karaktärerna? *2*
11. Jag tyckte att spelet var underhållande? *3*
12. Har du något att tillägga som inte berördes av frågorna? (forsätt på baksidan vid behov)