

Förberedd eller inte - Vetskapen om skräck i skräckspel

Av: Andreas de Freitas och Timmy Alvelöv

Handledare: Mikolaj Dymek
Södertörns högskola | Institutionen för naturvetenskap, miljö och teknik
Kandidatuppsats 30 hp
Medieteknik | VT2019
Spelprogrammet



Prepared or Not - Knowledge of horror in horror games

Abstract

This study examines how the knowledge of that a game belongs to the horror genre affects the players gameplay experience and choices in the game. Ten participants were recruited for the study. First, the participants had to fill in a pre-study form to make sure that they were a part of our target group. During the data gathering the participant was informed of what kind of prototype they were about to play, either a horror prototype or a puzzle prototype. Then they proceeded to play the horror prototype. To gather the data, stimulated recall and semi-structured interviews were used. The data was analysed with an EPP-method. No significant connection were found between the play experience or the choices the player made and the type of information given beforehand to the participant. A connection were found between fear and expectations, that could be linked to knowledge of the horror.

Keywords: Knowledge of horror, horror, horror games.

Abstrakt

I studien utreds hur vetskapen om att ett spel är av skräckgenren påverkar spelarens spelupplevelse och val i spelet. Tio deltagare rekryterades. Deltagarna fick svara på en förundersökning för att säkerställa att de tillhörde målgruppen, sedan informerades de skriftligt att de skulle spela antingen en skräck -eller pusselspelsprototyp. Efter den skriftliga förvarningen fick deltagarna spela en skräckspelsprototyp som utvecklats för datainsamlingen. Stimulerad återkallelse och semistrukturerade intervjuer användes till datainsamling. Datan analyserades med en EPP-analys. Ingen signifikant koppling hittades mellan spelupplevelsen eller val deltagarna gjorde i spelet samt vilken skriftlig information spelarna tagit emot innan speltillfället. Däremot hittades en koppling mellan rädsla och förväntningar som kunde anknyta till vetskap om skräck.

Nyckelord: Vetskap om skräck, skräck, skräckspel.

Innehållsförteckning

Introduktion	5
Relaterad forskning	6
En positiv negativ upplevelse	7
Skräckdesign i spel	8
Association med skräckelement	9
Undersökningsdesign	10
Forskningsfråga	11
Metoder	12
Datainsamling	12
Prototypen	13
Dataanalys med EPP-metoden	15
Resultat och analys	16
Personliga översiktskartor	16
Gemensam översiktskarta	19
Kopplingar mellan förväntan och andra teman	20
Nyfikenhet	20
Rädsla	21
Förvåning	23
Oräddhet	24
Diskussion	25
Diskussion av temakopplingar	25
Skräck av positiva negativa upplevelser	26
Emotionell respons och egna associationer	28
Problematisering	29
Etiska problem	30
Övriga begränsningar	30
Slutsatser	31
Referenser	32
Appendix	34

Introduktion

Ett av de absolut första digitala skräckspel som lanserades till allmänheten var *Haunted house* (1972, Magnavox). Genren skräckspel har alltså funnits på marknaden i över 40 år.

Definitionen av termen skräck i spel är att spelet innehåller klassiska skräckelement (Mobygames) som exempelvis monster ämnat för att skrämman spelaren.

Varför personer spelar skräckspel är ett relativt omtalat forskningsämne. Det finns exempelvis forskning om hur rädsla som uppstår av att spela skräckspel kan tolkas som en positiv negativ upplevelse hos personer (Montola, 2011). Upplevelsen kan vara anledningen till att de vill spela skräckspel. Det finns även mer designinriktad forskning om hur ett skräckspel kan designas för att ge bästa möjliga spelupplevelse med hjälp av skräckelement eller abnormt utformade proportioner (Bantinaki, 2012). Vad som faktiskt får personer att bli rädda när de spelar skräckspel kan vara ett flertal anledningar. Vi vill undersöka hur vetenskap bidrar till rädsla och spelupplevelse överlag samt se om det finns en tydlig skillnad mellan en person som vet om att hen spelar ett skräckspel jämfört med en person med avsaknad vetenskap.

Begreppet “vetenskap om skräck” i studiens kontext innebär att deltagaren vet eller tror sig veta om att hen spelar ett skräckspel.

Relaterad forskning

En positiv negativ upplevelse

Tidigare ämnesrelaterad forskning har genomförts av bl.a. Montola (2011) som undersöker ifall spel kan ge positiva negativa upplevelser hos spelare. Montola (2011) kommer fram till att deltagare i extrema rollspel kan uppleva och uppskatta negativa upplevelser. Vidare menar Montola (2011) att spela skräckspel kan tolkas som en jakt på en positiv negativ upplevelse och kan förklara varför personer söker sig till skräckspel, trots att personen eventuellt sällan känner glädje av att spela spel av den genren. Dock var deltagarnas upplevelse av att medverka i de extrema rollspelen mestadels uppskattad hos de flesta deltagarna och de kände att det var skönt att få prata ut efter rollspelandet och vid undersökningen, enligt Montola (2011). Smuts (2007) studie är inne på ett liknande spår som Montola. Smuts diskuterar hur många av de mest populära genrer av narrativ konst är designade för att framkalla negativa känslor. Negativa känslor är känslor som är smärtsamma eller innehåller en viss grad av smärta, vilket folk vanligtvis undviker i vardagliga livet. Smuts hänvisar till något han kallar för en smärtefull konstparadox. Han försöker analysera och förstå paradoxens tre uttalanden där det första är att folk inte söker ut situationer som utlöser smärtefulla känslor. Andra uttalandet lyder att folk får smärtefulla känslor som utlöses av en del konst. Slutligen menar Smuts (2007) att folk söker efter konst som de vet kommer att utlösa smärtefulla känslor. Konstparadoxens premisser har hjälpt de nuvarande forskarna att försöka tolka en del beteenden hos deltagarna under spelsessionerna och till att analysera materialet som uppstått när datainsamlingen skett.

Lin, Wu och Tao (2018) undersöker ett område relativt nära Montola och Smuts studie. Områden Lin, Wu och Tao undersöker är självverkans, alltså en persons tilltro till sin förmåga att hantera ett problem, roll i njutning av att spela skräckspel. Studien går ut på att deltagarna fick spela ett överlevnadsskräckspel i en virtuell verklighet, alltså virtual reality. Forskarna reviderar en redan etablerad modell med tre faktorer för att försöka svara på vad som tilltalar personer till att spela skräckspel. Studiens resultat visar signifikanta effekter av

trevägsinteraktion bland skräckens självverkan, fysiologisk upphetsning samt rädsla för nöje och framtida avsikter till att spela andra skräckspel.

Vad som får personer till att engagera sig i andra typer av skräck är ett ämne som undersöks av Kerr, Siegle och Orsini (2018). Undersökningen skedde genom att analysera insamlad data och neural reaktivitet, alltså kemiska reaktioner i hjärnan, i koppling med att frivilligt engagera sig i högt upphetsande negativa upplevelser, under engelsk benämning: Voluntary Arousing Negative Experiences, förkortat VANE. Forskarna undersöker hur ett annars negativt stimuli kan upplevas som positivt i samband med att personer frivilligt utsätter sig för en sådan upplevelse. Datainsamlingen genomfördes med att personer som köpt biljetter till en "extremt hemsökt attraktion" rekryterades och fick göra en självrapport om förväntan och erfarenhet före och efter besöket. Deltagarnas rapporter pekar på att deltagarnas psykologiska tillvaro förbättrades efter besöket, vilket kunde kopplas till VANE. Skräckspel kan upplevas som en läskig upplevelse, ofta stressande och obehaglig. I den nuvarande studien undersökte forskarna hur vetskapen om att ett spel är skräckspel påverkar spelupplevelsen och därför har Lin, Wu och Tao (2018) samt Kerr, Siegle och Orsini (2018) använts i syfte att analysera de emotionella reaktioner som spelaren får av skräck. Med de emotionella reaktionerna i åtanke utformades intervjufrågor med både positiva och negativa spelupplevelser i beaktning. Utöver intervjufrågorna har en spelprototyp utvecklats som deltagarna har spelat medan de blivit filmade. De intervjuades sedan om hur de kände, agerade och upplevde spelet.

Skräckdesign i spel

Hagen (2011) menar att många stora spelföretag designar spel för spelupplevelse och därför kan det vara viktigt för spelutvecklare att veta att den eventuellt obehagliga upplevelsen kan uppskattas. Utöver Hagen har även Perron (2004) undersökt hur skräckspel är designade för att skrämma spelaren. Studien fokuserar på effekten av förvarning och den emotionella inställningen till skräckspel. Likt Perron undersöker Vachiratamporn m.fl. (2015) alternativa emotionella tillstånd för spelare innan och efter ett läskigt scenario i skräckspel. Därför anser de nuvarande forskarna att resultaten som Hagen (2011) och Perron (2004) kommer fram till är relevanta för utformningen av spelprototypen som används till den nuvarande studien. Det

Hagen (2011) kommer fram till visar dessutom att det finns ett värde för spelutvecklare att ta del av resultaten i den nuvarande studien. Vachiratamporn m.fl. (2015) har använts för att strukturera intervjufrågor eftersom studien belyser skillnaderna på de emotionella tillstånden hos deltagarna före och efter spelsession. De nuvarande forskarna ansåg därför att det var relevant att utveckla spelprototypen med fokus på de emotionella och förväntade reaktionerna. I prototypen använder de nuvarande forskarna exempelvis en trång korridor som kan vara förknippat med en klaustrofobisk emotionell reaktion hos spelare. Ett annat exempel är en plats i spelet där en rullstol placerades ut i ett hörn med hopp om att framkalla en emotionell reaktion hos spelare.

Den nuvarande studien fokuserar framförallt på vetenskapens inverkan på skräckspel likt undersökningen av de Wied, Hoffman och Roskos-Ewoldsen (1997) om ifall förvarning har en inverkan på den emotionella responsen av skräckfilmer. Forskarna hade två förvarningsgrupper, en där deltagarna hade blivit informerade om att våld hade klippts bort och en grupp där deltagarna blivit informerade om att klippet innehöll våld. Resultaten visar på en skillnad hos de båda grupper och deltagarna som blivit informerade om att klippet innehöll våld hade visat på en högre ångestkänsla trots att de sett ett annars identiskt klipp. Resultaten som de Wied, Hoffman och Roskos-Ewoldsen (1997) presenterar för film jämförs med den nuvarande studiens resultat för att diskutera om skillnader mellan film och spel.

Association med skräckelement

Den emotionella responsen har undersökts av Neuendorf och Sparks (1988). De har diskuterar om hur olika element förknippat med rädsla skapar en känslerespons hos deltagare som tidigare är bekanta med elementen, vilket framförallt används till implementering av objekt i nivådesignen till spelprototypen i den nuvarande studien. De nuvarande forskarna använder sig av Kirkland (2009) som undersöker hur spelavatarer och miljöer porträtteras i skräckspel för att skapa en "kuslig" känsla hos spelaren.

Bantinaki (2012) diskuterar vad som tilltalar folk till skräckgenren. Hon resonerar hur man kan skapa rädsla och avsky hos personer med hjälp av någonting övernaturligt eller abnormt

som kan uppfattas som hotande. Det kan exempelvis vara allt ifrån överdrivna proportioner, vanliga fobier eller bara klassiska skräckelement. Det Bantinaki diskuter har de nuvarande forskarna använt för att designa spelprototypen för spelupplevelse med fokus på de emotionella reaktionerna. De nuvarande forskarna har försökt att skapa någon association hos deltagarna med läskiga element i spelet och i utsträckning förmedla spelets handling genom leveledesign, alltså nivåns design.

Undersökningsdesign

Hoffman och Nadelson (2010) har undersökt vad som lockar personer till att spela spel och har ett krav på att deltagarna ska spela fem timmar i veckan för att räknas som erfarna spelare. Till den nuvarande studien vill forskarna ha erfarna spelare till studien eftersom spelsessionerna skulle genomföras smidigare samt eftersom att forskarna har valt att avgränsat sig till en sådan målgrupp för större relevans för studien. Creswell (2014) har använts i försök att undvika etiska problem med studien som anonymisering och att motverka maktobalansen mellan forskarna och deltagarna. Creswell lyfter fram relevanta problem och en del lösningar på problem som de nuvarande forskarna har tagit beaktning när de planerat studien, samlat in data och hur de lagrar datan.

Forskningsfråga

Enligt Hagen (2011) designar stora spelföretag sina spel med spelupplevelsen som fokus. Skräckspel har funnits som spel sedan länge och förekommer även idag. Montola (2011) och Smuts (2007) talar om paradoxen att människor undviker skräck i vardagen men söker den inom konst. Montala (2011) fortsätter med att konstatera att människor kan uppleva positiva negativa upplevelser. Skräckspel kan tolkas som en negativ upplevelse eftersom spelet har i uppgift att skrämma spelaren. Därför vill den nuvarande studien bidra med en insikt i hur vetenskapen om skräckelementet i ett spel påverkar upplevelsen och val i spelet. Därför är forskningsfrågan för den här studien: *hur påverkas spelupplevelsen och val i ett digitalt spel av vetenskapen att spelet är av skräckgenren?*

Metoder

Datainsamling

Ett frågeformulär skickades ut till deltagarna för att se om de uppfyllde kraven för att medverka i studien samt för att hantera de etiska problem gällande undersökningen. Kraven för att få delta i studien var att personen spelade digitala spel minst fem timmar per vecka liksom hur Hoffman och Nadelson (2010, s.249) har rekryterat deltagare med erfarenhet av att spela digitala spel. Totalt rekryterades tio personer till studien. Deltagarna spelade prototypen i ca. 15 minuter under videoinspelning för att sedan bli intervjuade om bland annat deras agerande i olika filmsekvenser. Intervjun genomfördes med stimulerad återkallelse som beskrivs av Pitkänen (2015, s.118) och semistrukturerade intervjufrågor, alltså frågor som är både planerade och som uppstår under intervjuens gång (Cote och Raz, 2015, ss.103-104).

Vid undersökningarna, som genomfördes med en deltagare i taget, delades en skriftlig förvarning ut med information om spelprototypens kontroller, tips, genre, kontaktinformation och en förvarning om spelberoende till samtliga deltagare. Den skriftliga förvarningen var identisk för samtliga deltagare förutom en detalj. På hälften av förvarningarna stod det att personen skulle spela en skräckspelsprototyp och på den andra hälften av förvarningarna stod det att personen skulle spela en pusselspelsprototyp. Därigenom delades deltagarna in i två grupper, de med vetskap om skräck och de med avsaknad.

Samtliga intervjuer genomfördes vid bestämd plats, undantag var en intervju som genomfördes via röst över internetprotokoll med webbkamera ansluten. Varje deltagare fick en pseudonym som var AdF_n där n motsvarar ett nummer. Personerna som fick veta att de skulle spela ett skräckspel tilldelades jämna nummer och de som fick veta att de skulle spela ett pusselspel blev tilldelade udda nummer. Efter varje individuell intervju frågade de nuvarande forskarna om deltagarens samtycke till att medverka i studien och vid

godkännande transkriberades intervjun. Under transkriberingen gavs förkortningarna “T” eller “A” till respektive forskare.

Prototypen

Prototypen som utvecklades till studien var som tidigare nämnt ämnad att vara ett kusligt skräckspel. Kirkland (2009) beskriver hur miljöer kan porträtteras i spel för att skrämma spelaren samt Bantinaki (2012) om vad som tilltalar folk till att vilja spela skräckspel. De nuvarande forskarna ville undvika tydliga skräckspelsklichéer i en alltför stor utsträckning i hopp om att förhindra den vetskap om skräck som prototypen kan ge till deltagaren. Spelet designades med en leveledesign, alltså nivåns uppbyggnad, med Perrons (2004) undersökning om hur skräckspel kan vara designade för att skrämma spelaren i åtanke. Det gjordes genom att placera ut skräckelement som spelaren själv kunde koppla till skräck och eventuellt bli rädd. Dessutom undersöker Neundorf och Sparks (1988) hur olika element som är förknippade med rädsla skapar en känslarespons hos spelare, vilket användes till prototypen för att utlösa skräckkänslor vid utvalda platser och undvika för tydliga klichéer så spelet skulle kunna tolkas som ett pussel. Eftersom att Hagen (2011) hävdar att många större spelföretag designar spel med fokus på spelupplevelse valde de nuvarande forskarna att använda det tillvägagångssättet till prototypen. En del spelmekaniker som passade in i skräcktemat valdes ut till prototypen i hopp om att skapa en bättre spelupplevelse. Prototypen utvecklades under två och en halv veckas period med modeller köpta från Unity asset store. Se appendix bild 1 och 2 (s.33) för en översikt av nivån.

Dataanalys med EPP-metoden

När datainsamlingen var färdig och samtliga intervjuer transkriberats analyserades datan med hjälp av EPP-metodens åtta faser som beskrivs av Pitkänen (2015, ss.123-125). Först genomfördes fas ett till sju för varje enskild deltagare. Efter det genomfördes fas åtta för samtliga deltagare.

Fas 1 - Bli bekant med datan

I den första fasen transkriberades datan och lästes igenom av de nuvarande forskarna ett flertal gånger med öppet sinne utan färdiga hypoteser eller förväntningar. Anledningen till den djupgående läsningen var att undvika att tolka datan subjektivt, vilket kan leda till förvrängda resultat.

Fas 2 - Hitta teman

I den andra fasen hittades teman i datan, två teman som hittades mer än de andra var rädsla och framsteg, vilket förekom i nästan alla deltagares data. Andra teman som förekom ofta var nyfikenhet, förväntan och frustration. Följande citat om när deltagaren kom till korridoren med sång, se appendix bild 5 (s.35), hjälpte de nuvarande forskarna att bilda temat rädsla.

Oj, det var nog definitivt när jag stötte på den där rösten (sången), alltså för jag trodde 100% att något otäckt skulle komma och jaga mig, alltså absolut.

Fas 3 - Dela in datan i meningsenheter

I den tredje fasen delas datan in i meningsenheter. Det kan vara hela citat, någon mening eller bara ett ord. Tanken med indelningen är att få datan att bli mer överskådlig för forskarna. När datan till den nuvarande studien tolkades användes endast hela citat som meningsenheter för att behålla sammanhanget av datan.

Fas 4 - Översättning till forskarnas språk

I den fjärde fasen översätts meningsenheterna till de nuvarande forskarnas språk för att lättare koppla till forskarnas litterära fält. Enligt Pitkänen (2015, s.124) är det avgörande för forskare att uttrycka enhetens centrala betydelse på ett sätt som är entydigt. Därefter är det viktigt att

ständigt reflektera mellan enheten och forskarens definition av enheten. Det är alltså användbart att använda uttryck som olika människor kommer att förstå i sammanhanget.

Fas 5 - Dela in meningsenheter i tidigare skapade teman

I fas fem delades meningsenheter in i teman som skapades tidigare i fas två. En meningsenhet kan tillhöra flera teman. När meningsenheter delats in i teman hittades kopplingar mellan meningsenheterna och med hjälp av det kopplingar mellan olika teman.

Fas 6 - Hitta kopplingar mellan teman eller meningsenheter

För att hitta kopplingar mellan teman analyserade de nuvarande forskarna meningsenheter från olika teman och försökte analysera vidare för att hitta fler kopplingar.

Det var den som var närmast i blickfånget just då när jag vände mig om för jag ville så mycket som möjligt undvika den ljudkällan.

Meningsenheten var ursprungligen kopplad till försiktighet men blev också kopplad till rädsla efter en vidare analys.

Fas 7 - Skapa personlig översiktskarta

I fas sju skapades en översiktskarta för deltagaren så datan blev mer överskådlig. Meningsenheter kopplades till de teman som de tillhörde.

Fas 8 - Skapa gemensam översiktskarta

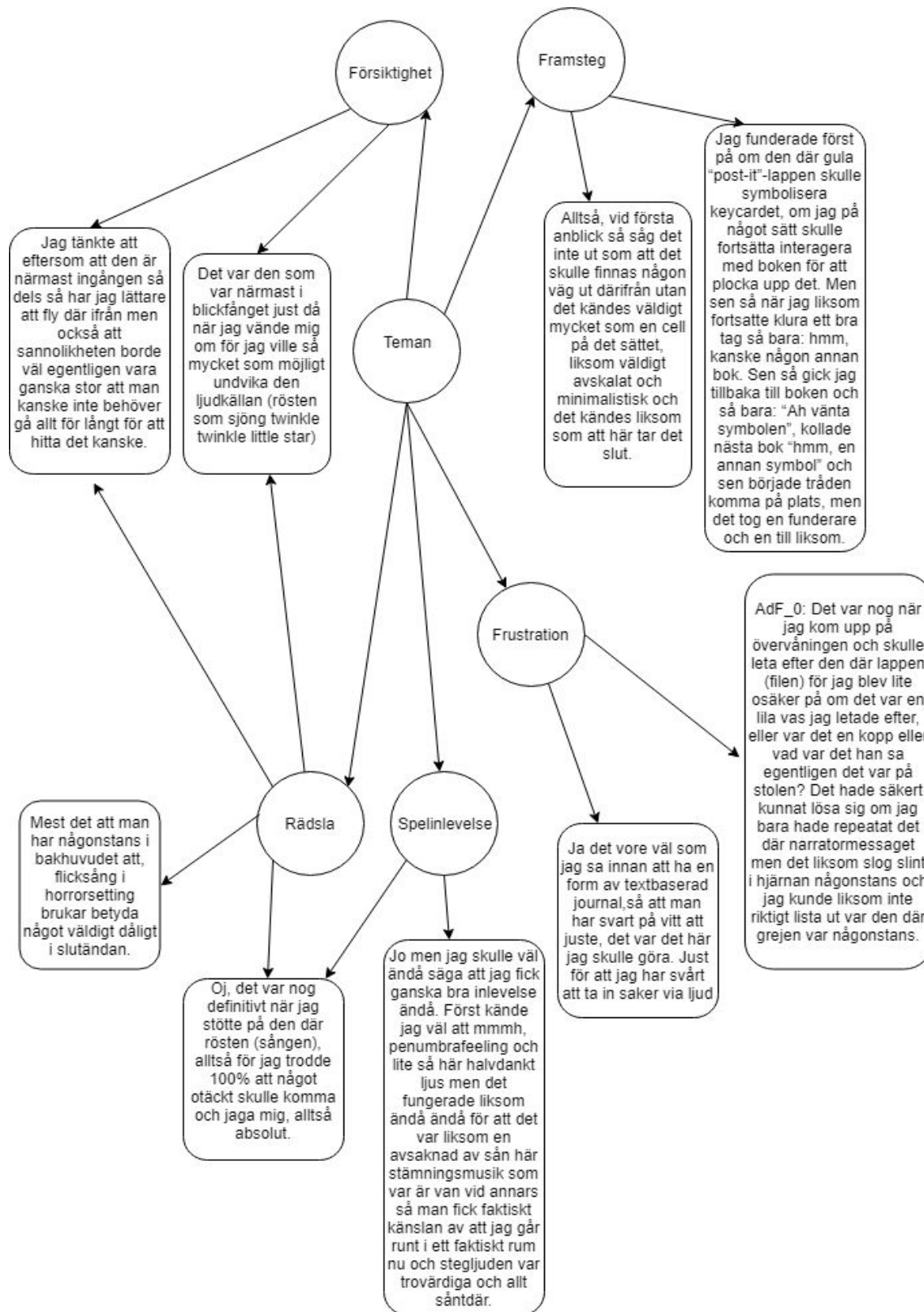
I den sista fasen av EPP skapades en gemensam översiktskarta där samtliga deltagare var representerade. Översiktskartan visar de deltagare som gav utslag för vilka teman.

Resultat och analys

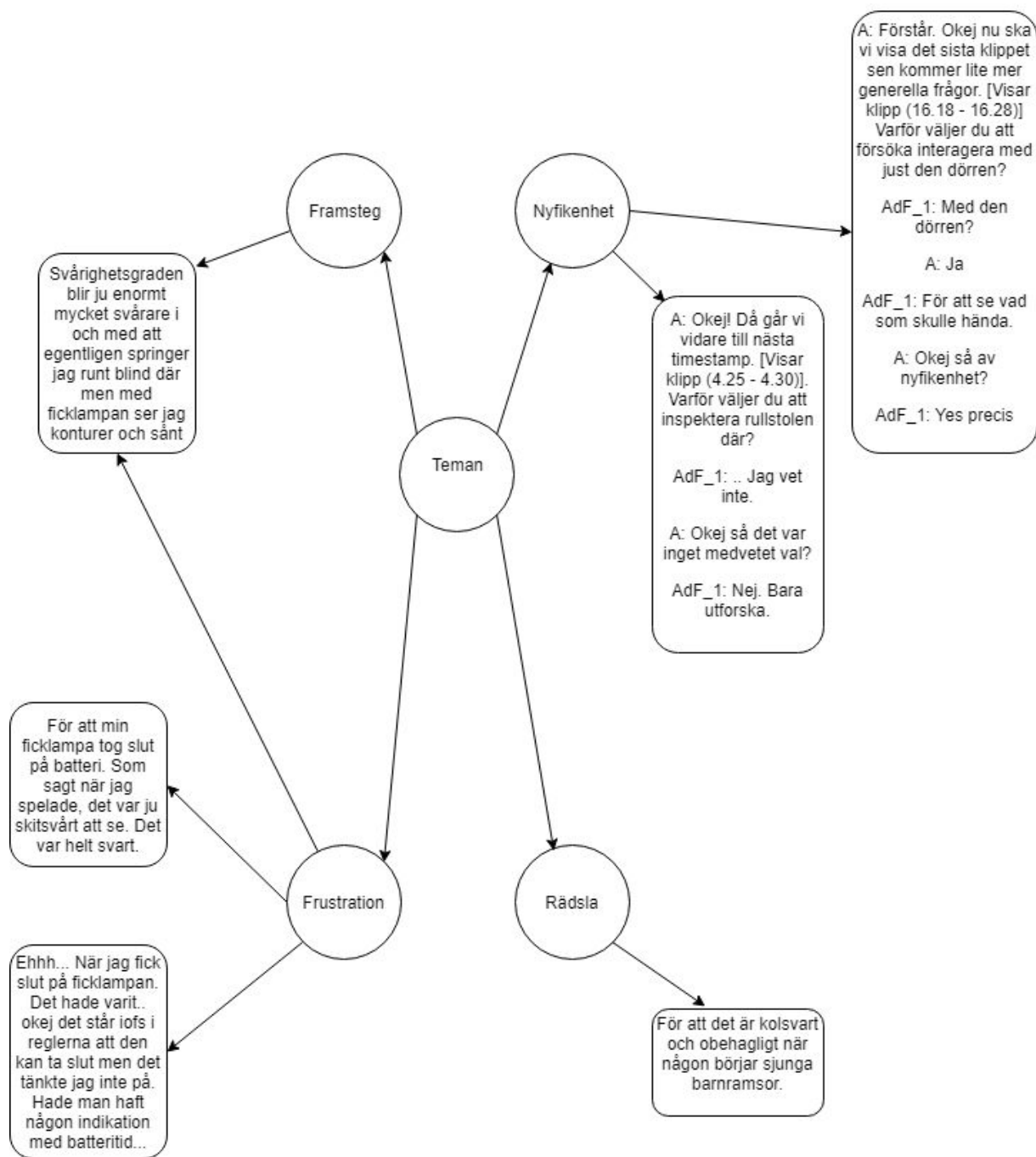
Under EPP-analys kunde en personlig översiktskarta ritas upp som visar en deltagares individuella teman som uppstod under hans spelsession. Inget av de valda temana var överrepresenterade i någon av de två grupperna.

Personliga översiktskartor

De personliga översiktskartorna bildades genom att analysera varje deltagares individuella spelupplevelse och skapa teman. Kartan visar olika teman som uppstod under spelsessionen. De olika teman kunde variera mellan att vara helt individuella till att förekomma i de andra deltagarnas analys. Nedan kommer exempel på två personliga översiktskartor, en för skräckspelsförvarning och en för pusselspelförvarning.



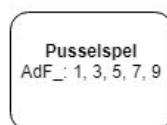
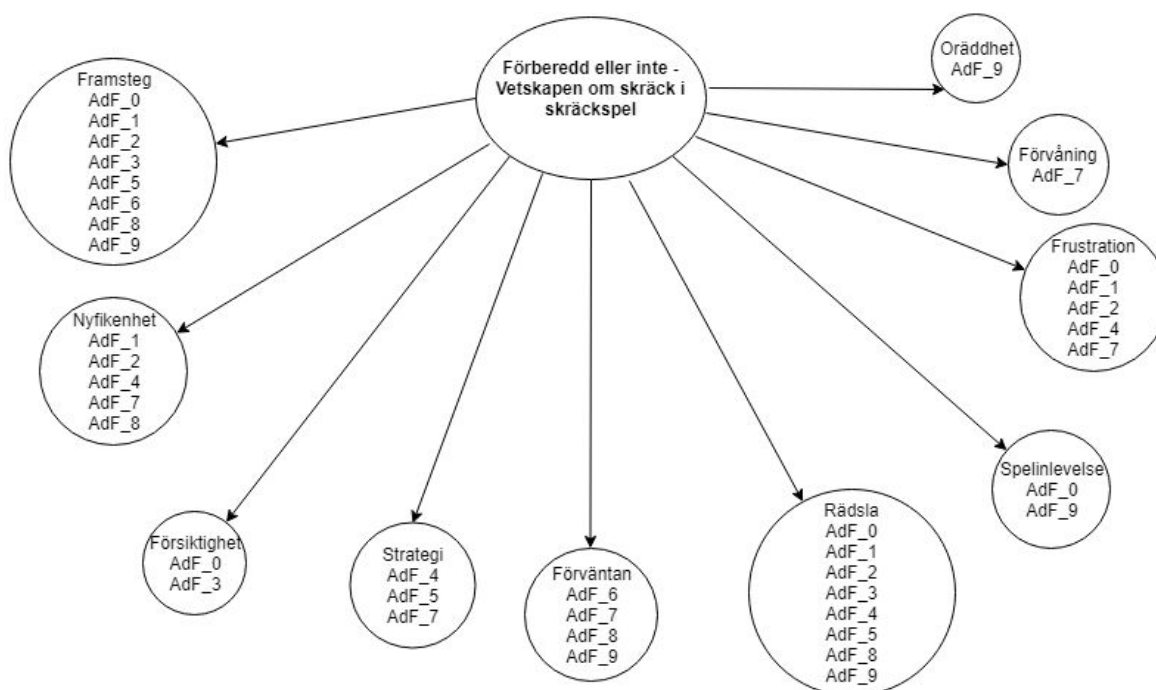
Personlig översiktskarta för AdF_0 (Skräckspelsförvarning)



Personlig översiktskarta för AdF_1 (Pusselspelsförvarning)

Gemensam översiktskarta

Den gemensamma översiktskartan skapades med hjälp av att sammanfatta de mindre kartorna av samtliga deltagares spelupplevelser. Oräddhet och förvåning var de enda temana som endast förekom i en av grupperna, dock var det bara en deltagare som visade på respektive tema. Teman som förekom flest gånger i de båda grupperna var framsteg och rädsla tätt följt av nyfikenhet och frustration.



Kopplingar mellan förväntan och andra teman

Den nuvarande studiens huvudresultat var som tidigare diskuterat att inget av de ovannämnda temana var överrepresenterade i någon av de två grupperna, alltså skräckspelsförvarning och pusselspelsförvarning. De mest populära teman hos deltagarna som förekom i båda grupperna var framsteg samt rädsla. De minst förekommande teman var oräddhet och förvåning som endast förekom individuellt hos två deltagare.

Under EPP-analysen hittades många kopplingar mellan olika teman. Både starka och svaga kopplingar hittades. Starka kopplingar är kopplingar som förekom ofta i meningsenheterna. Svaga kopplingar var kopplingar som förekom, men inte i lika stor utsträckning. Nedan presenteras kopplingar mellan förväntan och övriga teman där kopplingar hittats. Förväntan skulle kunna ge deltagarna någon form av vetskap eftersom de tror sig veta vad sannolikheten är att något specifikt ska hända. AdF_6 visar ett exempel på det när hen går in i ett rum och går mot en rullstol när hen letar efter något i rummet, se appendix bild 3 (s.34).

Jag gick in och jag tänkte att det är ett horror game det stod en märkelig, eller ja märkelig rullstol vänd in mot väggen och det var det första som fick mig att verkligen bara hmm vad är det här.

Nyfikenhet

AdF_7 uttryckte att nyfikenheten ibland kan ta över i samband med att hen försökte öppna dörren därifrån en läskig sång spelade, men om förväntningar säger att spelet är tillräckligt läskigt kan den släcka nyfikenheten.

T: Ja, tror du att du hade agerat likadant om något liknande scenario hade hänt i Outlast eller liknande?

AdF_7: Aldrig i livet, holy shit. Skillnaden här är att jag har inte sett någon

innan. Spelet känns inte som ett skräckspel. Spelet känns mer som ett äventyr eller en berättelse eller något. Jag har inte sett någon annan person, jag har inte sett någon annan varelse. Och det är väl kanske lite det som är intressant här, finns det en chans att stöta på någonting annat?

AdF_0 visar försiktighet i sitt val när hen ska välja mellan celler att undersöka. AdF_0 har fått veta innan sin spelsession att spelet ska vara ett skräckspel och inget verkar ha ändrat hens uppfattning om det eftersom deltagaren prioriterar sin säkerhet när hen väljer cell.

Jag tänkte att eftersom att den är närmast ingången så dels så har jag lättare att fly därifrån men också att sannolikheten borde väl egentligen vara ganska stor att man kanske inte behöver gå allt för långt för att hitta det kanske.

Rädsla

Kopplingen mellan förväntan och rädsla var stark, i alla fall relativt till de andra kopplingarna mellan förväntan. AdF_0 påvisar det när hen pratar om sångrösten som kom från ett stängt rum.

Oj, det var nog definitivt när jag stötte på den där rösten (sången), alltså för jag trodde 100% att något otäckt skulle komma och jaga mig, alltså absolut.

Mest det att man har någonstans i bakhuvudet att, flicksång i horrorsetting brukar betyda något väldigt dåligt i slutändan.

AdF_2 hörde sången vilket påverkade personens beslut och tog försiktighetsåtgärder beroende på sina förväntningar om skräckspel och en sjungande röst.

Den här lilla resan, det var ju då det började trallas, den där lilla blinka lilla stjärna-melodin, så då blev man ju lite nojig va, så då tänkte jag, då såg jag

ju korridoren där till höger och dörrarna och då lät det typ som att sjungandet kom någonstans där ifrån. Så då kände jag att nej, där ska jag inte in, då tänkte jag då fortsätter jag leta vidare om det finns något annat förbi typ, där jag slipper gå in och leta i något okänt rum typ. och då såg jag ju tillslut emergency exit dörren, och så tänkte jag där ska jag ut.

Ja, alltså jag vet inte, det är väl när man hör det där ljudet så tänker man att hm, vad mer kan vänta eller vad mer kan hända och då vill jag ta det försiktigt. Det är väl för att om det hade funnits en potentiell jumpscare så vill man liksom lugna ned sig och vara beredd på det.

Även AdF_6 kopplade sången i sammanhang med miljön som något läskigt.

Mm det tror jag absolut att jag hade börjat insett att oj det är nog något form av skräckspel. Att bara springa och lösa pussel... eller nej iofs skulle kunna vara ett tänkt skräckspel. Framförallt när man hörde musiken när man gick emot emergency exit då visste man nu är det äckel.

AdF_8 öppnade först en dörr där hen trodde att sången kom ifrån, men var redo på att något kunde skrämma hen och vidtog åtgärder för det. Därefter försökte deltagaren att öppna dörren där rösten kom ifrån och sprang samtidigt iväg från dörren.

Ja jag hörde henne sjunga så först så tänkte jag att hon kunde vara i det första rummet som jag öppnade så jag öppnade och gick bak snabbt ifall det blir en jumpscare för att inte bli för rädd så jag försökte kolla... lite att gå åt sidan för att se kanske någonting i hörnet men jag såg inte så jag gick lite närmare för att kolla om det kom från det andra rummet och det var det men man kunde inte gå in där.

AdF_3 Kom till ett rum där hen inte gick in helt i rummet utan endast tittade in. På något sätt har personen någon slags vetskap eller förväntningar om spelet och inser att det finns en risk för att bli skrämmd om hen utforskar hela rummet och undviker bland annat därför att göra det.

...Kommer inte exakt ihåg vart det var men tror jag letade efter något eller så letade jag efter en utgång och det kändes väldigt återvändsgrändigt tror jag och det kändes lite.. den där väggen.. det var nog ingen dörr bakom den men det skulle säkert kunna vara någonting bakom.. vad det än var tror jag inte att jag skulle vilja se om det inte var en dörr för då..det letade jag ju efter så det var nog ett val för jag tror inte att jag hade velat se vad som var där bakom.. risken var att det var läskigt.

AdF_3 kan ha fått vetskap om att det möjligtvis är ett läskigt spel av spelet själv då hen inte fått veta innan spelsessionen att det är ett skräckspel som personen spelar, till skillnad från de andra som ingått i kopplingarna mellan rädsla och förväntningar som AdF_0, AdF_2, AdF_6 och AdF_8 fick.

Förvåning

AdF_7 förväntade sig att komma ut och klara spelet när hen hade hämtat filen och bara skulle gå ut, men uttryckte förvåning när hen såg texten på väggen se appendix bild 4 (s.34) och insåg att hens förväntningar inte stämde. Alltså kan förvåning skapas när spelarens förväntningar bryts.

Då tänkte jag att det var någon annan i huset. Att tanken var att det skulle vara lite spooky. Först tänkte jag att spelet var slut när man hade tagit filen. Sen när man ser texten där då rycks den där känslan av accomplishment bort från en, det är som att någon drar undan mattan under fötterna på en.

Oräddhet

AdF_7 visar även att om en person inte förväntar sig något läskigt kan spelaren visa oräddhet för delar i spel som deltagare med andra förväntningar har visat helt andra reaktioner på. När AdF_7 talar om vad hen hade gjort om ett scenario i spelet hade utspelat sig i ett annat spel ser låter det såhär.

Aldrig i livet, holy shit. Skillnaden här är att jag har inte sett någon innan. Spelet känns inte som ett skräckspel. Spelet känns mer som ett äventyr eller en berättelse eller något. Jag har inte sett någon annan person, jag har inte sett sett någon annan varelse. Och det är väl kanske lite det som är intressant här, finns det en chans att stöta på någonting annat?

Diskussion

Diskussion av temakopplingar

De kopplingar som gjordes bildades genom att de nuvarande forskarna analyserade den insamlade datan. De olika teman bildades av forskarnas dataanalys med Pitkänens EPP-metod (2015, ss.123-125) för att sedan försöka hitta teman påverkade av andra teman, alltså ifall rädsla exempelvis kunde uppstå av strategi eller vice versa. De nuvarande forskarna försökte hitta ett eller fler teman som förekom i större utsträckning hos den ena förvarningsgruppen av deltagare och se samband mellan de förvarningar som ges till reaktionerna hos deltagarna.

De kopplingar som hittades skulle kunna peka på en skillnad mellan de båda förvarningsgrupperna men skillnaden behöver nödvändigtvis inte bero på förvarningen deltagarna fick innan utan kan bero på det intryck som prototypen i sig ger. En skillnad mellan de båda grupperna som de nuvarande forskningarna fann intressant i studiens syfte var kopplingar mellan rädsla och förväntan. Ett exempel ges av deltagare AdF_0 som fick vetskap om att prototypen är en skräckspelsprototyp.

AdF_0: Oj, det var nog definitivt när jag stötte på den där rösten (sången), alltså för jag trodde 100% att något otäckt skulle komma och jaga mig, alltså absolut.

Det uttalandet jämfört med deltagare AdF_9 med vetskap om att prototypen är en pusselspelsprototyp där deltagaren istället uttrycker oräddhet.

För att det var tyst. Det var ingenting som indikerade att det var något annat där då liksom. Typ som musik eller någon röst eller så. Förutom rösten som var instruktiv som sa vad man skulle göra.

Som svar på frågan om varför deltagaren trodde att hen var ensam i byggnaden. En jämförelse av de två olika exemplen pekar på en lite tydligare koppling mellan rädsla och förväntan i de olika förvarningskategorierna.

Skräck av positiva negativa upplevelser

Smuts (2007) diskuterar hur narrativ konst porträtteras på ett sätt som kan utlösa smärftfulla känslor hos personer. Spelprototypen är designad för att spelaren ska få bilda sin egen skräck och skrämna sig själv under spelsessionen. Ett exempel på när en deltagare skrämmer upp sig själv med endast fåtal skräckelement som belägg för sin rädsla är när AdF_1 svarar på varför hen har en avvikande reaktion under sin spelsession.

AdF_1: För att det är kolsvart och obehagligt när någon börjar sjunga barnramsor.

A: Okej så du skulle säga att det var av rädsla?

AdF_1: Ja

En deltagares rädsla behöver dock inte vara negativ. Montola (2011) beskriver positiva negativa upplevelser som något där en person uppskattar upplevelser som framkallar känslor som ofta är förknippade med dåliga eller negativa känslor. Under undersökningen uttryckte många deltagare rädsla men när de fick frågan om de skulle vilja testa ett färdigutvecklat spel av prototypen svarade många deltagare ja. Det AdF_1 svarar pekar på att deltagaren kände minst vid ett tillfälle att spelet var obehagligt, men ville ändå spela vidare om det hade funnits mer att spela än bara prototypen, vilket tyder på att deltagaren ändå uppskattar rädslan.

A: Okej fint! Spelet du spelade var en prototyp. Skulle du kunna spela igenom det färdiga spelet? Varför/varför inte?

AdF_1: Ja. Det skulle jag kunna tänka mig. Det var spännande och vore kul att avsluta det.

Deltagare AdF_2 svarar också på frågan om hen hade velat spela en full version av spelet, att hen ogillar skräckspel för att det är läskigt, men tror sig vilja spela vidare om möjligheten hade funnits.

Jag tror ändå det, alltså jag hatar ju skräckspel egentligen, för att jag, jag klarar inte av det, det är läskigt men det tror jag. Med tanke på det jag upplevde nu så tror jag att jag skulle tagit mig igenom det.

I den nuvarande studiens resultat finns en likhet med Montolas (2011) forskning om positiva negativa upplevelser samt att rädsla i studiens kontext verkar vara en negativ upplevelse som kan upplevas som positiv hos en del personer. Majoriteten av deltagarna svarade ja på frågan om de skulle vilja spela ett färdigt spel av prototypen om det fanns. Alltså kan man argumentera för att den negativa upplevelsen som spelprototypen eventuellt kan bidra med, eftersom den tillhör skräckgenren, kan uppfattas som positiv hos deltagarna. Anledningen till den positiva responsen i den nuvarande studien kan vara att en del personer har förknippat skräckspel med någonting underhållande redan innan de deltog i undersökningen och den utvecklade spelprototypen kan ha gett intrycket av att vara ett skräckspel oavsett förvarning med de skräckelement som försöker porträtteras med hjälp av Smuts (2007) diskussion om narrativ konstdesign. Det kan också vara så att en del människor helt enkelt uppskattar att bli skrämmda i en säker miljö oavsett tidigare associationer. Tidigare minnen av positiva negativa upplevelser kan eventuellt motivera till att söka upp fler skräckupplevelser. Kerr, Siegle och Orsini (2018) diskuterar som ovannämnt att det kan upplevas som positivt att frivilligt engagera sig i negativa upplevelser. En av de två grupperna i den nuvarande studien har vetskap om att det är ett skräckspel de ska spela, alltså skulle man kunna

argumentera för att de frivilligt valt att engagera sig i en eventuell negativ upplevelse medan den andra gruppen inte har gjort det. Resultaten de nuvarande forskarna får fram pekar dock inte på att någon av de båda grupperna har en större lust än den andra gruppen till att spela den färdiga prototypen, det är alltså jämnt fördelat. Dock kan det bero på antalet deltagare till den nuvarande studien och det går att argumentera för att spelprototypen gav en förvarning till deltagarna.

Emotionell respons och egna associationer

Lin, Wu och Tao (2018, s.3225) argumenterar för att personers egen förmåga till att upptäcka hot i skräckspel är viktig för att förklara vad det är som lockar folk till att spela spel av den genren. Det kan kopplas till den nuvarande studiens tema förväntningar där deltagare kan göra associationer av olika skräckelement för att försöka förutse vad som kommer hända som i följande citat av AdF_8.

Ja alltså jag läste texten och jag insåg okej jag kommer säkert inte att kunna komma ut sen när det inte gick så var det första jag trodde okej så om jag vänder mig nu så kommer något att vara bakom mig men det var det inte så jag tänkte nödutgången... Jag hade varit där uppe och där fanns det ingen nödutgång, jag har redan varit åt höger och andra sidan så då måste det vara där bak till vänster någonstans så det var dit jag började röra mig sen.

Deltagarens uttalande tyder på att personen har gjort eventuella undermedvetna strategiska beslut genom spelsessionen, vilket kan förklara varför spelaren skapar förväntningar av hans associationer med skräckelement.

Associationer med skräckelement är relativt likt undersökningen av de Wied, Hoffman och Roskos-Ewoldsen (1997) om förvarningens inverkan på emotionell respons av skräckfilmer. Studien gick som tidigare diskuterat ut på att deltagarna fick se ett klipp ur en skräckfilm som innehöll våld. Deltagarna var indelade i två olika grupper, en grupp med vetskap om att våld förekom i klippet och en utan vetskap. de Wied, Hoffman och Roskos-Ewoldsen (1997) kom fram till att deltagare med förvarning om klippet hade en högre ångestkänsla än gruppen utan förvarning. I den nuvarande studien pekar resultaten på att förvarningen inte hade en stor

inverkan på huruvida en deltagare blev rädd. Anledning till skillnaden mellan de båda studier kan vara att de Wied, Hoffman och Roskos-Ewoldsen rekryterade totalt 96 deltagare och den nuvarande studien endast undersökte tio personer. Hade den nuvarande studien genomförts med lika många deltagare kanske resultaten hade varit annorlunda. Bortsett från det motsäger sig den nuvarande studien slutsatsen de Wied, Hoffman och Roskos-Ewoldsen (1997) kommer fram till då ingen större korrelation mellan förvarning och rädsla hittades. En stor skillnad mellan den nuvarande studien och de Wied, Hoffman och Roskos-Ewoldsen (1997) är användningen av spel istället för film. Det kan möjligtvis vara interaktiviteten i spelet som bidrar till att båda grupperna fick vetskap av spelet trots att den ena gruppen inte fått någon förvarning i skriftlig form innan de spelade prototypen. Interaktiviteten kanske kan bidra till att inlevelsen ökar vilket kanske ger ett känslöpåslag och får samtliga deltagare att bli ungefär lika rädda. Som AdF_9 säger

då måste det ju betyda att man ändå att det här mellanrummet mellan en själv och spelet liksom minskar lite. Om man får känslöpåslaget av det.

Det tyder på att det finns en koppling mellan inlevelse och starka känslor.

Vachiratamporn m.fl. (2015) kommer fram till att spelare troligtvis fylls av starkare skräckkänslor när de förväntar sig skräck. Det talar emot att det skulle skilja sig mellan spel och film i vetskapsaspekten. Därför kan skillnaderna mellan den nuvarande studien och de Wied, Hoffman och Roskos-Ewoldsen (1997) bero på något annat än interaktiviteten spel bidrar till.

Problematisering

Studien som utförts har haft utmaningar som tagits i beaktning, men en del problematik kvarstår. Creswell (2014) har använts för att motverka de etiska problemen som uppstått under planeringen av studien, datainsamlingen samt lagringen och presentationen av datan.

Etiska problem

Som tidigare diskuterat fick endast hälften av deltagarna veta att spelet de skulle spela tillhörde skräckgenren. Avsaknaden av vetskap sågs som ett etiskt problem av de nuvarande forskarna eftersom att Creswell (2014, s.98) skriver att en studie bör undvika att lura deltagarna och att det bidrog till en risk att en del deltagare kunde tycka att det var en obehaglig upplevelse som de inte hade godkänt om de visste vad studien handlade om. Åtgärderna som togs var dels att samtliga deltagare när som helst under studien kunde avsluta och dra sig ur studien. Dessutom utfördes en förundersökning med diverse spelrelaterade frågor, bland annat frågan "Finns det någon genre av spel du undviker? Isåfall, varför?" Om en deltagare svarade skräckspel och motiverade det med något som kan tolkas som att hen inte skulle vilja delta i studien så exkluderades den personen från att medverka. Genom det respekteras maktobalansen som enligt Creswell (2014, s.98) kan uppstå mellan forskare och deltagare. Dessutom inkluderades inga plötsliga skrämmande händelser i spelet utan istället designades prototypen med målet att vara ett kusligt skräckspel. Tanken var att inget läskigt skulle hända i själva spelet, utan snarare i huvudet på deltagarna.

Creswell (2014, s.99) menar att en studie bör ta hänsyn till att deltagarnas privata information, därför var ett problem hur anonymitet för deltagarna skulle hanteras. För att anonymisera deltagarna har deltagarnas namn bytts ut mot pseudonymer, något Creswell (2014, s.99) hävdar är en lösning på problemet. För att fortfarande kunna identifiera vilka deltagare som har spelat vilken prototyp fick de deltagare med vetskap om skräckspel en pseudonym som slutar med ett jämnt nummer medan de utan vetskap fick en som slutade med ett udda nummer.

Övriga begränsningar

Den nuvarande studien var tidsbegränsad och hade därför endast tio deltagare. Även om tio deltagare gav tillräckligt med data för att dra kopplingar så hade resultaten antagligen sett annorlunda ut med en större testgrupp. Dessutom hade studien ingen ekonomisk budget och

det var därför upp till forskarna att hitta villiga deltagare bland sitt eget kontaktnät för att hinna inom tidsramen av studien. Hade forskarna kunnat erbjuda kompensation för att medverka i studien hade kanske testgruppen varit mer representativ utifrån olika grupper, även om det gjordes ett aktivt försök till att ta folk från olika sociala grupper efter bästa förmåga.

Prototypen var också utvecklad under endast två och en halv vecka, vilket resulterade i att det inte fanns tid till att speltesta i större omfattning och ändra efter feedback. Hade de nuvarande forskarna haft längre tid till att utveckla prototypen kanske det hade resulterat i en ännu bättre prototyp som kunde bidra till undersökningen på ett bättre sätt. Det verkar som att spelprototypen ger en vetskap till spelaren oavsett förvarning deltagaren fått. I så fall resulterar det i att förvarningen spelaren fått inte spelar lika stor roll. Kanske hade skillnaderna mellan de två grupperna blivit tydligare om prototypen inte gett en förvarning och lättare att jämföra dem.

Slutsatser

Starka kopplingar hittades framförallt mellan förväntningar och rädsla, vilket leder till att en del deltagare gör val som leder till att målet att klara spelet blir sekundärt. Istället prioriterade en del deltagare att inte bli för skrämde. Vetskapen deltagaren fick innan spelet genom den skriftliga förvarningen verkar inte ha någon tydlig koppling till hur spelaren upplever spelet. Det verkar inte heller påverka spelarens val eftersom att spelprototypen i sig verkar ge vetskap även till de spelare som inte fick någon skriftlig förvarning om skräck.

Till vidare forskning inom ämnet skulle det kunna vara intressant att ha en mer neutral prototyp, alltså en prototyp där det är svårt att inledningsvis avgöra spelets genre. Prototypen skulle dock kunna innehålla ett fåtal skräckelement för att stärka den skriftliga förvarning deltagaren fått innan spelet, för att den skriftliga förvarningen skulle kunna vara mer central i undersökningen. Spelet skulle behöva innehålla plötsliga skräckelement för att se en tydligare skillnad mellan förvarningsgrupperna. Undersökningen som gjorts skulle i framtiden kunna

kompletteras med en kvantitativ undersökning med förhoppning om att skillnaderna mellan gruppen med vetskap om skräck och de utan skulle lyftas fram tydligare. En vidareutveckling på studien i ett annat sammanhang skulle kunna genomföras i framtiden för att få en tydligare bild på hur vetskap påverkar människor.

Referenser

Bantinaki, K., 2012. The Paradox of Horror: Fear as a Positive Emotion. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 70(4), ss.383–392.

Cote, A. & Raz, J., 2015. In-depth interviews for games research. I: Lankoski, P. & Björk, S., 2015. *Game Research Methods*. Pittsburgh: ETC Press. ss.93-113.

de Wied, M., Hoffman, K. och Roskos-Ewoldsen, D.R., 1997. Forewarning of Graphic Portrayal of Violence and the Experience of Suspenseful Drama. *Cognition & Emotion*, 11, ss.481–494.

Hagen, U., 2011. Designing for player experience: How professional game developers communicate design visions. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 3(3), ss.259–275.

Hoffman, B. och Nadelson, L., 2010. Motivational engagement and video gaming: a mixedmethods study. *Education Tech Research Dev*, 58(245).

DOI=10.1007/s11423-009-9134-9.Appendix

Kerr, M., Siegle, G.J. och Orsini, J., 2018. Voluntary arousing negative experiences (VANE): Why we like to be scared. *Emotion*. DOI=10.1037/emo0000470

Kirkland, E., 2009. Horror Videogames and the Uncanny. *Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*.

Lin, J.-H.T., Wu, D.-Y. och Tao, C.-C., 2018. So scary, yet so fun: The role of self-efficacy in enjoyment of a virtual reality horror game. *New Media & Society*, 20(9), ss.3223–3242.

Magnavox, 1972. *Haunted House*. [Digitalt spel]

Mobygames, *Genre Definitions*. [online] Tillgänglig vid:

<<https://www.mobygames.com/glossary/genres>>

[Använd 26 Nov. 2018].

Montola, M., 2011. The painful art of extreme role-playing. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 3(3), ss.219–237.

Neuendorf, K.A. och Sparks, G.G., 1988. Predicting emotional responses to horror films from cue-specific affect. *Communication Quarterly*, 36(1), ss.16–27.

Perron, B., 2004. Sign of a Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games. *COSIGN 2004 Proceedings, 2004*. Croatia 14–16 September 2004: University of Split

Pitkänen, J., 2015. Studying thoughts. I: Lankoski, P. & Björk. S., 2015. *Game Research Methods*. Pittsburgh: ETC Press. ss.117-131.

Smuts, A., 2007. The Paradox of Painful Art. *Journal of Aesthetic Education*, 41(3), ss.59–76.

Vachiratamporn, V., Legaspi, R., Moriyama, K., Fukui, K. och Numao, M., 2015. An analysis of player affect transitions in survival horror games. *Journal on Multimodal User Interfaces*, 9(1), ss.43–54.

Appendix



Bild 1: prototypnivå, undervåning



Bild 2: prototypnivå, övervåning



Bild 3: prototyp, rullstol med kudde.



Bild 4: prototyp, text på väggen



Bild 5: prototyp, korridor med sång.