


Spil og empati



Afstigmatisering af psykiske
lidelser gennem et spildesign

Udarbejdet af:
Anja Elisasen Lumholtz Nielsen,
Josefine Alma Bandsholmd og
Nickie Hundevadt

Vejleder:
Jacob Davidsen

10. semester,
Interaktive Digitale Medier,
Aalborg Universitet,
Maj 2017

“Wonder is the beginning of wisdom.”

- Sokrates

Abstract

This Master's thesis seeks to explore the possibility of utilising a game design to elucidate as well as destigmatise issues that bear the mark of taboo. It has been chosen to focus on issues concerning mental disorders; specifically depression. The thesis' focus point originates from the project group's own interests within game and experience design, as well as personal experiences with mental health issues.

Through research, it is determined that in order for mental disorders to be destigmatised it is necessary that they are depicted in a humanising way. This is why the objective of the process became to create an experience, that depicts what it is like to *live* with depression. The medium of games presents a unique opportunity to create an involving experience. It is also argued that a process of understanding, which subsequently fosters empathy, is needed to take place within the person who is being presented to the final game design.

In order to create a humanising game experience, it was deemed essential to gain a personal perspective on depression. Due to this reason an examination was conducted focussing on obtaining insights from people who have previously been diagnosed with this disorder. This was made possible via a collaboration with Psykiatrien in Region Northern Jutland. In order to obtain these insights a combination of interview and workshop methods using generative techniques were employed, giving the participant a possibility to express their experience both verbally and non-verbally. Insights from the participant's experience as well as the theoretical

framework expounding depression from a psychiatric perspective played a crucial part during the process of generating ideas. The subsequent design process is characterised by a highly iterative process, involving different evaluation methods as well as redesigns. This process resulted in the creation of an interactive prototype, which will be tested in cooperation with a range of evaluators after this thesis is submitted.

Finally, it is concluded that the developed game design will be able to foster an empathic experience in theory. Whether or not this is the case will be tested after the thesis is submitted. Furthermore it is concluded that the game alone will not change the current discourse surrounding mental disorders. However through more research and media attention on this subject mental disorders could potentially be destigmatised. Our thesis is a step into this new field, and we encourage others to join this quest.

Forord

Denne kandidatafhandling er blevet udarbejdet i perioden januar til maj 2017, og er et led i gennemførelsen af det afsluttende semester på kandidatuddannelsen Interaktive Digitale Medier, Aalborg Universitet. Afhandlingen er udsprunget fra en higen efter at undersøge, hvorvidt en spilplatform kan belyse, såvel som afstigmatisere, tabuiserede problemstillinger. Projektrapporten er et resultat af et længerevarende samarbejde mellem os og forskellige interessenter.

Derfor vil vi benytte muligheden for, at takke en række personer, hvis roller har været essentielle for projektets tilblivelse.

Først og fremmest vil vi takke Psykiatrien i Region Nordjylland for at have indgået i et samarbejde, der har understøttet en identificering af deltagere til projektets undersøgende faser. Hertil vil vi takke overlæger Jørgen Aagaard og Jens Ivar Larsen - projektet havde ikke været det samme uden jeres ekspertise og kyndige råd. Dette gælder ligeledes for patienterne, der tog sig tid til at deltage i vores undersøgelser. Vi er enormt taknemmelige for jeres åbenhed, og mod til at dele jeres tanker og oplevelser med os.

Herudover vil vi takke Funday Factory, og særligt spildesigner Rasmus Heeger. Tusind tak for dine altid konstruktive kommentarer og idéer, der tilvejebragte nye muligheder i vores designproces. Der skal ligeledes falde en tak til lyddesigner og komponist, Finn Markwardt fra Mastermind Production for at være generøs nok til at dele sit arbejde med os.

Vi vil ligeledes takke It-vest for at sponsorere vores deltagelse i Nordic Game Jam 2017. Denne oplevelse var med til at inspirere os og tage projektet til

nye højder. Tak til programmørerne Morten Syhler Jensen og Kasper Sørensen, samt 2D- og 3D-artist, Adam Rylander. Vi sætter stor pris på jeres hårde arbejde på prototypen, hvis udvikling ikke var mulig uden jeres hjælp. Dertil vil vi også takke alle de personer, der har deltaget i vores evalueringer - jeres indsigter har været uvurderlige for os.

Slutteligt vil vi takke vores vejleder, Jacob Davidsen, for at have bistået under hele vores projektførelse. Mange tak for din entusiasme for vores projekt, og din exceptionelle måde, hvorpå du har håndteret vores frustrationer såvel som vores (til tider) unikke tankegang.

Vi ønsker dig rigtig god læselyst.

Anja Elisassen Lumholtz Nielsen, Josefine Alma Bandsholm og Nickie Hundevadt

Aalborg, 24. maj, 2017

Indholdsfortegnelse

Indledning	7	Den affektive komponent	35
Litteraturreview	11	Den kognitive komponent	36
Indledning til vores videnskabsteori og projektets to dele	14	Vores anvendelse af empatidefinitionerne	38
Hermeneutik	14	Kombination af empati og spil	39
Hvilken psykisk lidelse skal spildesignet repræsentere?	19	Vores begrænsning af spilmediet	40
Valg af psykisk lidelse	19	Ny forståelse af spilmediet	41
Definition af psykiske lidelser	20	Hvordan oplever depressive deres psykiske lidelse?	43
Fra symptom til diagnose	21	Undersøgelhedsdesign	43
Diagnostik og klassifikation af psykiske lidelser	21	Contextmapping	43
Definition af depression	23	Forberedelsesfasen	45
Symptomer inden for melankoli	25	Semistrukturerede interview	48
Moderat melankoli	25	Workshop	49
Dyb melankoli	25	Sensibiliseringsfasen	50
Stuporøs melankoli	26	Sessionsfasen	52
Depressiv psykose	26	Analysefasen	56
Bipolar affektiv sindslidelse	26	Kommunikationsfasen	62
Repræsentation af psykiske lidelser og depression i medierne og dennes betydning	27	Undersøgelsesetik	63
Ny forståelse af depression	29	Ny forståelse af depression	64
Hvilke muligheder giver kombinationen af spilmediet og empati?	31	Hvordan skal spillet designes?	66
Hvad er et spil?	31	Introduktion til designproces og design map	66
Fordybelse og tilstedeværelse	32	Pragmatisme	69
Spillerinvolveringsmodellen	34	James' definition	69
Empati	35	Deweys pragmatiske begreber	71
		Den pragmatiske metode	71
		Afsluttende refleksioner om pragmatismen	75
		Designetik	76
		Planlægning af designproces	77
		Igangsættelse af designproces	78

Brainstorm	78
Udvikling af idéerne	81
Spildesign	83
Udformning	86
Fysisk prototype	90
Evaluering	93
Første evaluering med spildesigner	96
Første spillerevaluering	101
Nordic Game Jam og videreudvikling af prototypen	105
Videre spillerevalueringer	106
Anden evaluering med spildesigner	106
Anden spillerevaluering	108
Spørgeskema	111
Et efterfølgende interview med en diagnosticeret	111
Genbesøg af contextmappet	116
Refleksion over den iterative proces	118
Designiterationsmodel	118
Designprocessens iterationer	120
Nuværende spildesign	124
Afsluttende refleksion om den iterative proces	124
Designtilgang og placering på Sanders' design map	125
Hvordan adskiller vores spil sig fra andre i samme genre?	127
Kritisk diskussion om opnåelsen af empati	129
Videre forskning	131
Konklusion	132
Litteraturliste	134
Bilagsliste	138
Figurliste	139

Indledning

Vi lever i et samfund, hvor psykisk syge mennesker bliver repræsenteret som farlige og utilregnelige i medierne, hvilket medfører stigmatiseringen af dem (Per Vendsborg, Merete Nordentoft & Anne Lindhardt, 2011). Dette kan lede til et negativt og fejlagtigt syn af de psykisk lidende hos den almene borger. Dette er et syn, som vi mener, langt de fleste mennesker med en psykisk sygdom ikke fortjener. Men hvordan kan denne stigmatisering afvikles, således de med psykiske sygdomme ikke bliver set som farlige og utilregnelige individer, men i stedet anses som mennesker? Dette vil vi søge at gøre ved at få andre til at forstå, hvordan det er at være den psykisk lidende, således den almene borger kan få empati for, hvordan det er at leve med psykisk sygdom. Her retter vi blikket mod medieplatformen spil, der kan få den ordinære borger til at tage styringen i et spil og få fornemmelsen for, hvordan det er at have en psykisk sygdom. Her er det vores håb, at andre får en ny og empatisk forståelse for mennesker med psykiske sygdomme.

Denne kandidatafhandling er drevet af vores undren og interesser. Det første interesseoverlap vi har fundet blandt hinanden, er brugerens oplevelse af spil. Herunder er vi interesserede i hvordan denne oplevelse kan designes, således spilleren oplever noget specifikt, hvordan designere kan ændre spilleres opførsel ved at vise dem et perspektiv, de ikke tidligere havde overvejet, eller hvordan spillere bliver følelsesmæssigt investeret i spillet. I forlængelse af dette har vi stor interesse i at undersøge, hvordan spil kan hjælpe med at nedbryde tabuer og hermed understøtte en afstigmatisering. Det er den generelle holdning i gruppen, at spil har stort potentiale for at give spillere et indblik i et liv eller situation, de ellers er ude af stand til at

opleve selv. Interessen i formidling af en situation gennem spil kobler vi til en anden fælles interesse; psykiske lidelser.

Denne interesse er ligeledes et aspekt som alle gruppemedlemmerne har erfaring med på et personligt plan. I det følgende vil vi søge at rammesætte problemfeltet, som denne kandidatafhandling skal undersøge. Dette vil munde ud i en konkret problemformulering med underliggende forskningsspørgsmål.

Vi vælger at anvende reflektive autoetnografier beskrevet af Charlotte Baarts (2010, s. 156), hvor vi nedskriver, hvad vores erfaringer er med psykiske lidelser, som en indgangsvinkel til problemfeltet. Denne metode er kendetegnet ved sit personlige indhold og narrative struktur med fokus på forfatterens erindringer (Baarts, 2010, s. 155; Helen Kara, 2015, s. 25). Grunden til vi inddrager denne metode er, at udarbejdelsen af reflektive autoetnografier giver os mulighed for at tage udgangspunkt i vores egne erfaringer. På denne måde kan vi få forståelse for hinanden som mennesker med en fortid og interesser, hvilket kan hjælpe til at etablere intern kommunikation, såvel som et udgangspunkt for projektet. Dog er autoetnografimetoden rygtet for at være navlepilleri og irrelevant inden for forskning (Baarts, 2010, s. 156; Kara, 2015, s. 25), men vi anvender her metoden som en måde, hvorpå vi får et udgangspunkt til det abstrakte, personlige og kliniske domæne kaldet psykiske lidelser samt spildomænets mere konkrete erfaringer.

Den største lighed i de forskellige autoetnografier er, at vi beskriver vores problemer ved at fortælle om den mentale situation til andre. Forinden har vi inddraget uddrag fra vores individuelle autoetnografier, som kan ses i bilag 1. Generelt er autoetnografierne forskelligartede, men i følgende eksempel

ser vi en række ligheder iblandt dem.

De nærmeste omkring mig lagde mærke til mine ændrede madvaner, men havde ikke nogen idé om, at jeg lige pludselig havde fået en ny frygt på livet. Jeg opførte mig stadig, som en livsglad pige som jeg altid havde gjort, hvilket nok var grunden til, at mine venner og nærmeste familie ikke tænkte, at der var noget i vejen. Jeg ved ikke, hvorfor jeg ikke fortalte nogen, at jeg havde det dårligt, men jeg går ud fra, at jeg tænkte, at der var fjollet at være bange for at spise. (Bilag 1A)

Jeg forstod dog stadig ikke hvad i alverden der lige var sket. Jeg fortalte ikke mine forældre eller nogen andre om min oplevelse, før lang tid efter det var sket. (Bilag 1B)

Nogle gange ville jeg sidde foran døren på mit værelse, så jeg var sikker på at ingen kom ind, når jeg hørte musik helt skruet op. Min far udtrykte en gang bekymring for volumen på musikken jeg hørte. Jeg sagde selvfølgelig ikke, at jeg ikke kunne holde ud at være i mit eget hoved uden den, men svarede "jaja". (Bilag 1C)

Der beskrives i Bilag 1A en underliggende frygt for mad og opfyldning af basale behov, der går galt. I Bilag 1B beskrives tabuet omkring psykiske lidelser, og hvilken effekt dette har for en person, hvis denne ikke forstår sin egen situation. Bilag 1C beskriver en række af møder med psykisk lidende i hendes liv samt hendes mentale dyk i særlige kontekster.

I autoetnografierne ser vi ligeledes to samfundsmæssige problemstillinger. Det første er tabuet omkring psykisk lidelser, som vist i citaterne ovenfor, mens det nedenstående citat omhandler stigmatiseringen og bagatellisering af det:

Jeg fortalte ham, hvad jeg havde oplevet, og han kiggede skeptisk på mig. Nærmest med en rynket næse. Han fortalte mig: "Det lyder som et angstanfald", han lød nærmest fornærmet. "Et angstanfald?" gentog jeg, som om et lys var gået op for mig. Det var første gang jeg havde hørt ordet. "Ja, det er nok psykologen du skal snakke med" sagde han "for der kommer mennesker herind, som rent faktisk fejler noget." (Bilag 1A)

Udover denne oplevelse påpeger Vendsborg et al. (2011) undersøgelser omhandlende stigmatisering af psykiske lidelser. Deres review omhandler de tilgængelige undersøgelser, der er udført inden for området. I denne omtales myten om psykisk syges farlighed samt utilregnelighed og mentalt raske menneskers ønske om at undgå de psykisk lidende.

Denne omtalte stigmatisering bidrager medierne til, da 75% af gangene medierne i USA og New Zealand nævner psykiske lidende, portrætteres de som farlige og utilregnelige (Vendsborg et al., 2011, s. 1196). I nyere forskning, i form af analyse af mediernes indhold i første halvår fra 2011 og 2015, skriver Nichlas Permin Berger, Leena Eskelinen, Eigil Boll Hansen, Louise Lippert Ovesen & Marie Ørts Rahbæk (2016, s. 17), at antallet af negative historier i medie billedet er blevet mindre, samtidig med at der er kommet flere neutrale historier. Her fokuserer størstedelen på psykiatrien eller kriminalitet, hvilket udgør 65% i 2011 og 70% i 2015 af det samlede medie billede om psykisk lidende. G. Morris & S. Forrests (2013) artikel omtaler ligeledes denne stigmatisering. Her foreslår Morris og Forrest at der etableres en ny forståelse af psykiske lidelser ved at give ikke-diagnosticerede mennesker oplevelsen af en psykisk lidelse. Her bliver især spilmediet fremhævet som en platform, der har potentiale for at repræsentere denne oplevelse.

Spil har generelt en positiv påvirkning på personer, der spiller dem. I Christian M. Jones, Laura Scholes, Daniel Johnson, Mary Katsiktis og Michelle C. Carras (2014) artikel, påtales de positive følelser som spil kan fremkalde. Spil har en afslappende samt stressreducerende effekt, og er en generel metode, hvorpå man kan bearbejde sine følelser. Ifølge Jones et al. er der fundet en korrelation mellem mindre deprimeret humør og højere selvtillid blandt spillerne. Spil kan hjælpe med at mindske bekymring og ensomhed ved at hive spillere ind i en anden verden, hvor disse problemer ikke eksisterer. Hertil er spil designet med en læringskurve og opnåelige mål, som gør at spillerne føler sig tilfredse og produktive. (Jones et al., 2014)

Nogle af disse specifikke evner som spilmediet har, omtaler vi i vores autoetnografier:

[...] her mærkede jeg for første gang den konkurrence, som spil kunne frembringe i mennesker. Jeg tjekkede regelmæssigt om andre havde slået min highscore i Snake. Jeg begyndte også at se om jeg kunne komme på highscoren i ski simulator spillemaskinen. Det lykkedes mig et par gange, men jeg blev slået ud af nye til min store frustration og ømhed i lårene. (Bilag 1C)

Der er få ting, der slår følelsen af at sidde foran en skærm og være opslugt af et univers, som jeg kun kan løsrive mig fra, når jeg begynder at føle mig sulten og stadig spille videre, indtil jeg får mavekneb. (Bilag 1A)

Vi ønsker ikke at frembringe disse specifikke følelser, men hellere denne indlevelse i spillet, som vi beskriver i vores autoetnografier. Dette antager vi kan understøtte spillerens engagement i spillet og herigennem fordre en

forståelse af den psykiske lidelse. Vores oplevelser med spil og psykiske lidelser manifesterer sig derfor, som en interesse og undren der omhandler at skabe et formidrende spil omkring den valgte lidelse:

Jeg tror oprigtigt på at spil kan benyttes til at lære os om hinanden. Udvide vores rammer for empati ved at lave et spil, der sætter os i andens sko. På den måde får vi en oplevelse vi aldrig ville have haft før. Følelsen af oplevelsen er måske ikke helt den samme, da spilleren kan lægge spillet fra sig, men det giver stadig et indblik i de dilemmaer eller følelser. [...] Hvordan kan vi forklare symptomer, folks reaktioner til ens sygdom og andre oplevelser som psykisk lidende har, men er unikke for dem? Vi kan benytte spil til at forklare følelserne bag disse oplevelser med spil. Spørgsmålet ligger dog i hvordan man designer et spil så det fremmaner empati. Er det nok at fortælle historien om en person? Hvordan fremviser vi oplevelserne på en respektabel og korrekt måde? Hvor er balancen mellem spil og historien? Hvordan laver vi abstrakte hverdagsting som for eksempel sociale normer til mechanics? (Bilag 1C)

Jeg kan ikke lade være med at tænke på, hvordan min egen situation kunne have udspillet sig anderledes, hvis der havde eksisteret et værktøj der først og fremmest kunne skabe en forståelse for min fars sygdom. Dette kunne yderligere have medført til en forståelse for min egen situation. [...] Jeg tror på, at der kan kreeres et værktøj, der muliggør, at mennesker der ikke selv har en diagnose inden for den specifikke psykiske lidelse, kan opnå en (ny) forståelse for lidelsen. På længere sigt, kan denne forståelse forhåbentlig føre til, at der vil eksistere mindre tabu omkring psykiske lidelser, der vil skabe en mere åben dialog om emnet. (Bilag 1B)

Jeg vil lave et computerspil, der måske kan give andre en idé om, hvordan det er, således de kan få en idé om, hvordan andre har det. Mit håb er, at de måske har empati for personen, frem for at misforstå, hvad der foregår, og gør skade i stedet. Jeg tror på, at et spil kan fremme budskabet, således fællesskabet bliver opmærksom på det, og kan have en positiv virkning fremadrettet. (Bilag 1A)

“How to do things with videogames” af Ian Bogost (2011) understøtter vores idé, om at kunne designe et spil til mennesker, der ikke er diagnosticeret med psykiske lidelser. Han sammenligner brugen af spil med at klæde sig ud i sine forældres tøj og forestiller sig, hvordan det ville være at være dem. Der bliver dog oftest udviklet spil, hvor spilleren føler sig stærk og magtfuld i episke fortællinger frem for spil, der tilbyder en historie fra et mere sårbart perspektiv (Bogost, 2011, s. 18). Vi ønsker at designe et spil, der tager udgangspunkt i disse sårbare perspektiver. Vi vil finde ud af, hvordan dette skal designes, således at spilleren får empati for situationen, og specifikt i vores tilfælde, empati og forståelse for den psykisk lidende. Grundet vores egne oplevelser samt indholdet af de præsenterede artikler og undersøgelser, har vi derfor en hypotese om, at spilmediet har potentiale for at repræsentere de abstrakte aspekter, der findes inden for en psykisk lidelse.

Efter vores interesse og undren er grundlagt, udarbejdede vi en problemformulering lydende:

Hvordan kan et spil designes, således der opnås empati hos spilleren for depressive?

For at håndtere problemformuleringen valgte vi at udarbejde underliggende forskningsspørgsmål, der skal understøtte besvarelsen af problemformuleringen. Disse forskningsspørgsmål vil derudover danne struktur for projektet, hvor spørgsmålet bliver stillet og besvaret i løbet af afhandlingen, og slutteligt vil problemformuleringen som en helhed besvares. Forskningsspørgsmålene er:

- Hvilken psykisk lidelse skal spildesignet repræsentere?
- Hvilke muligheder giver kombinationen af spilmediet og empati?
- Hvordan oplever depressive deres psykiske lidelse?
- Hvordan skal spillet designes?

Vi vil indledningsvist opstille krav og undersøge, hvilken psykisk lidelse vi vil fokusere på. Vi vælger at fokusere på en enkelt lidelse, idet en repræsentation af alle psykiske lidelser er et for omfangsrigt område. Vi planlægger ikke en omfattende undersøgelse af den psykiske lidelse, da dette kan tage længere tid, end vi har til rådighed. I stedet vil vi tilegne os viden om psykiske lidelser gennem en teoretisk redegørelse fra et psykiatrisk perspektiv og et undersøgelsesdesign. Vi vil designe et repræsentativt spil, men i sidste ende er det spillerens oplevelse og forståelse af lidelsen, der afgør succesen af projektet. Dette kan sammenlignes med Marc Hassenzahls (2010, s. 6) beskrivelse af oplevelsesdesign. Han argumenterer for, at designeren “blot” kan opsætte rammerne for brugerens oplevelse, og dermed ikke designe den endelige brugeroplevelse, da denne kommer an på det enkelte individ. Derudover er det vores intention, at denne oplevelse skal føre til at spilleren danner empati for den psykisk lidendes situation. Det er yderligere vores ønske, at spilleren forstår den psykisk lidendes situation

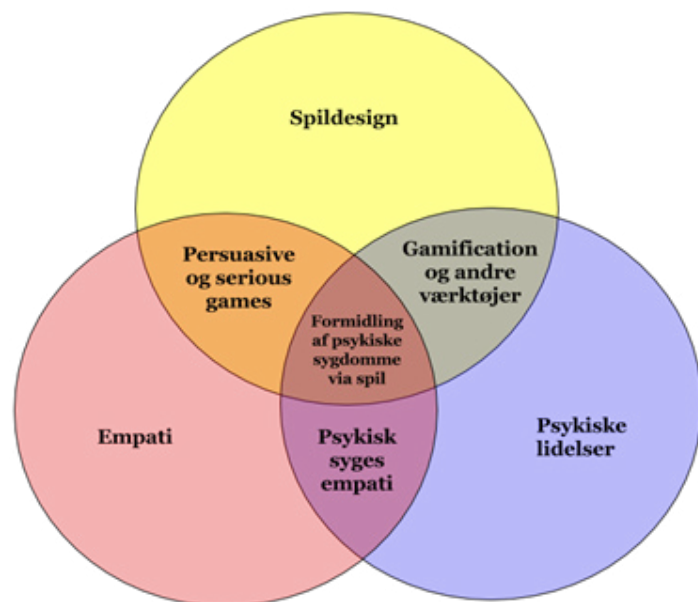
gennem empati, hvilket på længere sigt kan føre til at den psykiske sygdom bliver afstigmatiseret.

Derfor vil projektet ligeledes fokusere på at undersøge, hvordan denne empati kan opnås.

Litteraturreview

Problemformuleringen og de underliggende forskningsspørgsmål er blevet fastlagt, og vi vil nu undersøge, hvilke bidrag der eksisterer inden for de gældende felter. Derfor er formålet med dette litteraturreview at undersøge, hvilken forskning der allerede eksisterer, således vi kan få en bedre forståelse for felterne samt viden om, hvordan vores eget bidrag kommer til at placere sig. Det står klart for os, at vores interesse overordnet består af tre forskellige domæner; spildesign, psykiske lidelser og empati. For at undersøge disse, har vi påbegyndt en søgning på Primo, Biblioteket.dk, ACM Digital Library og PsycNet (se bilag 2). Vores søgning er baseret på søgetermer inden for disse tre felter og kombinationer af disse. Vi er gået i gang med en systematisk undersøgelse af domænerne, hvor vi har udarbejdet søgeord til dem, som eksempelvis “game production”, “mental disorder”, “empathy” og så videre. En fuld beskrivelse af vores søgningsfremgang, samt en liste over søgeord kan findes i bilag 2. Her har vi anvendt alle kombinationerne af søgeordene inden for deres respektive domæner til at søge efter litteratur.

I dette afsnit vil anvendelsen af de forskellige domæner, samt domænernes tilhørende litteratur blive beskrevet. Her vil vi indledningsvist beskrive de individuelle domæner og efterfølgende beskrive deres overlap. Ud fra vores søgninger kan vi lave den nedenstående model, der illustrerer domænerne og deres overlap. Det skal hertil bemærkes, at det ikke er alle overlap der har samme relevans for projektet. Dette vil blive diskuteret i det følgende.



Figur 1: Model over domænerne og deres overlap.

Den ældste litteratur vi benytter inden for disse tre felter er Davis' forskningsartikel (1980) "Empathy in conduct-disordered and comparison in youth". Han forsker inden for empati-domænet, og beskæftiger sig en definition af empati, og hvordan mængden af empati kan måles ud fra undersøgelser af forskellige personer. Senere har Cohen og Strayer (1996) undersøgt om unge med antisociale og aggressive tendenser har mindre empati, og definerer herigennem hvad empati er. For at inddrage nyere forskning inden for empati-begrebet supplerer vi med Coplans (2011) udlæg, der adresserer de forskellige empati-definitioner, der hersker inden for forskningen omkring empati, og samtidig præsenterer hun en mere snæver definition af begrebet.

Spildesign-domænet undersøger, hvordan spil kan designes og udvikles til spillere, således de får den bedste oplevelse. Salen & Zimmerman (2004) diskuterer, hvordan spil opbygges som forskellige systemer, hvilket

er relevant for os i forhold til udviklingen af et spil design. Fullerton (2008) gennemgår udfordringer som spil designere oplever, og hvordan disse forebygges og imødekommes ved at omtale planlægning, tests og grundlæggende spil designsteori.

Domænet psykiske lidelser omhandler, hvordan disse påvirker mennesket. Gennem domænet tilegner vi os viden om det psykiatriske fagområde (Cullberg, 1999; Wasserman, 2000). Dette giver os en psykiatrisk forståelse for den psykiske lidelse samt indsigter, der skal medtages vores efterfølgende proces.

Gennem vores søgning fandt vi ligeledes frem til undersøgelser og forskningsartikler, der kobler domænerne spil design og empati. Dette kan vi anvende til inspiration, når spillet skal designes. Huang & Tettegah (2010) diskuterer, hvilken effekt kognitiv og affektiv belastning spil har på spilleren, og hvorvidt dette hæmmer indlæringen. Dette kan benyttes som en retningslinje for, hvordan spilelementerne skal designes. Barab et al. (2010) diskuterer spil og læring og introducerer begrebet transformational play for at undersøge sit framework knyttet til begrebet. Både begrebet og frameworket kan anvendes, da disse handler om at skabe forståelse for en problemstilling. Bogost (2011) diskuterer, hvordan videospil kan og er blevet designet med forskellige formål, hvor et af disse er empati. Endnu en tekst inden for domænet omhandler, hvordan designeren ved brug af lyd kan øge effekten af denne oplevelse (Collins, 2011).

Vi medtager litteratur omhandlende, hvorledes spilleren bliver mere eller mindre empatisk eller voldelige ved at spille voldelige spil (Happ & Melzer, 2014). I det undersøgelser omkring voldelige spil ikke er et af vores største fokuspunkter, har vi bevidst kun medtaget denne ene tekst.

Nogle projekter har udført lignede undersøgelser af empati i spildesign, hvortil vi kan lære af deres erfaringer inden for undersøgelsesdesign og evaluering (Iacovides & Cox, 2015). Kors et al. (2016) designede et mixed-reality spil om flygtninge for at undersøge empati. Vi deler ikke platform eller emne, men metodeovervejelserne og resultaterne kan fungere som inspiration.

Bachen et al. (2016) undersøger, hvordan begreber som blandt andet presence (tilstedeværelse) og flow har betydning for spillerens empati og lyst til indlæring. Disse elementer er vigtige for os at være opmærksomme på, således vi ikke hæmmer denne proces, da vi netop ønsker at opnå empati og ligeledes fremme en læringsproces hos andre. I forlængelse af tilstedeværelsesbegrebet anvendes McMahans (2003) udlæg, som undersøger hvordan dette fungerer i 3D miljøer. Calleja (2011) udformer et nyt framework for spillerinvolvering, da begreber såsom tilstedeværelse er blevet ukonkrete, som årene er passeret.

I overlappet mellem spildesign og psykiske lidelser har vi fundet Lees (2016) artikel. Han omtaler behovet for, at spildesignere skal opnå en grundlæggende psykologisk viden, inden de designer et spil, for at opnå det bedste resultat. Jones et al. (2014) undersøger de positive effekter videospil har på spillere, grundet mængden af forskning, der omhandler en mulig negativ påvirkning.

I vores søgning har vi ligeledes ledt efter tekster, der har overlap mellem domænerne empati og psykiske lidelser, således vi kan få viden om, hvordan der kan opnås empati for den psykisk lidende i forhold til dennes sygdom. I overlappet mellem disse to domæner fandt vi hovedsageligt tekster om, hvorvidt psykisk lidende er i stand til at have empati (Kostic & Nesic, 2015),

hvilket ligger uden for vores interesseområde. Dette domæne vil vi derfor ikke anvende i vores videre undersøgelse.

Slutteligt har vi ligeledes søgt efter tekster inden for de tre domæner, spildesign, empati og psykisk lidelser. Her har vi fundet én forskningsartikel, der undersøger, hvordan spilmediet har potentiale til at skabe forståelse for mennesker med psykiske lidelser, med henblik på at afstigmatisere disse. Derved opstiller forskerne undersøgelser, der udforsker spilplatformen i relation til at fremstille og repræsentere mentale helbredsproblemer (Morris & Forrest, 2013). Her bliver der ligeledes draget paralleller mellem forståelse og empati.

Med litteraturen for domænerne undersøgt, kan vi begynde, at planlægge vores egen undersøgelse, hvor vi indleder med at præsentere vores videnskabsteoretiske tilgang.

Indledning til vores videnskabs- teori og projektets to dele

Denne afhandling er opdelt i to dele, hvor den første del har et undersøgende fokus. Her søger vi at undersøge psykiske lidelser fra et psykiatrisk perspektiv, samt at opnå viden om hvordan psykisk lidende oplever deres egen sygdom. Denne del inkluderer også en undersøgelse af spilmediets muligheder i relation til opnåelse af empati. Afhandlingens anden halvdel har fokus på en mere praktisk tilgang, hvor vi indgår i en designproces for at opnå viden om, hvordan den psykiske lidelse kan repræsenteres gennem et spildesign. I den forbindelse er der videnskabsteoretiske overvejelser, der skal diskuteres, når vi ønsker nye indsigter i begge dele af afhandlingen.

Vi anvender Hans-Georg Gadamer's hermeneutik i projektets første del, mens vi i den anden del anvender William James og John Dewey's pragmatisme. Vi vælger at inddrage to forskellige videnskabsteorier i projektet, da de to dele lægger op til to forskellige måder at opnå viden på.

Hermeneutik

I forhold til vores forståelse er psykiske lidelser som fænomen abstrakt og komplekst, og derfor antager vi, at det kan være svært for udefrakommende at sætte sig ind i sindslidelser, hvis de ikke har haft personlig erfaring med disse. Grundet at psykiske lidelser er en abstrakt størrelse, vælger vi at have en hermeneutisk tilgang der anvendes at forstå, hvordan den valgte lidelse føles og opleves. Dette gør vi, da det antageligvis kræver fortolkning at forstå denne oplevelse. Til at opnå denne forståelse anvender vi Gadamer's (1993) udlægning af den hermeneutiske tilgang, da denne giver en grundlæggende og dybdegående redegørelse af videnskabsteorien. Derudover indeholder redegørelsen begreber, som vi finder brugbare fremadrettet. Det skal nævnes, at Gadamer's hermeneutik omhandler, hvordan fortolkeren kan opnå forståelse for en historisk teksts betydning. Dette er en forståelsestilgang, der er udarbejdet med hensyn til skrevne tekster. Her overfører vi dog denne forståelsestilgang til tekster såvel som mennesker og deres oplevelser af egne sindstilstande. Vi studerer disse ud fra skriftlige forklaringer og begreber, som vi efterfølgende fortolker. I undersøgelsesfasen vil vi forsøge at opnå forståelse for diagnosticerede ved, at vi fortolker deres ord i undersøgelseskonteksten. Ordet vi fremadrettet bruger for at dække disse mennesker er 'objekter', når vi omtaler dem i det følgende afsnit.

Gadamer præsenterer indledningsvist den hermeneutiske cirkel, når han udlægger, hvordan fortolkeren skal opnå forståelse (Gadamer, 1993, s. 268-273). Gadamer beskriver den hermeneutiske cirkel som en konstant proces af projiceringer, som består af fortolkerens forventninger til tekstens

mening. Disse forventninger bliver udskiftet, som meningen i objektet åbner sig for fortolkeren. På denne måde sker der en cirkulær bevægelse af forståelsen og fortolkningen gennem udskiftningen af projiceringer, når objektet interageres med. Ifølge Gadamer vil en person altid projicere, når denne forsøger at forstå et objekt. Projiceringerne bliver løbende skiftet ud med passende forståelser, jo længere fortolkeren når i forståelsesprocessen. (Gadamer, 1993, s. 269)

Det er ligeledes denne proces der gennemgås ved vores undersøgelse, hvori vi vil forsøge at forstå en psykisk lidelse. Både før og under undersøgelsen har vi en antagelse om, at der er en "mening", når vi undersøger lidelsen; at vi kan opnå en forståelse for, hvordan denne føles og opleves. Ifølge Gadamer, har vi altid projiceringer, og i denne kontekst har vi projiceringer om, hvordan den valgte psykiske lidelse opleves, og disse vil løbende blive udskiftet gennem undersøgelsen. Ud fra samme princip benytter vi projiceringer, når vi læser teksterne omhandlende den valgte psykiske lidelse, spil og empati. Der er en mening skrevet af en forfatter, som vi fortolker os frem til. Disse projiceringer leder til det næste begreb inden for Gadamer's hermeneutik, hvilket er forforståelse, hvoraf projiceringer er affødt.

Forforståelser er ikke affødt af objektet selv, men af personen der søger meningen (Gadamer, 1993, s. 270). En person der forsøger at forstå meningen, er udsat for distraheringen af sin forforståelse og skal være parat til at forstå objektet, således det hævder sin egen sandhed (Gadamer, 1993, s. 270). Forforståelsen skal forstås som de tanker, idéer og ikke mindst fordomme, fortolkeren har om emnet, før der undersøges (Gadamer, 1993, s. 271). Gadamer argumenterer for, at fortolkeren ikke skal forsøge at forstå objektet med sin arbitrære forforståelse, men skal undersøge hvorvidt

denne forståelse er valid før objektet tilgås (Gadamer, 1993, s. 270). For at være i stand til at forstå skal fortolkeren ikke fastholde den indledende forforståelse, men skal i stedet indstille sig på, at der er en anden mening i forskningsområdet. Her skal forskeren være bevidst om sine egne fordomme, således objektet kan udfolde sig som sit eget genstandsfelt med sin egen sandhed. På denne måde kan forforståelsen blive skiftet ud med en mere passende forståelse. (Gadamer, 1993, s. 271)

Før læsningen om de felter vi præsenterede i litteraturreviewet er vi opmærksomme på, hvilke fordomme og forforståelser vi har i forhold til disse. At have fordomme er ikke nødvendigvis negativt, men det er vigtigt at være bevidste omkring dem (Gadamer, 1993, s. 270-271). Vores forståelser og erfaringer af psykiske lidelser kan ses i vores autoetnografier (bilag 1). Vi vil senere komme ind på, hvordan vores forforståelser influerer vores metode til undersøgelsesdesignet (se side 46). Når vi har fastlagt den psykiske lidelse, som spillet skal repræsentere, vil vi igen skrive om vores forforståelser omkring den bestemte lidelse (se side 47).

I forlængelse af den hermeneutiske cirkel kommer Gadamer ind på en af hermeneutikkens regler. Disse regler er, at hermeneutikken er inddelt i en helhed og dele (Gadamer, 1993, s. 291-299). Dette bliver beskrevet ved, at fortolkeren skal forstå helheden på baggrund af detaljerne, der er i et givent objekt, og detaljerne skal forstås på baggrund af helheden (Gadamer, 1993, s. 291). Her beskriver Gadamer det som en vekselvirkning af forståelsen i bevægelsen fra helheden til delen og vice versa. Dette er grundet, at fortolkeren projicerer mening i teksten, hvor dennes forventning ændrer sig, som forforståelserne bliver udskiftet, når objektet undersøges (Gadamer, 1993, s. 291).

Denne tilgang med helheden og delene vil vi anvende under udforskningen af felterne, da én tekst kan anses som værende en del, og helheden er litteraturen inden for domænet, vi læser. Efter undersøgelsen af de psykisk lidende, bruger vi denne tilgang, når vi har indsamlet empiri, og dette skal behandles. Gennem den hermeneutiske cirkel undersøger vi empirien i både delene og helheden. På denne måde vil vi gennem empiribehandlingen blive bevidste om detaljer, som vi ikke fangede under indsamlingen, og dertil vil vi opnå nye forståelser af den psykiske lidelse som helhed. Det er dog muligt, at vi vil opnå en fuldstændig forståelse, som Gadamer skriver; "the discovery of the true meaning of a text or a work of art is never finished; it is in fact an infinite process" (Gadamer, 1993, s. 298). Med andre ord kan vi bruge evigheder på at undersøge felterne, men inden for projektets varighed og fokus må vi begrænse os til at opnå en indledende forståelse.

Derudover er den hermeneutiske forskning baseret på polariteten mellem det familiære og det fremmede (Gadamer, 1993, s. 295). Når objektet skal undersøges, befinder det sig i en specifik kontekst, hvor dette kan være fremmed for fortolkeren. Her skal fortolkeren undersøge det fremmede for at forstå den mening, som objektet forsøger at overlevere. Ifølge Gadamer ligger hermeneutikkens sande plads mellem det fremmede og det familiære i undersøgelsesfeltet (Gadamer, 1993, s. 295). I dette projekt er psykiske lidelser, empati og spildesign familiære for os, da vi har kendskab til det gennem personlige erfaringer eller relationer til andre (bilag 1). I denne undersøgelseskontekst befinder det fremmede sig inden for den specifikke psykiske lidelse vi kommer til at undersøge, som vi ikke i forvejen har kendskab til, og derfor eksisterer der et grundlag for en forståelsesproces.

Gadamer beskriver, at for at forstå et objekt skal fortolkeren forstå det på

sine egne præmisser (Gadamer, 1993, s. 291), at objektet skal hævde sin egen sandhed (Gadamer, 1993, s. 271-272) eller at fortolkeren skal rette sit blik mod "objektet i sig selv" (Gadamer, 1993, s. 269). Hvad Gadamer mener med disse udsagn bliver tydeligt for os, når der redegøres for horisonten. Ifølge Gadamer befinder mennesker sig altid i en kontekst. Når fortolkeren forsøger at forstå et givent objekt gennem den hermeneutiske tilgang, er fortolkeren i en hermeneutisk kontekst, hvori objektet også befinder sig. Dette betyder, at fortolkeren ikke kan stå uden for konteksten, og vi kan derfor ikke have objektiv viden om objektet (Gadamer, 1993, s. 301-302). Dette koncept er begrebsliggjort som horisonten. Her bliver horisonten defineret som det ståsted, der begrænser muligheden for visionen. På denne måde fungerer den, som en metafor for den viden, den enkelte person har, og hvor langt denne kan se. Forståelsesprocessen involverer, at fortolkeren opnår en passende horisont, således forskeren kan se genstandsfeltet inden for dens sande dimensioner (Gadamer, 1993, s. 302). Med andre ord er der flere forskellige horisonter, hvor hvert felt har sin egen horisont, og hertil skal forskeren anvende den rette horisont for at forstå feltet og undgå misforståelser.

Som Gadamer nævner skal vi have en passende horisont, og derfor vil vi tilegne os viden om emnerne. Vi antager, at dette kan hjælpe os i forhold til at opnå en forståelse for den pågældende lidelse, som vi kommer til at arbejde med. På denne måde kan vi mindske mulighederne for misforståelser, når vi forsøger at forstå de den og de mennesker der er diagnosticerede med lidelsen.

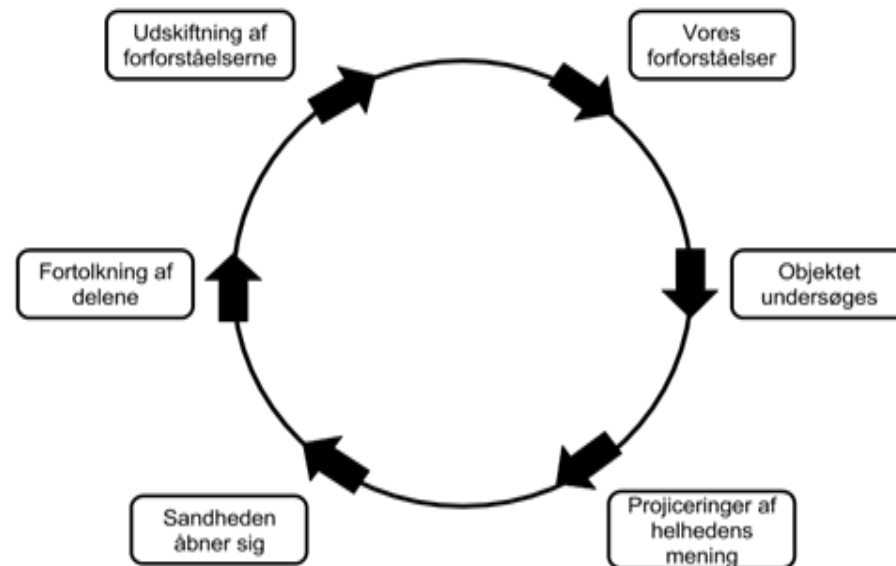
Derudover mener Gadamer, at det er en legitim hermeneutisk betingelse, at vi skal placere os i andre objekters horisonter for at forstå dem (Gadamer, 1993, s. 303). Dette gælder eksempelvis i en samtale, hvor fortolkeren

forsøger at forstå den anden persons baggrund og horisont. Når den anden persons horisont er blevet opdaget, kan fortolkeren se, hvor idéerne kommer fra, og de bliver derved mere forståelige. På denne måde bliver fortolkeren bevidst om den andens persons forskellighed og individualitet. At placere sig i en andens horisont betyder at lære at se udover sig selv for at se den større helhed. (Gadamer, 1993, s. 303-304)

Dette er en vigtig pointe i vores undersøgelse af de diagnosticerede, at vi skal forsøge at sætte os ind i deres horisont og forstå den psykiske lidelse fra deres perspektiv og på deres præmisser. Det skal dog understreges, at der ikke er tale om empati, når fortolkeren sætter sig ind i den andens horisont (Gadamer, 1993, s. 304). Det er dog vores mål med undersøgelsesresultaterne at designe et spil, der kan få spilleren til at få en forståelse for lidelsen gennem opnåelsen af empati. Derfor argumenterer vi for, at vi skal have forståelse de diagnosticerede, således vi kan fungere som katalysatorer for den fremtidige spillers oplevelse.

Slutteligt er den hermeneutiske horisont bestemt af de fordomme og forforståelser, som vi bringer med os (Gadamer, 1993, s. 304-305). Ifølge Gadamer kan der ikke være en nutids-horisont uden en historisk horisont. Forståelse er en sammensmeltning af disse to horisonter, som eksisterer hver for sig. Denne horisontsammensmeltning er derfor en kognitiv proces, der foregår inde i fortolkeren. (Gadamer, 1993, s. 305). Gennem projektet skal vi forsøge at sammensmelte vores fordomme og forståelser med den nye viden og de indsigter, som præsenteres. Herved kan vi opnå en ny og mere passende forståelse af emnerne, end vi havde før projektets begyndelse.

Herunder illustrerer vi vores anvendelse af hermeneutikken som følgende:



Figur 2: Vores anvendelse af den hermeneutiske tilgang.

I løbet af de kommende afsnit vil vi anvende hermeneutikkens begreber. Hvordan dette vil fremgå vil blive beskrevet, når dette bliver gældende.

**Hvilken psykisk lidelse skal
spildesignet repræsentere?**

Hvilken psykisk lidelse skal spildesignet repræsentere?

Vi vil i dette afsnit redegøre for valget af den psykiske lidelse, som vores kommende spil skal omhandle. Herefter vil vi præsentere en kort redegørelse for psykiske lidelser, hvordan disse udvikles, diagnosticeres og klassificeres. Herunder vil vi afdække den valgte psykiske lidelse mere detaljeret, samt komme ind på hvordan denne lidelse på nuværende tidspunkt repræsenteres i medierne. Samtidig vil vi ligeledes udforske den stigmatisering, der eksisterer af psykiske lidelser. Slutteligt vil vi søge at besvare forskningsspørgsmålet, som afsnittet omhandler. Undersøgelsen af psykiske lidelser samt lidelsen, som vi fremover vil arbejde videre med, er et led af vores hermeneutiske forståelsesproces. Dette afsnit vil være vores indledende forståelse for emnet, som vil danne grundlag for de forforståelser vi medtager i et efterfølgende undersøgelsesdesign.

Valg af psykisk lidelse

Inden vi foretager et valg, omhandlende hvilken psykisk lidelse, vi fremadrettet vil fokusere på, har vi diskuteret en række kriterier, som lidelsen skal leve op til. Hertil har vi udarbejdet disse krav:

1. Der skal være et overlap af symptomer blandt de diagnosticerede inden for den psykiske lidelse.
2. De diagnosticerede skal være i stand til at tale om og reflektere over deres lidelse.

Det første krav er vigtigt, da vi skal bruge denne indsigt i lidelsen til at designe med. Hertil ønsker vi at gøre spillet repræsentativt, hvilket vil være ekstra udfordrende ved en lidelse med mange forskellige symptomer, der differentierer sig fra patient til patient, og skaber meget individuelle oplevelser. Behovet for denne indsigt bunder i, at vi i slutningen af denne hermeneutiske proces skal have en viden omkring emnet, for at arbejde på designet i den pragmatiske proces, der bliver præsenteret senere (se side 69). På denne måde bygger den pragmatiske proces på den indsamlede viden fra den hermeneutiske proces. Vi finder det andet krav nødvendigt, da vores undersøgelse ellers vil være forgæves, hvis de psykisk lidende ikke er i stand til at kommunikere deres oplevelse til os, når vi udfører undersøgelsen. Dette vil medføre at vi kan repræsentere lidelsen. Undersøgelsen er derfor betydningsfuld, idet den tillader, at de psykisk lidende får taletid, og samtidig kan vi indgå i en dialog for at opnå indsigter om den psykiske lidelse. Derved vil vi fokusere på en lidelse, hvor de diagnosticerede mennesker er bevidste om deres egen lidelse og de aspekter, som lidelsen medfører, samt skal de være i stand til at kommunikere dette. Hertil har vi brug for denne kognitive klarhed, da vi ud fra hermeneutikken forsøger "at læse dem". Deres "narrativ" vil være sværere at fortolke, hvis vi er usikre på "forfatterens" evne til at formidle oplevelserne. Hvis dette var tilfældet, ville vi ikke være i stand til at omfavne denne problemstilling, grundet vores mangel på erfaring inden for psykiatrien og håndtering af patienter.

Vi ville gerne i kontakt med diagnosticerede mennesker, og derfor kontaktede vi mulige rekvisitter med henblik på at oprette et samarbejde. Tilbage i november 2016, kontaktede vi Psykiatrien i Region Nordjylland, hvor vi beskrev synopsis for vores projekt. Her kom vi i kontakt med Jørgen Aagaard, der er overlæge på Aalborg Universitetshospital og ved Psykiatrien

i Region Nordjylland. Vi afholdte et møde med ham, hvor vi forklarede vores hensigt med projektet. Her udtrykte vi ønsket om at afholde en undersøgelse, der involverede mennesker, som havde en diagnose, der levede op til vores krav. Det skal hertil bemærkes, at vi indbyrdes havde talt om muligheden for at arbejde med et fremadrettet fokus på enten angst eller depression inden mødet, da vi havde diskuteret disse i henhold til vores krav. Vi fortalte Aagaard om overvejelserne, og han var enig i at fokusere på én af disse lidelser. Her fremhævede han en potentiel kompleksitet ved at arbejde med andre lidelser, såsom eksempelvis skizofreni, idet denne lidelse er enormt forskelligartet fra patient til patient. Han udtalte eksempelvis til mødet (bilag 3) at: "Når du har mødt én skizofren, har du mødt én", og sammenlignede dette med autisme, da denne indeholder samme individualitet. Han bad os om, at udarbejde en protokol (bilag 4) for projektet, der indeholdte en mere detaljeret udgave af vores hensigt med den førnævnte undersøgelse, og på baggrund af denne oprettede vi et samarbejde med Psykiatrien.

Hertil valgte vi at fokusere fremadrettet op den psykiske lidelse depression. Dette gjorde vi, da ingen af os havde personlig erfaring med denne lidelse, hvor vi antog, at vi havde mulighed for at være mindre farvede i forhold til den information, vi ville modtage fra patienterne. Vi diskuterede dog fordelene ved at vælge angst, da dette kunne være et mere personligt orienteret projekt, og aktivt medtage de to gruppemedlemmers oplevelser omkring det (bilag 1A og 1B). Ultimativt fandt vi fordele ved begge valg - angst tillod en unik og personlig indgangsvinkel til designet, mens depression tillod at vi skulle igennem en empatisk forståelsesproces, og dermed selv skulle opleve processen, vi forventer spilleren skal gennemgå. Grundet at vi skulle igennem denne forståelsesproces, der skal designes til, mente vi at

denne fordel var mere relevant. Grundet at vi selv skal igennem denne forståelsesproces, kan vi bruge vores erfaringer om, hvordan denne skal struktureres, således spillere får de optimale rammer at forstå depression ud fra. Hertil bliver det muligvis lettere, at forstå hvorvidt designet fordrer empati under fremtidige spilevalueringer, hvor dette perspektiv undersøges. Da vi anser, denne fordel som en større hjælp, vælger vi fremadrettet at fokusere på lidelsen depression.

At valget er faldet på depression skyldes ligeledes en relation til de krav vi opsatte i begyndelsen af vores udvælgelsesproces, da vi kan vurdere, at der ses en overensstemmelse mellem kravene og depression. Det første krav omhandlende, at der skal eksistere et overlap blandt symptomerne, og dette er til dels overensstemmende med depressionslidelsen, idet lidelsen har mange fællesnævner blandt forskellige diagnosticerede, hvilket vi redegør for i det følgende afsnit. Det andet krav omhandlede, at personerne med lidelsen skal være i stand til at tale og reflektere over deres lidelse. Depression opfylder ligeledes dette krav, da vi fik fået indblik i, at personer med depression ikke er kognitivt hæmmede (bilag 3).

For at være i stand til at designe et spil, der repræsenterer psykiske lidelser argumenterer Matthew D. Lee (2016, s. 134-135) for, at designeren skal forstå den grundlæggende psykologi, før der designes. Lee advokerer for, at spilmediet kan anvendes til læringsformål, der transformerer, lærer fra sig og ændrer adfærd (2016, s. 135). Dette er vi i høj grad enige i, hvorfor vi vælger at undersøge den psykiatriske definition af psykiske lidelser og depression.

Definition af psykiske lidelser

Inden vi definerer depressionsbegrebet, finder vi det relevant at gøre rede

for de psykiatriske og psykologiske aspekter af psykiske lidelser. Denne redegørelse har fokus på at beskrive, hvad der sker, når psykiske sygdomme opstår, og hvordan disse diagnosticeres og klassificeres. Dette gøres, da vi ønsker en forståelse for, hvordan diagnosticerede patienter betegnes i henhold til psykiatrien, og hvilken proces der gennemgås i diagnosticeringen, da dette er en del af patienters sygdomsforløb.

Fra symptom til diagnose

Johan Cullberg (1999) beskriver, at mennesker i løbet af deres første leveår udvikler et indre referencesystem. Som mennesker anvender vi dette til at bedømme og aflæse omverdenen i forhold til, hvad vi bør opsøge eller undgå. Referencesystemet udsættes hele tiden for afprøvninger, og i takt med at vores erfaringer vokser, bliver det udviklet og ændret. Inden for referencesystemet skabes der forskellig viden, der omhandler dels, hvordan man selv er, og dels hvordan andre individer og verdenen forholder sig. Cullberg beskriver, hvordan psykiatrien omhandler, at mennesker har udviklet et oversensitivt referencesystem, som reagerer på omverdenen ved at slå alarmerende signaler til. Dette kan mistænkeliggøre og devaluere personen i forhold til omgivelserne. Hertil kan referencesystemet ligeledes blive utydeligt samt miste sin styrke og struktur. Dette medvirker til, at referencesystemet taber sine forudsætninger for at være vejledende. Grunden til at dette sker kan være af fysiske eller medicinske årsager. En oplevelse af at blive krænket, et personligt tab eller en belastende livssituation, kan forstærke negative billeder af personen selv til et sådant punkt, at det resulterer i tungsindighed eller selvforagt. Forskellige årsager kan derfor resultere i, at menneskers indre referencesystem gør dem ude af stand til at møde omverdenens forventninger og krav. (Cullberg, 1999, s. 21)

Når et menneske oplever akutte problemer er der oftest bestemte følelser, der er dominerende: dels forskellige former for frygt og angst samt nedtrykthed, fortvivlelse og depressivitet. Samlet repræsenterer disse følelser et "psykisk smertesignal", og disse følelser kan udtrykke sig gennem forskellige symptomer, der registreres af en psykiater eller terapeut. Symptomerne opfattes som tegn på, at der eksisterer en forstyrrelse inden for den gældende patients indre affektive balance. Efterfølgende bliver patientens symptomer vurderet i relation til grundpersonligheden og den generelle baggrund i den givne situation. Dette er grundet, at et enkelt symptom kan have flere forskellige betydninger. Cullberg beskriver, at denne tolkning muligvis er den vigtigste del af den diagnostiske proces. (Cullberg, 1999, s. 24)

Når det kommer til reaktive tilstande, hvilket er reaktioner på ydre forhold, hænger symptomerne ikke sammen med tidligere personlighedsmæssige problemer. Herimod er de hellere et resultat af, at belastningerne er større end patientens psykiske tilpasningsevne. Jo dybere eller tidligere den psykiske forstyrrelse finder sted, jo mere kompliceret bliver det at forstå og tolke de psykiske symptomer på baggrund af, hvad patienten fortæller. (Cullberg, 1999, s. 25)

Diagnostik og klassifikation af psykiske lidelser

En diagnose kendetegnes ved, at den opsummerer arten og sværhedsgraden af patientens problemer, og kan indikere sygdommens sandsynlige forløb. Til dagligt anvender behandlere diagnoser, når de vil referere til en patients sygdom. Derfor anvendes diagnoser først og fremmest for at gøre kommunikationen blandt behandlere nemmere. (Cullberg, 1999, s. 31)

Diagnoser kan opsættes i systemer, der overskueliggør de forskellige psykiske sygdomme. Ud fra WHO's (World Health Organization) klassifikationssystem ICD-10 (International Classification of Diseases, 10. udgave) kan der anvendes mere end 300 forskellige psykiatriske diagnoser. Dog eksisterer der overlap i indholdet af de enkelte diagnoser, hvilket vil sige, at patienter med forskellige diagnoser kan have fælles træk. Dette understøtter, at der eksisterer en grundlæggende vanskelighed i psykiatrisk videnskab, idet psykiske sygdomme er mangfoldige i deres oprindelse. Hertil skal det bemærkes, at mennesker er forskellige, og der altid eksisterer en unikhed. Derfor vil der aldrig findes patienter, hvis psykiske lidelser fremtræder ens. (Cullberg, 1999, s. 31)

Forsker og kliniker Danuta Wasserman (2000, s. 11) opstiller yderligere en oversigt over psykiske lidelser ud fra ICD-10, som kan ses til højre:

Hovedkategorierne Eksempler på specifikke diagnoser

Organiske lidelser	Alzheimers demens Organisk depression
Skizofreni og de skizoaf-fektive lidelser	Skizoaffektiv mani Skizoaffektiv depression
Affektive sindslidelser	Manisk episode Bipolar depression Depressiv episode Tilbagevendende depressiv episode Dystymi Kortvarige depressive episoder
Nervøse og stressrelate-rede tilstande	Fobisk angst Panikangst Generaliseret angst Obsessiv-kompulsiv tilstand Tilpasningsreaktioner Somatiseringstilstand
Fysiologiske forstyrrel-ser	Spiseforstyrrelser Søvnforstyrrelser
Personlighedsforstyrrel-ser	Emotionelt impulsiv type Tvangspræget personlighedsforstyrrelse Ængstelig personlighedsforstyrrelse Dependent personlighedsforstyrrelse

ICD-10 systemet knytter sig ikke til en bestemt sygdomsopfattelse. Herimod er systemets formål at beskrive en patients sygdom, hvilket kaldes en deskriptiv klassifikation. Personer der bliver henvist til det psykiatriske system får ved den første undersøgelse en diagnose efter ICD-10. Diagnosen revurderes efterfølgende ved afslutningen af behandlingsforløbet. Hertil udtrykker Cullberg, at i denne diagnosticeringsproces understreges det, at personer har lidelsen og ikke er lidelsen. Det vil sige, at man eksempelvis påtaler, at en person har skizofreni frem for at personen er skizofren. (Cullberg, 1999, s. 32)

Definition af depression

Inden vi udfører undersøgelsen med de diagnosticerede ønsker vi indblik i, hvad det vil sige at have depression, hvorfor vi i det følgende afsnit vil redegøre for lidelsen. Herunder vil afsnittet omhandle symptomer, diagnosticering og de mest distinkte former for depression.

Depressionsbegrebet indeholder mange forskellige aspekter og retninger, og det indebærer alt fra let nedtrykthed til melankoli, hvilket er den dybeste form for depression (Wasserman, 2000, s. 10). Cullberg beskriver, at de fleste mennesker oplever perioder i deres liv, hvor de er nedtrykte, og at dette ikke er ensbetydende med, at de er psykisk syge. Snarere siger han hellere, at mennesker der hævder aldrig at have været deprimeret, herigennem giver udtryk for at de har svært ved at opleve savn og magtesløshed. Denne slags følelser er unægteligt en del af et menneskes liv, og særligt i forbindelse med at der sker store omvæltninger i ens liv, hvor vi er tvunget til at give afkald på blandt andet tryghed, vil dette føre til en vis nedtrykthed. (Cullberg, 1999, s. 307) Wasserman beskriver ligeledes, at denne følelse af nedtrykthed er ganske naturlig og normal, som er i særlig forbindelse med de forskellige

overgangsperioder i vores liv (Wasserman, 2000, s. 18). Det er først, når depressiviteten for alvor bliver til en gene for en selv eller ens omgivelser, at den herimod betragtes som værende et psykiatrisk problem (Cullberg, 1999, s. 307).

Der eksisterer en flydende overgang mellem sorg og depression meget lig med overgangen mellem frygt og angst. Fra et klinisk synspunkt adskiller depression sig ikke specielt fra en senere fase af en sorgproces i forhold til symptomer. Den store forskel er dog, at sorgen opleves som værende en forståelig reaktion på et traume, mens årsagerne til en depression kan være sværere at forstå. Sorgen er vores følelse og oplevelse af smerte, efter vi har været igennem et tab. (Cullberg, 1999, s. 307)

Cullberg beskriver, at en depressiv reaktion er en forstyrrelse i et menneskes selvoplevelse. Reaktionen kan forårsages af modgang eller svær skuffelse, men den kan også omhandle et tab, der har haft en stor betydning for den gældende persons vedligeholdelse af en positiv selvfølelse. En depressiv tilstand kan kompliceres i en melankolsk forstærkning, som indebærer at ens livskraft formindskes yderligere, og at interesser og glæder forsvinder. Tilstanden, som også kaldes for melankolisering eller endogenisering, har forskellige biologiske kendetegn. En anden komplikation i forbindelse med depression er, at forestillingerne kan blive psykotiske med forvrængninger af virkeligheden eller hallucinationer. Den depressive tilstand kan udløses af traumatiske ydre hændelser. Nogle mennesker kan reagere kraftigt på visse hændelser, hvor andre vil finde disse langt mere overkommelige. Hertil har genetiske faktorer en indvirkning på, om en person udvikler et affektivt eller et angstpræget billede i forbindelse med belastninger. (Cullberg, 1999, s. 310-311)

Idet enhver neurotisk tilstand medfører følelser, der omhandler nederlag og krænkelser, udløser den hos mange mennesker ligeledes en depressivitet, der i nogle tilfælde kan dominere visse faser af eksempelvis hysteri- og angstprægede tilstande. Disse tilstande er et udtryk for en psykisk konflikt, der er ubevidst for den gældende person. Denne konflikt skaber angst, som kan komme til udtryk på forskellige måder. Den sociale og følelsesmæssige oplevelse af et nederlag udløser derpå depressionen. Her mener Cullberg, at det giver mening at tale om en depressiv karakterneurose (neurotisk grad af personlighedsforstyrrelse). Disse tilstande kan skyldes udarbejdede traumatiske barndomsoplevelser, der er præget af skyldfølelser. Eksempler herpå kan være at miste en person man er tæt på, hvor sorgen kompliceres af ambivalente følelser. Depressive symptomer er oftest forholdsvist nemme at aflede midlertidigt. Der kan også påvise en relation mellem livsomstændigheder og den neurotiske grundkarakter. (Cullberg, 1999, s. 311)

Når de samlede depressive symptomer er bemærkelsesværdige stærke, skal der stilles spørgsmål ved, hvilken diagnose det drejer sig om. Dette er en såkaldt depressiv enkeltepisode af en moderat eller svær grad. Slutteligt kan der være tale om, at personen har udviklet et melankolsk syndrom. I disse tilfælde kan medicinsk behandling af de forskellige former blive aktuel. (Cullberg, 1999, s. 313) Cullberg anvender ordet melankoli som et synonym for depressive tilstande, der er af en alvorlig grad (Cullberg, 1999, s. 314).

I klassifikationssystemet ICD-10 skelnes der mellem tre hovedområder af depressive tilstande: depressiv enkeltepisode, tilbagevendende depression og vedvarende affektive tilstande, der blandt andet indebærer dystymi (Cullberg, 1999, s. 314). Dystymi betegner en form for depressivitet, der er af en lettere grad, men samtidig indebærer en langvarig nedtrykhed.

Symptomer på dystymi indebærer blandt andet søvn- og koncentrationsbesvær, indadvendthed, en følelse af utilstrækkelighed og håbløshed, samt nedsat energi (Cullberg, 1999, s. 311). Dystymidiagnosen stilles, hvis et menneske viser tegn på kronisk nedtrykhed, der har haft en varighed på mindst to år, dog uden at have oplevet faktiske depressive symptomer (Wasserman, 2000, s. 39). Den væsentligste forskel mellem egentlige depressive episoder og dystymi er, at dystymi er langvarig, og selvom symptomerne ikke fremstår lige så tydeligt som ved andre depressionsformer, volder tilstanden stadig problemer for den diagnosticerede (Wasserman, 2000, s. 40). Dog er det muligt, at mennesker der er diagnosticeret med dystymi samtidig bliver ramt af depressive episoder. Dette kaldes en dobbelt depression (Wasserman, 2000, s. 41).

Depressive enkeltepisoder og tilbagevendende depression inddeles i forskellige sværhedsgrader, under ICD-10: lettere, moderate, eller svære uden psykotiske symptomer og svære med psykotiske symptomer. Depressioner, der er af en melankolsk art, (som er udtryk for en fysisk hæmning af patienten) indgår ikke i ICD-10 systemet. (Cullberg, 1999, s. 314) Melankolske tilstande inddrager en mangesidet psykosomatisk præget reaktionsmåde. I relation til melankolierne ses der forskellige biologiske forandringer, der samlet er med til at beskrive det depressive billede. Dertil kan de opfattes som følgevirkninger af depressionen (Cullberg, 1999, s. 315). Cullberg (1999, s. 316) opstiller hertil et skema, der illustrerer nogle af forskellene mellem ikke-melankolsk depressivitet og melankoli:

Ikke-medicinsk depressivitet

Melankolsk syndrom

Oftest er patienter mere påvirkede om eftermiddagen og aftenen.	Oftest er patienter præget af depressiv angst om morgenen og formiddagen, som aftager efterfølgende.
Patienter har ingen konkrete vegetative symptomer.	Patienter har vegetative symptomer.
Depressive symptomer kan influeres af andres empati.	Depressive symptomer påvirkes en smule, eller slet ikke, gennem empatiske samtaler
Behandling: Psykoterapi giver oftest positive resultater, mens der eksisterer en usikkerhed omhandlende effekten af antidepressiv medicin.	Behandling: Under den akutte fase er det ikke muligt at gennemføre psykoterapi, men der oftest ses en positiv effekt af medicinsk behandling.

Symptomer inden for melankoli

Fire funktioner plejer at være gældende inden for den melankolske tilstand, alt efter sværhedsgrad. Disse er: a) sindsstemning, b) tankeindhold, c) viljesliv og handlekraft, og slutteligt d) vegetative og hormonelle funktioner. Mennesker, der reagerer med en ægte melankoli, har oplevet tidlige psykiske traumer, der er præget af at blive forladt og føle sig hjælpeløs. Hos mange mennesker der er tilbøjelige til at have depression, hvis depressivitet ikke ser ud til at have ydre årsager, kan dybtliggende psykologiske årsagsmekanismer være gældende, og disse mennesker kan reagere positivt på langvarig psykoanalytisk behandling. Cullberg nævner i denne sammenhæng, at hvis det skal beskrives simpelt, kan betegnelsen melankoli fremhæve det biologiske og kropslige aspekt af depression. Dette aspekt kan i nogle

tilfælde være den stærkeste og dominere depressionen. Endeligt kan der være tale om tre grader af melankoli: moderat, dyb og total ("stuporøs") melankoli (Cullberg, 1999, s. 315). Disse beskrives i det følgende.

Moderat melankoli

Denne form for melankoli svarer til depression af moderat grad ifølge ICD-10 klassifikationen. Mange mennesker, der lider af moderat melankoli, viser ikke nogen forandring udadtil. Dog er der tale om en moderat forandring af deres stemningsleje, og de oplever i den forbindelse en pessimistisk påvirkning i deres liv. Deres tanker er ofte præget af forestillinger omhandlende, at de er en fiasko, og at de ikke er deltagende i deres tilværelse. Dertil har de ikke lyst til at foretage sig noget, og der ses derfor en udpræget ulyst ved diverse handlinger. (Cullberg, 1999, s. 315) Deres søvnmønster ændrer sig, og det kan være svært at vågne og komme i gang med dagen. Generelt vil en patient være mere træt, og mange beskriver, at de har en konstant angst, hvis direkte årsag ikke kan identificeres. (Cullberg, 1999, s. 316)

Dyb melankoli (depression af svær grad)

Den dybe melankoli svarer til en depression af svær grad, og ved denne tilstand er den forandrede følelsesmæssige indstilling mere påfaldende. Patientens tanker kredser ofte om en foragt for dem selv, samt en oplevelse af, at verdenen er ond og meningsløs, og at der ikke eksisterer håb for fremtiden. Hertil oplever de selvbeprejdelser, der omhandler, hvor svage og vanskelige de er. Cullberg tegner et billede af, at disse oplevelser er meget pinefulde, og selvom en patient der er diagnosticeret med depression af svær grad græder under en samtale med deres behandler, vil de sjældent finde sig lettede bagefter. Yderligere vil patienten opleve en mindskning af

normale hverdagsaktiviteter. At spise, gå på arbejde, og særligt at træffe nye mennesker er nu besværligt. Cullberg beskriver, at denne svækkelse der forekommer af individets vilje, flyder sammen med at deres bevægelser og reaktioner bliver langsommere (en såkaldt psykomotorisk hæmning). Dette vil sige, at patienten har brug for en større tidsperiode mellem impuls og handling, hvilket resulterer i at individet eksempelvis kan være meget lang tid om at svare på et stille spørgsmål. Selvmordstanker er ved denne depressionsform hyppige, og patienten kan finde en vis trøst i at planlægge sit eget selvmord, da tanken af at "der på trods af alt findes en udvej" kan give en lindrende følelse. Rent fysisk vil individet føle sig medtaget og være svagere end normalt. Deres kropsholdning vil være af en opgivende art, og deres mimik vil være nærmest ikke-eksisterende. (Cullberg, 1999, s. 317)

Stuporøs melankoli

Cullberg forklarer, at den stuporøse melankoli refererer til ordet "stupor", der betyder stærkt nedsat reaktion på ydre stimuli. Den nedsatte reaktion er netop særligt gældende for denne depressionstype, og patienten er ikke længere i stand til at arbejde eller interagere med andre mennesker i en social sammenhæng. Patienten oplever, at de ikke længere kan finde nogen lindring, og deres tanker kredser konstant om deres egen uduelighed. Tankeindholdet som patienten oplever grænser til selvhad, såsom at han eller hun ikke fortjener at være i live. Selvmordstanker er derfor ligeledes eksisterende under denne depressionstype, men ofte kan patienten mangle initiativet til at omdanne tanker til handling. (Cullberg, 1999, s. 318)

Depressiv psykose

Den næste depressionstype som Cullberg beskriver er den depressive

psykose. Denne depressionstype kategoriseres som en akut psykose, og placeres derfor ikke under det melankolske syndrom, som de tidligere præsenterede typer. Ved den depressive psykose kan patientens negative selvopfattelse beskrives som værende psykotisk, idet deres forestillinger er nået til et urealistisk og bizart niveau. Svært deprimerede patienter kan opleve hallucinationer af en audiovisuel art, hvor de eksempelvis hører eller ser, hvad de tror, er Gud eller Djævelen, som ikke er til stede for resten af omverdenen. Hertil kan de opleve paranoide forestillinger, der omhandler at blive overvåget og forfulgt af "hemmelige sammenslutninger". (Cullberg, 1999, s. 319)

Bipolar affektiv sindslidelse (mani-depressiv sindslidelse)

Den bipolare affektive sindslidelse blev tidligere betegnet som "mani-depressiv sygdom". (Cullberg, 1999, s. 333) Lidelsen er særligt præget af to tilstande, som den diagnosticerede svinger imellem; dyb depression og en opstemthed, der kan beskrives som værende sygelig. Denne opstemthed kaldes for mani eller manisk enkeltepisode. Wasserman beskriver, at mange patienter hovedsageligt oplever maniske episoder, hvilket beskrives som et unipolært forløb. Flertallet af disse patienter vil dog blive ramt af en depressiv episode på et tidspunkt i deres liv. Når patienten oplever en manisk episode, vil de ofte have et mindre behov for søvn, en højere selvfølelse, og de vil lide af koncentrationsbesvær. Hertil kan de under denne tilstand opføre sig mere impulsivt og uforudsigeligt. (Wasserman, 2000, s. 48) Lidelsen er meget alsidig, og alt fra antallet af depressive til maniske episoder og hvilken sværhedsgrad disse tilstande har, varierer enormt blandt de diagnosticerede. (Wasserman, 2000, s. 47)

Repræsentation af psykiske lidelser og depression i medierne og dennes betydning

Efter redegørelsen af depression, samt dennes underliggende aspekter, vil vi nu se på, hvordan depression bliver repræsenteret i medierne. Derudover vil vi beskrive stigmatisering i forhold til psykiske lidelser, hvordan denne opstår, og ligeledes hvordan en afstigmatisering kan finde sted.

Hanne H. Bak (2004) fra Lundbeck Institutet beskriver, at det kun er 56 procent af den danske befolkning, der opfatter depression som en egentlig sygdom. Denne opfattelse spejler sig i mediernes generelle repræsentation af de psykiske lidelser. Bak beskriver denne repræsentation som værende negativ, idet hun mener, at der ofte udkommer værker, der medvirker til stigmatiseringen af psykiske lidelser frem for at nedbryde tabuer om dem (Bak, 2004, s. 9). Som vi tidligere har beskrevet i vores indledning (se side 8) bliver menneskers forståelse af psykiske lidelser i høj grad skabt samt influeret af medierne og medieprodukter, der omhandler disse emner har mulighed for at være meget virkningsfulde (Morris & Forrest, 2013, s. 752).

Idet vi ønsker at få indsigt i, hvordan de psykiske lidelser repræsenteres i medierne, finder vi det relevant at redegøre for stigmatisering og dennes påvirkning. Professor i psykologi Stephen P. Hinshaw (2007, s. 62) beskriver at stigmatisering består af tre elementer: stereotyper, fordomme og diskrimination. Stereotyper beskrives som værende opfattelser af en samling af individer, der karakteriserer en gruppe, der derved ser bort fra individuelle forskelle. Selvom stereotyper muligvis baseres på saglig information, kan de indeholde overgeneralisering, der stammer fra, hvad der muligvis er en meget lille del af sandheden eller være direkte usande. Når stereotyper bliver ufleksible, og særligt når de overser specifik information

om de gældende personer eller grupper, plejer de at få et negativt præg. Derfor bliver stereotyperne til fordomme, der defineres som uberettigede, overgeneraliserede og negativt ladede holdninger om andre individer (Hinshaw, 2007, s. 63). Hertil henviser begrebet diskrimination til en urimelig behandling eller skadelige handlinger mod andre baseret på deres medlemskab i en bestemt gruppe (Hinshaw, 2007, s. 64). Stigma refererer til en global nedvurdering af specifikke individer, der er vanæret i det generelle samfunds øjne (Hinshaw, 2007, s. 66). Stigma omhandler mere end "bare" tilstedeværelsen af negative holdninger og fordomme. Dette relateres, til definitionen af stigma, der antyder at der ses et "mærke" af en dybtliggende nedværdigelse af det enkelte individ, der bærer mærket. Dette mærke ses hermed af et socialt flertal, som en tilladelse til at forevige og optrappe deres fordomsfulde holdninger og reaktioner (Hinshaw, 2007, s. 68). Som et resultat af stigmatiseringen sker der en reducere af individualitet hos individet, der bærer mærket. Denne reducere fører til en opfattelse af, at personens menneskelighed ligeledes er reduceret. Når denne opfattelse først har fundet sted, kan den have ekstreme afstraffende konsekvenser, og disse kan endda være livsfarlige for individet (Hinshaw, 2007, s. 72). Dertil er ikke kun individet der bærer mærket, som stigmatiseringen går ud over. Tværtimod kan familiemedlemmer og andre pårørende blive påvirket, og derfor kaster stigmatisering lange skygger (Hinshaw, 2007, s. 68). Hinshaw beskriver yderligere, at der under de sociale opfattelser af psykiske lidelser generelt ses to ekstremer. På den ene side bliver de psykiske lidelser set på med komplet afsky, mens den anden opfattelse omhandler fascination og ærefrygt. Dog virker det til, at normalisering af psykiske lidelser (som indbefatter, at de opfattes som værende vanskelige, men ikke desto mindre en accepteret del af livet) er et mål, der er noget sværere at opnå. (Hinshaw, 2007, s. 71-72)

Hinshaw påtaler, at der nu til dags ses en mere korrekt portrættering af psykiske lidelser hos de større betydningsfulde medier. Dog forekommer der stadig fremstillinger, der udtrykker forudindtagede forestillinger af psykiske lidelser, som forbinder disse med vold og inkompetence (Hinshaw, 2007, s. 396). Morris og Forrester omtaler at særligt medieprodukter, der inddrager psykisk syge drabsmænd og kriseramte berømtheder, har en indflydelsesrig effekt. Hertil har medierne et rygte for at anvende en journalistisk stil, der ofte er ekstremt ufølsom med tilhørende misvisende overskrifter. Denne slags værker har en stærk indflydelse på modtagernes opfattelser af de problemstillinger, der er forbundet til det mentale helbred (Morris & Forrest, 2013, s. 752). For at gøre op med negative og fejlagtige portrætteringer af psykiske lidelser, foreslår Hinshaw, at medierne fremadrettet fokuserer på et specifikt budskab i deres portrætteringer; menneskeliggørelse.

Jo mere psykiske lidelser kan humaniseres ved at blive "offentliggjort" gennem hverdagsnarrativer, jo flere medlemmer af befolkningen vil få forståelse for den grundlæggende menneskelighed, som personer der lever med psykisk sygdom har. Realistiske portrætteringer i blandt andet fortællinger og interviews der involverer narrativer omhandlende smerte, styrke og håndtering er den slags fremstillinger, der fremmer interesse, empati og medfølelse. Derfor pointerer Hinshaw, at det er vigtigt, at de negative aspekter såsom håbløshed og svækkelse inkluderes. Realistiske og humaniserende portrættering kan ikke erstatte ansigt-til-ansigt kontakt, men de kan muligvis lægge op til en sådan kontakt ved at forøge interesse og motivation (Hinshaw, 2007 s. 411).

Vi forstår, at vores kommende spildesign ikke kan erstatte at møde og have en åben diskussion med en depressiv. Dog håber vi på, at vi kan give ikke-diagnosticerede en forståelse for lidelsen, ved at vise dem en depressivs

oplevelse frem for den fremstilling de får gennem eventuelle negative portrætteringer i medierne. Vi ønsker, at fordre empati og forståelse for de depressive, og spillet skal designes til at være et skridt i denne retning.

I dag kan vi observere, at der er kommet et yderligere fokus på psykiske lidelser i medierne, blandt andet gennem diverse kampagner, der fokuserer på personlige narrativer. Et nyere eksempel på denne slags er kampagnen "Slip Angsten", der er resultatet af et samarbejde mellem Kanal 4 og Psykiatrifonden. Kampagnen bestod blandt andet af en række tv-udsendelser, der blev sendt i løbet af februar 2017, som havde til formål at informere og bryde tabuer om den psykiske lidelse angst. Dette blev blandt andet gjort gennem forskellige individer, der fortalte om deres historie omhandlende at leve med angst (Psykiatrifonden, 2017).

En anden portrættering, vi særligt har bidt mærke i, er radioprogrammet "Ramt af Mørket". Programmet består af seks afsnit, og blev sendt på P1 i løbet af januar/februar 2017. Tilrettelægger og hovedpersonen i programmet, Anne Kjær, er diagnosticeret med depression af flere omgange og programmets formål er, at forstå depressionen indefra gennem hendes personlige forløb (Kjær, 2017). Programmet består hovedsageligt af Kjærs personlige narrativ med enkelte involveringer fra andre; fagfolk, andre diagnosticerede og pårørende til depressionsramte. Derved belyser programmet forskellige perspektiver af depression, dog med et stort fokus på den personlige fortælling. Vi oplevede alle at dette var enormt effektivt, og gennem udsendelsen fik vi en ny forståelse for depression, der gjorde et stort indtryk på os. Dette var særligt gældende under programmets første afsnit. Her udforsker Anne Kjær, hvordan depression "lyder". Dette gør hun i samarbejde med en lyddesigner, og sammen udarbejder de en række lyde, som hun føler, repræsenterer hendes depression. Hertil udtrykker Anne

Kjær, at hun oplever, at det er svært at forklare andre, hvad depression er, og hvordan den føles. Til tider kan hun også selv være i tvivl om, hvad depressionen egentlig er, og herunder hvordan den føles, og hvad den betyder for hende.

“Ramt af mørket” styrkede vores tro på, at depression egnede sig til at indgå i et design, hvor depressionen skal portrætteres. Dette perspektiv var hermed medvirkende til, at vi kunne se, at der er behov for, at der bliver skabt en platform, der giver ikke-diagnosticerede mulighed for at opleve depression, således der oprettes en forståelse for lidelsen. Vi kan forstå, at det er en fordel, hvis depression bliver belyst gennem en personlig fortælling, og dette perspektiv medtages til dels i vores spil, således spilleren får sin egen erfaring med depression. Vi vælger at designe rammerne for en oplevelse, der er baseret på personlige erfaringer, men vi vil ikke tage udgangspunkt i en enkelt patients erfaringer. Det er derimod vores ønske at samle patienternes fællestræk og fælles oplevelser omkring depression og forsøge at repræsentere disse gennem spildesignet. Dette er grundet, at vi ønsker kreativ frihed til at designe med udgangspunkt i, at fordre empati hos spilleren. Derfor fabrikere vi konteksten, hvori spilleren sættes. Dette tager udgangspunkt i vores forståelse for de depressive, som vi undersøger i et kommende afsnit (se side 43). Hertil kan vi opstille optimale rammer for, at spilleren får erfaring med depression på sikker vis. Når vi omtaler spildesignet som en sikker måde, at få erfaring med depression, mener vi, at spilleren på ethvert tidspunkt kan lægge dette fra sig, hvis denne bliver overvældet.

“Ramt i Mørket” er en god indgang til, at vi som forskere kan forstå depression, men vi har dog stadig spørgsmål, som ikke besvares gennem programmet. Disse vil vi søge at afvikle gennem den kommende

undersøgelse af de diagnosticeredes oplevelse af depression.

Ny forståelse af depression

Efter udarbejdelsen af dette afsnit, har vi fået indblik i, hvilken alsidighed depressionsdomænet indeholder. Vi vil derfor overveje alle de præsenterede aspekter i vores kommende undersøgelsesproces. Dertil har vi fået indsigt i, at medierne har en historie med at portrættere psykiske lidelser i en negativt lys, og dette kan føre til negative opfattelser af de psykisk lidende. Ud fra dette afsnit, har vi erhvervet os en ny forståelse omhandlende, at grunden til at folk ikke viser empati eller forstår depressive kan skyldes manglen på en korrekt portrættering af de psykiske lidelser. Hertil kan en portrættering indeholdende humaniserende elementer være med til at understøtte, at der opstår forståelse for den psykiske lidelse, og at der ligeledes opnås empati hos ikke-diagnosticerede.

**Hvilke muligheder giver kombinationen
af spilmediet og empati?**

Hvilke muligheder giver kombinationen af spilmediet og empati?

I det følgende afsnit vil vi undersøge spilmediets position i en formidlingskontekst, og hvad spillet skal lægge vægt på for at fordre empati. Vi indleder med en definition af spil, hvortil vi supplerer med teori og diskussion om fordybelse, empati og transformational play.

Hvad er et spil?

For at designe et spil, finder vi det relevant at undersøge, hvad definitionen af dette er. Nicolas Esposito (2005) samler og diskuterer forskellige spildefinitioner, som resulterer i en kort definition lydende: "A videogame is a game which we play thanks to an audiovisual apparatus and which can be based on story" (Esposito, 2005, s. 2). Han fortsætter hertil med at beskrive, at et spil traditionelt er opdelt i to former: Paidia og ludus som er spil henholdsvis med og uden regler, og at begge former medtages i definitionen. Leg (play) er spillerens handlinger og følelser. Eksempler på disse følelser, som spillernes kan handle ud fra kan være udfordring, fordybelse, konkurrence eller opdagelse. Det audiovisuelle apparat er et elektroniske system med in- og output enheder, og herved inkluderes interaktivitet, da systemet skal reagere på disse inputs. Slutteligt medtages fortælling, som en del af spildefinitionen, da mange spil indeholder denne. (Esposito, 2005, s. 3)

Ifølge Gordon Calleja er spil todelt; spil som spillerens subjektive oplevelse, samt de synlige handlinger i spillets verden. Denne todeling er nødvendig, da spillet foregår som systemets udførelse på skærmen og systemet, samt som en oplevelse hos spilleren (Calleja, 2011, s. 8). Vi vil benytte denne skelnen,

da vi skal belyse spillerens oplevelsen inden for vores kommende spildesign. Skelnen mellem disse to, kan hjælpe os til at forstå spillerne under kommende spilevalueringer. Hertil er det vores arbejde at undersøge, hvorfor eventuelle forskelle i oplevelserne forekommer, og om vi kan re-designe rammerne for oplevelsen, således disse bliver mere hensigtsmæssige. Callejas skelnen mellem disse to stemmer desuden mere overens med vores hermeneutiske videnskabsteori (Gadamer, 1993), da spil er en fortolkningsproces. Dette går igen i spænd med Hassenzahls (2010) tidligere præsenterede pointe omhandlende, at vi ikke kan designe en oplevelse, men blot opstille rammerne for denne (se side 10).

Både Esposito (2005, s. 3) og Callejas (2011, s. 8) er enige om, at formerne paidia/legepladser og ludus/spil eksisterer. Uenigheden ligger i, hvorledes paidia/legepladser hører ind under det brede begreb af spil. Skal et spil have regler med kvantificerbare resultater, eller kan de nøjes med at indeholde en virtuel verden, hvori spilleren går på opdagelse? Vi vælger at medtage legeplads-begrebet under spilbegrebet, da denne definition giver os bredere ramme at arbejde inden for.

Slutteligt i denne sammenligning mener både Esposito (2005, s. 3) og Calleja (2011, s. 8), at det audiovisuelle apparat har behov for menneskelig interaktion. Dette er et behov, da spillet kun er et system, hvis en spiller interagerer med det. Uden denne interaktion er spil "bare" et system. Disse tre elementer i Espositos og Callejas beskrivelser af spil, der kan sammenlignes således:

Espositos spildefintion

Callejas spildefinition

Leg	Subjektive oplevelser Synlige handlinger
Ludus	Spil
Paidas	Virtuelle legepladser
Audiovisuelt apparat	Ingen interaktion, intet spil

I modsætning til Esposito (2005) tror Gordon Calleja (2011, s. 7) ikke på at en definition af spil kan findes, da denne aldrig vil dække alle aspekter. Calleja fortæller dog, at spil er en refleksion af kulturen vi lever i, og at spil samtidig tilføjer til denne kultur.

Calleja udvider hans beskrivelse af spil yderligere. Han understreger, at spil skal anses som både objekter, men også som en proces der foregår i en sociokulturel kontekst. Spillet kan analyseres som et objekt ved at undersøge reglerne, verden, platform, spillerens muligheder og lignende. Spillets proces skal undersøges, da det ellers kun ses, som et objekt uden for konteksten. Eksempelvis introduceres spilleren for meningsfulde valg i løbet af spillets forløb, mens konteksten i spillet ændrer sig, hvilket får spilleren til at reagere på disse ændringer. (Calleja, 2011, s. 9)

Nødvendigheden af at undersøge spillerens oplevelse, og at anse spil som en proces, vil vi medtage til planlægningen af spilevalueringerne (se side 108). Vi har fokus på formidling af psykiske lidelser, og derfor finder vi det åbenlyst at fokusere på spillerens oplevelse og handlinger, samt de følelser, der frembringes.

Vi har igennem vores litteraturreview undersøgt empati. I løbet af denne proces har vi fundet relevante begreber, der kan relateres til spils unikke position i forhold til at opnå empati. Disse komponenter er fordybelse (immersion), tilstedeværelse og engagement. Begreberne har betydning for vores projekt, grundet Christine Bachen, Pedro Hernández-Ramos, Chad Raphael og Amanda Waldrons (2016) artikel, der beskriver sammenhængen mellem fordybelse, flow (Mihaly Csikszentmihalyi, 2014), identificering og deres påvirkning af spilleres empati og lyst til indlæring. I artiklen skriver Bachen et al:

These results suggest that serious game designers should prioritize inducing empathy and immersive presence in players, giving secondary attention to designing for flow and character identification, and that educators should supplement games that challenge students to play characters from distant cultures and social backgrounds (Bachen et al., 2016, s. 12)

Grundet dette undersøger vi definitionerne af disse begreber, således vi opnår forståelse for, hvordan de kan understøtte frembringelsen af empati, når spillerne interagerer med vores spildesign.

Fordybelse og tilstedeværelse

Spil har en unik mulighed for, at lade os prøve at indgå i andre situationer eller kontekster (Bogost, 2011). Grunden til dette, er spillets mulighed for at spilleren kan være engageret og fordybet i spillet. Alison McMahan påpeger (2003, s. 68) et problem med begreberne fordybelse, tilstedeværelse og engagement. Derfor definerer hun disse begreber, som vi vil gennemgå i kommende afsnit.

McMahan beskriver først fordybelsen, hvortil hun anvender Janet Murrays (1997, s. 98 - 99) definition. Denne kan i en forkortet version beskrives som sensationen af, at blive transporteret ind i et narrativ og en anden virkelighed, og hvordan denne navigeres. Denne version af fordybelse bliver dog brugt i alle medier, og skelner ikke mellem fordybelse i eksempelvis en bog eller et spil. Dog definerer McMahan selv fordybelse for spil som værende en oplevelse af at være optaget af; 1) Spillets diegetiske verden eller historie, som kan sammenlignes med Murrays definition og/eller 2) spillets ikke-diegetiske mekanikker eller strategi (McMahan, 2003, s. 68). Her opsætter McMahan tre krav for at opnå følelsen af fordybelse:

1. Spillerens forventning til spillet og miljøet skal ofte stemme overens med miljøets konventioner.
2. Spillerens handlinger skal have en påvirkning på miljøet.
3. Konventionerne i verden skal være konsistente, selv hvis det ikke stemmer overens med den fysiske virkelighed. (McMahan 2003, s. 69)

Disse tre krav vil vi sammenligne med Katie Salen og Eric Zimmermans begreb *meaningful play* (2004, kapitel 3, s. 6), der indebærer at gøre spillet meningsfuldt for spilleren, og dette stemmer i høj grad overens med McMahans krav. Salen og Zimmermans *meaningful play* består af to dele: En deskriptiv og en evaluerende del. Den deskriptive del omhandler, at spillet reagerer på spillerens handlinger, mens den evaluerende del er, at spilleren kan udregne konsekvensen af en handling, og at handlingen bliver en del af spilverdenens repræsentation. Grundet dette forstår vi ikke McMahans krav som fordybelse, men hellere som grundelementerne i spil.

McMahan fortæller, hvordan tilstedeværelse tidligere er blevet beskrevet

som “en følelse af at være der”, og hvordan dette ofte er blevet brugt som synonym for fordybelse (McMahan, 2003, s. 68-69). Her udarbejdede Matthew Lombard og Theresa Ditton et udlæg, der definerer tilstedeværelse, hvortil de fremfinder komponenter, der alle omkredser illusionen af, at tilstedeværelsen er umedieret (Lombard & Ditton, 1997). Denne tekst er et forsøg på at samle definitionerne af tilstedeværelse, der eksisterede på daværende tidspunkt. Calleja kritiserer Lombards og Dittons version af tilstedeværelse, i forbindelse med en potentiel analyse eller anden praktisk anvendelse, da den i en sådan sammenhæng ikke producerer en bedre forståelse af tilstedeværelsen (Calleja, 2011, s. 24). Denne version bruges i McMahans tekst, hvor hun udfører et case study, men ender i højere grad med en beskrivelse af spillets features frem for en faktisk analyse.

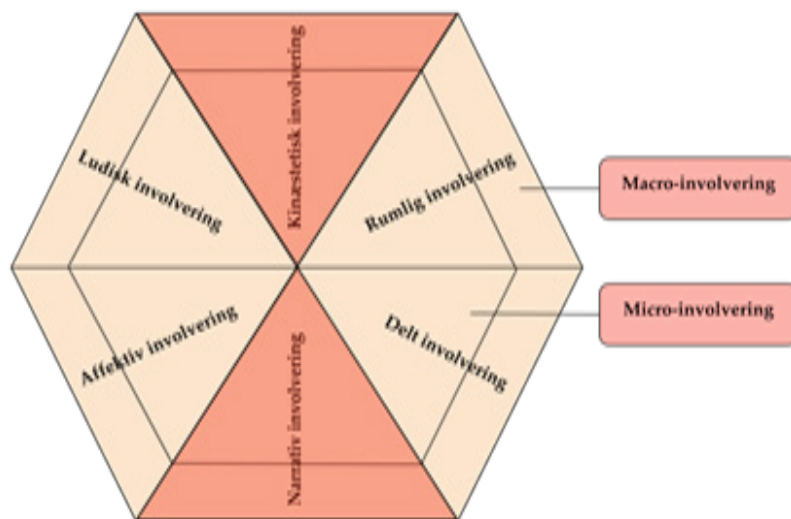
Begreberne tilstedeværelse og fordybelse har fået tildelt mange forskellige betydninger, og dette forsøger Calleja at klargøre. Der er en konsensus omkring, at disse begreber er vigtige, men der er forvirring omkring præcis, hvad disse betyder. Dette har ifølge Calleja, hindret teoretikeres konceptualisering og ultimativt deres brug, hvilket er et problem for undersøgelser af spil, da mange teoretikere mener, at disse begreber er essentielle for spillerens oplevelse. (Calleja, 2011, s. 18)

Calleja (2011, s. 26 - 27) begynder at omtale fordybelse som “det at blive opslugt” (absorption), da fordybelse som transportation ofte bliver defineret som “at være der”. Derfor vil spil som “Candy Crush” ikke blive medtaget, da dette ikke indeholder en verden, som en avatar kan interagere med, men gør hvis fordybelse som “det at blive opslugt” medtages. Vi vil gerne inkludere denne form for fordybelse, da vi anser denne, som værende et udtryk for flow eller fordybelse i mekanikkerne i spillet, vi skaber. Om denne bliver relevant for os, at lede efter i vores spilevalueringer er endnu uvist, da

hvilket spil vi designer i høj grad bestemmes af undersøgelsen der involverer de psykisk lidende.

Spillerinvolveringsmodellen

Calleja præsenterer hans egen model, hvor udgangspunktet er spillerinvolvering, da tilstedeværelse er afhængig af denne for at kunne eksistere (Calleja, 2011, s. 34). Gennem hans undersøgelse fandt han, at involveringen kunne opdeles i to kategorier: micro-involvering og macro-involvering (Calleja, 2011, s. 37). Micro-involvering omhandler alt det, som foregår inde i spillet, mens macro-involvering foregår uden for spillet. Eksempelvis er micro-involvering et valg omhandlende brug af en specifik kombination mod spillerens modstander, mens macro-involvering er at overveje eller undersøge, hvordan spillerens fremtidige strategi kan forbedres. Hertil udarbejdede han seks dimensioner i spillerinvolveringen: Kinæstetisk-, rumlig-, delt-, narrativ-, affektiv- og ludisk involvering.



Figur 3: Spillerinvolveringsmodel (Calleja, 2011, s. 38).

Disse dimensioner opleves ubevidst og i relation til hinanden. De bør ses som transparente lag, hvilket betyder, at hvis en dimension påvirkes, påvirker denne ændring resten af dimensionerne og dermed oplevelsen som helhed (Calleja, 2011, s. 38). Macro-involvering indeholder konteksten, hvori spilleren overvejer spillet. Dette er blandt andet den længerevarende motivation såsom interesse i narrativet eller spilaftaler med venner (Calleja, 2011, s. 40).

Micro-involveringen fokuserer på opmærksomheden og den kognitive indsats spilleren giver spillet. Kinæstetisk micro-involvering relaterer sig til måder, hvorpå avataren og spilelementer kan styres. Her spiller sværhedsgraden af styringen en stor rolle for spillets læringskurve. Rumlig micro-involvering fokuserer på interageren i verden med spildele, der præsenteres for spilleren, navigation og udforskning. Delt micro-involvering er orienteret mod interaktionen med andre kreaturer i spillet uanset om det er AI (Artificial Intelligence) eller andre spillere. For yderligere at dele denne dimension kan samliv, samarbejde og konkurrence bruges til at beskrive, hvilken slags delt involvering, der forekommer. Den narrative micro-involvering er involvering i den historie, der fortælles. Denne dækker både over et skrevet narrativ, samt et narrativ der udfoldes ud fra spillerens handlinger. Affektiv micro-involvering omhandler de følelsesmæssige reaktioner såsom begejstring eller afslapning. Ludisk micro-involvering er spillerens valg i henhold til konsekvenserne, der forekommer i spillets kontekst. Dette kan være for at opnå et særligt mål i spillet. (Calleja, 2011, s. 43-44)

Empati

Som beskrevet i indledningen (se side 7), har vi et ønske om at udarbejde et spildesign, der resulterer i, at spilleren får en mere empatisk forståelse for depressive personer. Under afsnittet omhandlende psykiske lidelsers repræsentation i medierne, kom vi frem til, at realistiske portrætteringer indeholdende humaniserende elementer, kan være med til at fremme empati for modtageren. Derfor finder vi det vigtigt, at afdække, hvad empati er. Derfor vil der i det følgende afsnit redegøres for en definition af empati, der anvendes i resten af projektet. Da vi undersøgte empati-domænet samt overlappet mellem spildesign- og empati-domænet under litteraturreviewet (se side 12) fandt vi frem til, at langt de fleste teoretikere er enige om, at empati indbefatter to komponenter; en affektiv og kognitiv (Davis, 1980; Cohen & Strayer, 1996; Happ & Melzer, 2014; Huang & Tettegah, 2010; Coplan, 2011). Hvordan disse to komponenter bliver defineret varierer dog, hvorfor der eksisterer forskellige bud på, hvad empati er.

Til at definere empati anvender vi Mark H. Davis (1980) samt Douglas Cohen og Janet Strayers (1996) udlægninger, da en overvægt af den litteratur vi fremfandt under litteraturreviewet refererede tilbage til disse tekster. Disse tekster gav dog ikke en dybdegående definition på, hvad empati er. Davis søgte at måle, hvor meget empati deltagere i en undersøgelse havde, mens Cohen og Strayer til gengæld undersøgte, hvor meget eller lidt empati unge med adfærdsforstyrrelser havde i forhold til øvrige unge. Derfor vælger vi at supplere med Amy Coplans (2011) udlæg, som har fokus på de forskellige definitioner af empati, der eksisterer blandt teoretikere. Hun søger at samle definitionerne til en præcis definition. Når empati bliver beskrevet vil vi anvende 'observatør' om den person (Cohen & Strayer, 1996; Coplan, 2011),

der skal føle empati og 'subjekt' om den person, som observatøren skal forstå gennem empati. Til sidst i afsnittet vil vi præsentere den definition af empati, som vi vil anvende og referere til fremadrettet.

Den affektive komponent

Det første der bliver nævnt, når empati skal defineres, er den affektive komponent hos både Davis, Cohen og Strayer samt Coplan. Den affektive komponent beskriver Davis (1980) som en instinktiv reaktion, hvor observatøren har en hurtig, ufrivillig og følelsesladet reaktion på subjektets oplevelser. Dette er en definition som Coplan kalder for emotionel afsmitning (emotional contagion), som Coplan definerer ved: "the tendency to automatically mimic and synchronize expressions, vocalizations, postures, and movements with those of another person, and, consequently, to converge emotionally" (Coplan, 2011, s. 8). Coplan påpeger dog, at observatøren med affektiv afsmitning "fanger" følelserne. Her ser hun hellere, at observatøren kognitivt tænker sig ind i situationen og oplever følelser, der stemmer overens med subjektets (Coplan, 2011, s. 8).

Cohen og Strayer definerer den affektive komponent ved, at en observatør har en følelsesmæssig reaktion, der er affødt af subjektets affektive tilstand (Cohen & Strayer, 1996, s. 988). Dette uddyber Cohen og Strayer ved, at følelsen som observatøren får, skal stemme overens med subjektets følelser før den affektive komponent er gældende. Dette er Cohen og Strayers definition af den affektive komponent, mens Coplan kalder det for affektiv matching (Coplan, 2011, s. 6). Ifølge Coplan kan der være tale om, at observatøren har de samme følelser, som kan variere i graden, eller at observatøren kan have nogenlunde samme følelser som subjektet (Coplan, 2011, s. 6). Coplans kriterier for affektiv matching er, at observatøren ikke

skal opleve de samme følelser som subjektet ved et tilfælde, men derimod bevidst. Hertil skal følelserne være kvalitetsmæssigt identisk med subjektet (Coplan, 2011, s. 7). Hvad Coplan mener med "kvalitetsmæssigt identisk" bliver ikke uddybet, men vi tolker, at observatørens følelser skal have de samme kvaliteter eller egenskaber som subjektets. Hertil menes der, at der eksempelvis kan være forskellige former for tristhed, eksempelvis kan dette være tristheden ved at dumpe eksamen eller have mistet sit kæledyr. Disse former for nedtrykthed har forskellige kvaliteter.

I dette projekt ønsker vi, at spillerne opnår empati for mennesker, der er diagnosticeret med depression. Derfor anvender vi Cohen og Strayers samt Coplans definitioner af det affektive komponent. Med disse definitioner vil vi forsøge at få spillerne til at nærme sig de samme følelser, som de depressive har, gennem affektiv matching. Her pointerer Coplan, at affektiv matching ikke skal forekomme gennem et tilfælde, men i stedet skal opstå gennem at tænke sig kognitivt ind i subjektets situation.

Den kognitive komponent

Det kognitive komponent bliver af Davis (1980) defineret som en intellektuel proces, hvor observatøren er i stand til at genkende følelsesmæssige egenskaber uden selv at have oplevet disse følelser. Derudover bliver denne intellektuelle proces defineret ved, at observatøren oplever den andens følelser "som om" de er observatørens egne, hvilket er en kognitiv, relativt ikke-følelsesladet definition af empati. Derudover er denne empatiform fokuseret på, hvor akkurat observatørens perception er af subjektet. Cohen og Strayer har en mere simpel definition af det kognitive komponent, hvor dette komponent skal hjælpe observatøren med forståelsen af subjektets følelser gennem simple associationer eller en mere kompleks proces,

hvori der påtages et perspektiv (Cohen & Strayer, 1996, s. 988). Hertil præsenterer Coplan to former for perspektivtagning, som hun kalder selv-orienteret perspektivtagning (Coplan, 2011, s. 9-13) og anden-orienteret perspektivtagning (Coplan, 2011, s. 13-15), som observatøren kan have, når der skal opnås empati.

Selv-orienteret perspektivtagning

En af hovedforskellene ved emotionel afsmitning og empati er, at afsmitningen er en direkte, automatisk og umedieret proces, hvorimod empati aldrig er fuldstændig umedieret, da denne kræver perspektivtagning (Coplan, 2011, s. 9). Ved selv-orienteret perspektivtagning vil observatøren tage udgangspunkt i sig selv i en simulation, hvor observatøren forestiller sig hvordan det ville være for mig at være i din situation (Coplan, 2011, s. 9). Her argumenterer Coplan for, at vores udgangspunkt for at forstå andres situation er gennem selv-orienteret perspektivtagning (Coplan, 2011, s. 10). Denne empatiske proces skal igangsættes af subjektets eksterne handling, således følelserne subjektet går igennem kan fortolkes af observatøren.

Der er dog ulemper, hvis observatøren udelukkende anvender selv-orienteret perspektivtagning for at opnå empati. Dette skyldes, at selv-orienteret perspektivtagning består af psykologiske fænomener, der inkluderer fejlagtige forudsigelser om subjektet som for eksempel falsk konsensus effekt (Coplan, 2011, s. 11). Vores naturlige tendens er at antage, at andre minder om os selv, specielt når vi forsøger at forestille os, hvordan den anden føler eller tænker. Her har vi alle et egocentrisk bias om, at andre minder om os selv. Eksempelvis opfører mennesker sig som om, at andre har den samme viden som dem selv, selvom de ved, at andre er forskellige. Denne antagelse leder mennesker til at konkludere, at andre føler og tænker på samme måde samt ønsker de samme ting. Dette er den falske konsensus effekt, hvilket

fører til fejlagtige antagelser om andres mentale tilstande. (Coplan, 2011, s. 10-11)

Et andet karakteristisk træk ved selv-orienteret perspektivtagning er dens relation til personlig ubehag (personal distress). Personligt ubehag, også kaldet følelsesmæssig ubehag eller afsmitningsubehag, sker når observatøren ser den anden persons ubehag og selv får det ubehageligt. Hvis der er tale om empatisk ubehag, oplever observatøren ubehaget i en simulation, og der bliver fokuseret på subjektet. Hvis det er personligt ubehag, er der fokus på sit eget ubehag og på, hvordan det kan afhjælpes. (Coplan, 2011, s. 12)

Selvom Coplan opridser ulemper ved udelukkende at anvende selv-orienteret perspektivtagning, er det stadig et vigtigt element af empati-definitionen. Dette er grundet at denne perspektivtagning er menneskers udgangspunkt til at forstå andres situation; ved at sætte sig selv i den andens sted (Coplan, 2011, s. 10). Det vil dog ikke være optimalt, hvis spillerne udelukkende opnår denne form for perspektivtagning. Dette er blandt andet, fordi spillerne ikke vil få den fulde oplevelse af, hvordan det er at have depression, hvis de ikke lagde deres egne forståelser og perspektiver til side for at forstå den depressive. Her er vi bevidste om, at vi ud fra et hermeneutisk udgangspunkt ikke er i stand til at lægge vores egne forståelser og perspektiver til side fuldstændigt. Dette er vi kun i stand til at gøre delvist ved at forholde os åbne ved nye forståelser, når en person skal forsøge at forstå den andens horisont (jævnfør Gadamer side 16). Derudover er der en chance for, at spilleren får et personligt eller empatisk ubehag og muligvis vil stoppe spillet i stedet for at forsøge at forstå depressionen.

Anden-orienteret perspektivtagning

Her fandt vi, at Davis' definition af den kognitive komponent stemmer overens med det, som Coplan kalder for anden-orienteret perspektivtagning. Denne perspektivtagning omhandler, at observatøren fokuserer på subjektets oplevelser og egenskaber i simulationen, hvor observatøren succesfuldt påtager sig den andens perspektiv (Coplan, 2011, s. 13). I anden-orienteret perspektivtagning forsøger observatøren at repræsentere subjektets situation fra subjektets perspektiv og forsøger derved at simulere subjektets individuelle oplevelse (Coplan, 2011, s. 10). Sagt med andre ord lægger observatøren sine egne erfaringer, forståelser og perspektiver til side og forsøger at forestille sig, hvilke oplevelser og forståelser, subjektet har. Dette er ikke den samme type perspektivtagning som selv-orienteret, da anden-orienteret perspektivtagning kræver mere mental fleksibilitet og følelsesmæssig regulering. Dertil kræves det, at observatøren kender subjektet godt nok til at vide, hvilke følelser der vil opstå i den givne kontekst.

Derudover skal observatøren ofte have viden omkring subjektet for at opnå anden-orienteret perspektivtagning (Coplan, 2011, s. 13). Det kan være svært at opfylde dette kriterium, særligt hvis subjektet er meget anderledes fra én selv. Observatøren er underlagt sine egne fordomme baseret på sit kendskab til subjektet, da vi er mere tilbøjelige til at have empati med dem vi kender og vurderer til at være ligesom os selv. Her argumenterer Coplan for, at det er svært at simulere situationen og oplevelserne, som subjektet har, og det kan stadig være svært at have empati for subjektet, da denne person kan være for anderledes fra én selv (Coplan, 2011, s. 14).

Med denne perspektivtagning er det vores antagelse, at spilleren i højere

grad er i stand til at forestille sig eller opleve, hvordan det føles at have depression. Opnåelsen af denne anden-orienteret perspektivtagning er derimod en større udfordring end selv-orienteret perspektivtagning. Som Coplan skriver skal spilleren have viden omkring subjektet, og det er lettere at opnå anden-orienteret perspektivtagning, hvis observatøren i forvejen kender subjektet, og subjektet ligner én selv. Dette er en udfordring, da vores målgruppe er mennesker, der ikke er diagnosticerede med depression. Derfor kan det være svært for spillerne at have empati med de depressive, da de depressive som personer kan ligge langt fra spillerne. Dertil kender spilleren ikke hovedpersonen i vores fremtidige spil - givet der overhovedet skabes sådan en. Vi håber dog, at denne empati kan medføre en udvidet forståelse, hvilket kan hjælpe spillerne, når de møder personer med depression eller diskuterer et emne, hvori depression indgår.

Som tidligere nævnt er selv-orienteret perspektivtagning udgangspunktet for observatørens forståelse af subjektets situation. Her er det vores mål at udarbejde et spil, hvor spilleren kan opnå selv-orienteret perspektivtagning igennem spillet. Hertil erkender vi, at der ligger en udfordring i designprocessen, hvor vi søger, at spilleren affektivt matcher med en depressiv person. Når spilleren har påtaget en selv-orienteret perspektivtagning samt affektiv matching, er det vores håb, at spilleren oplever, hvordan det er at være depressiv. Ved hjælp af spillet, er det ligeledes vores ønske, at spilleren har en større forståelse for at være depressiv, således det bliver lettere for spilleren at opnå anden-orienteret perspektivtagning.

Vores anvendelse af empatidefinitionerne

Ligesom mange andre teoretikers definitioner indeholder vores definition af empati to komponenter; det affektive og kognitive. Derudover supplerer vi begge komponenter med yderligere begreber. Under det affektive komponent anvendes affektiv matching, hvor observatøren har nogenlunde de samme kvalitetsmæssige følelser som subjektet. Under det kognitive komponent anvendes selv-orienteret perspektivtagning efterfulgt af anden-orienteret perspektivtagning. Det er vores forståelse, at spilleren skal have både de affektive og kognitive komponenter, når denne føler empati for den depressive, således spilleren får oplevelsen og forståelsen. For at spilleren kan opnå anden-orienteret perspektivtagning er det nødvendigt, at spilleren først har opnået affektiv matching og selv-orienteret perspektivtagning. Derfor kommer vores mål for empati til at lyde således:

For at spilleren opnår den ønskede empati for en depressiv person, skal denne have de samme kvalitetsmæssige følelser som en depressiv, hvilket skal opnås gennem selv-orienteret og affektiv matching, som fører til anden-orienteret perspektivtagning.

I forhold til affektiv matching er vi dog opmærksomme på, at spilleren ikke nødvendigvis vil få de præcis samme følelsesmæssige reaktioner som en depressiv person. Her skal der dog understreges, at Coplan mener, at det er nok, at have nogenlunde ens kvalitetsmæssige følelser som subjektet. Hertil beskriver (Wasserman, 2000, s. 18), at vi alle har følt tider med nedtrykthed, og vi derfor kan relatere os til personer med denne følelse. Derfor vil vi argumentere for, at det vil være muligt at opnå empati med en person med depression.

Kombination af empati og spil

Nu hvor både empati- og spildefinitionerne er blevet redegjort for, vil vi diskutere, hvordan disse to kan sammenkobles, således en spiller opnår empati og forståelse for den psykisk lidende. Morris og Forrest (2013, s. 756) advokerer for, at videospil har potentiale for at repræsentere psykiske lidelser i et mere informativt og nuanceret lys. Mens andre medier såsom bøger og tv-programmer kan give brugeren et skrevet, verbalt og visuelt narrativ, argumenterer Morris og Forrest (2013, s. 755-756) for, at spil kan rumme alt dette sammen med muligheden for interaktivitet. Dette vil sige, at spil giver spilleren mulighed for at medvirke i narrativet, hvor denne kan følge et mål, acceptere udfordringer og opleve, at spilleren har en indvirkning på spillet. I forlængelse af dette argumenterer Bogost (2011, s. 19) for, at spil, hvis formål er at fordre empati, giver spilleren mulighed for at påtage sig det ubehagelige og sårbare perspektiv frem for den magtfuldes synsvinkel, som vi ligeledes beskrev i indledningen (se side 10).

I forhold til vores definition af empati kan vi præsentere spilleren for den depressive perspektiv, ved at lade spilleren "være" den depressive person. Her kan spilleren påtage sig den psykisk syges perspektiv og igennem det interaktive medie udforske spillets muligheder. Her bliver det vores opgave som designere at sørge for at skabe et spil, der stemmer overens med, hvordan det er at have depression. Derudover skal interaktionsmulighederne stemme overens med de valg, udfordringer og oplevelser, som den depressive støder på i sin hverdag. Gennem interaktionsmuligheder kan vi forsøge, at få spilleren til at have selv-orienteret perspektivtagning, ved bogstavelig talt at få spilleren til at påtage sig den depressive persons perspektiv gennem spilmediet. Et eksempel på dette kan ses i en

spil anmeldelse af Evan Narcisse (2013), hvor han endda udtrykker selv-orienteret perspektivtagning:

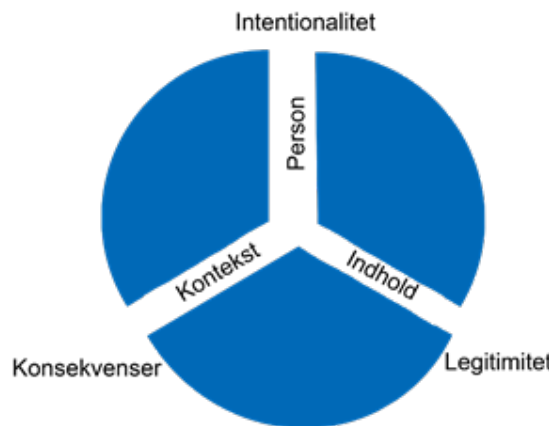
Playing the first few levels made me think about my daughter and how far I'd go to give her a better life. Would I put her in danger if the end result were an ultimately more fulfilling existence? But what if something happened? There's no way I'd be able to live with myself. (Narcisse, 2013)

Som nævnt i afsnittet om empati bliver det en udfordring at få spilleren til at have anden-orienteret perspektivtagning, hvor spilleren tilsidesætter sine egne forståelser og perspektiver, for at påtage sig den depressive perspektiv. Vi mener dog at det er muligt, som det ses i eksemplet herunder:

When runaway slaves launched out into the night, they were rushing headlong into the unknown. And that must've been extremely terrifying. Rough as it is, Thrilled made me feel the tiniest portion of that terror. (Narcisse, 2013)

I forhold til vores fokus giver spilmediet os mulighed for, at informere spilleren om at være depressiv gennem mediet. Vi kan gennem det visuelle, auditive og interaktionsmæssige give spilleren oplevelsen af depression.

Sasha Barab, Melissa Gresalfi, og Adam Ingram-Goble (2010) skaber et nyt begreb, de navngiver transformational play. Dette illustrerer de via en model, som vi har oversat nedenfor:



Figur 4: Transformational Play (Barab et al., 2010, s. 526).

Begrebet “person med intentionalitet” beskrives som værende, hvor designerne sætter spilleren i en position med ansvaret for handlinger, der har til formål at føre spillet videre i den retning, som spilleren ønsker. Her skal de skal agere med en intention, således de kan opdage, hvilken effekt handlingen har. “Indhold med legitimitet” handler om, at indholdet skal designes, således spilleren forstår koncepterne i spillet for at løse de virtuelle dilemmaer. Hertil findes der fire former for engagement, som skal understøttes i spillet: processuel (hvad spilleren skal), konceptuel (hvordan mekanikker og handlemuligheder virker), resulterende (overvejelser af konsekvenser for handlinger) og kritisk (refleksion over effektiviteten af handlemulighederne for at nå målet). “Kontekst med konsekvenser” er, at spilleren skal have muligheden for at have indflydelse på spilverdenen, således denne forstå hvordan handlinger og konsekvenser hænger sammen (Barab et al., 2010, s. 526-527). Barab et al. beskriver også deres model på denne måde:

Playing transformationally involves (a) taking on the role of a protagonist (b) who must employ conceptual understandings (c) to

make choices (d) that have the potential to transform (e) a problem-based fictional context and ultimately (f) the player’s understanding of the content as well as of (g) herself as someone who has used academic content to address a socially significant problem. (Barab et al., 2010, s. 526)

Modellen og dens begreber er udarbejdet med henblik på læringsspil. Vi mener dog, at denne ligeledes er et godt udgangspunkt for krav til vores fremtidige spildesign, da vi er bevidst om, at der skal igangsættes en forståelsesproces hos spilleren. Forståelsesprocessen er nødvendig, idet depression kan indeholde aspekter der er meget abstrakte for spilleren. Derudover kan denne proces bidrage til opnåelsen af empati, da spilleren potentielt vil opnå en udvidet forståelse for de depressive.

Vores begrænsning af spilmediet

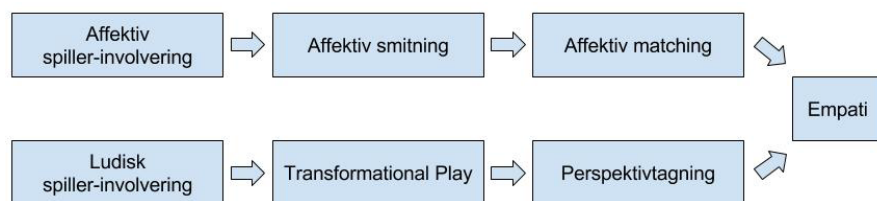
Nu har vi gennemgået visse muligheder inden for spilmediet, og hertil finder vi det relevant at se på, hvordan vi vil begrænse os. Spilmediet er kendt for sine mange forskelligartede reaktioner hos spillere, hvilket også kan ses i autoetnografierne (bilag 1). Vi søger at opnå den følelsesmæssige respons via affekt matching og den kognitive respons via selv-orienteret perspektivtagning gennem vores spildesign.

Vi vælger at udvikle spillet til en computerplatform, hvori spillet foregår i en 2D eller 3D verden, da vi herpå har flest brugervenlige og hurtige udviklingsprogrammer til rådighed. Dette begrænser os dog i forhold vores muligheder for fordybelse i forhold til eksempelvis et virtual reality spil. I den forbindelse undersøgte vi Martin J. L. Kors, Gabriele Ferri, Erik D. van der Spek, Cas Ketel, & Ben A. M. Schoutens (2016) forskningsartikel, der

beskæftiger sig med empati i virtual reality. Vi har ikke denne mulighed for, at benytte andre platforme, men vi mener stadig, at empati kan opnås. Vi har en antagelse om, at virtual reality har større potentiale inden for fordybelse, men ikke nødvendigvis opnåelsen af empati da dette er en bevidst handling spilleren skal udføre.

Ny forståelse af spilmediet

Spil kan anvendes som en mulighed for at skabe fordybelse, hvortil vi derigennem kan fordre empati fra spilleren. Vi kan sørge for, at denne empati er rodfæstet i ludisk micro-involvering og i transformational play, således vi opstiller rammerne for at depression forstås, og dermed have bedre mulighed for at skabe perspektivtagning hos spilleren. Vi kan anvende spilmediet til at fremvise nuancerne de depressive oplever, som spilleren lærer om herigennem. Disse kan derefter omtale nuancerne i debatter og på længere sigt hjælpe til at diskursen omhandlende depressive ændres. Dette afsnit giver os en forståelse for spil som en måde, hvorpå depressive personers oplevelser kan formidles. Vi har fået indsigt i, at forståelsesprocesser og fordybelse er medvirkende komponenter til at opnå empati. Vores forståelse af, hvordan der opnås empati ved brug af spilkomponenter ser således ud:



Figur 5: Opnåelse af empati.

Den affektive og ludisk micro-involvering er grobund for den affektiv smitning og transformational play. Når disse er opnået skal den affektive smitning transformeres til en affektiv matching, mens transformation play skal blive til perspektivtagning. Slutteligt bliver opnåelsen af disse til det endelig krav for opnåelse af empati.

**Hvordan oplever depressive
deres psykiske lidelse?**

Hvordan oplever depressive deres psykiske lidelse?

Vi vil i det følgende afsnit finde frem til, hvordan depressionsdiagnosticerede mennesker oplever deres egen psykiske lidelse. I den forbindelse er der metodiske overvejelser, der skal diskuteres. I det følgende præsenterer og diskuterer vi contextmappingens anvendelse, hvori der indgår interview, workshop, analysetilgang og præsentation af resultater. I den afsluttende del af vores afsnittet, vil der blive redegjort for vores etiske overvejelser, samt refleksioner omhandlende empati, der har fundet sted i løbet af udarbejdelsen og udførelsen af undersøgelsen.

Vi er bevidste om, at vi ikke er i stand til at opnå en fuldkommen forståelse af depression, men vi ønsker derimod at undersøge de psykisk lidende i et omfang, der tillader, at vi får indsigt i lidelsen, således vi kan repræsentere dette gennem et spildesign. Dette er ligeledes et led i vores hermeneutiske forståelsesproces omkring oplevelsen af depression.

Undersøgelsesdesign

Grundet vores ønske om at få et personligt indblik i, hvordan depression opleves, vælger vi at udføre en undersøgelse med depressionsdiagnosticerede. I følgende afsnit vil vi beskrive, hvordan undersøgelsesdesignet er blevet tilrettelagt.

Contextmapping

For at få indsigt i diagnosticeredes oplevelse af depression anvendes

contextmapping som metoden, der skal understøtte denne proces. I det følgende afsnit redegøres der for contextmapping samt diskuteres, hvordan vores anvendelse af metoden adskiller sig fra måden, hvorpå contextmapping traditionelt set anvendes.

Contextmapping udføres konventionelt af en forsker til at fastslå den kontekst, hvori mennesker anvender et produkt. Denne information bruges af designerne under designprocessen, således at produktet kan tilpasses brugerne. I Froukje Sleeswijk Visser, Pieter Jan Stappers, Remko van der Lugt og Liz Sanders' (2005, s. 119) forskningsartikel "Contextmapping: experiences from practice" fremlægges contextmapping som værende en form for participatory design. Ved participatory design deltager brugere og/eller andre interessenter i designprocessen for at sikre, at det endegyldige design er tilpasset slutbrugerne (Visser et al., 2005, s. 119-120). Refleksioner omhandlende design og Sanders' (2008) "Evolving map of design practice and design research" vil indfinde sig i slutningen af dette afsnit (se side 66).

Visser et al. definerer kontekst som værende et miljø, hvor mennesker interagerer med teknologi og digitale medier. Hertil ses konteksten som den information, forskeren eftersøger gennem deres undersøgelser. Begrebet kontekst anvendes til at referere til alle faktorer, der influerer brugerens oplevelse af et produkt. En forsker vil altid have en mening om, hvordan konteksten udspiller sig, men dette er altid et gæt og en personlig holdning, der er baseret på personlige erfaringer (Visser et al., 2005, s. 121). Ved at undersøge konteksten af en brugssituation, kan designerne opnå empati med brugerne, for at undgå en fiksering på forudindstillede antagelser omhandlende brugerne eller produktet, og derigennem skabe innovative koncepter (Visser et al., 2005, s. 121). Dette stemmer overens med Gadammers udlægning af forforståelser og udskiftningen af dem for at forstå

objektet. Hvordan vi i praksis vil behandle disse forudindstillede antagelser under contextmapping, vil vi komme ind på senere (se side 46).

Under vores undersøgelse, hvor vi inddrager diagnosticerede patienter, er vores fokus ikke at finde frem til en potentiel brugssituation ved hjælp af potentielle brugere. Deltagerne i vores undersøgelser anser vi hellere som værende vigtige interessenter i projektet, hvor vores formål er, at finde frem til de psykiske lidendes oplevelser i forbindelse med deres depression. Dette er herved den kontekst vi skal undersøge.

Når kontekster udforskes bliver brugere og interessenter involveret i, hvad der kaldes generative research (genererende undersøgelser), som kan inspirere og oplyse designteamet i de tidlige faser af designprocessen. Under genererende undersøgelser findes teknikken generative techniques (genererende teknikker). Disse teknikker har til formål at skabe en bevidsthed om konteksten ved at frembringe følelsesmæssige reaktioner fra undersøgelsens deltagere. En genererende teknik kan eksempelvis arrangeres i en gruppesession. Visser et al. beskriver, at sådanne sessioner producerer varierede og udbytterige indsigter, anekdoter og forklaringer, der omhandler den udforskede kontekst og inkluderer brugssituationen og brugeres bekymringer, minder, følelser og oplevelser omhandlende dette. Denne slags resultater kan i høj grad være informerende og brugbare for et designteam. (Visser et al., 2005, s. 120)

Konventionelle teknikker inden for brugerstudier, såsom interview, observation, og fokusgrupper afdækker eksplicit og observerbar viden omhandlende kontekster. Dog har disse teknikker afgrænsninger, idet de generelt kun afdækker menneskers nuværende og tidligere oplevelser og ikke fremtidige oplevelser. For at kunne lære omkring potentielle fremtidige

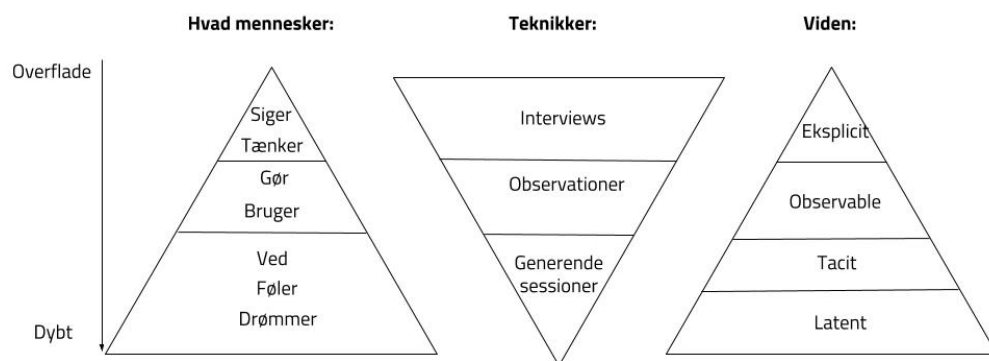
oplevelser, er det nødvendigt at inddrage menneskers drømme, frygt, forhåbninger og idéer. Hertil bliver genererende teknikker introduceret med en hensigt om at udfylde hullet og opnå viden om, hvad mennesker ved, føler og drømmer om. De genererende teknikker beskrives ligeledes som værende projective techniques (projektive teknikker), og disse teknikker tillader, at der kan opnås en forståelse for menneskers ønskede fremtidige tilstande. Teknikkerne kan afdække tacit (tavs) viden og eksponere latente (skjulte) behov. Menneskers oplevelser er ofte fastlagt af den tavse viden, og tit er det svært at udtrykke denne gennem ord. (Visser et al., 2005, s. 122)

Igen vil vi distancere os fra contextmappingens fokus på brugssituationen for et produkt samt en potentiel brugers oplevelse af dette. Dog beskriver Visser et al. som sagt, at de fleste menneskers oplevelser er styret af tavs viden, og at det ofte er udfordrende at udtrykke denne vidensform verbalt. Da vores fokus ligger på at undersøge individers oplevelser, styrker det herved vores grund til at anvende contextmappingens præsenterede teknikker i vores kommende undersøgelse.

Visser et al. beskriver og visualiserer, hvordan deltagerne i contextmappingen har forskellige vidensformer. De fire vidensformer er; eksplicit, observerbar, tavs og skjult viden. Vidensformerne befinder sig på et spektrum, der går fra et overfladisk til et dybdegående niveau. Herudover eksisterer der tre teknikker, der har til formål at afdække de forskellige fokusområder. Anvendelse af interviewteknikker afdækker, hvad mennesker er bevidste omkring og resulterer i eksplicit viden. Denne vidensform befinder sig på det mest overfladiske niveau. Ved at observere menneskers handlinger, samt hvordan visse artefakter anvendes, synliggøres det for forskeren, hvordan der potentielt kan interageres med mulige produkter, hvilket medfører observerbar viden. Slutteligt kan sessioner, der indeholder

genererende teknikker afdække tavs og skjult viden. Disse sessioner har til formål at synliggøre, hvad mennesker ved, føler og drømmer om, og denne vidensform befinder sig på det mest dybdegående niveau. (Visser et al., 2005, s. 122-123).

Dette er illustreret i Visser et al.'s model (2005, s. 123) herunder:



Figur 6: Illustration af contextmappings undersøgelsesteknikker og vidensformer.

Vi finder det ikke relevant for vores undersøgelse at finde frem til, hvordan de deltagende agerer og anvender et muligt produkt, da dette dækker en brugeroplevelser. Dette er fordi de depressionsdiagnosticerede, som vi vil inddrage i vores undersøgelse, ikke befinder sig inden for spillets målgruppe, og vi anser dem derfor ikke som værende brugere. Herved vil vi ikke anvende observationsteknikker i løbet af undersøgelsen, da denne teknik typisk udforsker hvordan slutbrugerne vil anvende produktet efterfølgende. Dog finder vi det yderst relevant at afdække, hvad de diagnosticerede siger og tænker om deres depression. En visualisering og en mere detaljeret beskrivelse af vores undersøgelse vil blive præsenteret i forberedelsesfasen.

Visser et al. beskriver, at begrebet contextmapping indikerer, at informationen herunder skal præsenteres som et kort, der markerer veje og muligheder for den rejsende frem for blot en rute, der foreskriver en fastlagt løsning. Ligesom en rejsende, der bruger information på et kort til at navigere på sin rejse gennem et terræn, anvender designeren contextmapping informationen til at komme gennem designprocessen. Hvordan dette kort anvendes under vores proces vil vi reflektere over senere (se side 116). Når mappet skal konstrueres, indgår der en række faser, hvilke er; forberedelse, sensibilisere deltagere, sessioner, analyse og kommunikation (Visser et al., 2005, s. 123).

Forberedelsesfasen

Som en del af forberedelsesfasen opsættes undersøgelsens detaljer, og hvordan disse skal udføres i praksis. Dette involverer at der formuleres mål, planlægning, og udvælgelse af deltagere samt teknikker. Disse elementer er kendt inden for konventionelle undersøgelsesmetoder, såsom interview, feltarbejde, fokusgrupper og lignende. I forberedelsesfasen af genererende teknikker vil der være mere opmærksomhed på at formulere mål for undersøgelsen. Genererende undersøgelser kan fremstå som værende mindre formelle end traditionelle undersøgelser, men hvorvidt gennemførelsen bliver succesfuld, kommer an på, om forskeren er i stand til at rammesætte udforskningen, som denne skal bevæge inden for med stor omhyggelighed (Visser et al., 2005, s. 123). Ved anvendelse af genererende teknikker er det særligt relevant at udarbejde en tydelig fremstilling af en målsætning, da den resulterende data af undersøgelsen er fragmentarisk. Dataen indeholder mange lag og består af individuelle fortællinger, hvilket

gør det udfordrende at skabe hierarkiske strukturer (Visser et al., 2005, s. 125).

Når der anvendes genererende teknikker, bliver deltagerne guidet til at udtrykke viden omhandlende deres oplevelser på et dybere niveau. På denne måde er det muligt at få adgang til den skjulte del af en menneskelig oplevelse og hermed skabe en bedre forståelse, der senere kan bruges i en designkontekst. Den mest basale grundregel for genererende teknikker er, at give deltagerne mulighed for at skabe artefakter og herefter lade dem fortælle om, hvad de har skabt. Processen, hvor der skabes artefakter såsom tegninger, collager og modeller, muliggør, at deltagerne udtrykker deres oplevelser. Deltagerne overvejer, genoplever og til en vis grad genføler deres oplevelser, når de får mulighed for at udtrykke dem selv på denne måde. Den kreative proces gør dem bevidste om deres oplevelser. I det efterfølgende forløb, hvor de får mulighed for at fortælle om, hvad de har kreeret, findes der udbytterig og brugbar information for designerne. (Visser et al., 2005, s. 122)

Målsætning for undersøgelsen

Som en del af forberedelsesfasen har vi udarbejdet en målsætning til undersøgelsen, der lyder som følgende: Indsigt i deltagernes tanker, følelser og erfaringer omhandlende deres depression. Vi er bevidste om, at denne målsætning er omfangsrig, men da vi forsøger at få deltagernes egne ord om deres depression frem for at undersøge et fastlagt aspekt af den, anser vi målsætningen som værende dækkende. Samtidig skal målsætningen ligeledes være i stand til at rammesætte undersøgelsens forskellige faser, såsom analysen af data og overførslen af resultaterne til den kommende designproces (Visser et al., 2005, s. 124)

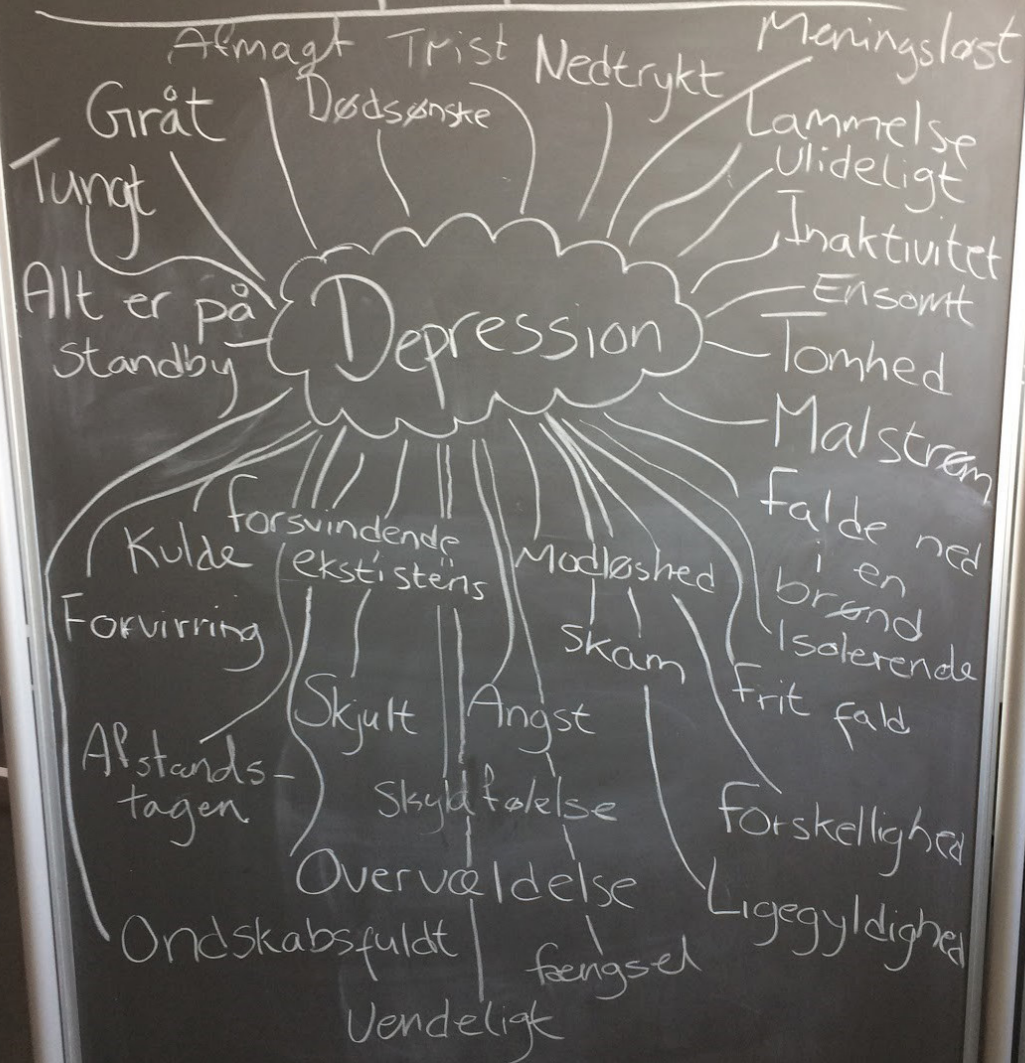
Mapping af forforståelser

Som en del af forberedelsen kan forskerne kortlægge deres egne forforståelser om feltet inden undersøgelsen finder sted. Visser et al. beskriver dette som et "førstehånds-map", og dette har to formål: 1) Det mindsker chancen for at forskeren projicerer sine egne forudindtagede opfattelser over på deltagerne, fordi de er ekspliciterede. 2) Hertil kan det hjælpe forskeren til at formulere instruktioner og fremstille en begyndende struktur for analysen af resultaterne. Eksempelvis kan der udarbejdes et mindmap. Slutteligt kan denne øvelse gøre forskeren i stand til at differentiere mellem, hvad denne allerede vidste, og hvad der blev lært gennem undersøgelsesdeltagerne. Derved fremhæves nye indsigter. (Visser et al., 2005, s. 125)

For at fastlægge vores forforståelser inden vi udfører undersøgelsen i praksis, nedskrev hvert gruppe-medlem deres individuelle forforståelser af depression. Forforståelserne har vi i samspil kombineret til et mindmap, der indeholder vores fælles forforståelser af depression. Et billede af mindmappet kan ses på næste side.

Disse forforståelser danner grundlaget for de spørgsmål vi stiller i undersøgelsen, hvor vi på baggrund af disse vil søge indsigt i deltagernes oplevelse af depression. Nedfældningen af forforståelserne er ligeledes et led i vores hermeneutiske forståelsesproces, hvor vi skal være opmærksomme på eventuelle fordomme, vi har, omkring et emne (jævnfør Gadamer). Bevidstliggørelsen af fordommene skal hjælpe os med ikke at holde fast i ukorrekte forforståelser, således forståelserne kan blive udskiftet med en mere passende forståelse. Efter undersøgelsens udførelse vil vi genbesøge vores forforståelser, og sammenligne disse med deltagernes

Tælles forforståelser

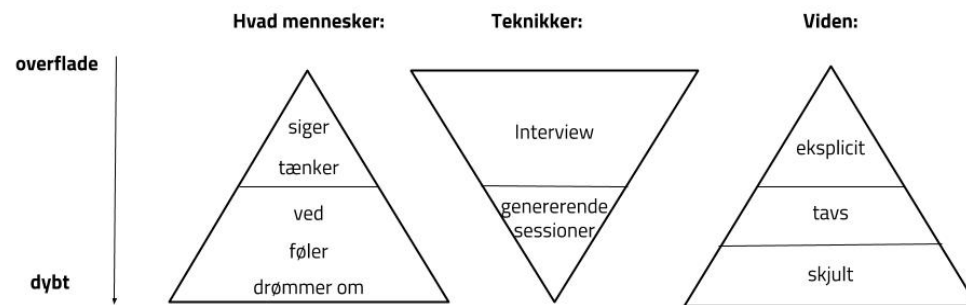


Figur 7: Mindmap over vores forforståelser.

indsigter (se side 64).

Planlægning af undersøgelsen

Under mødet med de diagnosticerede ønsker vi at afholde et interview, som har til formål at afdække deres eksplicite viden. Efterfølgende ønsker vi at bevæge os ned på et mere dybdegående niveau gennem en genererende session. Denne skal afdække deltagernes tavse og skjulte viden ved at give dem værktøjer til at udtrykke sig visuelt. Den genererende session vil udføres som en workshop, som vi faciliterer. Herved kommer designet af vores undersøgelse, indeholdende de teknikker og vidensformer, der er gældende til at se ud som følgende:



Figur 8: Illustration af vores undersøgelsesteknikker og de frembringende vidensformer.

Traditionelle undersøgelser som interview kan vi anvende til frembringe eksplicit viden om de psykisk lidendes oplevelser. For at indsamle udtalelser om deltagernes oplevelser stiller vi spørgsmål herom. De eksperterne inden for deres egne oplevelser, og der er ingen grund til ikke at benytte en eksplicit dataindsamlingsmetode, da de ikke er kognitivt udfordrede (se side 20). Derfor vil vi anvende semistrukturerede interviews (Brinkmann & Tanggaard, 2010; Kvale & Brinkmann, 2008).

Semistrukturerede interview

I vores semistrukturerede interview anvender vi Brinkmann og Tanggaards (2010) interviewopsætning, hvortil vi udarbejder interviewspørgsmål ud fra forskningsspørgsmål, der er styret af undersøgelsens målsætning (se side 46). Spørgsmålene som deltagerne vil blive stillet, kommer til at omhandle deres psykiske lidelser og refleksioner omkring deres diagnose. Vores interviewguide for undersøgelsen er vist herunder.

Forskningsspørgsmål	Interviewspørgsmål
Hvordan oplever den psykisk lidende sin sygdom?	<ul style="list-style-type: none">• Hvilken diagnose har du?• Hvilke symptomer oplever du?• Hvis du husker tilbage til begyndelsen af din depression, hvad er det første du tænker på?• Hvor lang tid gik der fra du oplevede symptomer, til du fik depressionsdiagnosen?• Hvad var din reaktion første gang du har hørte ordet "depression" om dig selv?• Hvad er den største udfordring for dig i hverdagen under depressionen?• Hvordan reagerede folk omkring dig, da de fik af vide, at du har depression?• Hvad er det sværeste at få andre til at forstå omkring depression?

	<ul style="list-style-type: none">• Hvad vil du gerne have at andre får forståelse for ved depression?
Hvordan oplever den psykisk lidende, at psykiske lidelser bliver portrætteret i medierne?	<ul style="list-style-type: none">• Hvordan foretrækker du at depressive bliver omtalt?• Hvordan oplever du at depression bliver fremstillet i medierne (eksempelvis tv, film, musik, tekster og digitale medier)?• Har du selv oplevet fordomme eller misforståelser fra andre i forhold til din depression?

Disse interviewspørgsmål er udarbejdet med udgangspunkt i forskningsspørgsmålene, således vi afdækker disse (Brinkmann & Tanggaard, 2010). De specifikke forskningsspørgsmål udvælges, da vi søger at give et overensstemmende billede af lidelsen og udvikle vores forståelse. Dermed kan vi være informerede om vores subjektivitet, når designfasen påbegyndes. Det første forskningsspørgsmål vælger vi at undersøge, da dette kan oprette en grundlæggende forståelse for deltagernes depression. Vi har udarbejdet det andet forskningsspørgsmål, da vi mener, det er vigtigt at være opmærksom på hvorvidt deltagerne oplever eventuelle fejl eller mangler i relation til mediernes portrættering, hvorpå vores forforståelser delvist er bygget.

Vi ønsker at udføre individuelle interviews med deltagerne. Dette muliggør, at vi giver hver deltager mest mulig opmærksomhed, og giver dem mulighed for at fokusere på deres individuelle oplevelser. Hvis vi derimod udførte ét

interview med flere deltagere samtidig, vil der være mulighed for at den enkelte deltager bliver påvirket af andre, og at vi derfor ikke får indsigt i de individuelle oplevelser. På denne måde tilbyder vi deltageren råderum til at udtrykke sig individuelt.

Workshop

Baseret på contextmappingens metode ønsker vi at give deltagerne mulighed for at udtrykke sig visuelt, hvorfor der faciliteres en genererende session, (Visser et al., 2005), som vi identificerer som en workshop.

Denne muliggør afdækning af tavs og skjult viden, som samtidig fungerer i forlængelse af interviewene. De medtagne aktiviteter er tegneøvelser, der skal illustrere et emne, en oplevelse eller en følelse. Vi ønsker at give deltagerne en aktivitet, hvori de har mulighed for at udfolde sig. Gennem disse tegninger kan de udtrykke deres tavse viden (Visser et al., 2005, s. 212), og de kan herefter supplere med en forklaring, således vi forstår meningen bag denne.

Deltagerne modtager instruktioner og værktøjer, der er i stand til at skabe artefakter, som udtrykker deres tanker, følelser og idéer. Deres oplevelser afsløres, når de bliver bedt om at præsentere og forklare disse artefakter til de andre deltagere (Visser et al., 2005, s. 124). Under planlægningen af sessionen, er det vigtigt at overveje, hvorvidt deltagerne skal holdes sammen, eller om der udelukkende skal afholdes individuelle sessioner. Visser et al. beskriver, hvordan der er fordele og ulemper ved begge fremgangsmåder. Under gruppesessioner samles deltagerne og deres oplevelser deles. Fordele ved gruppesessionerne er, at deltagerne kan reagere på hinandens oplevelser, og der vil blive genereret en større

mængde forskelligartet information i løbet af én session. Samtidig kan det være udfordrende, at opnå individuelle besvarelser. Hertil kan én dominerende deltager influere resten af gruppen, og det er hermed op til facilitatoren at forhindre dette. Ved individuelle sessioner er det muligt at dedikere meget tid og opmærksomhed til den enkelte deltager, hvilket kan frembringe detaljeret information. Samtidig kan en ulempe være, at en deltager føler, at facilitatoren tester ham eller hende omkring deres følelser og oplevelser. (Visser et al., 2005, s. 128)

Workshoppen vil hovedsageligt bestå af opgaver, hvori deltagerne tegner deres reaktioner, følelser eller oplevelser i specifikke kontekster. Workshoppen har på ingen måder fokus på, at deltagerne skal udvise kunstneriske evner, men handler hellere om, at deltagerne får mulighed for at udtrykke sin oplevelse af depression på en non-verbal og visuel måde. For at forstå tegninger fra deltagernes forståelseshorisont (Gadamer, 1993) ønsker vi i højere grad, at få deres fortolkning af deres værker og derigennem deres tavse viden, i stedet for at vi selv forsøger at analysere os frem til deres følelser. At se deltagere som eksperter i deres følelsesliv ser vi også i Matthew Reasons (2010) forskningsartikel om oplevelser. Her er deltagerne ligeledes den vidende inden for deres følelsesregister. Reasons artikel omhandler, hvordan mennesker formidler tavs viden gennem udtrykkelse ved hjælp af tegneøvelser. Denne artikel drager vi inspiration fra i planlægningen af workshoppen, gennem vores valg af at anvende tegning som værktøj til at udtrykke oplevelser. Hertil består vores efterfølgende arbejde af, at forstå det, der siges om tegningerne frem for at forstå dem ud fra vores egne fortolkninger af dem. Visser et al. nævner yderligere at fortolkning af de producerede artefakter i contextmapping er udbyttefattigt (2005, s. 133), hvilket er endnu en årsag til, at vi fravælger dette.

Efter interviewets fuldførelse, vil vi opstille åbne opgaver, hvor deltagerne får flere fortolkningsmuligheder af opgaven. Herunder ses opgavespørgsmålene, der stilles:

- Hvordan føles det at være sammen med mennesker, der ikke kender til din depression?
- Hvordan opleves en god dag?
- Hvordan opleves en dårlig dag?
- Hvordan føles det at have depression?

Visser et al. beskriver ligeledes facilitatorrollen under gruppesessioner inden for contextmapping. Her bliver der lagt vægt på, at facilitatoren er i stand til at stille de rette spørgsmål på de rette tidspunkter, mens gruppedynamikken samtidig styres. Deltagerne har et behov for at blive guidet i en proces, der består af mindre trin for at fremme en bevidsthed om deres egen oplevelse. Hertil har Visser et al. erfaret, at denne proces fungerer bedst, hvis sessionen er inddelt i mindre dele. I det undersøgelser, der anvender contextmapping, ofte involverer deltagernes følelsesmæssige side, skal facilitatoren også være i stand til at håndtere dette. Slutteligt skal deltagerne opfordres til at føle, at de er eksperter inden for det oplevelsesdomæne, der udforskes, og dette er ligeledes facilitatorens ansvar. Derved er det facilitatorens opgave, at styre diskussionen, mens det er deltagernes opgave at udtrykke deres tanker og personlige erfaringer. Deltagerne bliver fortalt, at intet de siger er "forkert", og at alle har deres egne oplevelser, samt at den enkelte person bør respektere de andre deltageres oplevelser og meninger. (Visser et al., 2005, s. 131-132)

I forhold til hvilken interaktionen der vil opstå i under vores kommende undersøgelse, vil vi opfordre deltagerne til forklare os om deres tegninger, da vi er udenforstående og søger svar og forståelse. Interaktion mellem deltagerne er ligeledes velkommen, da en eventuel diskussion omhandlende deres individuelle oplevelser af depression, hvilket kan åbne for nye indsigter, vi ikke er bevidste omkring.

Sensibiliseringsfasen

Efter planlægningen af undersøgelsen, består det næste trin af at sensibilisere deltagerne og forberede dem på sessionen. Sensibiliseringen er en proces, hvor deltagerne bliver opfordret og motiverede til at reflektere og udforske aspekter af deres personlige situationer i form af tanker og idéer. En "sensibiliseringspakke" bliver sendt hjem til deltagerne inden gruppesessionerne starter, og pakken indeholder små aktiviteter eller øvelser (Visser et al., 2005, s. 123-124). Et eksempel på indhold af en sådan pakke, kan være en arbejdsbog. Her bliver deltagerne tilsendt en lille pjece, der eksempelvis indeholder en række åbne spørgsmål, der skal svares på eller situationer, der skal tegnes. Muligvis kan pakkerne få en ny betydning for designerne, og fungere som visuel inspiration i den senere designproces. (Visser et al., 2005, s. 126-127)

Visser et al. sammenligner værktøjer inden for sensibiliseringsfasen med cultural probes (kulturelle undersøgelser) (Visser et al., 2005, s. 126). William H. Gaver, Andrew Boucher, Sarah Pennington og Brendan Walker (2004) beskriver cultural probes som en tilgang, der er styret af design, og som anvendes til at forstå brugere eller interessenter. Fremgangsmåden har fokus på empati og engagement fra designernes side af. Probes anvendes til at

indsamle stemningsvækkende opgaver, og har til formål at frembringe inspirerende besvarelser fra mennesker. Hermed skal cultural probes ikke indsamle omfattende information om de gældende personer, men hellere brudstykker af viden, der giver et fingerpeg om personernes liv og tanker. Anvendelsen af probes har potentiale til at inspirere designidéer og opfordre til udforskning og subjektive fortolkninger (Gaver et al., 2004, s. 53). Visser et al. påpeger, at inden for cultural probes-tilgangen vil den returnerede probe være den hovedsagelige data, der anvendes inden for den gældende undersøgelse. Inden for contextmappingens rammer er sensibiliseringsværktøjer dog kun det første trin i en proces, hvor undersøgelsesdeltagerne forberedes på de kommende genererende sessioner. På trods af dette, ses der store ligheder mellem cultural probes og sensibiliseringsfasen og den underliggende sensibiliseringspakke. Eksempelvis kan en arbejdsbog (som forklaret ovenover) både anvendes som en del af en sensibiliserings- eller en cultural probes-pakke. Slutteligt pointerer Visser et al. at cultural probes anvendes i de tidlige stadier af en designfase, og de kan være et middel til at starte en samtale mellem brugere samt interessenter og designteamet (Visser et al., 2005, s. 126).

Som sensibiliseringspakke har vi udformet en arbejdsbog, der skal forberede deltagerne på at medvirke i sessionen, hvilket har til formål at hjælpe dem i deres eksplicitering af deres tanker og følelser. Dette gør vi ved at give dem en kondenseret version af undersøgelsesaktiviteterne før tid. På denne måde får de også indsigt i, hvilke aktiviteter de skal deltage i, således dette ikke kommer som en overraskelse. Herudover er der også blevet udarbejdet information til deltagerne omhandlende undersøgelsen (bilag 5). Denne har ligeledes til formål at forberede deltagerne på undersøgelsen ved at informere dem om de praktiske rammer.

Arbejdsbogen indeholder to opgaver; udarbejdelse af et mindmap og udarbejdelse af en tegning. Mindmap-opgaven omhandler, at deltagerne udarbejder et mindmap over deres depression, hvor de får mulighed for at nedskrive tanker eller ord, som de umiddelbart forbinder med deres lidelse. Herudover bliver deltagerne stillet en opgave, hvor de skal tegne en repræsentation af, hvordan deres depression føles. Med dette mener vi, at deltageren kan tegne en metafor eller et billedsprog for, hvordan depressionen er. På næste side ses vores arbejdsbog, som deltagerne sendes:

Undersøgelsen: "Oplevelsen af at have en depression"



Til kandidatafhandling i Interaktive Digitale Medier, Aalborg Universitet, 2017

Anja Elisassen Lumholtz Nielsen, Josefine Alma Bandsholm og Nickie Hundevadt

Opgave 1: Mindmap

(Lav et mindmap med de ord, du vil beskrive din depression med. En forklaring og et eksempel af ovlsen kan ses på sidste side.)



Figur 9: Side 1-2 i arbejdsbogen.

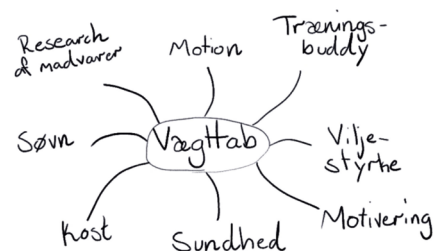
Opgave 2: Tegneøvelse

(Tegn hvordan din depression føles. Yderligere forklaring findes på sidste side.)

Instruktioner

Opgave 1: I denne opgave vil vi bede dig om at lave et mindmap over din depression. Her skal du tegne streger og tilhørende bokse med stikord, du forbinder med din depression. Det kan både være enkelte ord eller tanker. Et eksempel på, hvordan et mindmap omhandlende vægttab kan se ud vises på billedet her:

Eksempel:



Opgave 2: I denne opgave vil vi bede dig om at tegne en metafor eller billede af, hvordan din depression føles. Her kan et eksempel være at falde ned i en brønd eller et rum hvor alt er i stykker. Du må selv bestemme om du vil bruge farver eller ej, og om tegningen er af "rigtige" ting eller er abstrakt. Det er intet der er rigtigt eller forkert - det vigtigste er, at tegningen udtrykker din oplevelse.

OBS: Hvis muligt, må du meget gerne medbringe denne arbejdsbog til den kommende undersøgelse.

Figur 10: Side 3-4 i arbejdsbogen.

Sommetider kan sensibiliseringspakkerne og deres indhold blive en del af deltagernes diskussioner under gruppesessionerne. En session opstartes typisk med en aktivitet, der kan forstås som værende en "opvarmingsøvelse", der skal bryde isen. Her får deltagerne mulighed for at blive komfortable, idet de ikke nødvendigvis kender hinanden og skal til at tale om personlige emner. Hertil kan sensibiliseringspakken inddrages. Visser et al. beskriver ligeledes, at det er berettiget ikke at inddrage sensibiliseringspakkerne i sessioner. (Visser et al., 2005, s. 131)

Sessionsfasen

I dette afsnit vil vi redegøre for sessionens forløb, og herunder de udfordringer vi stødte på undervejs. Afsnittet vil også præsentere undersøgelsens resultater, inden denne data analyseres i det efterfølgende afsnit.

At finde frem til en række deltagere, der var villige til at deltage i sessionen, var en længere proces end vi først havde antaget. Efter et længere forløb blev vi dog sat i kontakt med en enkelt deltager, der indvilligede i at deltage i contextmappingen. Idet vi havde fået et indblik i, at det ville tage endnu længere tid at finde flere deltagere, der var i stand til at deltage, besluttede vi os for at udføre sessionen med den ene deltager for at kunne overholde vores overordnede tidsplan for projektet. Vi er klar over, at dette medfører at vi kun får indblik i en enkelt persons oplevelse af depression, og dette er et aspekt, vi er bevidste om i vores efterfølgende proces. Derfor er det yderligere essentielt, at vi i vores efterfølgende designproces kombinerer contextmappingens resultater med redegørelsen af depressionsbegrebet ud fra et psykiatrisk perspektiv (se side 23), således vi inkluderer en mere multifacetteret forståelse af depressionens aspekter.

Vi har fra starten af dette projekt været klar over, at inddragelsen af mennesker, der lever med en psykisk lidelse kunne være udfordrende, idet de er en sårbar gruppe mennesker. Dog ser vi alligevel, at dét at vi har udført sessionen med et menneske frem for ingen mennesker i høj grad er udbytterigt, da dette tillader os indsigter omhandlende depression fra et mere subjektorienteret perspektiv. Dette aspekt ser vi som værende et stort udbytte i forhold til vores forståelse af depression, og hermed er dette afgørende for vores kommende designproces og spillets udformning.

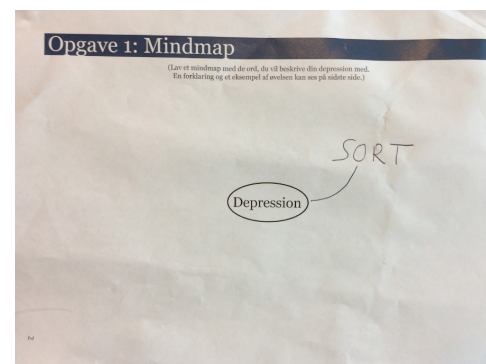
Som vi har beskrevet var vores oprindelige plan, at inddrage flere deltagere i sessionen. Dog er fordelene ved individuelle sessioner, som Visser et al. beskrev (se side 49), at forskeren kan dedikere mere opmærksomhed og tid til den ene deltager, hvilket kan resultere i mere detaljerede besvarelser. Derved er der en chance for, at der kan gås i dybden med enkelte fortællinger og oplevelser.

Sessionen fandt sted marts 2017 i et af Psykiatriens lokaler. Deltageren tillod at vi lyd- og videooptog undersøgelsen og disse optagelser kan tilgås via bilag 6 og 7. Yderligere er hele undersøgelsen blevet transskriberet, hvilken kan findes i bilag 8. Det skal hertil bemærkes at deltageren, der deltog i sessionen, er diagnosticeret med den bipolare affektive sindslidelse. Et sammendrag af denne lidelse kan findes på side 26.

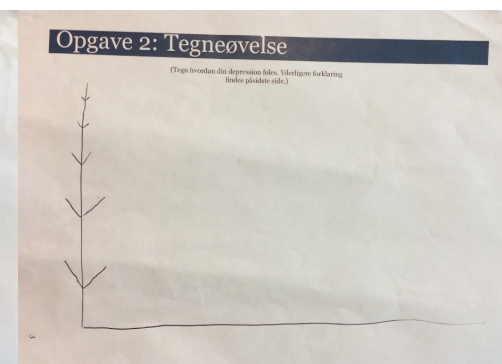
Vi indtog hver vores rolle i løbet af undersøgelsen; én introducerede undersøgelsen indeholdende formål og generel information, én anden styrede undersøgelsens interview, mens én tredje faciliterede workshoppen. Hertil var vi alle til stede under hele undersøgelsen, og supplerede hinanden i form af kommentarer og spørgsmål, hvis det fandtes nødvendigt. Vi oplevede generelt at undersøgelsesdeltageren var reflekterende og

detaljeret i sine besvarelser under interviewet. Gennem hans besvarelser så vi mange overensstemmelser mellem hans udtalelser og vores forforståelser af depression. Dog fik vi ligeledes nye indsigter i depressionsbegrebet. I dette afsnit vil vi afslutningsvist fremhæve vores forforståelser i forhold til de nye indsigter, vi har opnået gennem undersøgelsen.

Inden undersøgelsen fandt sted havde deltageren beskæftiget sig med arbejdsbogen, han var blevet tilsendt, som et led i sensibiliseringsfasen (se side 50). Som en indledende del af workshoppen, startede vi en dialog om arbejdsbogen, og deltagerens bidrog til denne. Her fik deltageren en mulighed for at præsentere sine bidrag til arbejdsbogen og forklare, hvorfor han havde udformet sine illustrationer på denne måde. Hans illustrationer kan ses herunder:



Figur 11: Deltagerens bidrag til den første opgave i arbejdsbogen.



Figur 12: Deltagerens bidrag til den anden opgave i arbejdsbogen.

Under den første opgave i arbejdsbogen, hvor undersøgelsesdeltageren skulle udarbejde et mindmap over de ord, som han forbandt med sin depression, havde deltageren kun skrevet et enkelt ord: sort. Han beskrev, at dette ord var voldsomt dominerende, når han tænkte på sin depression, og at han derfor foretrak at dette stod alene (bilag 8). Dette billede giver samtidig et klart udtryk for, hvad deltageren forbinder med sin depression,

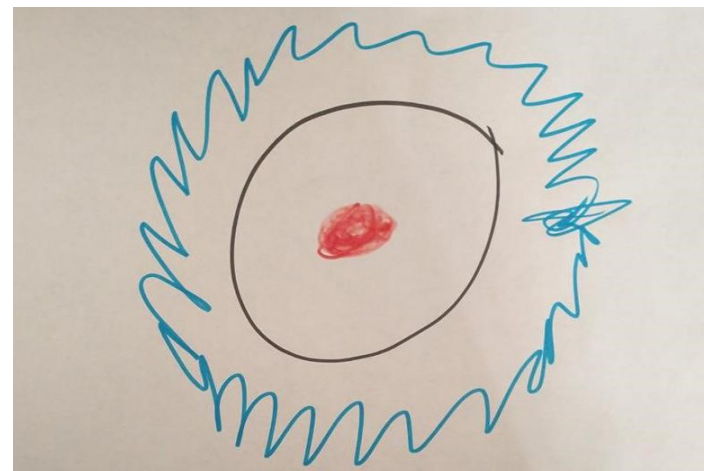
idet han i løbet af undersøgelsen beskrev den sorte farve som værende et gennemgående tema i hans depression. Under arbejdsbogens anden øvelse, der skulle visualisere, hvordan det føltes at have depression, tegnede deltageren det ovenstående billede. Han beskrev, at billedet er et udtryk for, hvordan hans depression startede i det små, deraf de mindre pile, der ses øverst på tegningen. Depressionen voksede, som hans liv udviklede sig, hvilket afspejles gennem pilenes størrelsesændring. Dette førte slutteligt til tegningens nederste streg. Denne streg illustrerer depressionens kulmination, og grunden til at strengen er vandret, var ifølge deltageren, at når man først er nået derned "så er man dernede" (bilag 8). Samtidig illustrerede denne streg, ifølge deltageren, et tidsbegreb, og denne var et udtryk for, at når depressionen først har ramt, så er det meget svært at "komme op igen" (bilag 8).

Da det kom til workshoppen oplevede vi, at deltageren indledningsvist var en smule modvillig i forhold til at skulle deltage i øvelserne. Dette var blandt andet, fordi han fandt øvelserne i arbejdsbogen udfordrende. Dog udtalte han efterfølgende, at da han først havde overstået den første øvelse, faldt det ham alligevel naturligt at skulle udføre den anden øvelse i arbejdsbogen: "[...] jeg [...] fik hul på det [...] så kom det hvert fald til mig [...]" (bilag 8). Han udtalte dog, at "[...] jeg havde håbet på at det der workshop-agtige det var overstået med den der arbejdsbogens papir der".

Efter vi havde diskuteret arbejdsbogen gik vi videre til workshoppen og dennes øvelser. Som beskrevet tidligere, bestod det første arbejdsopgavespørgsmål af, at deltageren skulle tegne, hvordan det føltes at være sammen med andre mennesker, der ikke er kendt til depressionen. Her fandt deltageren det udfordrende at tegne dette, idet han ikke oplever problemer med denne situation, og ser den som værende "fin nok" (bilag 8). Hertil foreslog vi, at vi

gik videre til næste opgave, idet det ikke virkede til at deltageren var i stand til at skabe en tegning ud fra spørgsmålet med det samme. Herefter gik vi videre til det næste spørgsmål, hvor deltageren skulle beskrive, hvordan en god dag opleves under depressionsfasen. Her fik vi indsigt i et vigtigt aspekt, idet deltageren forklarede, at han ikke oplever, at der findes "gode" eller "dårlige" dage under depressionsfasen. Han forklarede, at der egentlig kun eksisterer "dårlige dage og mindre dårlige dage" (bilag 8).

Herefter ville deltageren gerne vende tilbage til workshoppen første opgavespørgsmål, og på baggrund af denne, producerede han den nedenstående tegning.



Figur 13: Deltagerens besvarelse af den første workshop-opgave.

Han beskrev, at den røde farve illustrerer "når det er skidt" (bilag 8) og er herved et udtryk for de negative aspekter, der er i spil under depressionen, inde i ham selv. Den blå farve illustrerer det udefrakommende - andre mennesker og det generelle omgivende samfund. Deltageren forklarede hertil, at det var tilfældigt, at han brugte den blå farve til at visualisere dette (bilag 8). Den sorte cirkel repræsenterer en mur, der rejser op

omkring deltageren, når han befinder sig i depressionsfasen. Deltageren beskrev, at den sorte cirkel gør, at der i løbet af depressionsfasen “hverken kommer noget ind eller ud”, og som et resultat heraf, bliver han ramt af en ligegyldighed. Effekten af dette er, at han ikke påvirkes af udefrakommendes indsigter, uanset om de er negative eller positive. Det skal hertil bemærkes, at deltageren anvender farverne rød og sort i forbindelse med at visualisere sin depression, da han beskriver disse farver som værende negative (bilag 8).

Efter den første tegning var udarbejdet, begyndte deltageren at tegne, hvad han beskrev som “en mindre dårlig dag” (bilag 8). Beskrivelse udsprang fra opgavespørgsmål to. Tegning hertil kan ses herunder:



Figur 14: Deltagerens besvarelse af den anden workshop-opgave.

Som det ses på tegningen valgte deltageren at anvende en lyserød farve under denne opgave. Han beskrev, at den lyserøde farve var valgt, idet den er lysere end både rød og sort, som han anså som værende negative. Derfor kan vi konstatere, at det negative stadig er eksisterende under en “mindre

dårlig dag” i depressionsfasen - dog er det knapt så insisterende som ved andre dage.

Under den næste opgave der omhandlede, at deltageren skulle illustrere hvordan en dårlig dag under depressionsfasen opleves, udarbejdede deltageren denne tegning:



Figur 15: Deltagerens besvarelse af den tredje workshop-opgave.

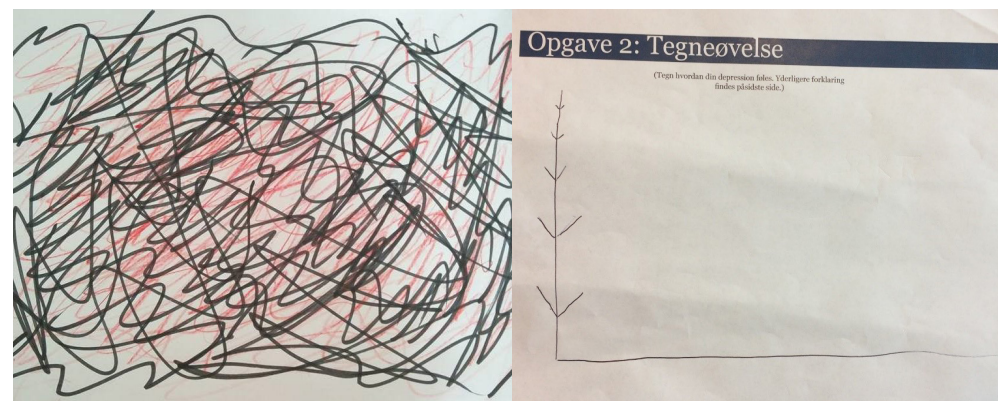
Under udarbejdelsen af denne tegning udbrød deltageren med sætninger såsom “det kan godt være træls nogen gange” samt “hold kæft det har godt nok været hårdt”, hvilket vi antog var et udtryk for, at han blev påvirket af at skulle besvare og illustrere netop denne opgave. Til at starte med, havde han svært ved at sætte ord på tegningens betydning, og hvordan denne skulle forstås, men efter kort tids refleksion begyndte han at forklare tegningen nærmere. Han beskrev, at han igen tog den røde farve i brug, fordi han tidligere havde brugt denne til at illustrere, når han har haft det dårligt. Hertil brugte han den sorte farve, da han beskrev denne som værende “mest fremherskende” (bilag 8) i hans lidelse, hvilket også ses under

arbejdsbogen anden øvelse. Vi spurgte yderligere ind til om de to forskellige farver repræsenterede to forskellige følelser. Dette afviste deltageren, og han udtalte at de hellere er sammenhængende og “går dybt ind i hinanden” (bilag 8). Herefter kom deltageren ind på, at det under udarbejdelsen af tegningen gik op for ham, at den røde farve var et udtryk for angst, mens den sorte farve

repræsenterede selve depressionen. Han beskrev, at begge følelser er tilstedeværende, når han har det værst (bilag 8). Under sin forklaring af tegningen og hans oplevelse af forholdet mellem angst og depression, udtalte deltageren: “[...] sådan havde jeg ikke tænkt på det først men jeg tror det er rigtigt det jeg siger [...]” (bilag 8). Herved kan vi se, at illustreringen af hans lidelse tillod, at deltageren fik nye indsigter i dette aspekt af hans depression. Det skal hertil bemærkes, at angst i denne deltagers tilfælde er en angst for andre mennesker. Dette udfoldede deltageren ved at beskrive sin angst som værende en social angst eller en social fobi, idet han forklarer, at: “At fobien kommer jo af angsten” (bilag 8).

Workshoppens afsluttende opgave omhandlede, at deltageren skulle illustrere hvordan depression føles. Efter opgaven blev præsenteret udtalte deltageren at: “Jeg vil vove og påstå at den tegning der er der i hvert fald et udtryk for hvordan det er at have depression [...]” (bilag 8) i reference til den tegning han lavede under opgave nummer tre (figur 15). Han udtrykte hertil, at hvis han skulle producere en tegning af denne opgave, ville han tegne det samme motiv igen. Derved konkluderede han, at tegningen (figur 15) både illustrerede en dårlig dag under depressionen, samt hvordan det generelt føles at have depression. Yderligere, som vi beskrev tidligere i dette afsnit, blev deltageren stillet den samme opgaveformulering under arbejdsbogen. Denne beskrev hvordan hans depression var startet i en mindre grad, og

herefter kulminerede i dyb depression, som var svær at undslippe efterfølgende. Hermed fungerer de to nedenstående illustrationer som deltagerens besvarelse af den afsluttende opgave:



Figur 16: Deltagerens besvarelse af den fjerde workshop-opgave.

I det følgende afsnit vil vi præsentere det analytiske værktøj som contextmappingen redegør for, samt introducere vores analyseforløb.

Analysefasen

Under analysen bliver den indsamlede data gennemgået og analyseret. Artefakterne som deltagerne har skabt indeholder anekdoter, der er relateret til det undersøgte emne, og det verbale indhold af sessioner transskriberes. Det er ikke meningen at undersøgelsen skal underbygge eller afvise eksisterende hypoteser, men hellere udforske konteksten, afdække uventede retninger og udvide designteamets horisont. (Visser et al., 2005, s. 124)

Efter sessionen er overstået står forskeren tilbage med en kompleks mængde data. Visser et al. beskriver at analysere data fra genererende sessioner er et område, der stadig er forholdsvist nyt, og området befinder sig stadig inden

for en undersøgelsesfase. Som sagt skaber deltagerne en række artefakter under sessionen, og disse fungerer som et udtryk for deres oplevelse af det bestemte felt, der undersøges. Der kan anvendes tilgange til at analysere visuelle artefakter alene, men Visser et al. beskriver, at en undersøgelse af denne art ikke har ført til tilfredsstillende resultater. Dette er grundet, at størstedelen af informationen om de visuelle artefakter er forankret i deltagerens fortællinger og i selve forholdet mellem de visuelle artefakter og fortællingerne. Derfor fokuserer analysen på de historier, som deltagerne fortæller, når de beskriver deres artefakter. (Visser et al., 2005, s. 133).

Hvis der anvendes en analysetilgang, hvor fokuset udelukkende ligger på de skabte tegninger, antager vi, at denne analyse vil resultere i en række implikationer, der tager afsæt i vores egne fortolkninger af tegningerne. Idet vi netop undersøger et felt, der er præget af personlige oplevelser og følelser, finder vi det essentielt at inddrage deltagerens fortællinger om hans oplevelse af lidelsen. Derved søger vi ikke at indgå i en analyse, der undersøger deltagerens tegninger alene. Det er derfor hans udtalelser og oplevelser af tegningen, der undersøges i analysen.

Visser et al. beskriver, at contextmappingens analysemetode er inspireret af grounded theory. Ved grounded theory bliver data undersøgt med henblik på at opdage strukturer, uden brug af forudindstillede antagelser om dataen. I forhold til vores hermeneutiske tilgang, beskriver Gadamer dog, at vi ikke kan lægge vores antagelser fra os, men vi forholder os åbne over for de nye forståelser liggende i empirien (se 15). Visser et al.'s grounded theory-inspirerede analysemetode omhandler overordnet en struktur bestående af tre faser. Denne struktur tillader forskeren at udforske og finde mønstre i den indsamlede data. (Visser et al., 2005, s. 133) I det følgende vil de tre faser gennemgås.

Fase 1: Fiksering på dataen

Ved at være tilstedeværende ved sessionerne har forskeren allerede lært en del om det oplevelsesdomæne, der undersøges. Umiddelbart efter sessionen dokumenterer forskeren alle disse tanker og bemærkninger herom. Herefter retter forskeren sin opmærksomhed mod lyd- og videodokumentationen (Visser et al., 2005, s. 133).

Efter vi havde afsluttet undersøgelsen nedfældede vi hver især vores umiddelbare tanker om undersøgelsen (bilag 9). Generelt kunne vi se, at der kunne identificeres en række ligheder mellem vores indtryk. Blandt andet blev vi alle bekræftet i, at psykiske lidelser ganske vist er et tabubelagt emne - både for den diagnosticerede, såvel som de for de pårørende. Efterfølgende blev undersøgelsen transskriberet, og i de følgende faser at vi vil gennemgå denne. Hertil havde vi også lyd- og videooptagelserne af undersøgelsen med os under analysen.

Fase 2: Søg og bliv overrasket

Efter den uforarbejdede data og de første indsigter er indsamlet, er tiden inde til at søge gennem informationen for interessante indikatorer. Dette er en uklar proces, der virker mest optimalt, når forskeren er omringet af alle materialerne fra sessionen; såsom lyd- og videooptagelser, transskriptionerne og de skabte artefakter. De forskellige fortællinger bliver tjekket igennem, og forskeren ser efter en række indikatorer, såsom; Hvilke emner blev nævnt? Hvorfor nævner deltagerne et emne? Hvad siger de omkring dette emne? Her kan der blive afdækket mange forskellige informationslag. Alle indtryk og indsigter nedskrives på post-its, så der senere hen kan flyttes rundt på dem (Visser et al., 2005, s. 133).

Vi indledte analysen med at gennemgå vores indtryk om undersøgelsen. Hertil nedskrev vi disse indsigter om det undersøgte oplevelsesdomæne på post-its hver for sig. I den efterfølgende proces gennemgik vi transskriptionen og deltagerens skabte artefakter for forskellige indikatorer. Her ledte vi efter aspekter i deltagerens udtalelser, som vi fandt sigende i forhold til depressionsfeltet. Vi diskuterede alle disse indsigter i plenum, og nedskrev dem ligeledes på post-its. Dette resulterede i en stor mængde indsigter, hvor hver post-it repræsenterer en indsigt, vi har tilegnet os.

Fase 3: Find mønstre og skab et overordnet syn

Den sidste fase i contextmappings analyse omhandler, at forskeren leder efter mønstre i den indsamlede data. Under søgningen efter mønstre, organiseres samt reorganiseres alle noter og dataen. Ved at fastlægge tilbagevendende eller markante temaer ved det undersøgte emne, bliver der skabt en oversigt. Hvis forskeren vælger at arbejde spatialt, eventuelt ved at bruge en væg som arbejdsområde, understøttes skabelsen af oversigter, og dette kan yderligere medvirke til, at der bliver vist relationer mellem de forskellige oplevelser og temaer på visuelt vis (Visser et al., 2005, s. 133).

For at kunne skabe et overblik over vores mange indsigter, indledte vi denne fase med at skabe overordnede temaer. Her gennemgik vi alle vores indsigter igen, og på baggrund af dette udviklede vi en række overskrifter, der fungerede som kategorier for de forskellige indsigter. Rent praktisk blev hvert tema tildelt en overskrift på et stykke papir, og de tilhørende indsigter blev herefter sat på papiret.

Det skal hertil bemærkes, at vi under gennemgangen af indsigter stødte på gentagelser. Når dette var tilfældet, blev de lignende indsigter transformeret



Figur 17: Skabelse af de første temaer.

til én samlet post-it. Eksempelvis havde vi flere post-its, der hver især repræsenterede en indsigt omhandlende social fobi, og disse blev herefter omdannet til en enkelt post-it. Efter vores første "runde" af udarbejdelse af temaer, havde vi fem overskrifter hvor alle indsigterne var blevet placeret under. Disse temaer var: Magtesløshed, Isolation, Medicinering, Angst og Tabu.



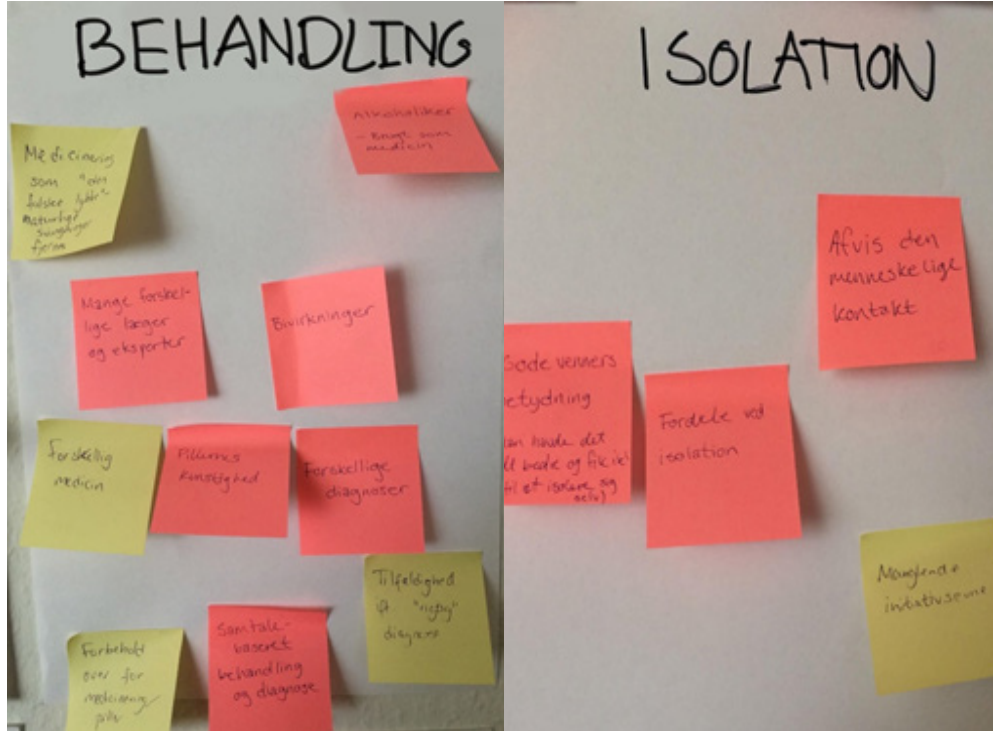
Figur 18: Første udarbejdelse af temaer.

Herefter genovervejede vi temaerne og deres tilhørende indsigter, for at tjekke om alle post-its var placeret i de korrekte kategorier, eller om de skulle rykkes til andre eller nye kategorier. Dette medførte, at vi så nye mønstre under indsigterne, og derfor tilføjede vi tre nye temaer til væggen, som

fik tildelt indsigter der passede hertil. Disse kategorier var: Fordomme/misforståelser, Lige gyldighed og Negativitet om selvet. Herudover blev kategorien Medicinering, der blev skabt under den første udarbejdelse af temaer, omdøbt til Behandling, da vi oplevede at denne kategori var mere inkluderende. Efterfølgende blev temaerne og indsigterne gennemgået igen, og dette gjorde at visse indsigter blev rykket til andre kategorier. Slutteligt så fordelingen af kategorier og indsigter ud som følgende:



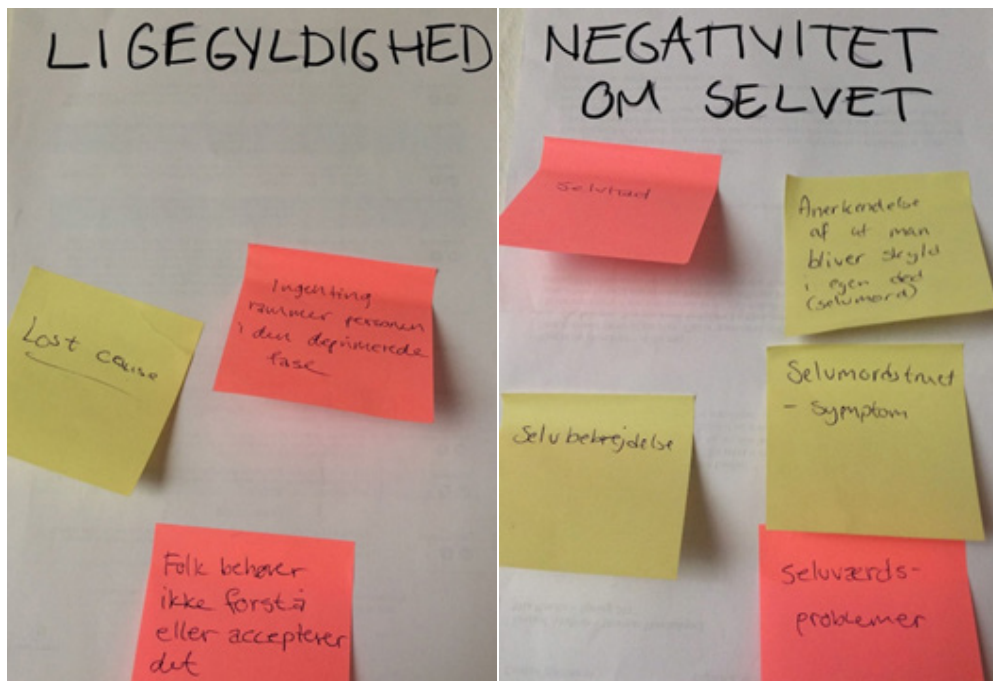
Figur 19: Endelig udarbejdelse af temaer.



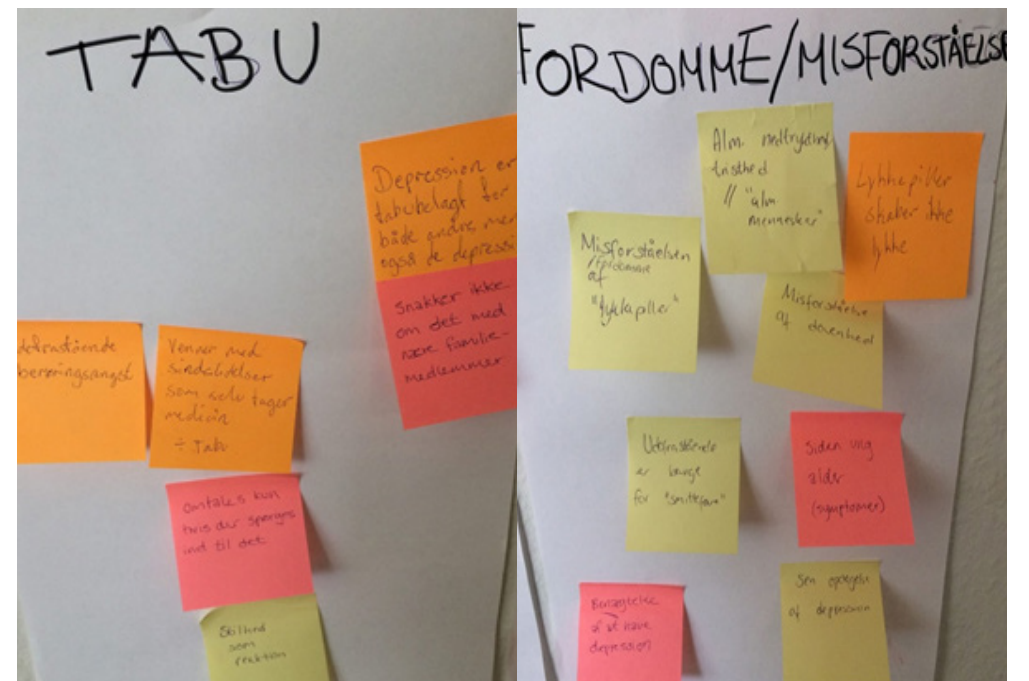
Figur 20: Behandling og Isolation-temaerne.



Figur 22: Magtesløshed og Angst-temaerne.



Figur 21: Lige gyldighed og Negativitet om selvet-temaerne.



Figur 23: Tabu og Fordomme/misforståelser-temaerne.

Efter flere gennemgange var der afslutningsvis en enkelt indsigt, der placerede sig uden for de udarbejdede temaer (se figur 19). Denne indsigt omhandlende, at deltageren havde svært ved at identificere, hvilken fase han befandt sig i under depressionen. På trods af at vi ikke kunne placere indsigten under et af vores temaer, fandt vi det vigtigt at have denne indsigt med i den efterfølgende proces, da den var en del af deltagerens oplevelse af depressionen. En samlet oversigt over temaer og alle deres indeholdende indsigter kan ses i bilag 10.

Efter alle komponenterne af dataen er blevet dokumenteret og opsummeret, arbejder forskerne sammen om at skabe konklusioner og udvikle en række implikationer eller "anbefalinger" relateret til den kommende designproces (Visser et al., 2005, s. 134).

Efter analysens sidste fase var vores data blevet inddelt i kategorier, hvilket resulterede i, at vi fik et bedre overblik over vores data. Dog ønskede vi at skabe en yderligere komprimeret udgave af analyseresultaterne, jævnfør contextmappingens redegørelse for at forskeren skal udvikle implikationer til den efterfølgende designproces. Baseret på de udarbejdede kategorier med indeholdende indsigter, skabte vi et map, der illustrerer konteksten, hvori deltageren befinder sig i forhold til sin depression. Mappet illustrerer samtidig kategoriernes størrelse i forhold til hinanden, baseret på antallet af indsigter under de gældende kategorier.



Figur 24: Map baseret på analyseresultaterne.

Mappets største område er magtesløshed, da størstedelen af indsigterne placerer sig her. Derfra placerer vi et stort område med angst, da dette ikke kan skilles ad fra depressionen. Når deltageren ikke er i en depressionsfase og føler magtesløsheden, er den sociale fobi dog stadig til stede. Isolation er et andet stort område, da deltageren nemt kunne isolere sig som en konsekvens af sin angst og magtesløshed. Vi vurderer, at denne isolation blandt andet resulterer i at depressionen bliver tabubelagt, da der ikke bliver talt om den, og dennes betydning for den diagnosticerede. Når deltageren ikke har kontakt med andre, hvor han kan fortælle om hans oplevelse af depressionen, opstår der misforståelser omkring hans situation. Eksempelvis beskrev han, at han og andre troede det var dovenskab, der var årsagen til hans mangel på vilje til at gennemføre mål (se bilag 8).

Negativitet om selvet overlapper følelsen af magtesløshed, da en mangel på handling fører til en negativ holdning om sig selv, som ses i eksemplet om dovenskab. LigeGYldighed ligger i relation til magtesløshed, da en manglende mulighed for handling leder til en følelse af ligeGYldighed. Denne ligger også i relation til behandling, da dette er noget behandlingen skal afhjælpe; at give den depressive handlekraften og viljestyrken tilbage. Her har vi valgt, at ligeGYldighed ikke overlapper angst, da vi anser følelsen af angst som værende modstridende med ligeGYldighed. Behandlingen berører ligeGYldighed, misforståelser, magtesløshed og isolation. Denne medicinerer mod depressionens magtesløshed og ligeGYldighed, og behandlingen udrydder misforståelser, samt giver den depressive en at tale med.

Mappet anvendes senere i designprocessen, hvor vi vil vise, hvordan det er blevet benyttet som værktøj og inspiration til spillets design. Dette kan relateres til den måde, hvorpå Visser et al. redegjorde for contextmappets betydning (se side 45). Her blev det beskrevet, at den information, der udvindes fra contextmappingen præsenteres som et kort, der bruges som navigation på en rejse. Herved er det meningen, at informationerne fra contextmappingen skal guide designeren gennem designprocessen. Visser et al. omtaler yderligere at grunden til, at et map skal tegnes, er at der kan tages flere forskellige veje gennem mappet. Herudover vil vi anvende mappet til at navigere i hvilke oplevelser og følelser, som vi vil repræsentere i spillet. På denne måde bliver mappet anvendt til at vise, det "terræn" der er vores designproces.

Kommunikationsfasen

Det endelige trin i contextmapping er at overføre resultaterne til designprocessen under kommunikationsfasen (Visser et al., 2005, s. 124). Denne fase er gældende inden for projekter, der anvender opdelte teams med forskellige kompetencer, såsom forskerhold og designteams. Idet vi alle er en del af projektets forskellige faser, er den sidste fase af contextmapping ikke gældende for vores proces, som den fremlægges af Visser et al. Kommunikationsfasen indfinder sig naturligt i vores proces, når vi overfører analyseresultaterne til den kommende designproces. Dog kan der argumenteres for, at denne afhandling, og hermed projektets skriftlige del, er vores kommunikationsfase, da vi skal kommunikere resultatet af sessionen og designet gennem denne.

Vi oplevede, at der opstod en række etiske refleksioner grundet vores overordnede problemfelt og undersøgelsens indhold. Disse har været gældende under undersøgelsens planlægning, udførelse samt analysefase, og vi vil redegøre for og diskutere disse i det følgende afsnit.

Undersøgelsesetik

Hvis vi ser på vores undersøgelsesdesign ud fra mikro -og makroetiske problemstillinger, kan dette belyse vores overvejelser. De mikroetiske problemstillinger omhandler, hvordan undersøgelsesdeltagerne skal behandles, mens de makroetiske problemstillinger overvejer, hvilke interesser der ligger i projektet på et samfundsmæssigt plan. Derfor skal forskeren spørge sig selv; "Hvad er målet med undersøgelsen, og hvordan kan det bidrage til menneskers liv?" (Brinkmann, 2010, s. 439).

I empiriindsamlingen, hvor der er direkte kontakt med deltageren, er det en risiko for at forskeren skaber en terapeutisk eller intim venskabslignende situation (Brinkmann, 2010, s. 441). Vi er opmærksomme på denne balancegang, da vi søger at opnå forståelse for deltagerens problemstillinger, men vi ønsker ikke at give denne indtrykket af, at det er et terapeutisk eller venskabslignende forhold. Derfor gjorde vi undersøgelsens formål klart inden undersøgelsen begyndte, både via deltagerinformationen (bilag 5) og igen under undersøgelsens indledende introduktion. Ifølge Brinkmann (2010, s. 442) kan en korrekt balance skabes ved at lægge interviewguiden frem på bordet som et symbol på samarbejdet og de opgaver, der skal gennemgås. Dette aspekt inddrog vi i undersøgelsen, da interviewguiden kan fungere som en visuel påmindelse om konteksten, som deltageren sidder i.

I forhold til transskription og analyse skriver Brinkmann:

Ved efterfølgende analytiske læsninger af det empiriske materiale bør man overveje, hvor meget man må overskride deltagerens selvforståelse, hvis man eksempelvis dekonstruerer [...] fortolker deres

udsagn [...] (Brinkmann, 2010, s. 442)

Forskeren kan dog få deltagerne til at godkende transskriptioner og analyse. Her er risikoen dog, at mere kritiske analyser gøres umulige (Brinkmann, 2010, s. 442). Hertil gik vores overvejelser på, hvordan vi ville tilgå deltageren. Vi gik op i, at vi skulle anse deltageren som en vidende person frem for en række udtalelser, der skal analyseres. Dette betyder, at vi ville have deltageren til at tale omkring sine oplevelser, og hertil spørge eksplicit, om vi havde forstået noget korrekt frem for at lade vores antagelser og efterfølgende fortolkning tage styringen. Derved analyserede vi os ikke frem til en dybere mening i det sagte, men fokuserede hellere på at finde mønstre i den udtalte oplevelse. Hertil skal det bemærkes, at vi gav deltageren mulighed for at gennemgå vores transskription og optagelser af undersøgelsen, med henblik på at få fjernet elementer han ikke så som hensigtsmæssige. Han takkede dog nej til denne mulighed.

Brinkmann præsenterer i denne forbindelse fire tommelfingerregler (Brinkmann, 2010, s. 443): Informeret samtykke er den første og denne omhandler, at deltageren ved, hvad denne går med til. Hertil er det også vigtigt, hvem der giver samtykke, da ikke alle kan være ansvarlige for sig selv. Her udformede vi en deltagerinformation (bilag 5) og samtykkeerklæring (bilag 11), således deltageren var informeret om, hvorfor undersøgelsen var nødvendig, hvad der ville ske med empirien vi indsamlede, samt hvad deltageren præcist indvilligede sig i, og ligeledes erklærede sig enig i dette. I forhold til om deltageren kan give samtykke for sig selv, er vi blevet informeret om, at personer med depression ikke er kognitivt udfordrede (bilag 3), hvorfor vi vurderer, at de er i stand til at give deres samtykke.

Den anden regel er fortrolighed (Brinkmann, 2010, s. 443). Vi underskrev

selv en tavshedserklæring, som et krav for samarbejdet med Psykiatrien. Denne omhandlede hovedsageligt at vi erklærede, at vi fremtidigt ikke vil dele information om patienterne med tredjeparter. Derudover blev deltageren informeret om at al indsamlet empiri ville blive anonymiseret, og deltageren fik som sagt mulighed for at få fjernet dele af empirien, hvis dette blev ønsket (bilag 5).

Den tredje tommelfingerregel er konsekvenser (Brinkmann, 2010, s. 444). Er undersøgelsen mikro- og makroetisk forsvarlig? Det første vi gjorde i planlægningen af undersøgelsen var, at udforme en protokol (bilag 4), således at denne kunne godkendes af overlæge Jørgen Aagaard. Med hans ekspertise kunne vi sikre os, at intet u hensigtsmæssigt eller skadeligt i vores undersøgelsesdesign blev medtaget, og dertil kunne vi få feedback baseret på hans erfaring med patienter. Yderligere er vi bevidste om, at der er en hårfin grænse mellem at kontrollere deltageren og guide denne, hvilket vi må forsøge at balancere. I forhold til den makroetiske problemstilling er vores formål med undersøgelsen at forstå depression som en personlig oplevelse, der antageligvis belyser en anden vinkel af depression end, hvad medierne og de psykiatriske perspektiver fremfører. Hertil skal sessionens resultater, samt perspektiver fra det psykiatriske udlæg af depression være med til at kreere et spil, som skal skabe en ny forståelse for depressive ved, at ikke-diagnosticerede personer får adgang til denne oplevelse.

Brinkmanns fjerde regel er forskerrollen (2010, s. 444). Forskeren har et ansvar for, at være bevidst om sine egne fordomme, og hvordan disse påvirker undersøgelsesdesignet. Dette aspekt er gennemgående i projektet, da vi viser vores hermeneutiske proces og dermed klargør, hvilke forforståelser (og hermed fordomme) vi har gennem forløbet.

Som beskrevet er workshoppen og interviews blevet video- og lydoptaget. Dog valgte vi at givet valget til deltageren om, hvorvidt dette ønskes. Vi informerede dog deltageren om, at vi ikke kunne være foruden lydoptagelse, idet denne er nødvendig for analysefasen. Optagelserne af sessionen bliver holdt fortroligt, hvor det udelukkende er gruppemedlemmerne samt vejleder og censor, der kan tilgå disse. Herefter er materialet blevet transskriberet og undersøgelsens deltager er blevet anonymiseret.

Ny forståelse af depression

Som en tidligere del af contextmappingens udførsel opstillede vi en målsætning for undersøgelsen, som gik på, at vi ønskede: Indsigt i deltagerens tanker, følelser og erfaringer omhandlende deres depression (se side 46). Efter undersøgelsen og analyse af resultaterne har vi i høj grad fået indsigt i deltagerens oplevelse af depression. Derved vil vi vurdere, at målsætningen for undersøgelsen er opnået.

Efter opsætningen af målsætningen, illustrerede vi de forforståelser vi havde om depression, inden undersøgelsen fandt sted. Dette resulterede i et mindmap, der viste vores forforståelser, der kan ses på side 47 figur 7. Overordnet kan vi se, at der eksisterer overlap mellem vores forforståelser af depression og de nye indsigter vi fik gennem undersøgelsen af deltagerens oplevelse af depression. Disse overlap kommer til udtryk gennem mindmappets ord og temaerne, der er udarbejdet på baggrund af deltagerens udtalelser. Eksempler på dette er blandt andet ordene "ensomt" og "isolerende", der blev skrevet under vores forforståelser og temaet Isolation. Hertil havde vi inden undersøgelsen en forståelse af, at depression

omhandler en vis afmagt og inaktivitet, samt en følelse af meningsløshed, som mindmappet illustrerer. Dette kan sammenlignes med temaet magtesløshed, der blandt andet omhandler deltagerens manglende energi under depressionsfasen, samt hvordan trivielle hverdagsting bliver til "uoverstigelige hindringer". Ydermere kan vi se et overlap mellem temaet Negativitet om selvet, der i høj grad omhandler selvmordstanker, og vores forforståelse omhandlende at depression kan omhandle et ønske om at dø.

Udover disse overlap tillod undersøgelsen ligeledes, at vi fik indblik i aspekter af depression, der var nye for os. Disse nye indsigter omhandlende blandt andet angst og dennes betydning for depressionslidelsen. Som set under vores mindmap, havde vi en forståelse for, at angst er en del af depression. Gennem mødet med deltageren fik vi dog yderligere indblik i, hvor stor en rolle angsten har for dennes oplevelse af depressionen. Hertil lærte vi at angst og depression, i deltagerens tilfælde, er to sammenhængende tilstande, der begge er eksisterende, når han har det værst. Baseret på deltagerens oplevelse, er angsttilstanden derved en meget større del af depression, end vi først havde antaget.

Vores antagelser blev ligeledes udfordret under mødet med deltageren, da vi spurgte ind til distinktionen mellem "en god og en dårlig dag" under depressionsfasen. Her fik vi indsigt i, at der ikke eksisterer en sådan distinktion, og at denne hellere ses i meget mindre grad, end hvad vi først havde forståelse for. En ny indsigt vi ligeledes fik belyst var deltagerens udtalelser relateret til temaerne Tabu og Fordomme/misforståelser. Vi har fra starten haft en forståelse for, at der eksisterer tabuer og misforståelser om psykiske lidelser i vores samfund. Disse forforståelser og ønsket om at gøre op med disse, er blandt andet drivkraften bag det kommende spildesign. Gennem undersøgelsen gik det op for os, hvordan tanker omhandlende

disse temaer ligeledes er gældende i deltagerens tilfælde. Her overraskede det os, hvordan hans tanker om disse emner påvirkede opfattelsen af hans egen depression. Med dette menes der, at deltageren ikke kun oplevede at depressionen var et tabuiseret emne hos andre mennesker, men ligeledes hos sig selv. Dette medfører, at han generelt ikke taler om sin depression, hvilket resulterer i, at der opstår fejlopfattelser af deltagerens lidelse og hans generelle person.

Slutteligt kan vi ligeledes se, at vi havde en række forforståelser, som ikke er en del af deltagerens udlægning af hans depression. Dette kan skyldes, at undersøgelse som sagt kun har inkluderet en enkelt deltager, og de indsigter vi har fået gennem undersøgelsen ikke er lige så multifacetterede, som hvis flere patienter havde deltaget i undersøgelsen. Derved havde vi heller ikke mulighed for at udforske forforståelsen om forskellighed, der omhandlede at vi havde en antagelse om, at depression opleves forskelligt fra patient til patient.

De forskellige dele som vi arbejder med er alle medvirkende til at forme den helhed, som er vores forståelse ifølge hermeneutikken (se side 15). Projektets første del, hvor vi hovedsageligt har påtaget os en undersøgende rolle er nu afsluttet, og vi vil lade vores hermeneutiske videnskabsteori gå i baggrunden. Fremadrettet fokuserer vi på den pragmatiske videnskabsteori i forbindelse med påbegyndelsen af projektets anden del, hvor der skal skabes et spildesign. Vi vil dog genbesøge vores hermeneutiske forståelse senere i projektet.

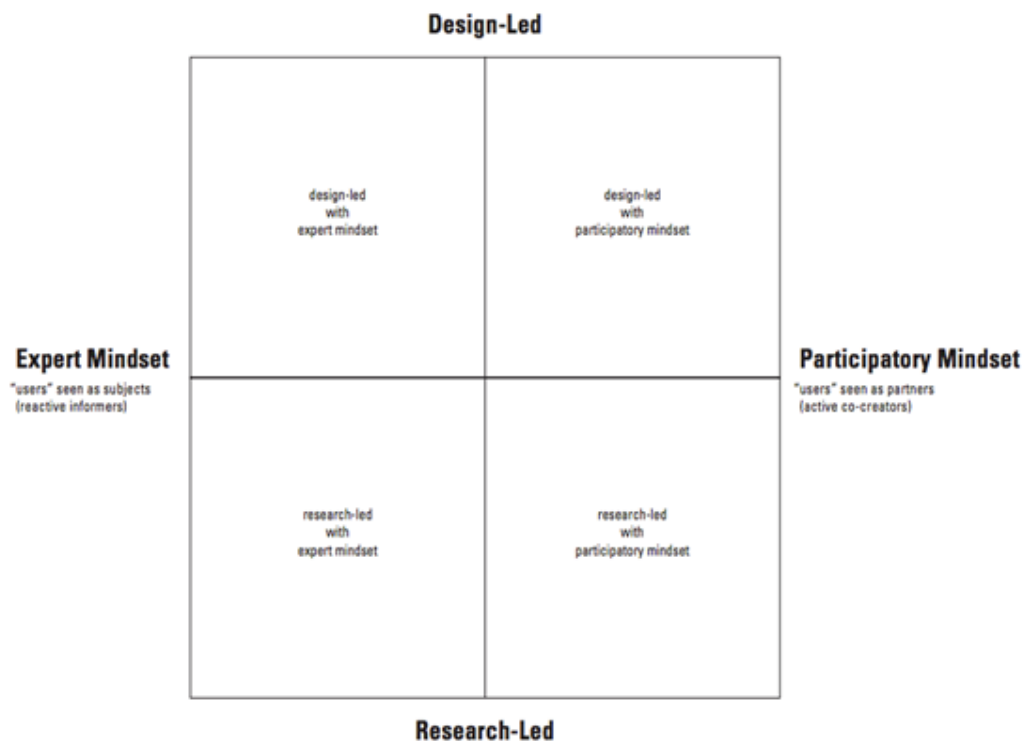
Hvordan skal spillet designes?

Hvordan skal spillet designes?

Idet vi har opnået en mængde forskelligartede indsigter om depression, vil vi nu fremadrettet søge at omdanne denne viden til et spildesign. Derfor vil vores kommende proces bestå af, at indgå i en iterativ proces, hvor der kontinuerligt testes og redesignes.

Introduktion til designproces og design map

For at kunne rammesætte vores refleksioner om designprocessen, vil vi inddrage Liz Sanders' (2008) "Evolving map of design practice and design research". Dette map illustrerer forholdene mellem tilgange, metoder og værktøjer inden for forskellige designfelter (Sanders, 2008, s. 1). Mappet er opbygget af to krydsende dimensioner; en dimension beskriver en tilgang, mens den anden dimension beskriver et mindset. De to tilgange er design-led (styret af design) og research-led (styret af forskning), mens de to mindsets er et expert (ekspert) mindset og et participatory (deltagende) mindset (Sanders, 2008, s. 2). Den første version af mappet, som Sanders præsenterer, kan ses herunder:

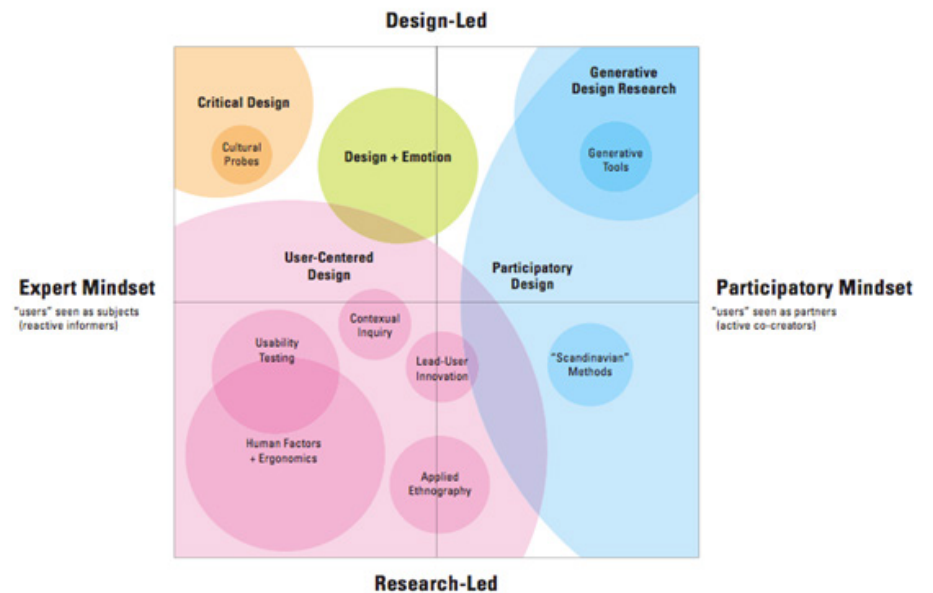


Figur 25: Første udgave af design mappet (Sanders, 2008, s. 2).

Sanders fremlægger, at den venstre side af ovenstående map beskriver en designkultur, der kendetegnes ved et ekspert mindset. Her er det designernes arbejde at designe til mennesker, og designerne betragter dem selv som værende eksperter. Hertil ser og henviser de til mennesker som "brugere", "subjekter", "forbrugere" og lignende. Den højre side af mappet beskriver herimod en designkultur, der karakteriseres af et participatory mindset og her udføres designprocessen i samarbejde med mennesker. Her ses brugerne som de "sande eksperter" inden for oplevelsesområder og deres specifikke problemstillinger. Designere der har et participatory mindset ser derved mennesker, der er involveret i designprocessen som co-creators (medskabere). Sanders beskriver, at det kan være svært at bevæge

sig fra højre til venstre side af kortet og omvendt, da dette skift indebærer en betydelig kulturel ændring (Sanders, 2008, s. 2). Sanders beskriver i en tidligere forskningsartikel, at den øverste halvdel af mappet som er design-led, indeholder metoder og værktøjer der er forbundet med designforskning. Disse er blevet taget i brug gennem et designperspektiv. Den nederste del af mappet, der repræsenterer research-led, indeholder ligeledes metoder og værktøjer, der ses i forbindelse med designforskningen. Forskellen er dog at disse blevet taget i praksis gennem et forskningsperspektiv (Sanders, 2006, s. 5).

Udover det første map, der indeholder de to tilgange og mindsets, præsenterer Sanders efterfølgende et map, der ligeledes indeholder forskellige designfelter med underliggende metoder og værktøjer. Dette kan ses herunder:



Figur 26: Videreudvikling af design mappet (Sanders, 2008, s. 3).

Participatory design zonen spreder sig både over research-led og design-led tilgangene på den højre side af mappet. Som beskrevet vil der under denne tilgang aktivt involveres mennesker i designprocessen. Disse mennesker er individer, der slutteligt kan drage fordel af det endegyldige design. Et hovedelement inden for participatory design-tilgangen er anvendelsen af fysiske artefakter, der har til formål at fungere som værktøjer, der skal igangsætte en tankeproces. I det øverste højre hjørne ses det generative (genererende) design research, som er design-led med et tilhørende participatory mindset, og dette designfelt giver almindelige mennesker mulighed for at generere og fremme alternativer til den nuværende situation. Inden for dette felt ses metodologien generative tools (genererende værktøjer). Sanders beskriver, at de genererende værktøjer henviser til skabelsen af et fælles designsprog, som designere og interessenter anvender for at individer kan udtrykke utallige idéer, gennem et begrænset antal genstande, der er af en stimulerende grad. (Sanders, 2008, s. 3)

I vores designtilgang kan vi drage paralleller mellem participatory mindsettet og vores egen proces. Dette er først og fremmest grundet, at Visser et al. placerer contextmapping inden for feltet participatory design (se side 43). Hertil kan vi ligeledes identificere, at der kan ses ligheder mellem genererende værktøjer, som placerer sig inden for genererende design og vores undersøgelsesmetode. Her tænkes der særligt på den afholdte workshop, der fungerede som en genererende session. Under sessionen blev deltageren præsenteret for værktøjer, der skulle fordre udtrykkelse af tanker og idéer. En essentiel del af participatory mindsettet er dog, at individer

involveres i selve designprocessen, og bliver set som aktive co-creators. Dette aspekt forholder vi os kritisk til, grundet vores forhold til deltageren i vores undersøgelse. Vi anerkender, at deltageren er en vigtig del af vores forløb, som en indgang til vores designproces, idet hans input er med til at forme det fremtidige spildesign. Dog anser vi ikke deltageren som værende en aktiv medskaber, da han netop kun involveres i denne indledende undersøgelse og ikke i den senere designproces.

Det største og mest udviklede område på Sanders' map er user-centered (brugerorienteret) design feltet, der illustreres af den lyserøde farve. Her arbejder designerne med at gøre nye produkter og services bedre ved at møde brugernes behov. Designerne anvender en research-led tilgang med et ekspert mindset for at indsamle, analysere og fortolke data for at udvikle specifikationer, der skal guide den efterfølgende designudvikling. De anvender ligeledes deres værktøjer og metoder under evalueringen af koncepter og prototyper (Sanders, 2008, s. 2). Deltageren i vores session ser vi som værende en informant, hvilket indikerer, at vi hellere kan placere os under ekspert mindsettet. Under dette mindset er det som sagt designerens opgave at designe til mennesker, mens denne ser sig selv i en ekspertrolle. Det største designfelt inden for ekspert mindsettet er, som beskrevet, user-centered design. Hele designfeltets omdrejningspunkt er brugere, og under designprocessen består designerens hovedsagelige opgave at imødegå og dække brugernes behov til et specifikt design eller service. Vi anvender ikke vores undersøgelse til at udvikle en række brugerbehov ligesom vores efterfølgende designproces ikke styres af en række krav, der er baseret på slutbrugerens behov.

Sanders placerer ligeledes cultural probes på mappet, som vi også definerede i forbindelse med sensibiliseringsfasen under contextmapping

(se side 50). Cultural probes er en metodologi inden for critical (kritisk) design, der ses i det øvre venstre hjørne på mappet. Dette felt, der er design-led med et ekspert mindset, er udsprunget som en modreaktion på user-centered designs overvældende fokus på usability og brugerbehov. Critical design evaluerer status quo og sætter sin lid til designeksperter, der skaber kreationer, der har til formål at provokere forståelser af de værdier, som mennesker har på nuværende tidspunkt. Derved er det meningen, at critical design skal "få os til at tænke". Både critical og generative design søger at generere og fremme alternativer til den nuværende situation. Dog arbejder de med modsatte mindsets (Sanders, 2008, s. 3).

Vi vil særligt forbinde vores design med critical design feltet. Det kommende spildesigns formål er netop at give brugeren en forståelse for depression, gennem anvendelse af spillet. Herigennem må vi antage, at vi udfordrer de nuværende forståelser brugerne har omhandlende depression. Derved er det hensigten, at designet skal igangsætte tanker omhandlende disse emner hos den enkelte bruger, og få dem til at reflektere, hvilket ligeledes er meningen med critical design.

I de kommende afsnit vil vi redegøre for vores designproces fra de indledende til de afsluttende faser. Som en del af vores afsluttende refleksioner om denne proces, vil vi igen inddrage Sanders' design map, og illustrere, hvordan designprocessen har indfundet sig i forhold til mappet, og derved hvilke metoder vi har taget i brug. Dette kan ses på side 125.

I følgende afsnit vil vi redegøre for den pragmatisk videnskabsteori. Afsnittet er delt op i to dele, hvor den første del præsenterer en grundlæggende forståelse for den pragmatisk tilgang med William James' (1907) definition. Under afsnittets anden del søger vi at skabe en forbindelse mellem pragmatisme og design, og dette omhandler, hvordan pragmatismen kan anvendes i en designmæssig relation med John Deweys (1929; 1934) pragmatisk begreber. Deweys udlægning bliver indledningsvist anvendt til at redegøre for, hvordan forskeren opnår viden gennem erfaringer. Efterfølgende bliver hans udlægning anvendt til at forklare, hvordan erfaringer kan anvendes i sammenhæng med kunst. Hvordan kunstbegrebet er relevant for dette projekt vil blive diskuteret i efterfølgende afsnit.

James' definition

Når James beskriver pragmatismen sætter han det op mod andre filosofier som en kontrast til, hvordan pragmatismen opererer. Her beskriver han pragmatismen som en konkret og faktabaseret filosofi, i forhold til filosofier, der beskæftiger sig med metafysiske spørgsmål og konflikter.

Ifølge James er pragmatismen en metode, der primært søger at afvikle metafysiske konflikter (James, 1907, s. 45). Disse konflikter kan eksempelvis være spørgsmål om hvorvidt verden er skæbnesbestemt eller fri, materiel eller spirituel. Her mener James, at disse spørgsmål eller forestillinger er uendelige, da der ikke eksisterer noget konkret svar. Under den pragmatisk metode søges der at tænke sig frem til, om konflikten har en praktisk konsekvens, og hvis denne ikke kan spores, er den metafysiske konflikt

lige gyldig (James, 1907, s. 45). Pragmatismen er bundet i den fysiske verden, der søger at finde, hvilke egentlige konsekvenser eller forandringer, der kan være.

Dette uddyber James ved, at filosofiens funktion bør være at finde ud af, hvilken praktisk effekt et objekt har. Vi skal finde ud af, hvordan det vil opføre sig, således vi kan forberede os på, hvordan vi skal reagere på det (James, 1907, s. 46-47). Det er ligeledes disse praktiske og konkrete konsekvenser vi skal søge under designprocessen, når vi har udarbejdet et design, som vi kan teste på brugere. Vi vil undersøge, hvilken effekt spillet har på brugeren, hvor vi på baggrund af denne effekt undersøger, hvordan spillet skal redesignes. Som James skriver, skal vi vende ryggen til verbale løsninger, fastlagte principper og lukkede systemer, og derimod søge det konkrete og fakta, hvor vi på baggrund af dette kan tage handling (James, 1907, s. 51).

I forhold til pragmatikeren udpeger James to forskellige paradigmer, som filosoffer har, hvor den ene er empiristen og den anden er rationalisten (James, 1907, s. 9). Her bliver rationalisten beskrevet som en filosof, der er engageret i abstrakte og evige principper, mens empiristen bliver beskrevet som den, der foretrækker fakta i alle deres ubehandlede variationer. Her drager James paralleller mellem pragmatikeren og empiristen (James, 1907, s. 51). Vi skal have den empiriske attitude under designprocessen, hvor vi skal søge fakta i alle dets ubehandlede variationer. Disse fakta kommer eksempelvis til udtryk, når brugeren tester spillet, hvor vi kan se hvorvidt de har følelsesmæssige og kognitive reaktioner på grund af spillet, og vi kan høre deres udtalelser om spillet efter endt test.

Ifølge James har metafysikken et primitivt mål, hvilket er, at finde frem til navnene på forskellige objekter, mennesker eller idéer (James, 1907, s. 52).

James beskriver yderligere, at når metafysikken har fundet frem til disse navne, er opgaven blevet "løst", og metafysikken kan falde i baggrunden, da den har udført sin opgave (James, 1907 s. 52-53). Hertil bliver der beskrevet, at det ikke er nok for pragmatismen at opdage disse fænomener, men pragmatikeren ligeledes skal finde frem til, hvordan fænomenet kan anvendes i praksis (James, 1907 s. 53). Her bliver det fremfundne fænomen et incitament til videre arbejde, hvor eksisterende realiteter kan forandre sig. Her påpeger James forskellen mellem metafysikken og pragmatismen, hvor metafysikken kan nøjes med at fremfinde disse fænomener, mens pragmatismen anvender disse fænomener som teorier til at bevæge sig fremad (James, 1907, s. 53).

Hvad James beskriver som at finde navnene på forskellige objekter, mennesker eller idéer identificerer vi som at opdage eller fremfinde fænomener i undersøgelsesfelter. Denne undersøgelse af at finde frem til fænomener har vi udført før det pragmatiske arbejde, hvilket vi identificerer som afhandlingens første del, der er hermeneutisk. Her undersøgte vi depression fra forskellige vinkler. Dette resulterede i at vi fandt frem til fænomenerne såsom, at undersøgelsesdeltageren eksempelvis oplevede magtesløshed, angst, isolation i forbindelse med sin depression (se side 61). Hvor metafysikken, ifølge James, vil nøjes med at finde frem til disse temaer hos undersøgelsesdeltageren, anvender vi derimod disse temaer i vores videre arbejde; designprocessen. Gennem denne designproces ønsker vi at skabe en forandring hos spilleren, hvor vi ønsker, at de får en ny indsigt eller forståelse for depression.

Pragmatikeren har den empiriske attitude, hvor forskeren foretrækker det konkrete, fakta og handlinger. Når et fænomen er blevet fremfundet, er det et incitament til at pragmatikeren skal arbejde videre for at finde ud af,

hvordan eksisterende realiteter kan forandre sig.

Deweys pragmatiske begreber

I følgende afsnit vil vi redegøre og reflektere over Deweys pragmatiske tilgang til at opnå viden, samt hvordan han mener, at kunsts budskab kommer til udtryk. I afsnittet vil vi argumentere for, hvordan vores kommende spil kan relateres til kunst ud fra Deweys definition. Her vil vi ved hjælp af Deweys udlæg reflektere over, hvilken tankegang vi skal have under designprocessen, og hvordan vi skal opnå viden om spildesignet gennem skabelsen af designet.

Den pragmatiske metode

Dewey argumenterer for, at erfaring er en naturlig del af menneskeligheden, hvor natur og erfaring hører harmonisk sammen. Her kan erfaring anvendes til at forstå naturen, hvorved denne metode medvirker til, at erfaringen bliver udvidet (Dewey, 1929, s. 2a). Dette kalder Dewey for den empiriske metode, hvor forskeren skal opnå viden og forståelse gennem sine erfaringer. Vi identificerer dette som værende Deweys pragmatiske metode.

Ifølge Deweys definition forekommer erfaring kontinuerligt, da erfaring opstår, som vi interagerer med verden (Dewey, 1934, s. 35). Her skelner Dewey mellem to typer for erfaringer, hvor den ene er handlingen at erfare, som sker gennem den umiddelbare interaktion med omverdenen, og den anden er en erfaring (Dewey, 1929, s. 16-17). Her er handlingen at erfare vores interaktion, hvor der er en chance for at disse erfaringer eller oplevelser bliver til en erfaring. Vi ser, at Dewey har forskellige kriterier til, hvornår erfaringen bliver til en erfaring, hvilket både kan være i en forskningsmæssig kontekst eller hverdagskontekst. I forskningskonteksten

bliver erfaringen til én erfaring, når den bliver til et objekt for refleksiv undren (Dewey, 1929, s. 17). I hverdagskonteksten kan det erfarede materiale eller begivenhed blive til en oplevelse, når den får lov til at udspille sig til ende eller er fyldestgørende (Dewey, 1934, s. 35). Dette kan eksempelvis være at spise, have en samtale, eller se en film. Derudover kan der i hverdagskonteksten ske noget, som er ud over det sædvanlige, som bliver i hukommelsen sammen med de andre oplevelser (Dewey, 1934, s. 35-36). Et eksempel på dette er vores autoetnografier (bilag 1), hvor vi har nedskrevet vores erfaringer og oplevelser.

Vi skelner bevidst mellem ordene “erfaring” og “oplevelse” i løbet af dette afsnit, når vi beskriver Deweys udlæg. Dette er grundet, at hans tekster er på engelsk, hvor ordet “experience” bliver brugt synonymt med erfaring og oplevelse. Her identificerer vi erfaring, som det der sker, når en forsker har en refleksiv undren, opnår ny viden eller tilegner sig nye kompetencer. Oplevelser identificerer vi som en følelsesmæssig oplevelse, som bliver lagret i hukommelsen. Denne skelnen mener vi er vigtig, når vi skal beskrive vores erfaringer med spildesignet, og hvorvidt spillerne har fået en oplevelse og erfaring. Forskningen er erfaring relevant for os, når vi skal tilegne os viden om spillet; om hvorvidt spillet bliver modtaget af testpersonerne, som vi har intenderet. Derudover er oplevelserne relevante, da vi ønsker at give modtagerne af spillet en affektiv oplevelse gennem smitning og matching, jævnfør opnåelse af empati (se side 41).

I den pragmatiske metode introducerer Dewey koncepterne om primære erfaringer og sekundære produkter (Dewey, 1929, s. 3-4). Den primære erfaring opstår på baggrund af forskerens fortsatte refleksive undren omkring et undersøgelsesområde. Når dette område eller objekt er blevet erfaret, skal det lede til det sekundære produkt, som bliver skabt

på baggrund af videnskabsteori, teori og systematisk tænkning. Disse systematiske tanker er drevet af den primære erfaring, som leder os til undersøgelsesområdet. Dette undersøgelsesområde munder ud i en problemstilling, som forskeren skal udforske, hvilket fører til genereringen af data. Dataen kan forskeren efterfølgende reflektere over, og dette skaber de sekundære produkter (Dewey, 1929, s. 4-5).

I forhold til vores designproces identificerer vi vores problemformulering, og underliggende forskningsspørgsmål, som værende vores primære erfaring, hvorfra vi indgår i en undersøgelse, der skal føre til det sekundære produkt. Hertil er vores kommende prototype, og herunder spildesignet, det sekundære produkt. Denne prototype kan vi videre anvende til at teste, således vi kan undersøge, hvordan vores spil bliver modtaget.

Når et sekundært produkt er blevet udarbejdet, kan det anvendes til at teste samt verificere primære erfaringer. Disse sekundære produkter forklarer de primære erfaringer, og samtidig hjælper de os med at forstå disse primære erfaringer (Dewey, 1929, s. 5). Dewey argumenterer for, at det er nødvendigt at referere tilbage til og teste det sekundære produkt i forhold til den primære erfaring (Dewey, 1929, s. 6). Her kan der opstå tre fejl, hvis det sekundære produkt ikke bliver testet: 1) Produktet bliver ikke verificeret 2) Erfaringerne bliver ikke udvidet eller beriget med ny mening, som ville opstå gennem testen 3) Forskeren opnår ikke viden om, hvilken funktion eller reaktion det sekundære produkt får i praksis, og uden testen vil produktet blive abstrakt. Vi tolker, at hvis produktet ikke bliver testet, bliver dets praktiske funktion ikke opdaget, hvorfor produktets anvendelighed forbliver en hypotese og derved bliver det abstrakt. Når det sekundære produkt er blevet testet gennem den primære erfaring, kan det beskrive ruten eller målet for det primære, hvorved perplekse problemer bliver løst (Dewey,

1929, s. 7). Disse løsninger kan dog åbne op for nye problemer og undren, hvor forskeren skal igennem denne proces igen med udarbejdelsen af et produkt og testen heraf. Dette baner vejen for ny forskning, hvilket kan føre til nye og berigende erfaringer.

Som beskrevet skal det sekundære produkt testes, og i vores tilfælde er dette spildesignet. Gennem denne test kan vi verificere om designet fungerer som intenderet, og hvis dette lykkes, kan vi tilegne os erfaringer om, hvordan dette bliver oplevet af testpersonerne, og hvilken konkret effekt spillet har. Baseret på dette kan vi tilegne os ny viden, om hvorvidt empati opnås gennem designet, som muligvis giver os nye problemer eller en ny undren, som vi skal søge at afvikle gennem en ny iteration af designet. Vi er her bevidste om, at begreberne omhandlende primære erfaringer og sekundære produkter indikerer en cirkulær proces i erfaringsdannelsen og forskningen af et bestemt område. Fra projektets begyndelse har vi ønsket at indgå i en cirkulær proces, som vi ligeledes identificerer som værende en iterativ proces. Her ønsker vi at designe spillet i iterationer, hvor vi kan undersøge hver iteration, som eventuelt kan føre til nye problemstillinger, der kan føres videre til næste version af designet. Begreberne beskriver dog ikke, hvordan modtagerne kan opleve produktet. For at kaste lys over dette, vil vi inddrage Deweys syn på skabelsen af kunst og perceptionen af den.

Kunst og perception

Ifølge Dewey er kunstværker objekter, der eksisterer eksternt og fysisk (Dewey, 1934, s. 3). Kunst bliver defineret som eksempelvis lerformning, flisning af marmor og sang (Dewey, 1934, s. 47). Hertil argumenterer Dewey for, at enhver kunstform indeholder fysiske materialer og/eller er udformet, således det kan perciperes sanseligt.

Ud fra denne definition vil vi argumentere for, at spillet, vi designer, kan relateres til kunst. I dette tilfælde indebærer kunstværket anvendelsen af blandt andet computerprogrammer til at udarbejde spillet, således en spiller kan interagere med spillet. Herudover anvender spillet de fysiske materialer såsom en skærm samt de inputs, der skal til for at interaktionen sker. Det sidste kriterium, som Dewey (1934, s. 47) nævner er, at kunstværket skal udarbejdes med færdighed inden for den pågældende disciplin. Hvor meget eller lidt færdighed vi har inden for design- og spildesignfeltet kan diskuteres, da vi ikke har megen praktisk erfaring eller ekspertise inden for spiludvikling eller producerende færdigheder, såsom programmering og udvikling af illustrationer. Dog har vi i sinde at udarbejde en digital prototype, da vi mener, det er vigtigt at spilleren interagerer med produktet frem for at give feedback på et ikke-interaktivt koncept. Hertil vil vi opsøge hjælp under prototypens udvikling (se yderligere på side 105) i håb om, at dette vil forbedre prototypens interaktivitet og kvalitet.

I forhold til kunst introducerer Dewey begreberne artistisk og æstetisk (Dewey, 1934, s. 46). Her refererer artistisk primært til selve handlingen og produktionen af et kunstværk, mens æstetisk refererer til perceptionen og nydelsen af kunst. Det er personen, der producerer kunsten, som er artistisk, mens forbrugeren er den, der æstetisk nyder kunsten. Dewey mener, at den perfekte udførelse af kunsten ikke kan blive målt ud fra selve udførelsen, men af personen, der perciperer og nyder produktet (Dewey, 1934, s. 47). Herudover har Dewey yderligere kriterier omhandlende, hvornår et håndværk bliver klassificeret som kunst. Her skal artisten producere kunsten med "en kærlig hånd", hvilket betyder, at artisten skal holde af produktet under skabelsen (Dewey, 1934, s. 47-48). Udover dette skal artisten ligeledes have forbrugers perception af nydelse in mente (Dewey, 1934, s. 48). Hvis

artisten ikke overholder disse kriterier under produktionen, kan processen blive mekanisk frem for artistisk. Her argumenterer Dewey for, at når artisten sørger for at have forbrugers perception in mente, bliver der konstant sat spørgsmålstegn ved kunsten, således produktionen bliver formet i henhold til brugeren.

Vi vil i løbet af designprocessen agere som artister i henhold til Deweys definition, når vi skaber spillet. Hertil skal vi udarbejde spillet efter bedste evne, men spillet kan ikke vurderes ud fra vores mening om det, men derimod spillerens perception. Derfor skal vi konstant reflektere over, hvordan spillere kommer til at reagere på designet, mens vi udarbejder spillet. Dette vil vi opnå viden om gennem forskellige anvendte spilteorier, samt gennem kommende spilevalueringer. Dertil stemmer dette overens med, hvad vi tidligere har reflekteret over under det sekundære produkt, hvor produktet skal testes for at be- eller afkræfte den primære erfaring. Derudover skal vi udarbejde spillet med "en kærlig hånd", hvilket vi reflekterer nærmere over i et senere afsnit (se side 81).

Ifølge Dewey har kunst den egenskab, at den kan udtrykke et budskab (Dewey, 1934, s. 82). Her er kunsten ekspressiv, og udtrykker et budskab til den person, der perciperer det. At et objekt er ekspressivt betyder, at det repræsenterer noget, og samtidig har noget tilfælles med andre objekter. Eksempelvis kan et digt eller et billede repræsentere en oplevelse, som artisten har gennemgået. Disse oplevelser er ikke universelle for alle mennesker, men de tager afsæt i den fælles verden, hvori vi lever, hvilket gør at materialet har kvaliteter, der stemmer overens med andre menneskers oplevelser. Digtet eller maleriet er på denne måde en ny måde at se verden på. Udtryk, som en personlig handling, fører til et håndgribeligt resultat, som er forbundet med hinanden på naturlig vis. (Dewey, 1934, s. 82)

Vi vil argumentere for, at vores spil bliver et ekspressivt objekt, da vi forsøger at repræsentere dét at have depression. Vi, som artister, har ikke selv diagnosticeret følt depression på egen krop og sind, men vi forsøger alligevel at designe oplevelsen, således andre kan sætte sig ind i den. Som Cullberg beskrev (se side 23), er følelsen af nedtrykthed, som i høj grad relateres til depression en følelse som de fleste mennesker oplever på et tidspunkt i deres liv. Derved går vi ud fra, at størstedelen af spillerne kan relatere sig til følelsen, og vi kan derfor sætte vores lid til denne følelse i spillet sammen med vores yderligere viden om depression. Således kan vi give spilleren indsigt i depression, ved at introducere dem for associationer til depressionens indeholdende aspekter.

Dette leder videre til overlevering af budskaber, hvor Dewey argumenterer for, at hver kunstform er sit eget sprog, hvor de forskellige medier er i stand til at give udtryk for deres budskaber på forskellig vis (Dewey, 1934, s. 106). Derved har hvert medie sin egen kommunikationsform, som kan indeholde et udtryk, de andre kunstformer ikke kan overlevere. Derfor kan udtryk gives i eksempelvis malerier, arkitektur eller skulpturer, som ikke kan udtrykkes med ord. Her argumenterer Dewey for, at et kunstværk først er færdigt, når det er blevet perciperet af en anden person end artisten selv. Dette betyder, at vores "kunstværk" først er færdigt, når andre end os selv interagerer med spillet. Dette stemmer yderligere overens med den anvendte definition af spil, da spillet ikke kvalificeres som et spil uden en spiller (jævnfør Calleja, 2011). Kunst og spil har derfor det til fælles, at begge skal have en udenforstående person involveret, da de ellers blot er objekter.

I forhold til vores design har vi en bred kommunikationsform, da spilmediet både indeholder interaktion, det visuelle, det auditive og eventuelt et narrativ. Disse er hver især forskellige kommunikationsformer, som spil kan

indeholde. Kommunikationsformen kan gøre os i stand til at overlevere vores budskab gennem de forskellige facetter, hvor vi skal forsøge at formidle oplevelsen af depression gennem lyd, billeder, historie og interaktionsformen med spillet.

Dewey argumenter for, at et kunstværk er en del af den større helhed, hvilket er den alt-inkluderende verden, hvori vi lever (Dewey, 1934, s. 195). Gennem kunstværket bliver beskueren introduceret til en verden udover sin egen, hvilket er en dybere realitet af verden, vi lever i og gør vores oplevelser og erfaringer. Her er Deweys pointe, at ethvert kunstværk skal igennem et bestemt medie før modtageren kan opleve værket i sin helhed, da han skriver:

In every experience we touch the world through some particular tentacle; we carry on out intercourse with it, it comes home to us, through a specialized organ. The entire organism with all its charge of the past and varied resources operates, but it operates through a particular medium, that of eye, as it interacts with eye, ear, and touch (Dewey, 1934, s. 195)

Dette vil sige, at et kunstværk som eksempelvis et maleri skal perciperes gennem synssansen før modtageren kan få et indtryk af værket. I vores tilfælde skal spillet gennem adskillige menneskelige sanser for at blive perciperet, hvilket er syns-, høre- samt følesansen. Grunden til at vi nævner, at spillerne skal anvende følesansen er, at spilleren kun er i stand til at opleve spillet i sin helhed ved at interagere med det, da vi designer til computeren.

samt Deweys pragmatiske metode og hans syn på kunst og perception. I dette afsnit vil vi reflektere over, hvordan vi kan anvende James' definition

Afsluttende refleksioner om pragmatismen

I ovenstående afsnit har vi præsenteret James' definition af pragmatisme. Dette afsnit vil vi reflektere over, hvordan vi kan anvende James' definition i vores designproces. Derudover søger vi at sammenkoble Deweys to paradigmer og reflektere over, hvordan de kan fungere i forlængelse af hinanden, og hvordan vi kan drage fordel af denne sammenkobling under vores designproces.

I forhold til James' definition af pragmatisme vil vi identificere os selv som pragmatikere i denne del af projektet. Her søger vi at afvikle den metafysiske konflikt, der er identificeret som, at psykisk lidende bliver fejlrepræsenteret i medierne (se side 7 og 27). Her vil vi gennem vores design tage de fænomener vi fandt frem under projektets første del, hvor vi vil anvende, de indsigter vi opdagede i løbet af undersøgelsen af depression i designprocessen. Vi vil her have fokus på den konkrete indvirkning, som designet har på en spiller. På denne måde forsøger vi at skabe en forandring, hvilket er en af James' hovedpointer inden for pragmatismen.

Som nævnt i Deweys pragmatiske metode består det pragmatiske arbejde af, at forskeren indledningsvist har en primær erfaring, hvilket består af forskerens undren. Ud fra den primære erfaring skal der skabes et sekundært produkt, som kan testes på den primære erfaring. Her identificerer vi vores kommende design som det sekundære produkt, som vi vil teste på den primære erfaring; hvorvidt et spildesign kan få en spiller til at få empati og få en ny indsigt i depression. Herudover identificerer vi Deweys kunstværkdefinition som vores sekundære produkt i vores kontekst.

Herudover identificerer vi forholdet mellem den primære erfaring og det sekundære produkt som en cirkulær proces. Her bliver det sekundære produkt testet på den primære erfaring, hvilket skaber en ny undren, som fører til et nyt sekundært produkt, hvorfra cirklen kan fortsætte. Dette identificerer vi som en iteration, hvor vi gennem designet vil gennemgå flere af disse iterationer.

Designetik

I relation til udarbejdelsen af vores design har vi en række etiske overvejelser, som vi vil diskutere i det følgende. I Thessa Jensen og Peter Vistisen (2013) forskningsartikel beskrives forholdet mellem jeg'et som designer og den anden som brugeren med udgangspunkt i K.E. Løgstrups teori. Kort fortalt har jeg'et et ansvar over for den anden, når disse interagerer, og skal sørge for at handle i den andens bedste interesse (Jensen & Vistisen, 2013, s. 3). I artiklen beskrives tre begreber indenfor design: apatisk, sympatisk og empatisk design (Jensen & Vistisen, 2013, s. 5). Den apatiske designer bekymrer sig ikke om brugerne, men om systemet der designes, og derfor er resultatet sjældent brugervenligt. En sympatisk designer giver brugeren, hvad denne beder om, uanset om det opfylder behovet denne har. Den empatiske designer undersøger brugernes behov med forskellige metoder og designer efter disse, for at designe en løsning til problemstillingen. Vores design tager udgangspunkt i, at udsætte spillere for noget de muligvis kan opleve som ubehageligt, således de får en ny forståelse for depression. Vi anser dog befolkningen, som havende et behov for at få forståelse og empati for depressive ud fra den manglende nuancering i portrættingen af psykiske lidelser. Grundet dette vil vi identificere, at vi er empatiske i vores spildesign, da vi overordnet søger at udarbejde en løsning til en problemstilling.

Brenda Brathwaite og John Sharp (2010, s. 316) opstiller spørgsmålet om, hvorvidt spil skal udvikles for at skabe profit, og om de skal designes, således de møder mindst modstand fra brugerne. Hertil er vores svar nej, idet vi anser mediet som et værktøj, som ikke udelukkende kan bruges til at

underholde spillere. Størstedelen af spil i dag dog bruges til dette, men dette er ikke ensbetydende med, at det er spilmediets eneste formål.

Brathwaite og Sharp stiller yderligere disse spørgsmål: "Are there topics we ought not consider? And if we say, 'No, all topics are fair game,' then what responsibility do we as designers have to the emotions we evoke and the questions we raise?" (Brathwaite & Sharp, 2010, s. 322). Vi mener at designere skal overveje grundigt, hvordan de fremstiller specifikke emner, men som udgangspunkt er intet emne for følsomt til at udforske. Gennem vores spil er vi ansvarlige for de følelser og spørgsmål, vi vækker hos spilleren, da vi forsøger at designe rammerne for oplevelsen med henblik på at fremprovokere disse. Set ud fra vores empatiske design (Jensen & Vistisen, 2013, s. 5) er jeg'et (vi) ansvarlige over for denne forståelsesproces, der forekommer i den anden (brugeren), da dette er effekten af vores handling (designet). Disse overvejelser vil vi være bevidste om i den videre designproces.

Planlægning af designproces

Vores designproces tager udgangspunkt i Tracy Fullertons (2008, s. 14) beskrivelse af en iterativ designproces af spil. Den første fase er brainstorming, hvor al aktivitet befinder sig på et idéniveau og nemt kan ændres. Fase to er en fysisk prototype, hvor designerne skaber og tester en idé, således de kan se om designet fungerer som intenderet. Hvis designerne er tilfredse bevæger de sig videre til en digital prototype, som testes med spillere. Mens der udvikles løber det næste trin parallelt, og dette er dokumentation af designet. Dette sidste trin består af at udforme spillet på praktisk vis. (Fullerton, 2008, s. 15)

I de næste afsnit beskriver vi vores proces kronologisk. Vi vil starte med en brainstorm, som skal lede os til koncepter, som vi videreudvikler. Herefter påbegyndes designet, således vi kan få en forståelse for, hvordan spillet skal spilles. Dette hører under Fullertons brainstormfase (2008, s. 15), hvor hun beskriver, at potentielle spillere skal give feedback på konceptet. Denne form for evaluering vil vi overlade til personer, der er bekendte med at arbejde på konceptniveau, da det ellers kan være en svær abstraktion for potentielle spillere. Den fysiske prototype vil blive skabt med papir (se side 90), og testes af os i flere omgange, således problemer i designet kan forekomme og håndteres hurtigt. I den næste fase vil vi skabe en digital version af denne prototype. Prototypen bliver dog kun udarbejdet med hensigt på, at teste hvorledes designet fungerer, som vi intenderede. I dokumentationsfasen skal designet nedskrives. Denne fase er dog gennemgående gennem hele projektet, og derfor bliver vores plan at skifte løbende mellem at have fokus på at producere prototyper og nedfælde vores fremskridt. Den sidste fase

vil vi dog ikke påbegynde. Produktionsfasen er lavet til spil med formål om at blive udgivet, og da dette design målretter sig mod forskning inden for empati og depression er denne fase fjernet fra vores planlægning. Hvis der fremtidigt opstår en mulighed for at udgive spillet, kan denne fase slutteligt inkorporeres.

Igangsættelse af designproces

Efter disse indledende overvejelser omhandlende designprocessen er vi klar til at igangsætte den. Den første iteration vil bestå af en indledende brainstorm og konceptudvikling, hvortil den efterfølges af papirprototyper, en præsentation af det midlertidige spildesign, en digital prototype og evalueringer.

Kreativitet er en nøglekomponent i udarbejdelsen af designet, og derfor medtages de følgende faser, for at rammesætte den kreative proces i forhold til udvikling af koncepter til designet. Csikszentmihalyi (1996) definerer kreativitet gennem fem faser: Forberedelsen hvor et emne eller en problemstilling undersøges. Inkubation som er en tidsperiode, hvor idéer langsomt opstår i underbevidstheden. Indsigt er "aha-øjeblikket", hvor idéen manifesterer sig. Evaluering er når individet overvejer, hvorvidt denne idé er værd at videreudvikle, og herunder ligger undersøgelsen af, om idéen allerede eksisterer. Sluttelig ses udformning, hvilket er udarbejdelsen af idéen. (Csikszentmihalyi, 1996, s. 79-80)

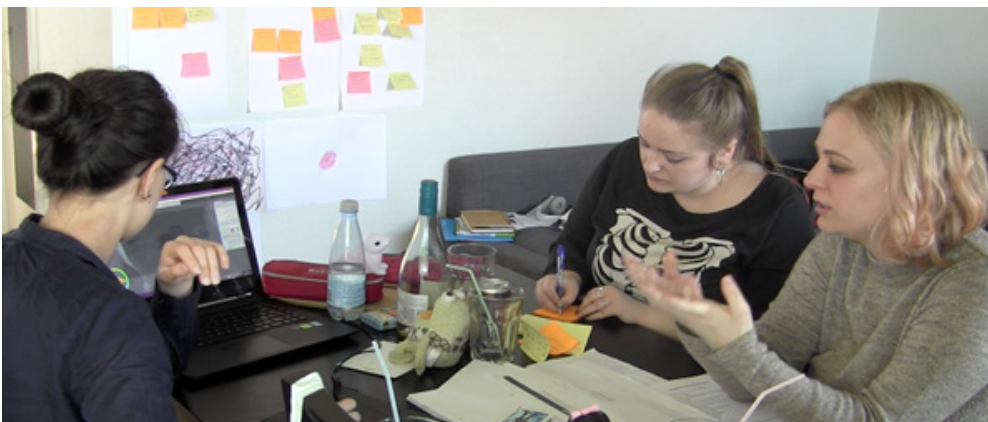
I løbet af projektet følger vi Csikszentmihalyis kreativitetsfaser. Vores hermeneutiske proces er vores forbedredelsesfase, hvor vi tilegnede os viden om depression fra forskellige vinkler. Herigennem påbegyndte vi ligeledes inkubationsfasen, hvorved vores idéer omkring emnet ulmer i vores underbevidsthed. I indsigtssfasen belyses disse, når indgår vi i en brainstorm. Evalueringsfasen vil foregå fremover, når vi evaluerer vores idéer efter brainstormen og udformer dette til et spildesign. Den sidste fase er prototypen, der udarbejdes. Hertil bliver vores evaluering- og udformningsfaser udskiftet med hinanden, da vi indgår i en iterativ proces.

Brainstorm

Som metode til idégenerering vælger vi at indgå i en brainstorm, hvor vi tager udgangspunkt i Fullertons (2008, s. 152) udlæg. I redegørelsen af hendes udlæg vil vi løbende beskrive, hvordan vores brainstorm forløb. Det er ligeledes i denne proces, hvor vi i høj grad vil agere som kunstner (jævnfør Dewey, side 73), idet vi vil brainstorme omkring produktets udformning med viden omkring depression og spillernes oplevelse in mente.

Under brainstormen beskriver Fullerton (2008, s. 151), at der skal stilles en konkret udfordring eller opgave, som der udformes idéer til. Dette kan eksempelvis være "hvordan skal spilleren kontrollere?", "hvilke spillemekanikker skal implementeres?" og andre lignende spørgsmål. En enkelt person i gruppen har udarbejdet specifikke spørgsmål, der skal brainstormes omkring. Vi valgte, at kun et enkelt gruppemedlem skulle stille spørgsmål, da vi ønskede, at størstedelen af gruppen skal gå ind til brainstormen så åben som muligt. Hver udfordring omhandler, at vi diskuterer spørgsmålet om vores samlede indsigter og illustrationer hertil. Vores idéer blev henholdsvis nedskrevet og illustreret både digitalt samt analogt, mens idéen udformede sig. En udfordring må maximum være 60 minutter lang, da Fullerton (2008, s. 152) beskriver, at efter denne tidsperiode vil der løbes tør for idéer. Til brainstormens udførelse blev der udarbejdet otte spørgsmål, der hver blev tildelt en idéfase med en varighed på 20 minutter som udgangspunkt. De otte udfordringer relaterer sig til de otte forskellige områder, der blev udviklet gennem analyseresultaterne, som resulterede i et map (se figur 24, side 61). Områderne der inddrages i brainstormen er derved: tabu, misforståelser, ligestilling, behandling, magtesløshed, isolation, negativitet om selvet og angst. Hovedsageligt blev en idéfase stoppet, når

vi begyndte at omtale irrelevante emner, idet vi så dette som et udtryk for, at der ikke længere var flere idéer inden for det gældende område. Under denne proces skal vi ikke kritisere hinandens idéer, da det ifølge Fullerton (2008, s. 151) forstyrrer rytmen, hvori idéer udvikles. Hertil går vi efter at udvikle en stor mængde af idéer, da dette giver os mere materiale at arbejde videre med (Fullerton, 2008, s. 152). En videooptagelse af vores brainstorm kan ses i bilag 12.



Figur 27: Brainstormens opsætning (bilag 12).

I løbet af denne afhandling har vi undersøgt depression, og dette er ligeledes en metode at skabe et spil ud fra ifølge Fullerton (2008, s. 156). Hun uddyber:

Doing research means immersing yourself in a subject, and while your game system might not need to be precisely true to life, understanding how the real activity works can help you decide what to focus on and what to leave out for the best possible gameplay. (Fullerton, 2008, s. 156)

Med andre ord skal den viden, vi har opnået om depression, hjælpe os med at udvælge idéer, som vi kan videreudvikle. Men hvorfor bruge begge metoder? Vi ønsker, at brainstormen skal være en måde, hvorpå vi 1) opnår "aha-øjeblikket" (jævnfør Csikszentmihalyi) 2) bliver enige om et grundlæggende koncept og 3) opbygger et fælles sprog omkring spillets dele. Derfor bliver brainstormen et redskab, som strukturerer vores "kreative kaos" når vi idégenererer. For at bevare fokus på den viden, vi har indsamlet, udarbejdede vi en liste over nøgleord fra vores afsnit omhandlende den psykiatriske definition af depression (bilag 13), der var tilstede under brainstormen, såvel som contextmappingens forskellige indsigter. Hertil havde vi også undersøgelsesdeltagerens skabte artefakter hængende fremme. Når vi videreudvikler disse idéer vil spillerinvolveringsmodellen og vores definition af empati ligeledes være fremme.

Et andet element i brainstormen er vigtigheden af at komme ind i et legesygt rum (Fullerton, 2008, s. 151). Derfor sørgede vi for, at der var legetøj og tegneredskaber til rådighed, som kan fremme vores kreativitet og legesyge. Hertil havde vi inden brainstormen spillet blandt andet brætspil i et forsøg på at komme i denne "legende" stemning. Den legende stemning kan sammenlignes med Ann Pendleton-Julian og John S. Brown pragmatisme. Det skal her bemærkes, at deres udlæg af pragmatisme udelukkende anvendes i brainstorm-forløbet. Pendleton-Julian og Brown argumenterer for, at modsætningen mellem logik og fantasi ikke er funderet i videnskab. De mener, at denne modsætning skal ændres. Der argumenteres for, at fantasi sagtens kan anvendes med et pragmatisk formål, givet at denne bruges og omsættes til ændring med et praktisk formål (Pendleton-Julian & Brown, 2016, s. 3-4). Hertil fremstiller de den nedenstående model (Pendleton-Julian & Brown, 2016, s. 69):



Figur 28: Model over kreativitetsspektrummet.

Modellen fremviser, hvordan de forskellige former for kognitiv aktivitet benytter fakta og fantasi i forskellige grader. De grå felter er baseret på fakta, og udfylder "hullerne" med fantasi. De lyserøde felter anvender fantasi først, og derefter knyttes disse til fakta. Vores brainstorm findes inden for experimental og free play. Experimental defineres af dens meget lette struktur og legende tilgang (Pendleton-Julian & Brown, 2016, s. 82). Free play har dog ingen regler bortset fra dem, som den udførende opsætter. Den beskrives som: "The imagination of free play may be catalyzed by a question, but it needn't be. It needs no center of gravity. It is after surprise and awe." (Pendleton-Julian & Brown, 2016, s. 83). Vi vælger at benytte denne pragmatisme under brainstorm-forløbet, da dette giver muligheden for at benytte vores fantasi og kreativitet som værktøj. Det tillader at vores umiddelbare intuitive associationer kan blive undersøgt og eksperimenteret med uden et argument for, hvorfor eller hvordan idéen vil fungere.

Idet vi var interesserede i at udføre en mere eksperimentel brainstorm, hvor den kreative proces blev understøttet, indtog hvert gruppemedlem alkohol inden brainstormen fandt sted. Denne beslutning tog udgangspunkt i Pendleton-Julian og Browns (2016, s. 87) beskrivelse af, at euforiserende rusmidler har en lang historie med at understøtte kunstneres kreative proces. Da euforiserende stoffer er underlagt kontrol i Danmark, og vi ikke ønsker at bryde loven, indtager vi i stedet alkohol for at understøtte

vores kreative proces. Forbindelsen mellem indtagelse af alkohol og en spirende kreativitet er et felt, der tidligere er blevet forsket inden for, og Torsten Norlander (1999) beskriver, at der gennem tiderne har eksisteret en positiv korrelation mellem alkohol og kreativitet. Hertil gennemgår han en revidering af den forskning, der har undersøgt konceptet. Norlander beskriver, at det tidligere er blevet udtrykt, at alkoholens indflydelse kan reducere hæmninger, når den kreative person når til et "impasse" (blindgyde) (Norlander, 1999, s. 24). En del af Norlanders revidering omhandler alkohol i forbindelse med forskellige kreativitetsfaser, der kan relateres til Csikszentmihalyis faser (se side 78). Norlander beskriver, at der eksisterer en særlig forbindelse mellem indtagelse af alkohol og inkubationsfasen (Norlander, 1999, s. 33). Vi har tidligere præsenteret inkubationsfasen, som ifølge Csikszentmihalyi består af, at idéer langsomt begynder at opstå i underbevidstheden. Norlander beskriver ligeledes at denne er en udviklingsfase, hvor idéer modnes (Norlander, 1999, s. 23), og han konkluderer, at forskning indikerer, at indtagelse af en moderat dosis af alkohol fremmer inkubationsfasen inden for kreativitet (Norlander, 1999, s. 33).

Vi oplevede, at en stor fordel ved denne metode var, at den selvcensur der er tilstedeværende i ædre tilstand blev tilsidesat. Dog betød det også, at vi hurtigt kom ud på sidespor, hvor vi talte om irrelevante emner. Disse episoder er redigeret ud af videomaterialet, idet der herunder blev omtalt personfølsomme emner. Til gengæld medførte den reducerede selvcensur, at vi var mere tilbøjelige til at udtrykke vores umiddelbare idéer, selvom disse ikke nødvendigvis var færdigudviklede eller videre gennemtænkt. Vi verbaliserede disse i plenum, og dette tillod at vi kunne bygge videre på hinandens idéer og videreudvikle dem sammen.

I forhold til at idégenerere under indflydelse af alkohol, har vi reflekteret over, at der muligvis kan opstå etiske problemstillinger, når vi arbejder med empiri, der er baseret på personfølsomme emner. Disse problemstillinger vil vi relatere til Vistisen og Jensens udgangspunkt i Løgstrups udlæg af etik, når der bliver beskrevet, at den “anden”, der bliver undersøgt har lagt sin tillid til forskeren (Vistisen & Jensen, 2013, s. 3). Dette skal forstås på den måde, at når to mennesker møder hinanden vil tilliden automatisk være til stede. Her er der lagt vægt på, at mennesket er omdrejningspunktet for vores handlinger som designere. Her er vi bevidste om, at vi ikke skal bryde den tillid, som undersøgelsesdeltageren har vist os ved at dele sine oplevelser om depression, og vi skal derfor behandle empirien med respekt. Dertil kan en problemstilling opstå, når vi idégenererer på baggrund af denne empiri efter indtagelse af alkohol. Vi har taget højde for denne problemstilling ved at sørge for, at de idéer vi genererer bliver behandlet i ædru tilstand. På denne måde er vi i stand til at drage nytte af alle fordelene ved at brainstorme i en beruset tilstand, men stadig behandle empirien efterfølgende med respekt og fravælge eventuelle uhensigtsmæssige idéer.

Efter brainstormens udførelse udformede vi hele koncepter ud fra idéerne. Her valgte vi, at spillet skulle fokusere på contextmappets emner magtesløshed, negativitet om selvet, angst og isolation. Vi ville dog gerne prøve at omfavne de andre områder, hvis muligt. Hertil havde vi ikke et fokus på de andre emner, men vi så, at vi alligevel berørte disse indirekte gennem udviklingen af features.

Vores brainstorm resulterede i fem spilkoncepter og 26 spilidéer. Vi skelner mellem koncepter og idéer således, at et koncept er en overordnet spilsetting, hvilket råder over spilgenre, kameraplacering og gameplay, der influerer spillerens oplevelser af spillet. En spilidé identificerer vi som

en mekanik, feature eller et artistisk udtryk, som kan inkorporeres i et spilkoncept. Videreudviklingen af disse spilkoncepter og -idéer vil blive beskrevet i det følgende afsnit, hvor vi løbende vil udvælge koncept og idéer, som vi kobler til ét spilkoncept, og dette vil blive udviklet til første iteration af spildesignet. Vi vil dog ikke gennemgå alle 26 spilidéer, men hellere redegøre for den til- og fravalgsproces vi indgik i. En samlet oversigt over alle 26 spilidéer kan ses i bilag 14.

Udvikling af idéerne

Før vi påbegyndte videreudviklingen af idéerne blev vi enige om, at idéerne skulle være mulige for os at udvikle. Derfor opsatte vi fire krav, som spilkoncept og -idé skulle stemme overens med.

1. Det skal være teknisk muligt for os at udarbejde.
2. Det skal passe ind i vores tidsramme.
3. Vi skal personligt kunne lide idéen.
4. Det skal kunne fordre empati.

Det første krav omhandler, at vi skal kunne udarbejde dette selv, da vi som udgangspunkt ikke har andre ressourcer eller kompetencer til rådighed. Det andet krav er vigtigt, da vi har en deadline for aflevering af projektet, og vi skal nå igennem flere iterationer, før vi vurderer, at vi kan besvare problemformuleringen. Det tredje krav er funderet i Fullertons tekst: “Sometimes you just do not like an idea enough to do it. This is a perfectly valid reason to edit an idea.” (Fullerton, 2008, s. 160). Dette stemmer ligeledes overens med Deweys syn på udarbejdelsen af et kunstværk, hvor artisten skal producere sit værk med “en kærlig hånd”. Hertil vil vi ligeledes

antage, at vores entusiasme vil afspejles i spillets udformning. Slutteligt har vi det fjerde krav, som er blevet udarbejdet for at besvare projektets problemformulering og undersøgelsesfelt.

De fem spilkoncepter bestod af 1) Et *point-and-click* spil, der har fokus på at interagere med omgivelserne 2) Et *narrativ-drevet* spil, der har fokus på events og sociale interaktioner 3) Et *spil baseret på puzzles*, hvor spilleren påtager sig rollen som en depressiv person, og gennem spillet får indsigt i sig selv 4) Et *shooter* spil, hvor spilleren metaforisk skyder sociale interaktioner væk, som bliver repræsenteret gennem blå bolde. 5) Et *ressourceorienteret* spil, hvor spilleren styrer en depressiv person, og den depressive mister energi ved at udføre hverdagsaktiviteter. Hertil oplever spilleren angst, når denne interagerer socialt.

Vi har diskuteret spilkoncepterne og kom frem til at fokusere på en kombination af det ressourceorienterede og narrativ-drevne koncept. Det ressourceorienterede koncept har fokus på, at alle hverdagsaktiviteter nedsætter energien hos den depressive, og alle sociale interaktioner øger angsten. Ressourcer skal, ifølge Fullerton (2010, s. 72), være brugbare og begrænsede, og på denne måde bliver disse kostbare for spilleren. Vi finder det vigtigt, at vores spillere forstår kostbarheden i energien til rådighed. Energi og angst illustreres gennem en energi- og angst-bar, som vil være synlig i et hjørne af skærmen, således spilleren kan holde øje med energiforbrug og angstniveau. Derudover synes vi ligeledes godt om det narrativ-drevne koncept, hvor der ses et overordnet narrativ, som spilleren kan spille. I konceptet er der fokus på events og sociale interaktioner, hvor spillet foregår fra dag til dag hos den depressive. Her vil der forekomme forskellige events om dagen, hvilket eksempelvis kan være en telefon, der ringer, hvor spilleren kan vælge at tage telefonen og andre lignende valg.

Vi har valgt at kombinere disse to spilkoncepter til én, som vi vil videreudvikle. Derved vil spillet omhandle spillerens ressourcer gennem energi og angst, som bliver påvirket gennem forskellige handlinger og interaktioner. Herudover vil der forekomme events; eksempelvis at det banker på hoveddøren, hvilket vil være angstprovokerende for den depressive, og på denne måde ville events også påvirke ressourcerne.

Efter det overordnede spilkoncept var blevet fastlagt skulle vi gå de 26 spolidéer igennem på systematisk vis og vurdere hvilke idéer, der skulle til- eller fravælges. Indledningsvist valgte vi at opsætte idéer i et dokument, hvor hver idé blev nummereret. Her kunne vi vurdere idéerne hver for sig, hvor vi valgte at bedømme hver idé individuelt med points fra et til fem, således at idéen højst kunne have 15 points og mindst tre. Her gav den højeste score udtryk for, at vi særligt kunne lide idéen, og den mindste score gav udtryk for, at vi slet ikke kunne lide idéen. Efter vi havde bedømt alle idéer, valgte vi at fravælge de idéer, som havde fået 5 points eller derunder, da disse gav udtryk for, at vi ikke brød os om dem. Derefter indgik vi i en mere diskuterende fase, hvor vi gennemgik de resterende idéer, og hvordan de potentielt kunne indgå i spilkonceptet.

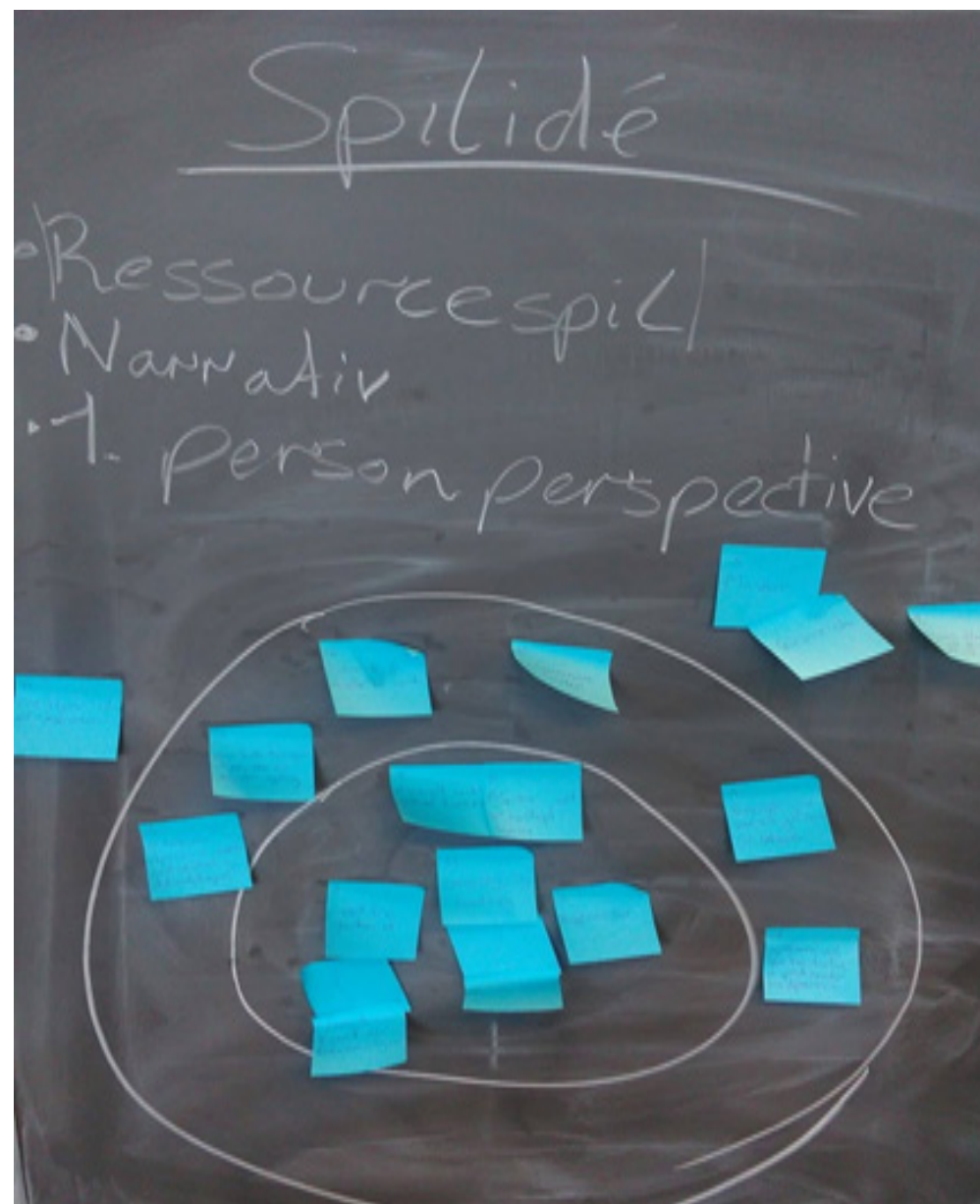
Spildesign

Efter denne til- og fravælgelsesproces var afsluttet endte vi med at have 15 idéer, som vi potentielt ville inkorporere i spillet. Vi valgte, at alle 15 idéer skulle inkorporeres i vores ideelle spil, men vi var bevidste om, at dette muligvis ikke var realistisk i forhold til projektets tidsramme. Derfor valgte vi, at kategorisere idéerne efter prioritet, hvilket blev bedømt ud fra fokuset i designet. Vi vil løbende argumentere for, hvorfor vi har foretaget valgene om at tilvælge idéerne på baggrund af spildesignteori. Uddybende udlæg af disse befinder sig i afsnittet omhandlende spilmediets muligheder (se side 31).

I forhold til den efterfølgende udvælgelsesproces, tog vi inspiration i frameworket ved navn MoSCoW beskrevet af Deymer Barturén Huamán (2009, s. 102) som oprindeligt er udarbejdet af Dai Clegg og Richard Barker. "M" står for "must", og giver udtryk for, hvad et produkt behøver, før det fungerer som intenderet. "S" står for "should", hvilket er et udtryk for, hvad der ønskes at implementere, men som ikke er bærende mekanikker eller features i et design. "C" står for "could", og giver udtryk for tiltalende features og mekanikker, som vil bidrage til atmosfæren og detaljerne, Disse idéer er dog ikke vigtige for det overordnede budskab eller udtryk. "W" står for "won't", og indeholder det frasorterede. Vi fremviser ikke vores frasorterede idéer i dette afsnit, da vi ikke finder det relevant, men en liste over både fra- og tilvalgte idéer fra vores brainstorm kan tilgås i bilag 14.

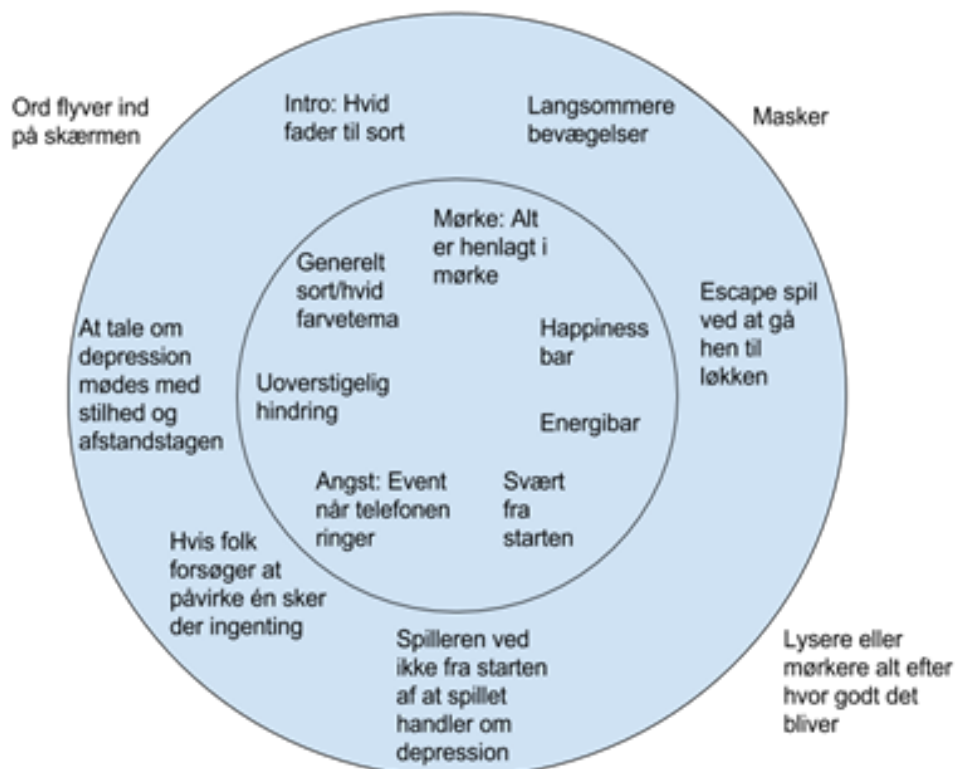
På en tavle tegnede vi cirkler, der repræsenterede prioriteringerne. Den inderste cirkel repræsenterede must, den midterste should, og alt uden for cirklen repræsenterede could. Hertil skrev vi de 15 idéer ned på post-its,

således vi havde fysiske artefakter at arbejde med. Her var vi i stand til at sætte idéerne på tavlen, hvor vi samtidig kunne diskutere indbyrdes, hvor den enkelte idé tilhørte. Resultatet af denne proces så således ud:



Figur 29: Must, should, could-prioriteringen.

I figuren nedenfor ses en digital illustration af, hvad der står på noterne, samt hvilken prioritering de har:



Figur 30: Yderligere illustration af prioriteringen.

Must

I den inderste cirkel er idéerne, vi identificerede som must, hvilke vi fandt nødvendige at implementere i spillet. I forhold til spilmekanikkerne og gameplay har vi idéerne "Uoverstigelig hindring" og "Svært fra starten", hvor vi valgte, at hverdagsaktiviteterne i spillet skulle føles som uoverstigelige hindringer. Betydningen af denne beslutning er, at flowet (Csikszentmihaly, 2014), som spil normalt sigter efter, skal undgås i vores spil. Vores spil skal ligge over flow-stadiet og skal opleves som frustrerende af spilleren. Det

skal ikke være så frustrerende, at spilleren stopper spillet, men konstant udfordre og afstraffe "dårlig" håndtering af ressourcerne. Disse ressourcer illustreres med idéen omkring en "Energibar", som indeholder idéerne om både energi og angst, hvor handlingerne vil tære på spillerens energi eller øge angsten. Dette er en ludisk micro-involvering (Calleja, 2011, s. 43-44) der implementeres, således vi involverer spilleren, og denne kan fordybe sig i det ludiske. Her forsøger vi, at fremvise en magtesløshed over egne handlinger, som undersøgelsesdeltageren omtalte under sessionen (bilag 8).

Yderligere har vi idéen med en "Lykke bar", der illustrerer, at karakterens glæde aldrig blev større i løbet af spillet. Her udfordrer vi spillerens antagelse om meaningful play (Salen & Zimmerman, 2004, kapitel 3) omhandlende, at en bar kan ændres efter deres handlinger for at understrege pointen om magtesløsheden, og hvordan intet som spilleren foretager sig i en depressiv fase kan medføre, at denne "har en god dag" (bilag 8). I forhold til den æstetiske stil har vi to idéer "Mørke: Alt er henlagt i mørke" og "Generelt sort/hvidt farvetema", hvor vi har valgt at den overordnede æstetiske stil i spillet skal bestå af kontraster uden farver. Dette blev valgt grundet deltagerens beskrivelser omhandlende depression som sort og kun sort (bilag 8).

Hvad de to idéer ikke illustrerer, men som vi diskuterede indbyrdes både under brainstormen og videreudviklingen af idéerne var, at der ligeledes skulle indgå en rød farve i spillet. Her var tanken, at hoveddøren samt en telefon skulle være rød, da disse repræsenterede den depressive persons sociale angst. Dette leder til idéen "Angst: Event når telefonen ringer", hvor der forekommer et angstprovokerende event for karakteren, idet telefonen ringer. Denne idé favner ligeledes andre events i spillet, såsom at nogen banker på

hoveddøren. Disse events skal tilføje en delt og narrativ micro-involvering (Calleja, 2011, s. 43-44), hvilket yderligere skal understøtte fordybelsen, og give spilleren konkrete sociale interaktioner at reflektere over. I forhold til den affektive micro-involvering, så er denne indtænkt i alle mekanikker og udtryk. For eksempel forsøger barerne at konkretisere karakterens følelser og tilstand for spilleren.

Should

I den midterste cirkel er idéerne, som vi har prioriteret som should. Her er den første idé "Intro: Hvid fader til sort", som vi har tiltænkt en visuel overgang, der forekommer i spillets menu, når spilleren trykker "start" eller "spil". Her er idéen, at menuen har en overgang fra hvid til sort, når spillet startes. I forhold til spillets udtryk har vi idéen "Langsommere bevægelser", hvor karakterens bevægelser bliver langsommere i takt med, at spilleren mister energi. Tanken bag dette er, at spilleren skal føle, hvor hurtigt en depressiv person mister energi. Dette udtryk er forankret i vores afsnit omhandlende en psykiatrisk udlægning af depression, der beskrev, hvordan depressive kan opleve en psykomotorisk hæmning, der gør at deres reaktioner og bevægelser bliver langsommere (se side 26). Herudover har vi idéer omkring de sociale interaktioner i spillet "At tale om depression mødes med stilhed og afstandstagen" og "Hvis folk forsøger at påvirke én sker der ingenting". Den første idé omhandlende stilhed og afstandstagen skal illustrere tabuiseringen af depression, når spilleren forsøger at snakke om den med andre mennesker. Idéen med at andre forsøger at påvirke én hænger sammen med lykke baren, der er i vores must-prioriteringen. Her vil lykke baren stadig ikke ændre sig til trods for ellers en positiv social interaktion for at illustrere ligestyldigheden. Vi illustrerer herudover misforståelserne og negativiteten om selvet (figur 24)

under depressionen, da vi vil vise velmenende, men uforstående personer, og hvordan deres handlinger ikke har effekt på baren. Her vil vi vise, hvordan de negative tanker overtager og slet ikke tillader det positive entré. Dette tager udgangspunkt i deltagerens tegning og forklaring om det første workshopspørgsmål, hvor han beskrev at ingen udenforstående indtryk havde påvirkning på ham under en depressiv fase (bilag 8).

Yderligere har vi idéen "Spilleren ved ikke fra starten af, at spillet handler om depression", hvor idéen er, at vi ikke oplyser spilleren om, at spillet omhandler depression. Her er vores intention, at spilleren i løbet af spillet skal gætte, at det omhandler depression. Vi medtog denne idé, da vi vil have, at spillet tilgås med et åbent sind. På denne måde går spilleren ikke ind til en spilsession med forudindtagede holdninger om depression. Til sidst er der idéen "Escape spil ved at gå hen til løkken", hvor tanken er, at spilleren ikke kan afslutte spillet gennem typiske metoder såsom at trykke på "afslut spillet" i en menu. I stedet skal spilleren gå hen til en løkke, som spilleren skal interagere med, hvor kameraet går igennem løkken og spillet slutter. Denne idé er en metafor for selvmord, da selvmordstanker har været et gennemgående tema for hele vores undersøgelse af feltet depression.

Could

Til sidst har vi could-prioriteringen. Her har vi idéen "Ord flyver ind på skærmen", hvilket vi tiltænker er karakterens depressive tanker, der bliver illustreret som "tankeskyer", der dukker op på skærmen. Tanken bag featuren er, at spilleren skal have at vide, hvilke tanker der løber igennem en depressiv persons hoved. Den næste idé "Masker" hænger sammen med de sociale interaktioner i spillet, hvor alle personer i spillet har masker på. Tanken bag denne idé er, at den depressive ikke er i stand til at forholde sig

til andre personer. Denne idé kan samtidig være med til at illustrere angsten ved de sociale interaktioner (bilag 8). Den sidste idé “Lysere eller mørkere alt efter hvor godt det bliver” omhandler selve miljøet i spillet, hvor spillet vil forekomme lysere eller mørkere, alt efter hvor mange ressourcer spilleren har. Dette vil fungere som visuel feedback, og er i forhold til transformational plays (Barab et al., 2010, s. 526) “indhold med legitimitet”. Denne visuelle feedback samt ordene, der flyver ind på skærmen, hjælper spilleren med at kunne se og forudse konsekvenserne af deres handlinger. Når de ved dette, antager vi, at de ligeledes kan spille med intentionalt for at opnå den ønskede effekt, og derved forstå konteksten og konsekvenserne. Herudfra har vi en forventning om, at det resulterende og kritiske engagement fremkommer, når spilleren skal prioritere sine ressourcer.

Hvordan spilkonceptet samt -idéerne bliver konkretiseret til et spildesign vil blive uddybet i næste afsnit, som omhandler første iteration af spildesignet.

Udformning

I følgende afsnit vil vi redegøre for spillets første iteration med hensyn til platform, teknologi, kameravinkel, setting, spilmekanikker, features, plot og kunststil.

Platform og teknologi

Vi valgte at udvikle den digitale prototype i spiludviklingssoftwaren Unity, da denne software er forholdsvis nem at anvende, og det ikke er nødvendigt at have ekstensiv erfaring med programmering for at udvikle spil med programmet. Derudover valgte vi, at udvikle spillet til computere, da Unity understøtter denne platform. Hertil valgte vi at udarbejde spillet i 3D, da dette understøtter førstepersonsperspektivet, som vi forklarer

i 3D, da dette understøtter førstepersonsperspektivet, som vi forklarer yderligere under næste afsnit. Hertil vurderede vi, at vi selv kunne udarbejde 3D-modeller til spillet i et 3D-modelleringsprogram kaldet Maya.

Kameravinkel

Vi havde tidligere diskuteret, om spillet skulle indeholde en karakter, der kan ses på skærmen i et tredjepersonsperspektiv. Hertil diskuterede vi Wen-Hao David Huangs og Sharon Tettegahs (2010, s. 144) beskrivelse af perspektiv, og dets indflydelse på spillerens opnåelse af empati. Omhandlende valg af perspektiver skriver de: “This perspective is crucial for empathy development because players will dispense less mental effort in taking others’ perspectives if they can easily identify with the character in the game.” Vi overvejede en karakter i et tredjepersonsperspektiv, grundet en antagelse om at det var lettere for spillere at opnå anden-orienteret perspektivtagning (se side 37). Huang og Tettegah (2010, s. 144) omtaler, hvordan spil er begyndt at lægge karakterdesign i hænderne på spilleren, således de nemmere kan skabe sin egen karakter baseret på deres selvbillede. Vi har dog ikke midlerne til at udarbejde dette, og i stedet blev vi enige om, at spillet skulle foregå i et førstepersonsperspektiv, grundet at Fullerton skriver, at førstepersonsperspektivet “[...] creates immediacy and empathy with the main character, literally putting the player in the character’s shoes” (Fullerton, 2008, s. 233), hvilket er vores intenderede spilleroplevelse. På denne måde vil spilleren ikke kunne se et karakterdesign, og ifølge Fullerton, vil spilleren føle, at de er karakteren selv. Herfra besluttede vi, at fokusere på den selv-orienterede perspektivtagning frem for den anden-orienterede perspektivtagning (se side 40). Her er det vores mål, at spillet aktiverer den selv-orienterede perspektivtagning, hvilket efterfølgende vil blive til en anden-orienteret perspektivtagning, når spilleren

reflekterer over oplevelsen, som de har fået fra spillet. Derudover ville vi undgå en teknisk udfordring ved at fravælge, at spilleren kan se karakteren, idet vi ikke behøver at designe og 3D-modellere en karakter.

Setting

Vi valgte at spillets setting skulle foregå i karakterens hjem, grundet vores fokus på hverdagsaktiviteter for den depressive. I forhold til settingen beskriver Huang og Tettegah (2010, s. 144), at miljøet skal være simpelt, så spilleren ikke benytter mange mentale ressourcer på at forholde sig til dette. Derfor valgte vi at udforme en lille lejlighed, hvori spillet skal foregå. Derudover vurderede vi, at det var realistisk, at settingen skulle foregå i en lejlighed med hensyn til vores tekniske kunnen. Det ville være muligt for os at skabe en lejlighed samt udarbejde 3D-modeller dertil. Denne setting muliggjorde samtidig, at vi ikke behøvede at designe eller modellere andre karakterer, som spilleren skulle interagere med.

Spilmekanikker

Da kameravinklen er i førstepersonsperspektiv vurderede vi, at den kinæstetiske micro-involvering (Calleja, 2011, s. 43-44) eller måden spilleren styrer på, ville være optimal med WASD- og piletasterne samt musen. Dette valg er foretaget på baggrund af Huang og Tettegahs (2010, s. 144) omtalen af et simpelt miljø, hvilket også indeholder, hvordan spilmiljøet interageres med. Vi fandt dette til at være den mest simple løsning, da størstedelen af de førstepersonsperspektiv-spil vi selv har erfaring med på computeren har haft dette styresystem, hvilket vi anser som velfungerende. Derudover vil der være flere knapper, der popper frem, når musen klikker på et objekt. Spilleren kan trykke på disse ved hjælp af venstre museknap.

I forhold den rumlige micro-involvering (Calleja, 2011, s. 43-44) vil interaktive knapper altid være synlige forskellige steder i lejligheden. Det kan være en knap, der fortæller, at spilleren kan tage tøj på, lave kaffe eller andet. Grunden til at knapperne altid vil være synlige er på grund af tekniske udfordringer i udviklingen af spillet, da det er udover vores evner, at lave knapper, der dukker op og forsvinder igen.

Ressourcerne i spillet er illustreret gennem en lykke-, energi- samt angstbar, som altid er synlig nederst i venstre side på skærmen. Når energien drænes vil der være visuel feedback, hvor indholdet af energibaren mindskes. I modsætning til energibaren vil angstbarens indhold stige, hvis spilleren vælger angstprovokerende handlinger. Hvis energibaren bliver fuldstændig drænet eller angstbaren bliver fyldt op vil spillet lave en overgang til en ny dag. Spilleren vil opleve at karakteren vågner op i sengen næste dag. Dette var indtænkt som en "straf" for ikke at være sparsom nok med sine ressourcer.

Features

Den eneste måde at forlade spillet på er ved at gå hen til en computer, som er placeret i lejligheden og "skrive et selvmordsbrev". Must, should og could prioriteringen blev skrevet som midlertidig, og dette var stadig noget vi diskuterede. I stedet for løkken blev dette til et selvmordsbrev, da vi vurderede, at idéen med løkken var for grafisk og voldsom.

I løbet af spillets forløb, som vi fastlægger som værende syv dage, præsenteres gøremål, som vises når karakteren vågner. I henhold til transformational play er dette det processuelle (Barab et al., 2010) engagement. Vi lader spilleren bestemme, hvad denne ønsker at gå i gang med, idet gøremålene er til stede, men der er ingen straf, hvis disse ikke

udføres. I forhold til gøremålene skriver Huang og Tettegah (2010, s. 144-145), at aktiviteter bør få spilleren til at frembringe mentale modeller fra deres hukommelse. Dette gør vi til et krav, da spillerne skal være bevidste om trinene i de mundane opgaver, de skal udføre for at opnå gøremålene.

Spilleren skal udføre hverdagsaktiviteterne ved at gå igennem hver enkelt delement i handlingen. Aktiviteterne er eksempelvis at lave kaffe, hvor spilleren skal udføre en række af mindre handlinger såsom, at hente vand, at hente kaffe, at starte kaffemaskinen og så videre for at brygge kaffe. Det er vores intention, at dette skal illustrere, hvor mange delementer, der eksisterer, i sådanne trivielle hverdagshandlinger, som ikke-diagnosticerede ikke nødvendigvis tænker over. Herimod er disse aktiviteter uoverstigelige hindringer for karakteren i spillet, og dette skal antallet af delementerne illustrere.

Plot

Spillets narrativ er bygget op af events, der omhandler interaktion med andre mennesker. Dette er enten gennem hoveddøren eller telefonen, hvor der haves en samtale, som samtidig dræner energien og øger angsten. Dette skal vise, hvordan uventede aspekter kan ændre dagens forløb. Her har vi også rig mulighed for at fremvise misforståelser og tabuet omkring depression ved hjælp af andres karakterers reaktioner. I slutningen af spillet vil spilleren få at vide, at karakteren har depression, og at karakteren langsomt vil få det bedre fra den dag, hvor spillet afsluttede. Hertil ønsker vi dog at fortælle spilleren, at karakteren på et tidspunkt i fremtiden vil opleve depression igen, for at undgå indtrykket af, at depression kan kureres eller gå væk af sig selv uden behandling.

Kunststil

Eksempler på kunststilen omtalt i idéerne vises herunder og på næste side. Det skal hertil bemærkes, at barerne der er illustreret på figur 31 er rød, blå og gul, grundet behovet for at fortælle spilleren, at dette er en del af user interfacet, og at adskille det fra spilverdenen. Den blå farve repræsenterer energi, og denne farve er valgt grundet dens rolige natur. Gul er valgt til at repræsentere lykke, da gul associeres med glæde af os. Herved eksisterer der enkelte eksempler på, at spillet indeholder farver, der går uden for det ellers farveløse tema.



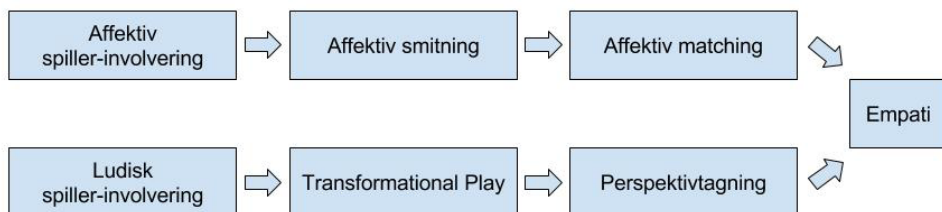
Figur 32: Rød telefon i spillet, der repræsenterer angsten.

I forhold til lyd i spillet vil der kun være lydeffekter for at give auditiv feedback på handlingerne. På denne måde ved spilleren, at karakteren har direkte relation til objektet (Fullerton, 2008, s. 132). Vi undersøgte lyd i spil gennem Karen Collins (2011) artikel "Making Gamers Cry: Mirror Neurons and Embodied Interaction with Game Sound" for at undersøge, hvilken effekt lyd kunne have haft. Vi vurderede dog, at det ville give et stærkere indtryk at undlade lyden i spillet, for at højne effekten af det mundane liv.



Figur 31: Illustration af et rum i spillet.

Igennem alle spillemekanikkerne skal spilleren få en affektiv micro-involvering, hvilket skal lede til en affektiv smitning og til affektiv matching. Gennem spildelene indgår den ludisk micro-involvering, som afspejler sig transformational play som fordrer perspektivtagningen. Teoretisk set, vil perspektivtagning og den affektive matching således fordre empati.



Figur 5: Opnåelse af empati.

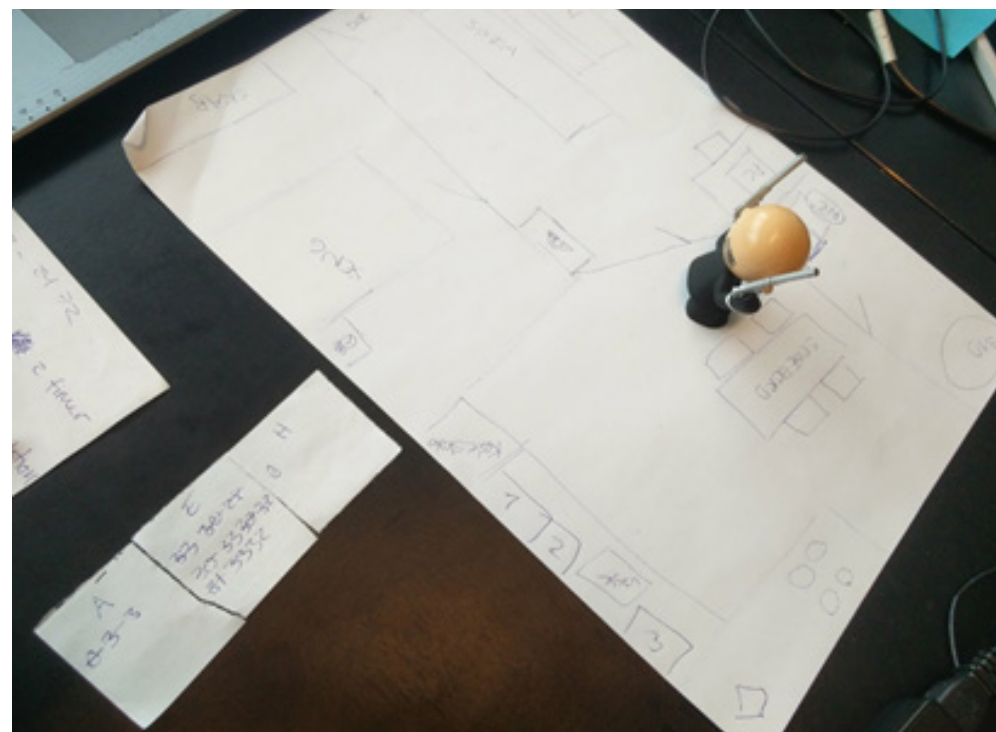
Udover at opstille en mulighed for at spilleren kan opnå empati, har vi en forhåbning om, at spillet på længere sigt kan affektivt macro-involvare spilleren, hvor denne deler sine følelser og tanker omkring spillet med andre personer.

Fysisk prototype

Efter vi fik udarbejdet det overordnede spildesign skabte vi en fysisk prototype, som vi kunne anvende til at teste før en digital prototype skulle produceres. Vi valgte dette, da denne form for prototype ifølge Fullerton (2008, s. 175) fokuserer på at teste spillemekanikker frem for, om teknologien fungerer. Udover dette er det nemmere, at ændre i designet, da dette ikke er kodet i software, men hellere er illustreret på et stykke papir. Som Fullerton beskriver kan spillet på denne måde gennemgå flere iterationer inden for en kortere tidshorisont, hvilket vi oplevede som en fordel.

Da konceptet omhandlede en enkelt karakter befindende i sin lejlighed

udarbejdede vi et layout heraf, som kan ses på billedet herunder:



Figur 33: Level design.

Her flyttede vi en figur rundt for at indikere spillerens bevægen i spillet. Et gruppe-medlem agerede system og tog notis af alle handlingerne som spilleren udførte og handlingernes "udgift" i henhold til energi og angst. Ud fra disse iterationer med spillet lavede vi følgende ændringer:

Tilføjelser og ændringer i kronologisk rækkefølge:

- Objekterne i lejligheden bestemmes
- Handlemulighederne med objekterne bestemmes
- "Udgifterne" for handlemulighederne bestemmes

- Lykke bar fjernes
- Straf på manglen af bad indføres
- Alle handlinger “koster” dobbelt så meget i relation til energi og angst
- Alle handlinger “koster” 33% mere
- Spilleren starter på 40 energi (forrige var 33)
- Længde på spil sættes
- Events udformes
- At gå fra rum til rum “koster” energi
- Mulighed for at miste angst og få mere energi indføres
- Yderligere justering på “udgifterne”
- Spilleren må max prøve at få energi tilbage og angst reduceret tre gange dagligt

Objekterne i lejligheden er baseret på, hvilke møbler der normalt findes i en lejlighed. Der er ingen objekter eller handlemuligheder, der beskriver karakteren, da vi vil holde det så upersonligt som muligt, for at give spilleren de bedste vilkår for selv-orienteret perspektivtagning. Sådanne objekter er, ifølge Fullerton (2008, s. 112-113), defineret af deres egenskaber (properties), opførsel (behaviour) og forhold til andre objekter (relationships). Egenskaber definerer de fysiske eller konceptuelle aspekter af et objekt. Opførsel er den potentielle handling som objektet udfører, og forholdene er, hvordan objektet forholder sig til de andre objekter. Et

eksempel på udformningen af dette i vores spil er en kaffemaskine. Dens egenskaber er den fysiske kaffemaskine form. Forholdene til andre objekter, at alle de foregående trin skal være udført, mens forholdet til karakteren er et tryk på maskinen. Dens opførsel er herved, at denne laver kaffe.

Vi ændrede en del på ressourcerne - både hvor mange ressourcer spilleren startede med, og hvor mange hver interaktion kostede. Dette var en vigtig del af spillet, da vi ledte efter den rigtige sværhedsgrad. Vi ønskede, at spillet skulle være svært nok til at spilleren fejlede en dag eller to, men ønskede heller ikke, at give dem et indtryk af, at depression er umuligt at leve med. Dette relaterer vi til ønsket om, at spillet skal opleves frustrerende, og generelt omhandlede vores overvejelser, at holde spillerne væk fra følelsen af flow (Csikszentmihalyi, 2014). Dette vælger vi, da vi har fået forståelse for, at en gennemgående følelse i depression er noget lignende “hvorfors kan jeg ikke dette”, hvilket er en følelse vi i meget konkret forstand kan inddrage. Hertil skal spillet ikke gøres umuligt at udføre, da det vil øge chancen for at spillere ville slutte spillet. Spillet må heller ikke være for let (eller tilpas), da vi ikke mener, at dette illustrerer, hvor svært det føles at leve med depression. Vi tilføjede også at bevægen mellem rummene skulle “koste” energi, da det at gå ind i et rum er en beslutning, som den depressive person skal tage. På denne måde understreger vi, hvordan alle handlinger er en “udgift” i denne specifikke kontekst.

Vi valgte at fjerne lykke baren, da vi oplevede ingen praktisk effekt af denne under testen. Dertil havde vi en antagelse om, at spillerne ville ignorere denne, da dette var vores reaktion på featuren, og derfor fravalgte vi idéen.

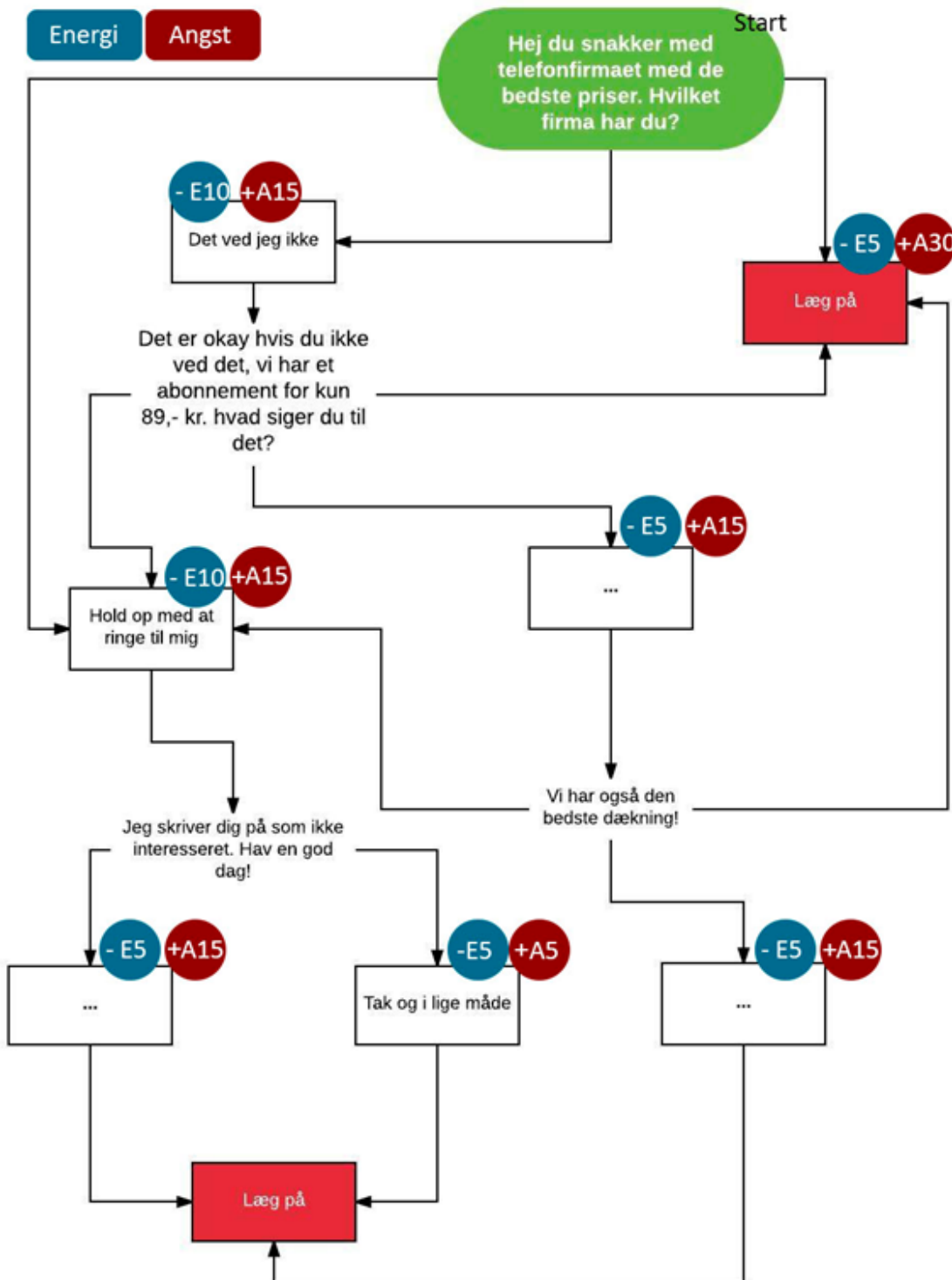
Vi tilføjede en “straf”, hvis spilleren ikke bader inden denne skal interagere med andre mennesker, hvor karakterens angstniveau ville blive øget

ekstra meget, end hvis denne havde været i bad i forvejen. Dette tager udgangspunkt i interviewet med deltageren og hans sociale angst. Igen er vi bevidste om, at denne indsigt er baseret på en enkelt person, og at det ikke er alle depressive der oplever denne sociale angst, som undersøgelsesdeltageren beskrev. Rent spilmekanisk understøtter dette perspektiv dog ligeledes meaningful play (Salen og Zimmerman, 2004, kapitel 3), da systemet reagerer på den manglende handling, hvorfor vi vælger at medtage denne ændring.

Vi strukturerede et decision tree (beslutningstræ) (Salen & Zimmerman, 2004 kapitel 19 s. 2) for de førnævnte events. Et beslutningstræ præsenterer, hvilke valg spilleren har, og hvordan dette påvirker spillet i forskellige retninger. Et eksempel på vores er illustreret i højre side:

Dette er et eksempel på en samtale med en telefonsælger. Eksemplet illustrerer, hvordan valgene påvirker karakterens energi- og angstniveau, hvor niveauerne mindskes eller øges alt efter, hvilket valg der foretages.

Vi ville tilføje en måde, hvorpå spilleren kan sænke sit angstniveau og højne sit energiniveau, for at forstærke følelsen af meaningful play (Salen & Zimmerman, 2004, kapitel 3), og i højere grad involvere spilleren ludisk (Calleja, 2011, s. 43-44). Dog mente vi ikke at dette ville stemme helt overens med oplevelsen af depression. Depressionen kan ikke forbedres ved en særlig handling i lejligheden, så her stødte vi på en konflikt mellem spildesign og repræsentation af lidelsen. I stedet for, at give spilleren en sikker måde, hvorpå de kunne få det bedre, ville vi hellere implementere en mulighed for det. Hvis spilleren eksempelvis vælger at se TV, er der en 50/50 chance for at spillerens ressourcer bliver forværret eller forbedret. Det kan forværres ved, at de negative tanker intensiveres. På den anden side kan TV'et sørge for en



Figur 34: Beslutningstræ der illustrerer et event.

distrahering og tankemyldret forsvinder for en stund. På denne måde giver vi spilleren en chance for at reducere tankerne, samtidig med at depressionen repræsenteres. Denne idé var inspireret "Ramt af mørket" (se side 28), hvor en tidligere depressiv fortæller, at lydbøger blev brugt til at holde tankerne væk. Vi synes dog, det var vigtigt, at fortælle spilleren, at det ikke var TV'ets udsendelser, der havde indflydelse på depressionen. Vi besluttede derfor, at TV'et skulle afspille et prøvebillede og statisk støj i stedet for en udsendelse. Dette valgte vi, da det statiske TV skulle formidle at karakteren ikke ser TV og bliver underholdt. For at spilleren ikke "bare" kunne være heldig og modtage ressourcer, besluttede vi at sætte en begrænsning på denne mulighed, således den kun kan benyttes tre gange dagligt i spillet.

Efter den første iteration af spildesignet var færdigt, fandt vi det nødvendigt at evaluere det med spillere for at undersøge, om det fungerer som intenderet. Dette bliver blandt andet understøttet af Fullertons (2008) iterative designproces og Dewey (1929). Ifølge Dewey skal forskeren teste sit sekundære produkt, således forskeren bliver beriget med nye erfaringer. Vi ønskede ligeledes at teste vores prototype, således vi kunne få information om, hvordan prototypen fungerer i praksis.

Yvonne Rogers, Helen Sharp og Jennifer Preece (2011) beskriver, at når produkter går fra at være foreløbige idéer til konceptuelt design og prototyper, kan evalueringer undersøge om produktet opfylder de behov, der skal imødegås. Evalueringen er drevet af spørgsmål omhandlende, hvorvidt et design (eller specifikke aspekter af designet) dækker krav og tilbyder den passende oplevelse (Rogers et al., 2011, s. 455). Der findes et bredt repertoire af forskellige evalueringsmetoder, der kan tilpasses til specifikke omstændigheder. Når evalueringen planlægges skal facilitatorerne overveje produktets type, den specifikke målgruppe, selve konteksten for produktets anvendelse, samt logistiske problemstillinger. For at kunne gribe denne planlægningsproces an har Rogers et al. udarbejdet DECIDE-frameworket. Frameworket består af seks trin, der guider planlægningen af evalueringen (Rogers et al., 2011, s. 456). De seks trin er:

1. *Determine the goals* (fastlæg målene).
2. *Explore the questions* (udforsk spørgsmålene).
3. *Choose the evaluation methods* (vælg evalueringsmetoder).

4. *Identify the practical issues* (identificer de praktiske problemstillinger).

5. *Decide how to deal with the ethical issues* (håndtering af etiske problemstillinger).

6. *Evaluate, analyze, interpret, and present data* (evaluer, analyser, fortolk og præsenter dataen) (Rogers et al., 2011, s. 456).

Selvom disse seks trin bliver præsenteret i en specifik rækkefølge, beskriver Rogers et al., at designeren ofte tænker over og beskæftiger sig med trinene på iterativt vis, ved at bevæge sig frem og tilbage mellem trinene. At træffe valg omhandlende et trin vil derfor influere de resterende trin. Derved er hvert trin i DECIDE-rammearbejdet relateret til hinanden på forskellige måder (Rogers et al., 2011, s. 456). I det følgende vil vi gennemgå de seks trin, samt vores tilgang under DECIDE-rammearbejdet.

Fastlæg målene

Mål guider evalueringen ved, at de hjælper til at fastlægge evalueringens omfang, og derved er identificeringen af mål det første trin under planlægning af en kommende evaluering (Rogers et al., 2011, s. 457).

Udforsk spørgsmålene

For at kunne operationalisere de fastlagte mål, skal der artikulere spørgsmål, der skal besvares under evalueringen. Spørgsmål kan nedbrydes i specifikke underspørgsmål, for at gøre evalueringen mere præcis. Herved kan underspørgsmål tillade, at der adresseres specifikke problemstillinger (Rogers et al., 2011, s. 457).

Vælg evalueringsmetoder

Næste trin i DECIDE-rammearbejdet er at vælge, hvilken evalueringsmetode der skal anvendes. Dette valg kommer an på hvilken data, der er skal opnås for at kunne besvare de udarbejdede spørgsmål, samt hvilke teorier og frameworks der er passende til den specifikke kontekst. Til tider anvendes der kombinationer af metoder, idet dette kan tillade, at der indsamles data, der i højere grad er udbytterig. Data der er indsamlet ved at anvende forskellige metoder er med til at tegne et billede af, hvorvidt designet møder de fastlagte mål (Rogers et al., 2011, s. 459).

Identificer de praktiske problemstillinger

Når de praktiske problemstillinger skal diskuteres indebærer det, at der overvejes hvilke personer der skal deltage i evalueringen, faciliteter og hvilket udstyr der anvendes. Hertil er det vigtigt at overveje tilgængeligheden af ressourcer, og hvorvidt der skal udarbejdes kompromisser, blandt andet i forhold til evalueringens størrelse. Et vigtigt element inden for evalueringer er at involvere deltagere, der er passende til konteksten (Rogers et al., 2011, s. 460). Ved metoder, der involverer brugere, skal udvælgelsen af deltagere fokusere på at finde mennesker, der repræsenterer gruppen af brugere, som produktet er rettet mod. En anden overvejelse, der bør finde sted under dette trin, er fastlæggelsen af, hvad deltageren skal gøre under evalueringen og hvor længe dette skal vare (Rogers et al., 2011, s. 460-462).

Håndtering af etiske problemstillinger

Hvis der inddrages mennesker under evalueringsprocessen, er det vigtigt at have en række etiske overvejelser herom. Rogers et al. beskriver, at en prioritering herunder er, at beskytte deltagerens privatliv, hvilket er

ensbetydende med at deres navn ikke skal associeres med den data, der bliver indsamlet, medmindre de eksplicit går med til dette. Hertil skal det heller ikke være muligt at identificere individer ud fra skriftlige beretninger (Rogers et al., 2011, s. 463). Derfor kan der blandt andet anvendes pseudonymer frem for deltagerens faktiske navn (Rogers et al., 2011, s. 464). Slutteligt er det vigtigt at informere deltagerne om evalueringens formål, og en præcis udlægning af, hvad de kan forvente, hvis de deltager. Hertil skal der redegøres for tidsrammen af evalueringen, hvilken slags data der indsamles, og hvordan denne data senere analyseres (Rogers et al., 2011, s. 467).

Evaluer, analyser, fortolk og præsenter dataen

Planlægning af denne del af evalueringen indebærer overvejelser omhandlende forskellige aspekter. Eksempelvis er det vigtigt, at det overvejes hvorvidt evalueringen og dennes resulterende data kan understøttes i forhold til pålidelighed, validitet, ensidighed og evalueringens rækkevidde. Disse aspekter skal være med i tankerne, når der besluttes, hvordan dataen skal analyseres, og hvordan resultaterne skal præsenteres (Rogers et al., 2011, s. 471-472).

På et overordnet plan er vi inspireret af Ioanna Iacovides og Anna L. Cox' (2015) udlæg af en spilevaluering. De benytter en eksperterevaluering, spillerevaluering og udsender derefter et opfølgende spørgeskema til deltagerne. I Iacovides og Cox' evaluering anvendes der seks eksperter til at gennemgå spillet. I Iacovides og Cox' artikel finder spillerevalueringen sted i et kontrolleret miljø, hvor disse har til formål at undersøge, spillerens erfaring med spil, udføre en spilsession og afholdelse af et efterfølgende interview. Afsluttende udsender de et spørgeskema efter en tidsperiode

for at indsamle empiri om refleksioner over spillene. Samme opbygning vil kunne ses under vores egne brugerevalueringer, der præsenteres i det følgende. Vi vælger samme kombination af disse evalueringsmetoder, således vi får belyst spillet og dets påvirkning fra flest mulige vinkler. Hertil skriver Iacovides og Cox (2015, s. 2252), at eksperterne bekymrer sig om repræsentationen af karaktererne, brugerne vil fokusere på det emotionelle, og spørgeskemaer vil undersøge det længerevarende indtryk. Overordnet vil vi identificere, at vi i løbet af projektet vil indgå i tre evalueringstyper. Den ene evaluering omhandler et samarbejde med spilvirksomheden Funday Factory. Her er vi blevet sat i kontakt med en spildesigner, Rasmus Heeger, der har afsat tid til at give os feedback på vores spildesign. Denne evalueringstype bestod af en række møder mellem os og spildesigneren. Den anden evalueringstype vil indfinde sig i form af test med spillere. Her har vi fået en række mennesker til at afprøve vores spil i form af de prototyper vi har udviklet, hvortil spørgeskemaet skal udfyldes af spillerevalueringens deltagerne.

Første evaluering med spildesigner

1. Fastlæg målene

Vi ønsker at få feedback på vores koncept, hvor der fokuseres på, hvilke features understøtter budskabet, vi ønsker at formidle, og hvilke der ikke gør.

2. Udforsk spørgsmålene

Vi har planlagt en løs struktur med områder, vi ønsker at få feedback på, og denne ses herunder:

- Generel feedback på spillets mekanikker, æstetik og koncept
- Eventuelle problemstillinger ved at inddrage selvmord i spildesignet
- Eventuelle problemstilling i forhold til løsningen på vores overordnede problem
- Tekniske spørgsmål omhandlende programmering
- Idéer til forbedringer
- Fokus i forhold til fremtidige brugertests

3. Vælg evalueringemetoder

Vi identificerer, at spildesigneren indtager en ekspertrolle, der gør ham i stand til at give os værdifuld feedback omhandlende vores spildesign.

Ifølge Rogers et al. vil disse mennesker blive refereret til som eksperter, idet de både skal være vidende inden for interaktionsdesignfeltet, samt

have forstand på de behov og den adfærd, der typisk indfinder sig hos en bruger (Rogers et al., 2011, s. 505-506). Disse kaldes inspektionsmetoder og inkluderer heuristiske evalueringer og walkthroughs, hvor eksperter undersøger det interaktive produkts interface. Her vil eksperter oftest agere, som en typisk bruger og foreslå problemer, som brugere sandsynligvis vil opleve, når de skal interagere med det gældende produkt. Fordelene ved disse metoder er, at de kan anvendes under enhver fase i et designprojekt, og at de ligeledes kan bruges til at supplere brugertests (Rogers et al., 2011, s. 506).

Konventionelt set vil en ekspert under en heuristisk evaluering vurdere, hvorvidt brugerinterface-elementer, såsom menuer og navigationsstruktur, er tilpasset til en række principper inden for usability (Rogers et al., 2011, s. 506). Disse principper omhandler blandt andet, hvorvidt designet understøtter brugerkontrol samt -frihed og æstetik samt minimalistisk design (Rogers et al., 2011, s. 506-507). Her er det ekspertens opgave at gennemgå interfacet adskillige gange, hvor de diverse interaktions elementer bliver inspiceret og sammenlignet med heuristikkerne. Ved hver iteration af designet vil der enten identificeres problemer eller redefineres disses "diagnose" til et sådant punkt, at eksperter er tilfreds med at størstedelen er tydelige. Hertil kan det ligeledes være en fordel at udvikle sine egne heuristikker, således at disse er tilpasset til det enkelte produkt (Rogers et al., 2011, s. 507). Hertil beskriver Rogers et al., at ved en hurtig evaluering af et design, der befinder sig i den tidlige udviklingsfase, vil en eller to eksperter kunne identificere de fleste usability-problemer, der potentielt vil opstå (Rogers et al., 2011, s. 508).

4. Identificer de praktiske problemstillinger

Under denne evaluering, oplevede vi at det største praktiske problem var at formidle designet. For at imødekomme dette problem tog vi tegninger med af level designet (se side 90 figur 33) og en udarbejdet beskrivelse af det nuværende spildesigns indhold. Derudover fik designeren tilsendt en idébeskrivelse (bilag 15) inden mødet.

5. Håndtering af de etiske problemstillinger

En etisk problemstilling vi identificerer under denne evaluering, er hvis vi fremviste et design baseret på undersøgelsesdeltagerens resultater til en kommerciel forretning. Dette tages der dog hånd om, ved at deltageren er anonymiseret i designet, og derudover omhandler vores samarbejde med Funday Factory kun vidensdeling, og derfor ikke en kommerciel kontekst.

6. Evaluer, analyser, fortolk og præsenter dataen

I det følgende afsnit vil vi beskrive feedback fra spildesigneren, der fremadrettet adressere som Heeger. En lydoptagelse af evalueringen kan findes i bilag 16.

Det første element, vi fik feedback på, var, at vi ikke ville oplyse spilleren om, at spillet omhandler depression, hvor intentionen var, at spilleren selv skulle regne dette ud. Hertil påpegede Heeger en mulig udfordring i at kommunikere til spilleren, at det er selve karakteren i spillet, der har besvær med at udføre hverdagsaktiviteter. I stedet er der en mulighed for, at spilleren tror, at det er denne selv, der er dårlig til spillet. Herudover kan det være svært for spilleren at forstå, at karakteren lider af depression, hvis vi ikke i forvejen har illustreret, hvordan en hverdag ser ud hos en

ikke-depressiv person, således de får indblik i forskellen på de to. For at imødekomme dette, vil vi implementere en introduktion, der fortæller spilleren, at karakteren lever med depression. Introduktionen medtager vi, således spilleren altid er bevidst om, at spillet omhandler depression under spilsessionen. Efter at have reflekteret videre over, hvorvidt spillerne skal gætte sig frem til, at spillet omhandler depression, har vi ændret mening om dette aspekt. Vi har nu en antagelse om at spilleren har en forforståelse af depression før spillets begyndelse. Her har vi en yderligere antagelse om, at når vi informerer spilleren om, at spillet omhandler depression kan spillet tilføje til spillerens nuværende forståelse. Gennem denne spilsession får spilleren gradvist et indtryk af, hvordan depression kan udspille sig. Hertil er det op til spilleren, hvorvidt denne efterfølgende medtager denne forståelse, og eventuelt udvider den forståelse de havde af depression før spillet, eller om de afviser forståelsen.

Heeger mente ikke, at der skulle være en energi- eller angstbar i spillet, da han mente, at disse ville få spilleren til at tænke over, hvordan systemet fungerede, frem for at fokusere på at opleve spillet. Dette er grundet, at disse barer kan give spilleren idéen om, at spilleren kan vinde eller tabe, hvilket ikke er spillets formål. I stedet rådede Heeger os til at fokusere på oplevelsen og illustrere dennes aspekter gennem det visuelle udtryk, når karakteren løber tør for energi eller bliver overvældet af angst. Dette kunne eksempelvis gøres ved at miljøet bliver lysere eller mørkere alt efter karakterens sindstilstand. Denne overvejelse har vi taget til efterretning, hvilket var en idé vi selv havde (se side 86). Når vi genovervejer dette, kan vi se, hvordan den ludiske involvering (Calleja, 2010, s. 43-44) kan fjerne fokus fra den affektive involvering ved at være repræsenteret på skærmen. Ved at gemme barerne, og gøre disse til underliggende variabler, understøtter vi

stadig den ludiske involvering, men gør, at den affektive involvering er mere i fokus. Grundet dette valg vil vi dog ikke kalde spillet ressourceorienteret længere, men nærmere oplevelsesorienteret. Dette finder vi i øvrigt mere passende, grundet projektets overordnede fokus. At vi fjerner informationen fra spilleren kalder Salen og Zimmerman (2004, kapitel 17) imperfect (uperfekt) information, og dette gør, at spillet skifter til en mere gættende natur. Dette anser vi som en fordel, da spilleren derfor i højere grad skal gætte sig til karakterens tilstand og dermed skabe grunden for selvorienteret perspektivtagning, da vi antager, de vil spejle deres egen opførsel i den opførsel de observerer i spillet.

I forlængelse af dette præsenterede vi idéen med, at karakterens bevægelser bliver langsommere jo mindre energi spilleren har. I forhold til denne idé rådede Heeger os til, at karakteren ikke skal være langsom fra starten af, da dette kunne give spilleren indtrykket af, at det er spillet der er langsomt og ikke karakteren. Derimod skal de langsomme bevægelser introduceres gradvist gennem spillet. Da vi allerede skjuler barerne og deres variabler for spilleren, mener vi den gradvise langsomme gang kunne fungere som et stærkere udtryk for karakterens tilstand. Vi vælger dog, at gøre karakteren en smule langsommere end standarden i spil, da karakteren trods alt er i en depressiv fase. Dette har en betydning for den kinæstetiske involvering (Calleja, 2010, s. 43-44), og vi mener at dette kan gøre spillet nemmere, hvilket vi skal opmærksomme på for at få den rigtige sværhedsgrad.

Heeger syntes godt om idéen omhandlende, at alle handlinger i spillet brydes ned i flere dele, hvilket eksempelvis var at introducere adskillige delelementer i at lave kaffe. Her kommenterede Heeger, at dette vil illustrere, at spilleren skal tænke over hver handling. Derudover syntes han om idéen omhandlende, at give spilleren en overvældende mængde af

valgmuligheder. Han foreslog blandt andet, at der kunne være hundredvis af forskellige valgmuligheder, når spilleren skulle tage tøj på i spillet. Grundet dette har vi overvejet, at dele gøremålene op i mindre dele, da dette kan være med til at formidle oplevelsen af depression yderligere. Dog mener vi ikke, at implementeringen er nødvendig for at teste, hvorvidt empati opnås, og derfor bliver dette ikke udviklet.

Heeger syntes ligeledes om tankeskyerne, der dukkede op, jo værre karakteren havde det. Her måtte tankeskyerne gerne virke forvirrende, da skyerne er intenderede som forvirrende tanker, der ligeledes kan opleves overvældende. Disse tanker kan blandt illustrere, hvilken mental tilstand karakteren befinder sig i, og hvad dennes tanker omkredser; herunder negative tanker om sig selv og selvmord. Hertil argumenterede Heeger for, at tankeskyerne skulle være uspecifikke, da specifikke tanker kunne risikere at fortælle spilleren direkte, hvad oplevelsen er. Vi kunne eksempelvis have en tankesky, der siger hvor træt karakteren er, når energibaren er ved at være tømt. Vi havde ikke udtænkt indholdet af tankeskyerne på dette tidspunkt, men denne overvejelse tages med videre, når konkrete eksempler skal udarbejdes til prototypen. Hertil kræver denne analyse af karakterens tankeskyer en aktiv affektiv matching (se side 35), for at finde frem til hvad karakteren oplever.

Omhandlende de gøremålene, der dukker op dag for dag, beskrev Heeger, at det ville være bedre, at spilleren selv havde frihed til at opsætte et gøremål. Dette ville give spilleren mere frihed til at vælge og udforske den verden, hvori spillet tager sted. Heeger argumenterede for, at vi skal fokusere på oplevelsesdelen af spillet frem for at være opgavefokuseret. Argumentet er, at et gøremål vil give en opgave, som spilleren skal løse, i stedet for at lade spilleren udforske og opleve spillet selv. Fullerton (2008, s. 130) beskriver,

at spillere har brug for information til at finde ud af, hvordan de skal komme videre. Jo mindre information spilleren får, des mindre informerede er deres valg, og dette påvirker deres følelse af kontrol over fremgangen i spillet.

At mindske følelsen af kontrol over spillets fremgang synes vi er relevant, da dette kan relateres til emnet magtesløshed som vi arbejder med i spildesignet. Derudover har vi en antagelse om, at dette ville få spilleren til at læse flere af tankeskyerne frem for potentielt at ignorere dem, da disse kan give et fingerpeg om gøremålene.

I forhold til slutningen af spillet mente Heeger, at det ville være mere effektivt, hvis spillet ikke havde nogen slutning. I stedet kunne de syv dage i spillet gentage sig selv, således det bliver illustreret, at depression bliver ved, hvilket kan kommunikere håbløsheden ved lidelsen. Idéen om at depression ikke slutter, finder vi særligt relevant, og vi mener hertil, at dette kan være med til at belyse, at depression kan være en vedvarende tilstand. At belyse dette på denne måde frem for vores oprindelse afslutningstekst, mener vi er bedre, da dette vil blive oplevet i løbet af spillet frem for fortalt under slutteksten.

Heeger brød sig ikke om idéen omhandlende, at spilleren skulle begå selvmord for at afslutte spillet. Her blev der argumenteret for, at selvmordsaspektet muligvis ville dramatisere samt dæmonisere depression. Hertil rådede han os til, at tænke nærmere over, hvorfor vi ønskede at medtage selvmordsaspektet i spillet. I stedet mente han, at det ville give et stærkere indtryk på spilleren at fokusere på hverdagsaktiviteterne. Vi fravælger idéen med selvmordet, da vi ikke mener, at vi kan finde en hensigtsmæssig måde, at inkorporere at faktisk selvmord i spillet og samtidig formidle det intendede budskab. Dog forbliver selvmordstanker i spillet, da dette er en essentiel del af lidelsen, og vi mener, at spillet ville være

ufuldstændigt uden. Som kompromis vælger vi, at selvmordstanker i stedet illustreres gennem tankeskyerne.

I forhold til spillets styresystem rådede Heeger os til at holde det så simpelt som muligt. I stedet for at anvende både piletaster og mus, foreslog han, at vi udelukkende skulle anvende musen, hvor spilleren i stedet kan kigge rundt og klikke de steder, hvor spilleren vil gå hen eller på de objekter, som spilleren vil interagere med. Dette er i tilfælde af hvis en målgruppe, der er teknisk udfordrede, skal spille spillet. Vi forstår dette behov, da vi muligvis ikke kun vil ramme personer, der har erfaring med spil. Vi vælger derfor, at den foreslåede styring skal være udgangspunktet. Hertil vil dette kunne ændres til vores oprindelige styresystem under "Indstillinger". Dette vil forhåbentlig gøre, at den kinæstetiske involvering er mere fordelagtig hos uerfarne spillere. Grundet at prototypen på dette tidspunkt allerede er fremskreden, vil dette ikke implementeres.

I forhold til at interagere med objekter syntes Heeger godt om featuren omhandlende, at alle knapperne altid er synlige på hvilket som helst tidspunkt. Dette var en problemstilling vi diskuterede i henhold til tekniske problemer, og vi overvejede dette som en eventuel løsning. Her argumenterede han for, at spillet ikke går ud på at afsøge, hvilke objekter spilleren kan interagere med, men at spillet hellere skal overvælde spilleren med antallet af valgmuligheder. Derudover kunne vi argumentere både for og imod at overvælde spilleren med knapper, da det ene giver oplevelsen af uoverskuelighed, og det andet er æstetisk tilfredsstillende. Vi vælger den overvældende brug af knapper, da vi mener, at dette vil understøtte illustrationen af en beslutningsproces, der beskrives som svær og voldsom (bilag 8). Der vil derfor konstant være synlige knapper i spillet, som spilleren kan trykke på.

Heeger syntes godt om at have events med i spillet, da disse ville være med til at opbryde hverdagsrutinen. Det er blandt andet gennem disse events, at vi kan sørge for, at forløbet på syv dage ikke er helt ens. I forhold til events foreslog Heeger, at de første to til tre dage i spillet gav spilleren en chance for at lære spillet, styresystemet og interaktionsmulighederne at kende. Derefter kunne der eksempelvis komme et event på den fjerde eller femte dag. Effekten af dette vil være, at alle dagene i spillet ikke er ens. Dette syntes Heeger kunne give et stærkt indtryk, hvor spillet indledningsvist har et langsomt tempo, som bliver brudt gennem events. Vi ændrede vores events til, at spilleren ikke når hen til den ringende telefon, eller døren der bankes på. Vi ændrede dette, idet det er nemmere for os at udvikle en indikation af et begyndende event, frem for et fuldt event. Grundet dette kunne vi fokusere på, at spilleren forstår angsten, frem for også at skulle fokusere på de sociale interaktioner. På vej til telefonen eller døren fyldes skærmen med visuelle effekter, der indikerer karakterens angstpåvirkede tilstand. Effekterne vi har valgt at indføre er en rød vignette, der indsnævrer sig omkring spillerens udsyn. Hertil begynder karakterens udsyn at blive uskarpt, der høres en høj tone, der overdøver alle andre lyde, karakteren bevæger sig endnu langsommere, og til sidst skifter spillet til en ny dag. Dette fjerner den delte involvering fra spillet, men til gengæld øger det den narrative og affektive involvering, hvilket er et valg, hvor vi er villige til at gå på kompromis.

Med hensyn til lyd vil vi efter Heegers forslag anvende baggrundsstøj, der justeres efter variablerne. Dette er endnu en måde, hvorpå vi kan give spilleren feedback. Af samme årsag vælger vi ligeledes, at indsætte lydeffekter på karakteren, hvor antallet af afspilningerne justeres efter variablerne. Dette kunne eksempelvis være et suk fra karakteren. Vi ønsker

hertil at bruge introlyden fra P1's radioprogram (Kjær, 2017), som intro i spillet, da vi mener, at dette sætter tonen an. Vi har hertil været i kontakt med lyddesigneren, der har udarbejdet lyd til programmet, og har fået tilladelse til at bruge lyden i vores spildesign.

Første spillerevaluering

1. Fastlæg målene

Under den første spillerevaluering var det overordnede mål, at finde frem til om spillet er anvendeligt for brugere. Vi vil hertil teste om the core mechanic (Salen & Zimmerman, 2004, kapitel 23; Fullerton, 2008, s. 11) fungerer i spillet. Disse er handlingen som, spilleren skal udføre flest gange i spillet. Herudover vil vi undersøge, hvorvidt dette fundament giver den oplevelse, vi søger at rammesætte for spilleren. Prototypen som spillerne interagerede med i denne evaluering kan tilgås i bilag 17.

2. Udforsk spørgsmålene

I følgende afsnit vil vi beskrive, hvordan vi har tilrettelagt evalueringen og tilhørende interviewspørgsmål. Evalueringen indledes med en kort introduktion, hvor spilleren får af vide, at de skal deltage i en spilevaluering samt to korte interviews. Herefter vil vi afholde et kort indledende interview med spilleren, hvor to spørgsmål stilles:

1. Hvor meget spiller du til daglig?
2. Hvilke spil spiller du?

Vi stiller disse spørgsmål for at etablere spillerens erfaring med spil, idet denne erfaring kan have indflydelse på den måde, hvorpå de interagerer med spillet. Efter dette er etableret, vil vi lade spilleren påbegynde spillet. Hvis vi observerer, at spilleren ikke finder ud af, hvordan denne skal interagere med prototypen efter fem minutter, vil vi bryde ind og forklare. Herudover opfordrede vi dem til at tænke højt under sessionen, således de

kan udtrykke eventuelle frustrationer eller andet undervejs. For at kunne dokumentere spillerens ageren med spillet, optog vi computerskærmen under deres spilsession (bilag 18). Yderligere er alle evalueringerne blevet lydoptaget, og disse kan tilgås i bilag 19. Når spilsessionen er overstået vil vi afslutte evalueringen med et kort interview. Her bliver der stillet fire spørgsmål:

1. Hvad er din generelle oplevelse af spillet?
2. Spørgsmål omhandlende deres reaktion
3. Hvordan var det at kontrollere spillet?
4. Hvad synes du om at lave kaffe på den her måde?

Her søger vi overordnet at afdække information om spillerens interaktion med prototypen, og hvorvidt denne var anvendelig, samt hvordan spilleren oplevede spillet.

3. Vælg evalueringsmetoder

Idet vi først og fremmest søger at opnå information om spillets anvendelighed, vil vi inddrage usability testing som evalueringsmetode.

Typisk set er metoden blevet brugt til at evaluere desktop-programmer, såsom hjemmesider og søgeværktøjer. Ved at udføre usability testing i et kontrolleret miljø, kan evalueringens facilitatorer kontrollere de miljømæssige samt sociale påvirkninger, der muligvis har indflydelse på brugernes interaktion. Formålet er at teste, hvorvidt produktet der udvikles, er anvendeligt af den tilsigtede målgruppe til at opnå de opgaver, som produktet er designet til (Rogers et al., 2011, s. 476).

Usability testens omdrejningspunkt er at indsamle data omhandlende brugeres udførelse af fastlagte opgaver. Oftest kan der anvendes en kombination af metoder til at indsamle data. Eksempelvis kan der vælges at videooptage, således der opnås information om brugernes ansigtsudtryk, mens tasteanslag og bevægelser med musen logges. Hertil kan deltagere blive spurgt om at tænke højt, mens de udfører opgaver, således at deres tanker afsløres. Der kan ligeledes udføres strukturerede eller semi-strukturerede interviews med deltagerne, der kan fremskaffe yderligere information om, hvad spilleren synes om produktet (Rogers et al. 2011, s. 477). Som præsenteret under evalueringens andet trin, anvender vi en variation af disse foreslåede metoder.

4. Identificer de praktiske problemstillinger

Vi ledte efter deltagere i vores netværk, og til dem der meldte sig, spurgte vi om de tidligere var blevet diagnosticeret med depression. Vi valgte at fravælge personer, der tidligere var blevet diagnosticeret med lidelsen, da disse allerede havde en forståelse for emnet, og vi ville undersøge, hvorvidt the core mechanic fungerede for ikke-depressive. Hertil er vores spil ikke målrettet mennesker der lider af depression, hvorfor vi vælger ikke at involvere dem i evalueringen.

Prototypen var det største praktiske problem til denne evaluering, da vi har begrænsede færdigheder til rådighed i projektgruppen. Derfor fokuserede vi på at få resourcesystemet og tankeskyerne til at fungere i sammenhæng med et enkelt gøremål.

Prototypen (bilag 17) indeholder muligheden for at bevæge sig på piletasterne eller WASD-tasterne, mens der kigges rundt med musen. I det

endelige spil ønsker vi, at spilleren skal kunne vælge mellem to måder, at interagere med styresystemet.

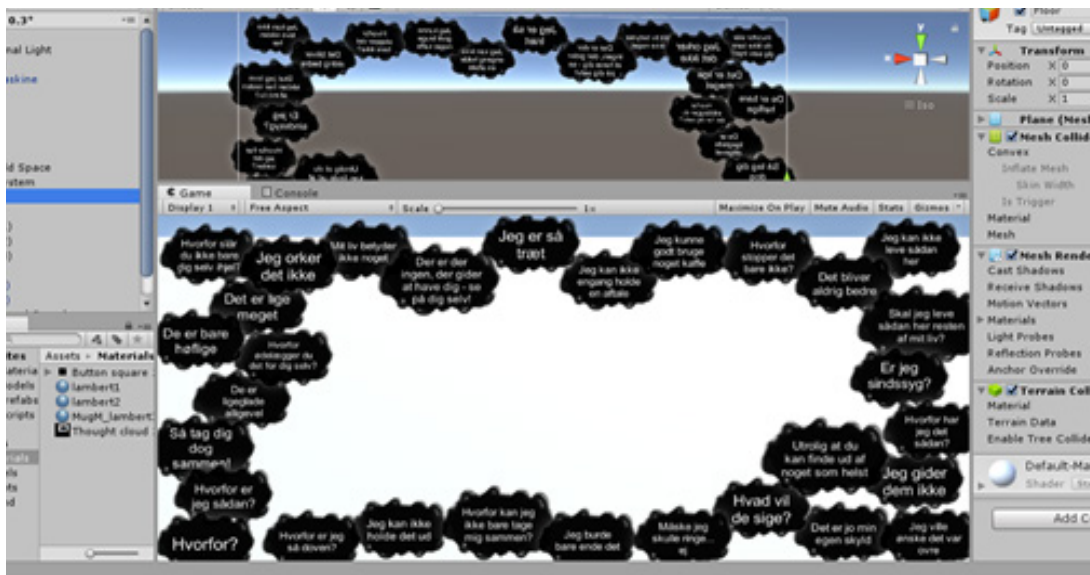
Udover en bevægelsesfunktion, ses der i prototypen et køkken, hvori der er opstillet sorte knapper. På disse står der "Hent vand", "Hæld kaffe", "Drik", "Tag kop" og "Hent kaffe". Hvis spilleren klikker på disse, afspilles der en tilhørende lyd som feedback.

Vi måtte vurdere, at udarbejdelsen af tankeskyerne er udover vores tekniske færdigheder, og vi håber derfor, at disse kan afvikles gennem hjælp fra programmører under spildesignets næste prototype. Derved blev dette element ikke medtaget i denne prototype.

Til evalueringen var det oprindeligt vores intention, at spilleren ikke blev stillet en række fastlagte opgaver, der skal følges under sessionen, idet prototypen på nuværende tidspunkt kun tillader en begrænset form for interaktion. Dertil modtog spilleren ikke information om, hvordan der skal spilles, idet vi hellere vil lade dem spille uden nogen form for fastlæggelse, og observere hvordan de interagerer med prototypen. Grundet tekniske problemer fandt vi frem til, at det ikke var muligt at implementere alle de ønskede features i tide til evalueringen. Derfor fandt vi det nødvendigt, at præsentere spilleren for en liste, der beskriver gøremålet trin for trin. Således får spilleren forståelse for, hvordan disse skulle løses, idet det ikke var muligt at implementere denne forståelse i prototypen.



Figur 35: Illustration af prototypens køkken.



Figur 36: Udarbejdelse af tanqueskyerne.

5. Håndtering af de etiske problemstillinger

Hvis vi ser på vores usability test ud fra Brinkmanns tommelfingerregler (s. 443-444), kan vi belyse vores overvejelser som følgende.

Samtykke: Vi havde forud for testen spurgt om deltagerne havde eller havde haft depression, så vi ikke udsatte nuværende eller tidligere depressive personer for denne opgave. Hertil blev deltageren informeret om formålet med testen inden denne gik i gang. Derudover gav alle os tilladelse til at videooptage skærmen og lydoptage interviewet.

Fortrolighed: Deltagerne anonymiseres i projektet, og deres samlede feedback ville kunne læses i næste afsnit som en samlet enhed, så enkelt personer ikke kan identificeres.

Konsekvenser: Vi anser usability testen, som værende forsvarlig at anvende, idet den omhandler, at spillerne giver feedback på et design, vi har udviklet, frem for at frigive noget personligt.

6. Evaluer, analyser, fortolk og præsenter dataen

For at behandle evalueringens resulterende data vil vi anvende meningskondensering, for at få indsigt i hvordan de enkelte resultater skal have indvirkning på vores spildesign. Under en meningskondensering vil en forsker, der har deltaget i interviewet (og i dette tilfælde i evalueringerne) omformulere interviewpersonernes udtrykte meninger, således længere udsagn sammenfattes (Kvale & Brinkmann, 2008, s. 227). Meningskondenseringen omfatter fem trin der præsenteres herunder.

Første trin består af at hele interviewet gennemgås, således forskeren får en forståelse for den helhed, som interviewet indeholder. Under det andet trin

skal forskeren fastlægge de "meningsenheder", som deltagerne har udtrykt i løbet af interviewet. Det efterfølgende tredje trin består af, at udsagnene tematiseres ud fra interviewpersonernes perspektiv med udgangspunkt i forskerens egen forståelse. Her vil forskeren omformulere det tema, der er dominerende inden for en meningsenhed. Under det fjerde trin skal der stilles spørgsmål til de enkelte meningsenheder i relation til det felt, som interviewet undersøger. Det afsluttende femte trin består af, at de vigtigste temaer, der er fundet frem til i interviewet sammenfattes til en helhed i form af et beskrivende udsagn (Kvale & Brinkmann, 2008, s. 228).

I følgende afsnit bliver resultatet af meningskondenseringen præsenteret. Resultaterne har til formål at besvare målsætningen, der blev præsenteret under evalueringens første trin (se side 101). Selve meningskondenseringen kan findes i bilag 20.

Alle testpersonerne til spillerevalueringen har kendskab til spil og spiller hver dag. Under spilsessionen fandt alle testpersonerne, bortset fra den sidste (bilag 18), ud af at anvende musen til at kigge rundt samt at anvende enten WASD- eller piletasterne til gå med. En af testpersonerne manglede indledningsvist en guide til styresystemet og interaktionsmulighederne. Dog fandt denne testperson selv ud af at interagere med spillet, som det skred frem. For at imødekomme dette problem har vi besluttet, at implementere en visuel guide nederst i venstre hjørne, som er synlig, indtil spilleren begynder at interagere med styresystemet, hvor der ses piletaster samt en mus. Hvis spillets indstillinger er sat til standard, er det kun musen, der skal styres med, og her vil der vises en animation af en hånd, der klikker på gulvet samt knapper.

Generelt manglede prototypen visuel feedback som eksempelvis, at det

var synligt, når der blev hentet kaffe, eller at lågen åbnede, når spilleren trykkede på knappen "Hent kaffe". Her er det ikke nok med udelukkende audio-feedback, når der er blevet trykket på en knap. Løsningen på dette problem er simpel, og den efterspurgte visuelle feedback medtages i videreudviklingen af vores design.

Derudover observerede vi, at der var problemer i forhold til UI (User Interface)-elementerne som omhandlede knapperne. For det første lignede "knapperne ikke knapper" ifølge testpersonerne. Disse knapper vil ændres til at have tydeligere visuelle associationer til, hvordan knapper konventionelt ser ud. For det andet skal der inkorporeres feedback, når spilleren holder musen over knappen, eksempelvis ved at musen ændrer markør for at indikere, at spilleren kan interagere med knappen. Fremover vil vi designe musemarkøren, således den passer ind i den æstetiske stil, hvor den vil lyse op, når den holdes over en knap. På denne måde får spilleren feedback på, hvilke objekter der kan interageres med.

To af testpersonerne manglede en grund til, hvorfor der skulle laves kaffe. Dette fortolker vi som et problem grundet manglende kommunikation, om hvorfor karakteren skal udføre visse handlinger. Herudover kan dette relateres til en manglende kontekst, da denne prototype kun er et udsnit af det endelige spildesign. Vi havde oprindeligt planer om, at tankeskyerne skulle besvare dette, da disse kunne fremføre en lyst til kaffe. Derved kan denne kommunikationsbrist relateres til tankeskyernes formål, som ikke var en del af denne prototype. Derfor er det et krav, at vi indsætter disse i den næste prototype. Herudover er tankeskyerne en essentiel del af designet, idet det visuelle udtryk skal bruges til, at spilleren får en udvidet forståelse for depression.

Et af testpersonerne syntes ikke, at kaffebrygningsprocessen var besværlig nok til at illustrere depression. Hertil foreslog testpersonen, at spillet kunne lade spilleren tabe kaffen. Her skulle der ses, hvordan dette forstyrrede rutinen, hvilket fik den depressive til at føle sig overvældet. På denne måde er det ikke den depressive selv, men en ekstern fejl, som påvirker den depressive. Vi ændrer ikke noget i designet på baggrund af dette, men vil sørge for at den næste prototype har flere visuelle effekter, således det besværlige i rutinen er mere synligt.

Nordic Game Jam og videreudviklingen af prototypen

Med særligt henblik på at udvikle en digital prototype valgte vi at deltage i Nordic Game Jam (Nordic Game Jam, 2017), som fandt sted i København, april 2017. Vores hovedsagelige formål med deltagelsen var at finde personer, der kunne hjælpe os med at videreudvikle spillets prototype. Vi havde ansøgt om en bevilling fra IT-Vest, da Nordic Game Jam tilbød relevante foredrag og muligheden for at arbejde på tværs af professioner og kompetencer. IT-Vest godkendte bevillingen, således vores tur til Nordic Game Jam blev finansieret.

Nordic Game Jam er et tre-dages forløb, hvor personer med forskellige kompetencer og baggrunde mødes for at danne grupper og udvikle spil. Forløbet startede fredag d. 21. april og sluttede søndag d. 23. april, 2017. Forløbet påbegyndte fredag, hvor der blev holdt foredrag af professionelle spiludviklere fra hele verden. Samme aften begyndte gruppedannelsen, hvorefter spiludviklingen kunne påbegyndes. Her fortsatte spiludviklingen indtil deadline søndag kl. 13, hvor alle spil skulle lægges op på itch.io (Itch Corp, 2017), således arrangørerne kunne se, hvor mange indlæg der var blevet udviklet. Efterfølgende begyndte præsentationerne af alle spillene, hvor der efterfølgende blev stemt på disse, således det bedste spil til årets Nordic Game Jam blev fundet.

Vi ankom fredag og deltog i diverse foredrag og herefter begyndte gruppedannelsen. To programmører havde interesse i vores projekt, og vi dannede umiddelbart gruppe sammen. Herefter satte vi programmørerne

ind i spillets formål, og hvilke mekanikker og features, som vi ønskede, skulle indgå i spillet. Herfra påbegyndte spiludviklingen, hvor programmørerne indledningsvist arbejdede på styresystemet i spillet, og arbejdede igennem lørdag nat. Derudover blev kaffebrygningsprocessen i prototypen færdiglavet, hvor spilleren skulle gå igennem de enkelte trin i den rigtige rækkefølge for at lave kaffe.

I løbet af natten ankom der en ekstra artist, som ligeledes ønskede at samarbejde med os. Han udarbejdede ekstra modeller samt teksturerede eksisterende modeller.

Lørdag morgen var styresystemet færdigt, og i løbet af dagen blev der produceret et soveværelse og badeværelse til lejligheden. Produktionen fortsatte i løbet af natten til søndag, hvor der blev udarbejdet interaktionsmuligheder til badeværelset. Her blev der udarbejdet trin til, hvad spilleren skal gå igennem for at tage et bad. Derudover blev der udarbejdet to lister; en over rækkefølgen af, hvilke trin spilleren skal gå igennem for at lave kaffe, mens den anden liste ligeledes kronologisk beskrev trinene for at gå i bad. Disse lister dukkede op på skærmen, henholdsvis når spilleren går ind i køkkenet og i badeværelset. Om søndagen ved deadline blev spillet uploadet. Denne prototype kan ses i bilag 29. Før Nordic Game Jam endte tilbød en af programmørerne at hjælpe os yderligere med prototypen, hvilket vi fandt yderst konstruktivt i forbindelse med vores efterfølgende proces.

Videre spillerevalueringer

Efter denne prototype blev udviklet, ønskede vi at teste denne igen gennem evalueringer med både Heeger samt spilstestere. I de efterfølgende afsnit vil vi redegøre for, samt diskutere evalueringernes planlægning og efterfølgende analyse.

Anden evaluering med spildesigner

Efter vores deltagelse i Nordic Game Jam havde vi sendt den digitale prototype (bilag 29) til Heeger fra Funday Factory, og vi afholdte herefter en kort evaluering. Denne evaluering blev ligeledes lydoptaget, og denne kan tilgås i bilag 21.

1. Fastlæg målene

Målet med denne evaluering er at få feedback på den digitale prototype for at undersøge, hvorvidt en ekspert mener, at konceptet fungerer i praksis ud fra spildesignerens synspunkt.

2. Udforsk spørgsmålene

Som i den tidligere heuristiske evaluering (se side 96) har vi planlagt en løs struktur med emner, vi ønsker at få feedback på. Disse emner kom til udtryk gennem disse punkter:

- Generel feedback på spillets mekanikker, æstetik og koncept.
- Eventuelle problemer i forhold til løsningen af vores problem.
- Idéer til forbedringer.

3. Vælg evalueringsmetoder

Vi anvender igen den heuristiske evalueringsmetode, som er beskrevet på side 96.

4. Identificer de praktiske problemstillinger

Dette møde foregik over applikationen Skype. De praktiske problemer vi identificerer her er, at der kan opstå tekniske problemer, da mødet afhænger af teknologi. Udover dette kan der være problemer med forbindelsen, hvilket kan forhindre os i at høre dele af Heegers feedback. Dette søgte vi at imødekomme gennem reservation af et mødelokale, hvor støj var reduceret.

5. Håndtering af de etiske problemstillinger

Efter det første møde med Heeger reflekterede vi videre over, hvilke etiske problemstillinger der kunne opstå under denne slags evaluering. Hertil diskuterede vi, hvorvidt Heegers navn skal indgå i projektet. På den ene side deltager han i samarbejdet i et professionelt virke, men på den anden side er der potentiale for, at vi kan tolke hans feedback på en måde, han ikke vil finde hensynsmæssig. Vi imødekom denne problemstilling ved at informere ham om, hvordan vi ville anvende hans rolle i projektet og efterfølgende spurgte vi om Heegers tilladelse til at anvende hans navn i forbindelse med evalueringer, hvilket han gav tilladelse til.

6. Evaluer, analyser, fortolk og præsenter dataen

Heeger lagde ud med at beskrive, hvordan han oplevede, at prototypen er svær at interagere med. Han beskrev, hvordan han brugte en del tid på at finde ud af, hvad der skulle klikkes på for at gå gennem den fornævnte liste, som kan udføres i spillet. Denne søgen efter interaktive objekter gav i højere

grad en eksplorativ frem for monotonisk følelse. Ifølge Heeger kunne en mulig løsning på dette være at implementere pile, der viser spilleren, hvilket objekt der skulle klikkes på. På denne måde kan listen undværes, så længe der er en indikator om spillerens næste handling. Heeger understregede, at det er vigtigt, at interfacet fungerer, da dette ellers kan fjerne opmærksomhed fra spillets budskab. Derudover tilføjede han, at der kunne forekomme tekst som feedback på handlinger for at informere spilleren om resultatet af handlingen. Dette var en problemstilling, som vi ligeledes stødte på gennem usability testen (se side 104). Her havde vi valgt at imødekomme problemet ved at lade knapperne lyse op, når spilleren kunne interagere med dem. På grund af Nordic Game Jams tidsbegrænsning, havde vi ikke ressourcerne til at implementere løsningen i den digitale prototype. Hertil vil listen fjernes fra det endelige spildesign.

Heeger kommenterede på en ny implementeret feature, hvor kameraet bevæger sig op og ned, i takt med spillerens bevægelser, for at give illusionen af at gå. Dette kaldes "head bobbing", hvor Heeger så en problemstilling i, da karakteren går så langsomt, at skridtene bliver nødt til at være "fem meter lange" (bilag 21), hvilket stjæler fokuset fra vores budskab. For at imødekomme dette vil denne head bobbing sættes til en højere hastighed, så dette forekommer flere gange i minuttet, hvilket skaber illusionen af mindre skridt.

Heeger spurgte ind til energiniveauet og tankeskyerne i prototypen, da han mente at disse elementer mangler for at opnå det ønskede udtryk og hermed den oplevelse, vi søger at formidle. Dette er vi enige i, hvorfor vi først vil holde en yderligere spillerevaluering, når featuren med tankeskyerne er blevet implementeret i prototypen. Grunden til dette er, at vi er afhængige af hjælp til at udvikle disse features, som vi kan hente fra en af de

programmører vi arbejdede sammen med under Nordic Game Jam.

Anden spillerevaluering

Vi anvender igen Rogers et al. DECIDE framework til planlægningen af denne evaluering. Vi vil her gøre opmærksom på, at vi ikke udfører evalueringen før afhandlingens aflevering på grund af tidsmæssige begrænsninger. Derfor er følgende udelukkende en planlægning af, hvordan vi vil afholde næste spillerevaluering efter aflevering, og indeholder ikke resultater. Vi tager forbehold for, at der kan opstå eventuelle ændringer i udførelsen af spillerevalueringen. I denne evaluering vil vi anvende prototypen, der er blevet videreudviklet af programmøren, således denne indeholder tankeskyer og energisystemet. Det er ligeledes under denne spillerevaluering, vi vil undersøge, hvordan spillerne æstetisk perciperer spillet (jævnfør Dewey). Som beskrevet på side 74 er et kunstværk ikke færdigt før det bliver perciperet af andre. Derved anser vi først denne iteration af designet samt prototypen som færdig, når denne er blevet evalueret ved hjælp af spillere.

1. Fastlæg målene

Målet for denne test er, at undersøge hvorvidt spillerne oplever selvorienteret perspektivtagning og/eller affektiv matching ved at spille spildesignets prototype. Herudover vil evalueringen undersøge, hvorvidt spillet har ændret deres forståelse af depression.

2. Udforsk spørgsmålene

Denne evaluering indeholder ligeledes to interview. Første interview foregår før spillet testes, hvor vi undersøger spillerens erfaringer med spil med

spørgsmålene:

- Hvor meget spiller du til daglig?
- Hvilke spil spiller du?
- Hvad er dit yndlingspil?
 - o Hvorfor?

Efter disse spørgsmål vil vi gerne undersøge, hvad deres forståelse af depression er, da dette giver os indblik i, hvor forstående de er overfor depression inden spilsessionen udføres.

- Kender du nogle, der lider af depression?
 - o Hvem? (klassekammerat, familiemedlem, samlever eller lignende)
- Med hvilke ord vil du beskrive depression?

Efter spilsessionen vil vi undersøge, hvorvidt der er sket en ændring hos spilleren, og derfor stiller vi disse spørgsmål:

- Hvad synes du om spillet?
- Var der noget i spillet du synes var forvirrende?
- Hvordan vil du beskrive spillet til en, der ikke havde spillet det før?
- Hvad er nogle positive ting ved spillet?
- Hvad er nogle negative ting ved spillet?
- Hvilke følelser oplevede du under spillet?

- Hvordan vil du beskrive depression nu?

Det første spørgsmål stiller vi, da vi mener, at dette giver spiltesteren mulighed for at sætte fokus på det mest prominente i deres oplevelse. Det andet spørgsmål har til formål at få indsigt i, hvordan eventuelle problemer med designet forstyrrede oplevelsen, således vi har det in mente, når spilleren senere udfolder deres oplevelse. Det tredje stilles for at få svar på, hvordan de som en helhed vil beskrive spillet, således vi kan få yderligere indsigt i deres oplevelse og ligeledes finde ud af, om the core mechanics er ligeså prominente, som vi har intenderet. Det fjerde og femte spørgsmål stilles for at få dem til, at reflektere over spillet, og de dele som ikke er de mest fremtrædende, men som stadig fortjener at blive kommenteret på. Det sidste spørgsmål stilles for at undersøge, hvorvidt deres beskrivelse af depression har ændret sig, og hvordan denne eventuelle ændring udspiller sig.

3. Vælg evalueringemetoder

Vi vil benytte Fullertons (2008, s. 248) playtesting (spiltesting) som metode. Hun beskriver playtesting som den vigtigste aktivitet i designprocessen, da den har til formål at teste om ens mål for spilleroplevelsen opfyldes. Det første gøremål er at finde playtesters (spiltestere), og disse kan variere alt efter, hvor i udviklingen spillet befinder sig (Fullerton, 2008, s. 249-251). I forhold til vores udviklingsstadiet, bør vi teste vores spil med confidants (fortrolige), da vores prototype er funktionel, men stadig mangler features. Derved bør vi spilteste med personer, som vi er fortrolige med, således vi kan informere dem om, at prototypen er ufuldstændig og kan derved se udover dette. Grundet dette vil vi søge efter spiltestere i vores netværk, ligesom vi gjorde til sidste evaluering. Ved hjælp af spiltestningen kan vi, ifølge

Fullerton (2008, 250), få et nyt perspektiv på spillet, men samtidig være tilstedeværende, i tilfælde af at vores spiltesterne har behov for hjælp.

Til udførelsen af spiltestingen beskriver Fullerton (2008, s. 252), at rollen der skal påtages af facilitatoren er en undersøgende observatør. Denne skal give spiltesterne adgang til spillet, lede dem gennem en spiltest, optage spiltesterens handlinger, og senere analysere deres udtalelser. Observatøren skal ikke indlede med at fortælle spiltesterne om spillet, men tillade at de laver fejl, og kun give minimum information om, hvordan spillet fungerer eller skal fungere. Her får observatøren adgang til alle de fejl spilleren gør sig. Ud fra dette kan det konkluderes, hvorfor denne fejl blev lavet, og hvordan designet kan ændres for at imødekomme disse problemer. For at strukturere denne evalueringemetode foreslår Fullerton (2008, s. 253) denne guide, som vores evaluering ligeledes er inspireret af:

Introduktionen skal vare to til tre minutter, hvor spiltesteren skal takkes for at deltage, og observatøren introducerer sig selv. Derefter forklarer observatøren 1) spiltestens opbygning, 2) hvordan spiltesteren hjælper projektet, 3) at denne vil blive lyd -og videooptaget 4) samt at optagelserne ikke bliver offentliggjort.

Opvarmningen er på cirka fem minutter, hvor spiltesternes spillevaner og yndlingspil udforskes, og hvad de kan lide ved disse.

Spilsessionen er på femten til tyve minutter, hvor det skal informeres at spillet stadig er under udvikling, og formålet med testen er få feedback på deres oplevelse. Spiltesteren skal forstå, at det ikke omhandler deres kyndighed med spil, og at der ikke eksisterer forkerte svar, samt at de problemer, de har med spillet kan hjælpe med at forbedre designet. Herefter

er der to måder at fortsætte på. Den første er at efterlade spiltesteren i rummet og observere gennem en glasrude eller et video-feed, og den anden er at sidde stille ved siden af og observere. Under dette er det vigtigt, at bede spilleren om, at tænke højt under forløbet, da dette ofte glemmes under forløbet.

Diskussion af spiloplevelsen varer femten til tyve minutter, hvor oplevelsen diskuteres, hvilket typisk kan være, hvor appellerende, interessant eller udfordrende denne er.

Afslutningen omhandler, at spiltesteren takkes for deres deltagelse, og at deres kontaktinformation modtages, således de kan få det afsluttede spil, hvis dette er interessant for dem.

4. Identificer de praktiske problemstillinger

Vi identificerer det største problem, som værende en mulig falsk positiv stemning overfor vores spil. Vi har allerede oplevet dette i forbindelse med den første spillerevaluering, hvor enkelte testere udtalte, at spillet var "sjovt" (bilag 19). Vi mener, at disse udtalelser kan relateres til en mulig falsk positiv stemning, idet spillerne har givet en positiv udtalelse for at behage os. Vi forsøger at undgå dette, ved at understrege hvor vigtig deres faktiske oplevelse er for os, samt vores behov for deres ærlige mening. Derfor har vi udarbejdet denne liste, når vi introducerer dem til sessionen.

- Tilbud om forplejning
- Indsamling af samtykkeerklæringer
- Information om at spiltesterens feedback indgår i et kandidatprojekt

- Præsentation af at spillet omhandler depression
- Programmet for dagen
- Udtrykkelse af at spiltesterens ærlige mening er meget vigtigt for os
- Opfordre til at spiltesterne tænker højt i løbet af spilsessionen, således vi kan få indsigt i deres umiddelbare tanker

5. Håndtering af de etiske problemstillinger

Med hensyn til etiske problemstillinger håndterer vi denne anderledes fra usability testen, idet vi anser denne evaluering som værende mere omfattende. Med Brinkmanns fire tommelfingerregler (se side 63), kan vi her belyse vores etiske overvejelser.

Samtykke: Forud for testens afholdelse har vi igen spurgt spiltesterne om, de tidligere er har haft depression, således personer der har eller har haft lidelsen ikke afprøver spillet. Vi har hertil udarbejdet samtykkeerklæringer (bilag 22) og deltagerinformationer (bilag 23), således spiltesterne ved, hvad der skal foregå. I disse anvender vi dog ordet spilsession frem for spilevaluering, da vi vurderer at ordet "test" kan give nogle andre associationer, hvilket kan føre til at spiltesterne får nogle forkerte forventninger. Ved ordet spilevaluering kan de muligvis forstå, at deres færdigheder med spillet skal testes, og her vurderer vi, at ordet spilsession er mere neutralt.

Fortrolighed: Testernes udtalelser vil kun ligge til rådighed for os, og efter eksamen vil disse slettes. Eventuel nedskrivning af resultaterne af testen vil beskrives som en samlet enhed, således individer ikke kan genkendes.

Konsekvenser: Vi vurderer, at konsekvenserne for spiltesterne er en kombination de konsekvenser der sås ved sessionen (se side 64) og usability testen (se side 103), grundet at vi spørger ind til deres erfaring med depression, men hovedsageligt ønsker feedback på spillet. En anden konsekvens kan være, at spillerne får en ny holdning til depressive. Herudover kan de muligvis opleve ubehag under spilsessionen.

Spørgeskema

Vi vælger at udsende et spørgeskema (bilag 24) efter spillerevalueringen, da dette giver os muligheden for at undersøge, om spillet har haft en længerevarende effekt end det umiddelbare indtryk som spiltesterne har fået under og umiddelbart efter spilsessionen. Derudover er det sidste del af vores evalueringsdesign inspireret af Iacovides & Cox' (2015) beskrivelse af spilevaluering (se side 95).

Sammen med spørgeskemaet modtager spiltesterne ligeledes en yderligere introduktion, der beskriver skemaets formål. Til udarbejdelsen af dette, benytter vi Alan Brymans (2012, s. 236) beskrivelse af at forskeren udarbejder en introduktion, som forklarer, hvorfor denne undersøgelse er vigtig, hvorfor personen er blevet kontaktet, og forsikring om at svarene ikke vil deles. Vores introduktion kan ses i bilag 25.

Til selve udformningen af spørgsmålene tager vi udgangspunkt i Brymans råd (2012, s. 237-239). Vores spørgeskema (bilag 24) benytter sig i høj grad af fritekst, hvori respondenterne kan besvare ud fra sin egen unikke oplevelse. Spørgeskemaet omhandler generelt spillernes efterfølgende oplevelse, refleksioner og eventuelle samtaler med andre om spillet.

Et efterfølgende interview med en diagnosticeret

Som vi beskrev under contextmappingsens sessionsfase (se side 52), viste det sig at være en længere proces end først antaget at skaffe deltagere til undersøgelsen. For at kunne overholde projektets tidsplan, var vi nødsaget til at udføre sessionen med en enkelt deltager. Efterfølgende fik vi dog kontakt til endnu en patient gennem vores samarbejde med Psykiatrien, der ønskede at deltage i vores undersøgelse. Grundet vores daværende udviklingsstadiet samt vores tidsmæssige ressourcer kunne det ikke lade sig gøre, at vi udførte endnu en session som tidligere. Dog fandt vi det stadig vigtigt, at modtage yderligere indsigter om depression fra endnu et subjektorienteret perspektiv, da den tidligere session kun tillod os at få indsigter fra et enkelt perspektiv. Herudover gav dette møde os ligeledes mulighed for at diskutere vores nuværende forståelse af depressionens aspekter (og hermed spillets indhold) med en person, der selv har haft depression inde på livet.

Som behandling af dette interview har vi efterfølgende udført en meningskondensering af indholdet (bilag 28), og resultatet af denne gennemgås efter vi har præsenteret interviewets opstilling. Deltageren underskrev ligeledes en samtykkeerklæring, som kan ses i bilag 26 og interviewet blev hertil lydoptaget, hvilken kan tilgås i bilag 27. I det følgende vil der også refereres til den første deltager og dennes oplevelse med depression.

Idet vi ønskede at få indblik i den nye deltagers indsigter, valgte vi at

stille en række spørgsmål fra den tidligere sessions interview (se side 48). Interviewguiden vi anvendte til dette interview kan ses forneden:

Forskningsspørgsmål

Interviewspørgsmål

<p>Hvordan oplever den psykisk lidende sin sygdom?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hvilken diagnose har du? • Hvilke symptomer oplever du? • Hvad er den største udfordring for dig i hverdagen under depressionen? • <u>Når du er i en depressiv fase, hvad kredser dine tanker om?</u> • Hvordan reagerede folk omkring dig, da de fik af vide, at du har depression? • Hvad er det sværeste at få andre til at forstå omkring depression? • Hvad vil du gerne have at andre får forståelse for ved depression?
<p>Hvordan oplever den psykisk lidende, at andre ser den psykiske lidelse?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Har du selv oplevet fordomme eller misforståelser fra andre i forhold til din depression?

Vi valgte, at stille disse spørgsmål igen, da disse spørgsmål havde til formål at besvare, hvordan den psykisk lidende oplever sin egen depression. Hertil har vi tilføjet et enkelt spørgsmål, der er understreget i den ovenstående interviewguide. Spørgsmålet er blevet medtaget under dette møde, idet vi efter den tidligere sessionens udførelse har reflekteret over, at dette netop var et spørgsmål, vi gerne ville have haft besvaret af den første undersøgelsesdeltager. Dette er grundet, at vi havde en antagelse om, at spørgsmålet kunne give os en yderligere forståelse for den depressive tanker under en depressiv fase. Hertil er enkelte spørgsmål fra den oprindelige interviewguide blevet udeladt. Under det første forskningsspørgsmål er interviewspørgsmål såsom “Hvor lang tid gik der fra du oplevede symptomer, til du fik depressionsdiagnosen?” samt “Hvad var din reaktion første gang du har hørte ordet “depression” om dig selv?” blevet fjernet fra interviewguiden. I den oprindelige interviewguide hed det andet forskningsspørgsmål “Hvordan oplever den psykisk lidende, at psykiske lidelser bliver portrætteret i medierne?”, mens denne interviewguide omhandler ovenstående forskningsspørgsmål. Hertil har vi kun medtaget det ene interviewspørgsmål. Grunden til at vi ikke inddrog alle de oprindelige spørgsmål fra den tidligere session er, at vi ikke ønskede et ligeså omfangsrigt interview som tidligere.

Det skal ligeledes bemærkes, at denne deltagers diagnose er også er bipolar affektiv sindslidelse, hvilket er den samme diagnose som den første undersøgelsesdeltager havde (se side 53). Som beskrevet under sammendraget af denne lidelse (se side 26), er denne meget alsidig, og kan herved opleves særdeles forskelligt fra patient til patient. Selvom deltagerne har samme diagnose, vil vi stadig behandle deres indsigter som værende to adskilte oplevelser, idet de er to forskellige individer, der har gennemgået

hver deres sygdomsforløb.

Resultater fra det indledende interview

Deltageren gav os indsigt i, at hans depression blandt andet var præget af en følelse af uoverkommelighed. Han beskrev, at det blev sværere og sværere for ham at udføre sit arbejde, og han samtidig mistede lysten til det, selvom han i høj grad var glad for sit job. Dertil begyndte det at føles uoverkommeligt at skulle udføre simple hverdagsaktiviteter såsom at købe ind og lave mad. Under den depressive fase var hans største udfordring i hverdagen at komme ud af sengen. Deltageren beskrev ligeledes, at han oplevede en række fysiske symptomer grundet depressionen. Disse var blandt andet, en overvældende træthed, der gjorde at hans energiniveau generelt var lavt. Han oplevede også ændringer i sit søvnbehov, der både resulterede i, at han sov mange flere timer end normalt, og at det var svært at falde i søvn. Hertil oplevede han ændringer i sin appetit, idet han ikke længere fandt glæde i mad.

Denne mangel på glæde var et emne der i høj grad prægede deltagerens depression. Ting og aktiviteter som han tidligere havde fundet stor glæde i, sagde ham ikke længere noget. Generelt følte han, at han i mindre og mindre grad blev en initiativtager, og der var en vis uoplagthed, der prægede hans tilstand. Han beskrev, at under denne periode føltes alt som "gråt tapet". Hertil blev det nævnt, at han eksempelvis kunne se tv uden rigtig at forstå, hvad den bestemte udsendelse omhandlede. For ham føltes det som om, at alt omkring ham var støj, og det var svært at forholde sig til forskellige inputs. Derved beskrev han, at der under denne periode ikke var noget udefrakommende, der havde effekt på ham.

Som et resultat af hans depressive tilstand, følte deltageren en voksende trang til at lukke sig inde. Han beskrev, at han undgik sociale situationer, idet han ikke kunne overskue dem. Samtidig følte han at sociale sammenkomster ville blive ødelagt ved hans tilstedeværelse, og at han ikke ønskede at "udsætte" andre mennesker for hans tilstand. Disse negative tanker om sig selv, var ligeledes et gennemgående tema for deltagerens depression. Han oplevede en insisterende følelse af, at han ikke duede til noget, og dette føltes skamfuldt. Hertil begyndte han at tænke, at verden ville være et meget bedre sted, hvis han bare forsvandt. De negative tanker resulterede ligeledes i, at deltageren overvejede selvmord. Han beskrev at selvmordstanker var eksisterende, når depressionen var værst, og at tænke på selvmord, var et forsøg på at slippe væk fra alle de negative tanker.

I forhold til diagnosticering og behandling af hans depression, beskrev deltageren, at dette har været en længerevarende proces. Han fortalte, at det var svært at fastslå præcist, hvornår han vidste, at der var noget galt med hans mentale helbred. Hertil beskrev han, at hans depression hellere havde været en tilstand der "kom snigende". Da han først fik en depressionsdiagnose, var den efterfølgende behandlingsperiode præget af møder med forskellige psykiatere og en tilvænningsperiode i forhold til hvilken og hvor meget medicin deltageren skulle tage, for at denne virkede hensigtsmæssigt.

Deltageren beskrev, at han til tider har fundet det vanskeligt at tale om sin depression med andre mennesker. Enkelte familiemedlemmer har haft svært ved at skulle bearbejde hans lidelse, og har foretrukket at "lukke øjnene" for depressionen.

Gennem det ovenstående, kan vi identificere, at der kan drages tydelige

paralleller mellem de to oplevelser af depression beskrevet af henholdsvis denne interviewdeltager og undersøgelsesdeltageren fra contextmappingen. Her ses der særligt et overlap mellem deres beskrivelser af, hvordan depressionen influerede deres hverdag. Begge deltagere beskrev, at det blev vanskeligere at udføre trivielle handlinger under den depressive fase. Samtidig oplevede de begge, at de i mindre grad havde overskud til at tage initiativ. Det manglende overskud prægede ligeledes begge deltagere, og de oplevede at deres energiniveau var lavere end normalt under den depressive fase. Den anden deltager forbandt disse oplevelser med en følelse af "uoverkommelighed", som vi mener, kan relateres til emnet magtesløshed, som vi fandt frem til var et betydningsfuldt tema under den første deltagers oplevelse af depression (se side 61). Hertil vil vi også vurdere, at begge deltagere oplevede en vis "farveløshed" i forbindelse med deres depression. Her refereres der til den anden deltagers kommentar om, at hans depressive tilstand og manglende livsglæde føltes som "gråt tapet", mens den første deltager udtrykte at hans depression i overvældende grad var præget af "sort" (se side 53, figur 11).

Det er ligeledes fælles for deltagerne, at de havde svært ved at fortælle os, hvornår deres depression præcist opstod. Her lagde vi især mærke til at den anden deltager beskrev, at depression "kom snigende". Dette vil vi relatere til den første deltagers illustration af, hvordan hans depression føles, som han udarbejdede i forbindelse med arbejdsbogen (side 53, figur 12). Her skabte han en tegning, der blandt andet beskrev, at depressionen startede i det små, og voksede sig større, og han havde ligeledes svært ved at præcisere, hvornår hans depression var startet (bilag 8).

Som et resultat af deres depressive tilstande, havde begge deltagere negative tanker om dem selv. Disse kredsede blandt andet om, hvor

uduelig deltagerne følte sig, og hertil blev der også oplevet en følelse af selvbekymring. Udover disse negative tanker om sig selv, oplevede begge deltagere selvmordstanker. Ligeledes ses der et overlap i, at begge deltagere følte en trang til at isolere sig grundet deres depression. Her udtrykte begge deltagere, at de under den depressive fase havde det bedst med at være alene.

Den største forskel mellem de to deltagere er oplevelsen af angst, og hvordan denne har præget hver deres tilstand. Gennem afsnittet omhandlende en psykiatrisk definition af depression (se side 23) fik vi forståelse for, at angst ofte kan være et symptom inden for forskellige depressive patienter. Hertil gav den første deltager os et indblik i, at hans depression havde været meget præget af en angsttilstand, der resulterede i en social fobi, og hermed en angst for andre mennesker. Han beskrev herunder, at angsten i høj grad var sammenhængende med depressionen, og det var svært at skille disse ad (se side 56). I forhold til oplevelsen af angst i forhold til depression, havde den anden deltager gjort sig en anden erfaring. Han beskrev, at han aldrig selv havde oplevet en angst i forbindelse med den depressive fase, men at han dog havde en stor forståelse for, at det ofte var tilfældet for andre depressive patienter at opleve en form for angst. Han beskrev her, at han under en kort periode havde oplevet paranoia, og han reflekterede over, hvorvidt dette kunne relateres til angst. Dog konkluderede han ud fra sin forståelse, at de to tilstande alligevel er forskellige.

Deltagerens oplevelse af spildesignets indhold

Efter det indledende interview var udført, ønskede vi at få indsigt i, hvorvidt deltageren kunne genkende elementer af sin egen depression i vores spildesign. Vi fandt det etisk uforsvarligt, at lade deltageren afprøve

prototypen i henhold til Brinkmanns regel om konsekvenser (se side 64). Dette er grundet, at vi ikke ved, hvilke konsekvenser, der kan udspille sig, hvis deltageren interagerer med spildesignets prototype. Vi valgte i stedet at præsentere ham for hovedpointer, vi fandt frem til i løbet af vores undersøgelser, som ligeledes er forankret i vores spildesign. Disse er:

1. Almindelige hverdagsaktiviteter bliver til uoverstigelige handlinger.
2. Angst som medfølger depressionen.
3. Tankemylder der kredser om negative tanker om sig selv.

Efterhånden som vi præsenterede disse hovedpointer for interviewpersonen, spurgte vi ind til, hvorvidt han kunne genkende disse perspektiver i relation til hans egen depression. Under præsentationen af den første hovedpointe, beskrev vi yderligere, hvordan spillet indeholdte et gøremål, der gik ud på at lave kaffe, og at denne handling var delt op i mindre trin. Deltageren var enig i hovedpointen, idet han igen nævnte, at han under den depressive fase havde fundet hverdagsaktiviteter meget vanskelige. Hertil var deltageren meget begejstret for det præsenterede eksempel på et gøremål i spillet, idet han følte at dette netop var i stand til at illustrere dennes tilhørende pointe.

Under den anden hovedpointe kom vi igen ind på, at deltageren ikke selv havde oplevet angst i forbindelse med sin depression. Derved kunne vi umiddelbart identificere et modsætningsforhold mellem deltagerens egen oplevelse og det tilsvarende element i spillets indhold. Hertil omtalte deltageren igen, at han mente, at det var ham, der placerede sig uden for "normen", idet han gennem sin behandling har fået et indtryk af, at størstedelen af depressive patienter oplever angst. Dette er ligeledes vores forståelse, baseret på afsnittet omhandlende den psykiatriske definition af

depression. Under introduktionen til den tredje hovedpointe præsenterede vi ligeledes spildesignets tankeskyer, der består af en overvægt af tanker omhandlende negativitet rettet mod spilkarakteren. Deltageren var ligeledes meget positiv overfor denne pointe, samt idéen om tankeskyerne, idet han kunne genkende dette aspekt under sin egen depression. Han kommenterede yderligere, at det tankemylder han selv oplevede i høj grad bestod af ikke-konstruktive tanker.

Afslutningsvist kommenterede deltageren på, at han mente, at der altid vil eksistere en vis tabuisering af psykiske lidelser, idet de ikke har den samme synlighed som fysisk sygdom. Dog var han forhåbningsfuld for fremtiden, og han mente, at et rigtigt og vigtigt trin i forbindelse med at afstigmatisere psykiske lidelser er at ruste de pårørende, og informere dem om den gældende lidelse. I denne forbindelse var han meget positiv over for spildesignet og ligeledes projektets overordnede formål.

I løbet af dette projekt har vi fået en forståelse for, at depressionen er en multifacetteret lidelse. Dog fik vi gennem dette interview indsigt i, at der var flere aspekter, hvilket vores spildesign indeholder, som interviewdeltageren kunne genkende i relation til sin egen depression. Derved kan vi vurdere, at spildesignet indeholder dele, som deltageren mente, er repræsentativt for depression.

Genbesøg af contextmappet

I dette afsnit vil vi genbesøge contextmappet, der blev udarbejdet på baggrund af vores analyseresultater (se side 61 figur 24). Igen vil vi kommentere, at vi er bevidste om, at vores contextmap er baseret på en enkelt persons oplevelse af depression, og at spildesignet hovedsageligt er baseret på dette. Idet vi nu har fået flere indsigter i endnu en deltagers oplevelser, vil vi genoverveje mappet. På dette tidspunkt i vores forløb kan vi se, at contextmappet kan anvendes til at illustrere, hvilke områder vi søger at formidle gennem spildesignet. Som et udgangspunkt har vi anvendt contextmappet til at guide os gennem designprocessen, men hertil ønsker vi at illustrere, hvordan spilleren føres igennem denne kontekst via spillets udformning. Derfor vil vi indledningsvist vi tegne "ruten" i konteksten, som vi opstiller gennem spildesignet, og derved ruten som spilleren kan rejse gennem mappet, hvilket er visualiseret i højre side:

Ruten starter med at gå gennem isolationsområdet, da spilleren er alene i lejligheden. Her begynder spilleren at opdage, hvor lidt energi karakteren har, hvilket kan føre til frustration over dette. Derfor går ruten op i magtesløshed. Ruten fortsætter op og rammer negativitet om selvet, da spilleren møder konsekvensen af drænet energi, som resulterer i, at tankeskyernes mængde og intensitet inden for negativitet øges. Herefter møder spilleren et event, hvilket introducerer dem for angsten. Da spillet kører uendeligt fortsætter dette i en cirkulær proces, og derfor bevæger ruten sig tilbage til isolationen og begynder på ny.

Efter interviewet, i forrige afsnit, kunne vi revurdere contextmappets



Figur 37: Ruten i det daværende contextmap.

udarbejdelse, og derfor kan vi nu opsamle alle indsigterne i et revideret contextmap:



Figur 38: Det reviderede contextmap.

Grundet revideringen af contextmappet, kan vi nedenunder illustrere, hvordan en spiller "går" gennem den nye kontekst under spildesignet.



Figur 39: Ruten på det reviderede contextmap.

Efter vi har revurderet mappet, kan vi se, at spillerens rute ikke ændrer sig. Magtesløshed er stadig det største område på mappet. Hertil fylder negativitet om selvet og isolation stadig en stor del, da disse emner er repræsentative for konteksten. Angsten var dog ikke gældende for den anden deltager, og derfor er dette område blevet reduceret. Paranoia er hertil en tilføjelse, da dette indgik i interviewdeltagerens kontekst. Vi er herudover opmærksomme på, at det reviderede contextmap stadig kun er baseret på to personers oplevelser, og derfor er det muligt, at spillet ikke er repræsentativt for andres kontekster.

“We think it is complicated to change the world. Change comes little by little.”

- Andrew Young

Refleksion over den iterative proces

I løbet af vores designproces har vi udviklet et spildesign samt en interaktiv prototype, hvor begge har været igennem forskellige evalueringer, der har resulteret i revurderinger og redesigns. I det kommende afsnit vil vi reflektere over, hvor mange iterationer vi har været igennem, og herigennem hvordan vores designproces har udspillet sig. Her vil vi indledningsvist anvende Fullertons udlæg om designprocesser og iterationer, hvor vi ligeledes redegør for hendes iterative procesmodel. Med inspiration fra Fullertons diagram vil vi udarbejde vores egen designiterationsmodel, hvor vi anvender Deweys begreber om primær erfaring og sekundære produkter. Denne designiterationsmodel vil vi anvende som et værktøj til at reflektere over vores designproces. Vi vil i slutningen af dette afsnit genbesøge Sanders' (2008) design map, som vi først introducerede på side 66. Dette vil vi anvende for at reflektere yderligere over vores designproces med henblik på dennes tilgange og metoder.

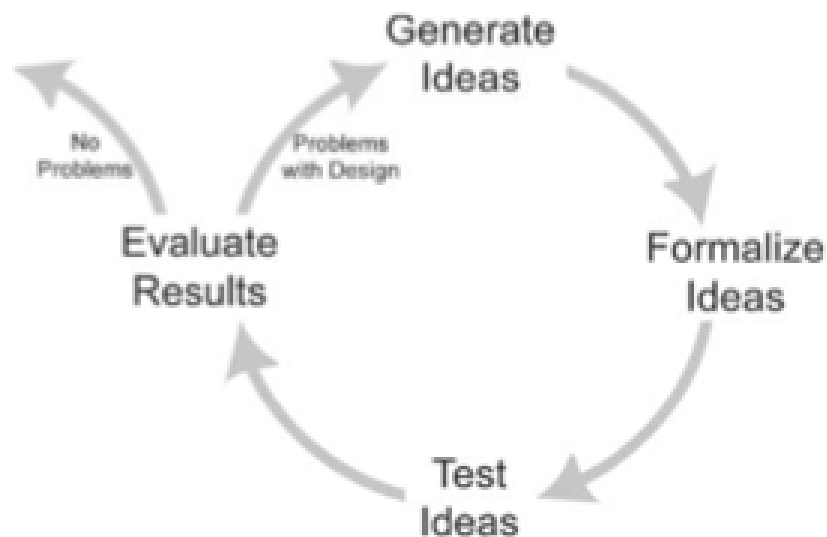
Designiterationsmodel

Som inspiration til at udarbejde vores egen designiterationsmodel tager vi udgangspunkt i Fullertons (2008, s. 10-19) forståelse af den spilcentrerede designproces (play centric design process). Den spilcentrerede designproces fokuserer på at teste spillet ved at inddrage spillere til at teste oplevelsen (2008, s. 10). Indledningsvist beskriver Fullerton, at designeren skal have bestemt, hvilken oplevelse spilleren skal have gennem spillet, hvilket skal fastslås før den kreative fase, hvor der bliver brainstormet samt idégenereret (2008, s. 10-11). Et nøglekomponent i den spilcentrerede designproces er prototyping og spiltests (Fullerton, 2008, s. 11). Umiddelbart efter en idé er

fundet, opfordrer Fullerton til, at designeren med det samme udarbejder en prototype, som kan evaluere. Her kan der udarbejdes en fysisk prototype med eksempelvis papir og kuglepen, således designeren kan teste om sine core mechanics fungerer som intenderet. På denne måde kan designeren være mere sikker på, at spildéen fungerer, og der ikke forekommer skuffelser, når spillet er under produktion.

I forlængelse af den spilcentrerede designproces beskriver Fullerton, at iterationer er en vigtig del af processen (2008, s. 14-19). Her består iterationer af design, test og evaluering af resultaterne, således spildesignet bliver forbedret for hver iteration.

Denne proces med det iterative design har Fullerton visualiseret med nedenstående model:



Figur 40: Iterative process diagram (Fullerton, 2008, s. 15).

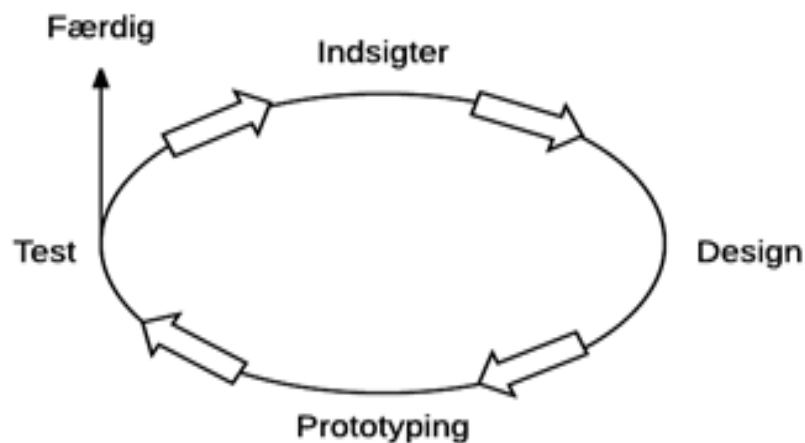
Den første fase på modellen er "Generate Ideas", som dækker over den intenderede oplevelse, der designes, brainstormprocessen og efterfølgende idéudvikling. Efter idéen er blevet genereret går processen videre til "Formalize Ideas", der omhandler enten at skrive idéen ned og/eller udarbejde en prototype. Når dette er gjort opfordrer Fullerton til at teste prototypen under fasen "Test Ideas", hvor designeren tester om prototypens core mechanics fungerer, og om spilleren oplever det, som designeren har søgt at opstille. Når testen er udført skal resultaterne evalueres og prioriteres under fasen "Evaluate Results". På baggrund af resultaterne kan designeren beslutte, om designet skal redesignes. Herefter skal designeren gå tilbage til punktet "Generate Ideas". Hvis spillet virker som intenderet kan designeren anse sin iterative proces som afsluttet. (Fullerton, 2008, s. 11-14)

Som beskrevet på side 72 identificerede vi den pragmatiske metode, som en cirkulær proces i erfaringsdannelsen. Her kan der opstå et spørgsmål om, hvorfor vi ikke udelukkende vælger Fullertons iterative procesdiagram frem for at udarbejde vores egen. Hertil mener vi, at Fullertons diagram er et betydningsfuldt værktøj i en designproces, hvor der konstant er fokus på at teste designet på brugere, således fejl og mangler kan identificeres tidligt i processen. Dog anser vi ikke Fullertons diagram som fyldestgørende i vores kontekst, da vi ikke udelukkende befinder os i en designkontekst, men ligeledes i en erfaringsdannende kontekst. Her er vores formål at undersøge, hvordan et spil kan udarbejdes, således det fordrer en spiller til at opnå empati. Derfor vælger vi at anvende både et design- og erfaringsperspektiv, når vi udarbejder denne designiterationsmodel.

I designprocessen identificerer vi Deweys begreb om primær erfaring som den første fase i vores iterative proces. Vi havde indledningsvist en undren, som vi undersøger gennem designet. Denne primære erfaring

leder til en undersøgelse af det gældende felt, hvor vi undersøger og indsamler data. Denne fase vælger vi at kalde for "Indsigter", da vi baseret på undersøgelsen tilegner os viden og indsigter i det pågældende felt. Efter denne undersøgelsesproces er afsluttet indgår vi i en kreativ fase, hvor vi brainstormer samt idéudvikler på baggrund af den viden vi har tilegnet. Denne fase vil vi kalde for "Design", hvor vi sammensætter vores idéer til et design. Som Fullerton foreskriver skal idéen formaliseres ved enten at blive nedskrevet eller prototypet, hvorfor vi vælger at kalde denne fase for "Prototyping". Denne prototype identificerer vi ligeledes som værende det sekundære produkt, som vi har udarbejdet på baggrund af indsigterne. Når denne prototype er blevet udarbejdet, skal den spiltestes, ligesom Fullerton foreskriver i sin spilcentrerede designproces. Denne fase vil vi kalde for "Test". Det er ligeledes gennem denne test, hvor det sekundære produkt testes i forhold til den primære erfaring. I vores model kan vi identificere at den primære erfaring er fasen "Indsigter". Herigennem kan vi tilegne os nye indsigter, hvorfra næste iteration kan påbegyndes.

Den nye designiterationsmodel er blevet visualiseret nedenfor:



Figur 41: Vores designiterationsmodel.

Som illustreret på modellen er der mange ligheder mellem Fullertons iterative designproces og vores proces. Her har vi et punkt, vi kalder for "Design", som har overlap med Fullertons "Generate Ideas", vores "Prototyping" som har overlap med Fullertons "Formalizing Ideas" og til sidst har vi "Test" som overlapper Fullertons "Test Ideas". Her identificerer vi, at den største forskel mellem vores model og Fullertons er fasen, vi kalder for "Indsigter". Fullertons fase "Evaluating Results" har fokus på at finde eventuelle problemer med designet, mens vores fase "Indsigter" fokuserer på den nye viden, vi indsamler.

Designprocessens iterationer

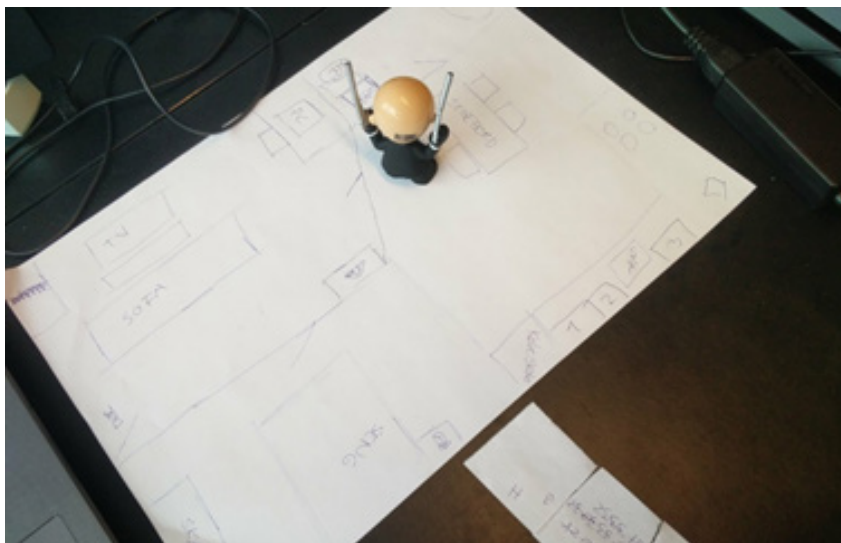
Nu hvor vi har udarbejdet vores egen designiterationsmodel vil vi anvende den til at reflektere over, hvordan vores designproces har forløbet sig, og hvor mange iterationer vi har været igennem.

Iteration 1

I løbet af projektet har vi udført en undersøgelse af, hvordan depression opleves. Det er denne indsigt i, hvordan depression opleves, som vi vil gengive samt repræsentere i vores spildesign. Vi identificerer denne indsigt fase i vores model som undersøgelsen, hvor vi har anvendt første halvdel af afhandlingen på at undersøge depressionsfeltet både fra et psykiatrisk samt et subjektorienteret perspektiv. Efter afslutningen af denne fase gik vi umiddelbart videre til en brainstorm, hvor vi idégenererede på baggrund af de indsigter, vi havde tilegnet os. Det var på baggrund af denne fase, at vi endte med at have 26 spilidéer og fem spilkoncepter (se side 81). Herefter indgik vi i en idéudviklingsfase, hvor vi gjorde os til- og fravalg samt skabte sammenkoblinger mellem idéerne og koncepterne. Her endte

vi med, at have den første version af spildesignet, hvis fokus var narrativet og ressourcerne (se side 82). Denne brainstorm og idéudviklingsfase identificerer vi som designfasen i vores designiterationsmodel. Vi vil argumentere for, at dette design er et udtryk for vores primære erfaring, hvor vi på baggrund af vores undersøgelse tilegnede os indsigter, som er kommet til udtryk i designet. Her havde vi en hypotese om, at designet kunne fordre en opnåelse af empati for depressive. Det er herefter vores overordnede mål at undersøge, om vores design og dets fremtidige iterationer opnår denne empati.

Efter det første version af spillet var blevet designet gik vi ind i prototypefasen. Her udarbejdede vi en papirprototype for at teste, hvorvidt vores core mechanics fungerede som intenderet (se side 90). Denne papirprototype identificerer vi ligeledes som vores første version af det sekundære produkt, som vi ville anvende som værktøj for at teste på vores primære erfaring. På billedet nedenfor er der et billede af papirprototypen:

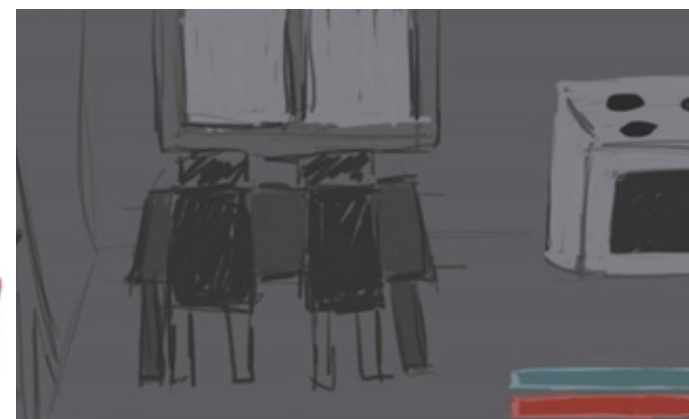


Figur 33: Level design.

Efter udarbejdelsen af papirprototypen bevægede vi os videre til testfasen, hvor vi indbyrdes testede spillet og dets core mechanics. Her fik vi nye indsigter omkring designet, som vi medtog til næste iteration.

Iteration 2

I denne iteration indgik vi i indsigtssfasen på baggrund af ovennævnte test. Vi fik eksempelvis indsigt i, at hver handling i spillet skulle koste flere ressourcer, end vi først havde estimeret. Således kunne spilleren opleve, hvor hurtigt en depressiv person mister energi, når denne skal foretage valg og efterfølgende handlinger. Efter disse indsigter var fastlagt gik vi videre til designfasen, hvor vi justerede flere elementer i designet, herunder mængden af energi, udgifterne for at foretage handlinger, objekterne i spillet og events (se side 90). Det var denne iteration af designet, som vi præsenterede for Heeger fra Funday Factory under den heuristiske evaluering (se side 96). Før vi afholdte vores første møde med Heeger nedskrev vi vores spildesign i et dokument med konceptbilleder (bilag 15). Disse kan ses nedenfor:



Figur 42: Konceptbilleder fra designets anden iteration.

Vi vil yderligere identificere dette dokument som en form for prototype, hvor vi nedskrev konceptet sammen med core mechanics, idéer og æstetisk udtryk. Ifølge Fullerton er dette en formalisering af idéen (Fullerton, 2008, s. 14). Derfor identificerer vi, at udarbejdelsen af dette dokument hører ind under prototypefasen. Hertil identificerer vi mødet med Heeger som testfasen i denne iteration, hvor vi fik feedback på vores koncept og idéer fra en erfaren spildesigner. Her fik vi blandt andet evalueret fokuset på ressourcer i spillet, omfanget, idéerne og elementerne, der tilhørte konceptet. Efter denne testfase var afsluttet, gik vi ind i designets tredje iteration.

Iteration 3

Efter mødet med Heeger fik vi nye indsigter om, hvad der ville være fordelagtigt at have fokus på i designet, hvad der skulle skæres fra, og hvilke idéer der ville være hensigtsmæssige eller mindre hensigtsmæssige at inddrage. Vi fik blandt andet viden om, at vi i stedet skulle fokusere på at opstille en oplevelse for spilleren frem for at gøre det ressourceorienteret, hvor et eventuelt formål kunne være at vinde i spillet. Efter vi havde tilegnet os disse indsigter indgik vi i endnu en designfase, hvor vi redesignede vores spildesign i forhold til Heegers feedback. Her valgte vi blandt andet at lægge fokus på, hvor besværligt det kan være for en depressiv person at brygge kaffe. Dette fokus tog vi med videre i prototypefasen, hvor vi udarbejdede en interaktiv prototype, der simulerer, hvordan spilkarakteren, som befinder sig i en depressiv fase, brygger kaffe. Et billedeksempel fra denne kan ses til højre:



Figur 35: Den første prototype.

Denne prototype kan tilgås i bilag 17. Her valgte vi at udføre en usability test indeholdende en kort konceptevaluering for at få viden om, hvorvidt spillerne kunne finde ud af, hvordan de skulle interagere med vores spil. Vi valgte ligeledes at afholde denne type evaluering, da vi på daværende tidspunkt kun havde en simpel prototype. Her testede vi spillet med spillere (se side 101). Vi observerede hovedsageligt, hvordan spillerne interagerede med spillet, og efterfølgende spurgte vi ind til deres oplevelse.

Iteration 4

Efter denne test var udført gik vi videre til indsigtssfasen, hvor vi fik indsigt i hvilke elementer, der fungerede og ikke fungerede i prototypen. Overordnet lærte vi vigtigheden af at have feedback i sit spil, da spillerne gav os indsigt i, at denne feedback manglede i prototypen. Herunder fik vi indsigt i, at spillets knapper ikke lignede "almindelige" knapper, samt at spillerne ønskede visuel

feedback, når de havde foretaget en handling. Disse indsigter tog vi med videre til næste iteration af designet i designfasen. Det var ligeledes under denne iteration, at vi deltog i Nordic Game Jam 2017. Her fik vi hjælp fra to programmører og en artist til at udarbejde den nye prototype af spildesignet. Her identificerer vi hele Nordic Game Jam-forløbet som design- og prototypefasen. På grund af Nordic Game Jams tidsbegrænsede forløb (se side 105) var det ikke muligt for os at implementere alle de redesigns, vi havde udtænkt efter usability testen. Dog blev der udviklet en mere avanceret og fyldestgørende prototype, som inkluderer flere rum i lejligheden samt et tilføjet gøremål omhandlende at tage et bad (bilag 29).

Efter Nordic Game Jam og prototypefasens afslutning afholdte vi endnu en heuristisk evaluering med Heeger fra Funday Factory, som vi identificerer som vores testfase under denne iteration. Til evalueringen havde Heeger mulighed for at afprøve vores prototype, hvortil han kunne give konkret feedback på prototypens elementer. Her fik vi feedback på, hvilke fejl og mangler der eksisterede, og hvordan de eventuelt kunne løses, således vi kunne opstille de intenderede rammer for opnåelsen af empati.

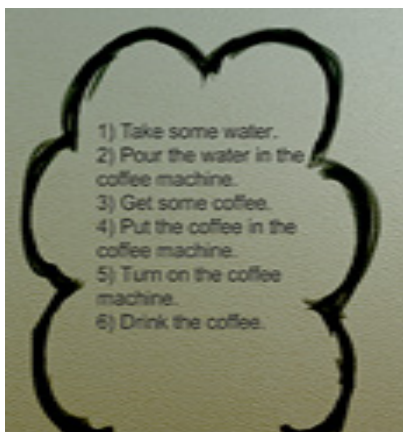
Iteration 5

Under ovennævnte evaluering fik vi viden om, at der var en del elementer i spillet, som muligvis ville forstyrre en spillers oplevelse. Vi fik indsigt i, at det var detaljerne i spillet, der hiver spilleren ud af oplevelsen. Disse detaljer er eksempelvis, at karakteren tager for lange skridt, det er svært at finde ud af, hvor knapperne var, og derudover var det besværligt at trykke på knapperne. Disse indsigter tager vi med videre til næste version af designet.

Efter den heuristiske evaluering med Heeger gik vi ikke videre til designfasen

med det samme. Dette var grundet, at vi havde mulighed for at afholde endnu et interview med en patient fra Psykiatrien. Derfor forblev vi i indsigtssfasen, således vi kunne få yderligere viden om oplevelsen af depression. Vi afholdte interviewet med deltageren, hvor vi fandt ud af, at der fandtes mange overlap mellem denne persons oplevelse af depression og den første deltager, vi interviewede (se side 114). Dertil fik vi udvidet vores forståelse af depression, hvilket kom til udtryk gennem en revideret version af contextmappet (se side 116). Herudover præsenterede vi tre hovedpointer i spildesignets indhold over for deltageren for at høre, hvorvidt disse stemte overens med hans egen oplevelse af depression (se side 115). Her kunne han særligt genkende to af de hovedpointer, vi præsenterede og opfordrede os til at gå videre med dem i vores design. Ud fra dette interview fik vi indsigt i, at de features vi præsenterede kunne repræsentere dele af depression for deltageren. Dette var grundet, at størstedelen af de indsigter, som vi havde tilegnet os gennem undersøgelsen med den første deltager, stemte overens med denne deltager.

Efter vi havde fået nye indsigter omkring spillet fra Heeger og nye indsigter om depression fra deltageren gik vi videre til designfasen. Vi valgte blandt andet at fjerne listen med de forskellige trin, som spilleren skal igennem for at udføre et gøremål. Et eksempel på en af listerne kan ses på billedet på næste side:



Figur 43: Liste over trin til kaffebrygning.

I stedet vælger vi, at implementere en feature, hvor de enkelte knapper lyser op, således spilleren ikke behøver at gætte rækkefølgen. Vi valgte at foretage denne ændring, grundet Heegers udtalelser om opbrydning i spillerens oplevelse (se side 107). Vi genovervejede hertil de events, der omhandler angst, grundet den anden deltagers udtalelser om denne tilstand (se side 114). Dog som denne selv udtrykker, er angst en tilstand som de fleste diagnosticerede oplever i løbet af en depressiv fase, og derfor vælger vi at beholde dem.

Nuværende spildesign

I det følgende vil vi kort opsummere hvordan det nuværende spildesign tager sig ud: Spillet startes og kører i et loop på syv dage. De første fire dage er designet, til at spilleren kan lære systemet at kende. Her er det intentionen at spilleren lærer, at handlinger koster energi, hvilket kommer til udtryk gennem fremkomsten af flere negative tanqueskyer og langsommere bevægelser.

Tanqueskyerne giver ligeledes spilleren fingerpeg om karakterens behov, således spilleren kan få en indikation af, hvilke gøremål der opstår. Events vil forekomme i løbet af de sidste tre dage i loopet og antageligvis bryde ensformigheden. Her bliver der enten banket på døren eller telefonen ringer, hvor disse events aktiverer visuelle effekter, der blandt andet udspiller sig ved, at skærmen sløres og en rød vignette dukker op for at indikere, at karakteren føler angst. Når spilleren ønsker at afslutte spillet, trykker denne på et kryds i øvre venstre side af skærmen.

Efter designfasen er afsluttet vil vi gå videre til prototypefasen. Her er vi dog ikke i stand til at udarbejde en prototype med alle vores designbeslutninger. Vi vil i stedet fokusere på at implementere featuren med tanqueskyerne (se side 85), således spilleren kan opleve de negative tanker omkring selvet. Efter dette er blevet implementeret i prototypen vil vi gå videre til testfasen for at undersøge, hvorvidt det er muligt for spillet at fordre empati. Hertil har vi planlagt en spilevaluering og et opfølgende spørgeskema, som er blevet beskrevet på side 108.

Afsluttende refleksion om den iterative proces

I løbet af dette reflekterende afsnit kan vi se, at vi er gået igennem mindst fire iterationer af vores spildesign, og vi er på nuværende tidspunkt halvvejs i iteration fem, som vi planlægger at færdiggøre efter projektets aflevering. Efter at have gennemgået og reflekteret over alle iterationerne kan vi skelne mellem to typer erfaringer, vi har gjort os gennem designprocessen. Den første erfaringstype er tilegnelsen af viden om depression, og den anden er, hvordan vores spil skal designes i forhold til at repræsentere lidelse og hertil fordre opnåelsen af empati. I løbet af denne projektperiode har vi anvendt

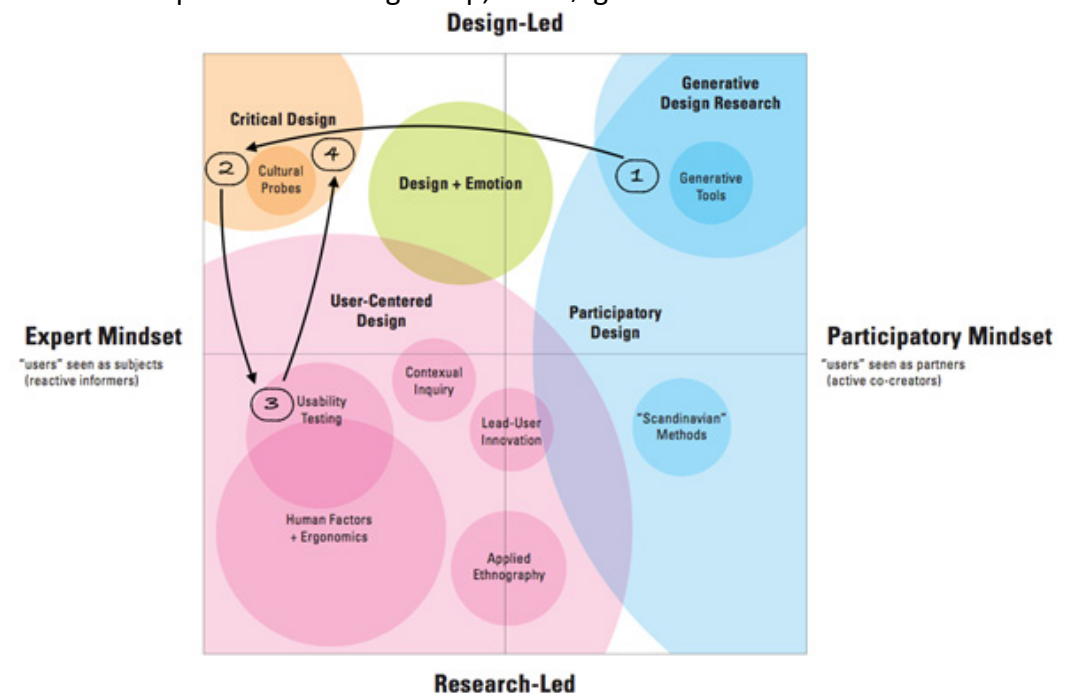
den første halvdel til at planlægge samt udføre undersøgelser af depressionfeltet. Dette undersøgelsesområde har indbefattet hele indsigtstiden af første iteration, som har dannet grundlaget for den efterfølgende designproces. Denne designproces har derimod været den anden halvdel af projektperioden. I designprocessen har vi hovedsageligt beskæftiget os med at få erfaring om, hvordan vi designer spillet bedst gennem iterationer.

Vi vil ligeledes reflektere over Deweys kunstbegreb (se side 74), omhandlende hvornår vores kunstværk er færdigt. Ifølge Dewey er et kunstværk først færdigt, når det bliver perciperet af andre. Gennem vores proces har vi dog haft flere iterationer af designet, som er blevet perciperet af andre op til flere gange som beskrevet i ovenstående afsnit. Alligevel vil vi ikke kalde kunstværket, spillet, for færdigt da vi har koblet kunstbegrebet med begrebet om det sekundære produkt. Her er spillet både et objekt for refleksiv undren samtidig med, at vi opfatter det som et kunstværk. Derved vil vi betragte spillet som færdigt, når det har opfyldt begge formål; at teste vores primære erfaring i forlængelse med, at det er blevet perciperet af spillere.

Gennem designprocessen har vi dog ikke tilegnet os indsigt i, om vores spildesign har muligheden for at få spilleren til at have empati for depressive. Dette vil vi undersøge gennem den kommende spilevaluering under den femte iteration.

Designtilgang og placering på Sanders' design map

Som en introduktion til vores designproces, præsenterede vi Sanders' "Evolving map of design practice and design research" (se side 63). Her gennemgik vi mappets forskellige designmetoder og -tilgange, og drog paralleller til mappet og de processer, vi havde gennemgået på dette tidspunkt. Idet vi nu er bevæget os gennem designprocessen, kan vi identificere, at vi bevæger os på mappet alt efter, hvor i processen vi har befundet os. På baggrund af projektets forløb kan vi se, at vores designproces overordnet kan inddeles i fire trin, og at denne proces kan illustreres på Sanders' design map, som følgende:



Figur 44: Vores bevægen i designprocessen.

I det følgende vil vi beskrive hvordan disse trin indfandt sig. Under contextmappings session berørte vi det participatory mindset, da vi inddrager mennesket i undersøgelsen, som ligger til grund for designet. Hertil placerer vi os inden for generative design-feltet, grundet undersøgelsens natur der indebar genererende værktøjer. Herefter kommer vi i kontakt med critical design-feltet gennem den udførte brainstorm, hvor vi idégenererede. Dette er grundet, at vores design skal have en specifik effekt, der har til formål at udfordre spillerens nuværende forståelse (se side 69). Undersøgelsens resultater medførte ikke at vi udarbejdede en liste over krav til, hvad designet skulle indeholde. Her blev undersøgelsens resultater i stedet anvendt som inspiration til vores vision for spildesignet. Ved den første spillerevaluering testede vi usability, for at undersøge om spilleren kunne interagere med spillets daværende prototype. Derved undersøgte vi om spillerens behov blev mødt, og vi bevægede os derfor ned til usability testing i user-centered design. I den efterfølgende proces, hvor vi afholdte en heuristisk evaluering, modtog vi andre indsigter, og bevægede vi os tilbage til critical design-feltet, da det her handler om, at spillet får den ønskede effekt.

Vi vælger, at reflektere over denne kombination af metoder på de to akser, da dette giver de bedste forudsætninger for at få vores designproces belyst fra flere vinkler. Critical design giver os friheden til at skabe noget nyt og tankevækkende. Participatory design giver os mulighed for at inddrage personer med den livserfaring, vi forsøger at afbilde, mens usability testing tillader, at vi tester udenforstående spilleres forståelse af spillet. Vi mener derfor, at denne kombination tilgodeser alle parter, der berører spiller.

Efter at have placeret vores forløb på design mappet, kan vi nu yderligere reflektere over vores overordnede proces. Indledende (se side 14) beskrev vi hvordan vi har anset dette projekt som bestående af to dele. Under

projektets første del har vi hovedsageligt påtaget os en undersøgende rolle, hvor vi søgte at belyse depression fra forskellige vinkler, såvel som spilmediets muligheder i relation til opnåelsen af empati. Indsigter herfra blev overført til projektets anden del, der har bestået af en mere praktisk tilgang, i forhold til at udvikle spildesignet. Slutteligt kan vi gennem vores placering på design mappet vurdere, at hele vores forløb kan identificeres som værende en designproces, idet alle vores aktiviteter har ført mod udviklingen af spildesignet.

Hvordan adskiller vores spil sig fra andre i samme genre?

Da vi begyndte dette projekt, havde vi en interesse for, hvordan spil kunne anvendes til at fordre empati for psykiske lidelser. I det følgende afsnit vil vi præsentere og redegøre for, hvordan andre spil med samme formål er udformet. Således kan vi få indsigt i, hvordan vores spil skiller sig ud, og hvordan det placerer sig.

Vi havde kendskab til “Amnesia: The Dark Descent” (Frictional Games, 2010), som er et gyserspil, der benytter “sanity” som en spilmechanik. Sanity dækker over spillerens mentale helbred, hvor Amnesia anvender dette som en mekanik til at illustrere, hvilke begivenheder, der forværrer karakterens mentale tilstand. Hvis denne bliver skadet for meget, bliver skærmen sløret, bevægelserne bliver langsommere og det bliver sværere at udføre opgaverne. Det er ligeledes disse mechanics og oplevelsen af dem, som har inspireret nogle af de mechanics, vi har implementeret i vores spildesign. “Anxiety Attacks” (Salvati, 2016) er et andet spil vi havde kendskab til inden afhandlingens udarbejdelse. Spillet omhandler angstanfald, og hvordan disse håndteres. Dette spil fungerede, som bevis på at spil omkring mentalt helbred kunne udføres, og samtidig illustrerede det, hvordan et sådant spil kunne udformes.

I løbet af projektet spillede vi “Depression Quest” (Quinn, 2013), hvilket er et tekstbaseret spil, hvor narrativets udfoldelse bestemmes af spilleren. Denne måde at repræsentere depression, følte vi ikke ændrede vores forståelse,

og overordnet oplevede vi en overvældende frustration over karakterens manglende evne til at handle, da denne gik imod vores frihed som spillere. “The Cat Lady” (Harvester Games, 2012) er endnu et spil, vi udforskede, hvor hovedkarakteren er en kvinde med depression affødt af at have mistet hendes mand og barn. Dette spil indeholdte features såsom langsomme bevægelser, sort-hvidt og rødt farvetema og selvmord, som vi ligeledes blev inspireret af. Spillet her starter med selvmordet, og bevæger sig ud i det overnaturlige. Det overnaturlige element i spillet er præmissen, og vi mener at dette resulterer i, at spillet i højere grad bliver oplevet som underholdning frem for en repræsentation af en psykisk lidelse.

Vi mødte en hobby spildesigner under Nordic Game Jam, som holdte et foredrag omkring udtrykkelse og kunst i spil. Efterfølgende talte vi med hende om vores projekt, og hun tilsendte os links til forskellige spil, som hun mente var relevante for vores projekt. Et af disse spil hedder “Depression Simulator” (Parallax Vision, 2016), som på abstrakt vis forsøger at formidle, hvad depression er, og hvordan denne føles. Det eneste dette spil tillader er, at kigge rundt i spillets verden og høre den tilhørende musik. Når spilleren kigger rundt ændrer verden sig, hvilket kan være med at illustrere følelsen af at være ude af stand til at handle grundet konstant skiftende omstændigheder, samt en manglende følelse af at kunne stifte fodfæste. Vi fandt dog spillet meget abstrakt, og spillets budskab var ikke helt klart, hvilket resulterede i mild forvirring.

Det andet spil tilsendt er “What Now?” (Grimes, 2014) og handler om en person, der overvældes af negative følelser. Spillet viser dette ved hjælp af skrattende lyd, og at pixels på skærmen skifter farve, lignende dem der opstår, når ens skærm går i stykker. Dette spil er meget kort, og benytter sig af mange visuelle effekter og farver. I vores design benytter vi nogle af

de samme effekter, men ellers er vores spildesign og What Now? meget forskellige. Den største forskel kan opsamles i, hvor dramatisk det fremvises at føle sig overvældet. Vi mener, at vores spil i forhold til What Now?, er udramatisk, idet vores spil kun indeholder få momenter af dramatik, mens What Now?'s dramatik langsomt bliver forhøjet, indtil skærmen indsnævres, og spillet slutter.

Det tredje spil, som hobby designeren tilsendte os, hedder "Gravitation" (Rohrer, 2008). Her skal spilleren hoppe fra platform til platform. Størrelsen på hoppene svinger alt efter, hvor depressiv karakteren er, og målet her, er at indsamle stjerner. Den skiftende størrelse på hoppene anser vi som værende en måde, hvorpå spillet hæmmer spillerens muligheder, ligesom vi gør med energifunktionen i vores spildesign. I dette spil er der dog en måde, hvorpå spilleren kan udvide højde på sine hop, hvilket er en klar difference fra vores spil.

Det fjerde spil er "Inevitable" (Wilbraham, 2016), hvor spilleren skal stoppe mørket fra at omsluge sig ved at berøre hvide firkanter og klikke på sorte. Budskabet her mener vi er klart; du kan ikke stoppe depressionen - kun udsætte den. Lignende budskab forsøger vi at formidle gennem spillets forløb, idet dette består af et loop.

Det femte spil hedder "Lim" (Merritt k, 2016) og omhandler en firkant, der forsøger at passe ind blandt brune firkanter. Den firkant du spiller skifter farve, men spilleren kan holde z-tasten nede for at gøre sig selv brun. Derudover er der sorte firkanter i spillet, som støder ind i spilleren, når denne går forbi dem. Dette ser vi som en måde, at repræsentere misforståelser og tabu på, da spilleren skal gøre en aktiv indsats for at skjule sin natur og virke "normal". Til sidst finder spilleren dog en farveskiftende

firkant magen til spilleren selv, og spillet slutter. Dette spilkoncept omhandler at vise emner inden for områderne misforståelser og tabu, som vi ligeledes har arbejdet med i spildesignet gennem events. Dog lægger vi ikke fokus på disse, og vores repræsentation af emnet er ikke lige så udførligt.

Slutteligt har vi "Elude" (Gamebit, 2010), som går ud på at hoppe opad ved hjælp af grene. Jo højere karakteren kommer, jo sværere bliver næste hop. Når karakteren falder, falder denne til et sted under jorden, og skal arbejde sig op til jordens overflade igen for at forsøge at komme op på træerne igen. Dette mener vi er et forsøg på at vise udfordringen i at modarbejde depression og den underliggende magtesløshed. I dette spil er det ikke karakterens evner, der bliver formindsket, men nærmere at miljøet denne begår sig i bliver sværere og sværere at navigere rundt i. I spillet fungerer dette, som en metafor for en af depressionens udfordringer, men i vores spil har vi søgt at gøre dette mere konkret ved brug af en mangel på energi.

Mens nogle af spillene overlapper os i fokusområder, og andre overlapper os i forhold til features eller visuelle effekter, har vi har designet et unikt spil, som vi vurderer, forsøger at formidle depression på den mest forståelige måde muligt. Vi holder det konkret, så spilleren kan sammenligne sig selv med karakteren i en hverdagssituation, frem for skulle tilpasse spillets metafor eller abstraktion for depression i forhold til deres egen virkelighed. I forhold til vores indledende ønske omhandlende at designe et spil, der kan afstigmatisere psykiske lidelser, er vi hertil bevidste om, at vores nuværende spildesign ikke vil være toneangivende i den offentlige debat. Derved kan spillets udgivelse ikke alene afstigmatisere depression blandt samfundets borgere. Dog håber vi, at spillet kan informere personer, der er uforstående over for de problemstillinger en depressiv person oplever, for at disse opnår

over for de problemstillinger en depressiv person oplever, for at disse opnår en mere nuanceret forståelse af depression. Hertil håber vi, at der opstår en affektiv påvirkning, hvilket sammen med den nye forståelse kan føre til opnåelsen af empati. Hvis spillet får nok opmærksomhed, kan dette og andre spil inden for samme domæne være med til at sætte fokus på emnet og forhåbentlig hjælpe med at bryde tabuer og herved afstigmatisere psykiske lidelser.

Kritisk diskussion om opnåelsen af empati

Det er vores ønske at skabe et produkt, der potentielt kan afstigmatisere psykiske lidelser, hvor vi gennem projektet har lagt fokusset på depression. Som nævnt i vores afsnit omhandlende repræsentation af psykiske lidelser og depression i medierne (se side 27) bliver personer med depression repræsenteret negativt i medierne. Hertil kan disse negative repræsentationer af psykisk lidende afhjælpes, hvis diagnosticerede i stedet bliver menneskeliggjort i deres portrætteringer. Her argumenterer Morris og Forrest (2013, s. 756-757) for, at informative spilmedier kan medvirke til at afhjælpe denne stigmatisering ved at fordre opnåelsen af empati hos spilleren. I dette afsnit vil vi diskutere, hvorvidt det er sandsynligt, at spilleren får anden-orienteret perspektivtagning i forhold til en depressiv efter at have spillet vores spil.

Som beskrevet i afsnittet omhandlende empati er det en større udfordring at opnå anden-orienteret perspektivtagning end selv-orienteret (se side 38). Dette er grundet, at subjektet skal forestille sig at være den anden person i hans eller hendes situation, frem for at forestille sig, hvordan det ville være for sig selv i den situation. Her er det mindre udfordrende at opnå anden-orienteret perspektivtagning, hvis subjektet kender den anden person, eller at den anden person er lig subjektet selv. Her har vi haft en antagelse om, at det er en udfordring for andre personer, som aldrig har haft depression, at opnå anden-orienteret perspektivtagning i forhold til en depressiv person. Det er gennem vores spildesign, at vi forsøger at repræsentere

depression, således spilleren får stillet bekendtskab med visse aspekter af depression. Derved bliver det forhåbentligt lettere at opnå anden-orienteret perspektivtagning.

Indledningsvist er vi bevidste om, at det er usandsynligt at spilleren opnår anden-orienteret perspektivtagning i forhold til en depressiv person efter at have spillet vores nuværende prototype. Som beskrevet under den anden heuristiske evaluering med Heeger (se side 107), er der detaljer i prototypen, der har potentiale til at bryde spillerens oplevelse. Derudover indeholder spillets praktiske udformning mangler, og det ville tage os længere tid og flere iterationer, hvis vi skulle færdiggøre spillet. Disse elementer kan være med til at forstyrre oplevelsen og derved forstyrre spillerens involvering (jævnfør Calleja, se s. 34) i spillet. Dette kan føre til, at spilleren ikke opnår den intenderede oplevelse, som vi har forsøgt at opstille gennem spildesignet.

Gennem projektets udarbejdelse er vi ligeledes blevet bevidste om, at det er en stor udfordring at opnå anden-orienteret perspektivtagning i forhold til en depressiv person ved hjælp af vores spil, selv hvis vi havde flere ressourcer og iterationer til rådighed. Spillet skal være udviklet kompetent med hensyn til kodning, 3D-modeller og UI, således ingen eventuelle fejl forstyrrer oplevelsen der forekommer. Derudover skal selve spildesignet udformes, således at det understøtter denne selv-orienterede perspektivtagning, hvilket på længere sigt skal føre til den anden-orienterede perspektivtagning. Hvis spillet blev udviklet med disse kriterier har vi en antagelse om, at det ville være i stand til at påvirke spillere, således de lettere kan relatere sig til en depressiv. Vi mener ikke, at et færdigudviklet spil automatisk vil være i stand til at få en spiller til at opnå anden-orienteret perspektivtagning, men vi har en antagelse om, at vores spil kan medvirke til

spillerens forståelsesproces. Med dette mener vi, at spilleren opnår den selv-orienterede perspektivtagning og affektiv matching, således spilleren lettere kan forstå, hvordan depression opleves.

Hvis spillet er i stand til at understøtte spilleres opnåelse af empati med depressive personer, er vi bevidste om, at dette ikke er ensbetydende med, at alle spillere nødvendigvis oplever denne effekt. Vi perciperer alle kunst på forskellig vis, hvorfor et kunstværk kan betyde noget forskelligt fra person til person (jævnfør Dewey). Derfor vil alle individer opleve vores spil på forskellig vis, hvor vi har en antagelse om, at nogle vil opleve spillet, som vi har designet og intenderet, mens andre vil få en helt anden oplevelse. Dette kan vi ligeledes sammenligne med, at det i sidste ende ikke er os, der designer den endelige spilleroplevelse, men at vi hellere opstiller rammerne for en oplevelse, som herefter udspiller sig forskelligt fra individ til individ (jævnfør Hassenzahl, se side 10).

Videre forskning

I indledningen præsenterede vi denne problemformulering: *Hvordan kan et spil designes, således der opnås empati hos spilleren for depressive?*

Gennem projektforsløbet oplevede vi, at problemfeltet vi arbejdede med gradvist voksede i takt med at vi kom længere i forløbet, og vi er nu blevet bevidste om, hvor omfangsrigt problemfeltet er. I det følgende afsnit vil vi reflektere over, hvilken videre forskning der skal udføres, for at arbejde videre med dette felt.

I øjeblikket eksisterer der ingen designprincipper eller retningslinjer, der kan hjælpe os med at designe spillet, hvis mål er opnåelsen af empati. Hertil er der stadig debat omkring, hvordan spil overhovedet påvirker spillere, hvor potentielle positive og negative effekter undersøges. Empati er et begreb, hvorunder der eksisterer mere forskning, men denne indeholder stadig forskellige definitioner af begrebet såvel som, hvordan empati opnås (se side 35). Derudover er psykiske lidelser et felt i forandring, som kontinuerligt udforskes og feltet, der relaterer spil og psykiske lidelser indeholder begrænset viden (se side 13).

Under udvælgelsen af problemfeltet fandt vi emnet omhandlende en sammenkobling af psykiske lidelser og spil attraktivt, grundet hvor lidt forskning der eksisterer inden for feltet. Vi vil dog understrege, at for at besvare vores problemformulering fyldestgørende skal vi arbejde videre med dette krydsningsfelt, da vores besvarelse udelukkende er et eksempel på, hvordan empati kan opnås, givet dette lykkedes. Flere kontekster og mere viden skal opnås, således der kan findes fællestræk, og udvikles teorier

om, hvordan empatifordrende spildesign kan udarbejdes. Baseret på hvad der allerede eksisterer viden om, har vi udarbejdet en række anbefalede fokusområder, som vi mener vil være oplagte at udforske efterfølgende:

1. Hvordan kan spil designes, således det involverer spilleren empatisk?
 - a. Her kan der analyseres spil, der er kendt for deres empathiske påvirkning, hvor en analyse fokuserer på at finde fællestræk i disse.
2. Hvordan kan empati der opnås gennem spil måles eller undersøges?
 - a. Her kan der afprøves forskellige metoder og teorier, således der kan fås resultater om, hvilke metoder gav størst indsigt i spillerens empati.
3. Hvilke elementer kan anvendes for at skabe en involverende oplevelse omkring begrænsede muligheder for handling i spil?
 - a. Her mener vi, at det ville være oplagt, at påbegynde en iterativ proces, hvor forskellige spilelementer skal udforskes, indtil en eventuel succesfuld kombination findes.

Disse tre fokusområder opfordrer vi læsere til at undersøge, hvis dette eventuelt findes interessant.

Konklusion

I begyndelsen af dette projekt havde vi et ønske om at afstigmatisere den pågældende psykiske lidelse, som vi ville beskæftige os med. Vi fandt ud af, at afstigmatisering muligvis kan finde sted, hvis der udarbejdes en humaniserende portrættering, hvilket vi har søgt at gøre gennem et spildesign. Vi er nu blevet bevidste om, at vores spil alene ikke vil være i stand til at ændre diskursen omkring depression. For at opnå denne ændring, skal problemfeltet yderligere udforskes, og der skal hertil udvikles flere portrætteringer, der har samme intention og problemstilling. Derved har vi blot taget et lille skridt på vejen, men jo flere der tager dette, jo nærmere kan vi komme på en afstigmatisering af psykiske lidelser.

I denne konklusion vil vi besvare problemformuleringen, som vi udarbejdede under indledningen, og de underliggende forskningsspørgsmål, som har formet resten af afhandlingen. I det følgende vil vi sammendrage forskningsspørgsmålenes besvarelser, og slutteligt identificere, hvordan disse indsigter anvendes til at besvare problemformuleringen.

Hvilken psykisk lidelse skal spildesignet repræsentere?

For at kunne lægge fokus på en specifik psykisk lidelse, opsatte vi to krav, som denne lidelse skulle opfylde. Baseret på kravene samt samarbejdet med Psykiatrien i Region Nordjylland, valgte vi fremadrettet at fokusere på depression. Hertil fulgte en undersøgelse af lidelsens forskellige aspekter ud fra et psykiatrisk perspektiv. Dette resulterede i, at vi fik forståelse for, at depressionfeltet indeholder alsidighed, og indsigter hertil blev medtaget i den efterfølgende designproces. Vi undersøgte ligeledes repræsentation

af psykiske lidelser i medierne. Herunder fandt vi frem til, at hvis en afstigmatisering af psykiske lidelser skal finde sted, er det nødvendigt at inddrage en humanisering, når de psykiske lidelser portrætteres.

Hvilke muligheder giver kombinationen af spilmediet og empati?

Gennem en redegørelse for spilmediet kom vi frem til, at spil præsenterer mulighed for at skabe en involverende oplevelse. Dette gøres via spillerinvolveringsmodellens facetter, hvis brug og effekt er blevet overvejet løbende i designprocessen. Spillerinvolveringsmodellen er blevet sammensat til et fundament for affektiv matching og transformational play, der kan lede til opnåelse af empati.

Hvordan oplever depressive deres psykiske lidelse?

For at besvare dette spørgsmål anvendte vi metoden contextmapping til at afholde en session med en depressionsdiagnosticeret. Dette gav os et personligt indblik i, hvordan depression opleves for den enkelte. Disse indsigter resulterede i, at vi kunne udarbejde et map, der illustrerede deltagerens kontekst. Derudover gav dette os konkrete emner at kunne fokusere på i den videre proces, samt en idé om, hvilke emner der var mere fremtrædende end andre.

Hvordan skal spillet designes?

I løbet af designprocessen gennemgik spillet fire iterationer, mens en femte er igangsat og udføres efter afhandlingens aflevering. I løbet af designprocessen har vi tilegnet os ny viden og indsigter for hver iteration af designet. Hvis vi skulle arbejde videre med spillet efter den femte iteration, ville vi gennemgå flere iterationer, som ville give os yderligere viden og

indsigter om, hvordan spillet designes bedst til dette formål. Det nuværende design fokuserer på at fremvise magtesløshed, negativitet om selvet, isolation samt angst. Dette illustreres ved at begrænse spillerens energi og derved handlingsmuligheder, illustration af negative tanker, samt events med tilhørende visuelle effekter.

De fire forskningsspørgsmål havde til formål at besvare den overordnede problemformulering:

Hvordan kan et spil designes, således der opnås empati hos spilleren for depressive?

Vi har gennem projektets undersøgende faser søgt at oprette en forståelse for depression, således vi er i stand til at repræsentere denne på humaniserende vis. Denne undersøgelse inkluderede ligeledes en undersøgelse af spilmediets muligheder inden for opnåelsen af empati. Efterfølgende forsøgte vi at designe et spil, der ikke efterlader spillerne med en ukorrekt eller uhensigtsmæssig oplevelse af depression. Hertil søgte vi at anvende spillerinvolvering og transformational play som en grobund for opnåelse af empati. Vi udviklede herefter spildesignet og dets elementer med henblik på, at vores teoretiske fundament for opnåelse af involvering og derved empati fungerer. Hvordan dette tager sig ud i praksis vil vi søge at afklare under den kommende spilevaluering.

Litteraturliste

- Baarts, C. (2010) Autoetnografi. I: Brinkmann, S. & Tanggaard, L. *Kvalitative metoder*. Danmark: Hans Reitzels Forlag
- Bachen, C. M., Hernández-Ramos, P., Raphael, C., & Waldron, A. (2016) How do presence, flow, and character identification affect players' empathy and interest in learning from a serious computer game? *Computers in Human Behavior*, Vol. 64, s. 77-87. doi: 10.1016/j.chb.2016.06.043
- Bak, H. H. (2004) Forord. I: Madsen, B. & Olsen, P. *Pårørende om psykiske lidelser: 25 skriver om at være tæt på psykisk sygdom*. Vejle: Kroghs Forlag.
- Barab, S., Gresalfi, M., & Ingram-Goble, A. (2010) Transformational Play: Using Games to Position Person, Content, and Context. *Educational Researcher*, Vol. 39, No. 7, s. 525–536. doi: 10.3102/0013189X10386593
- Berger, N. P., Eskelinen, L., Hansen, E. B., Ovesen, L. L. & Rahbæk, M. Ø (2016). *Mediers fremstilling af psykisk sygdom*. Danmark: KORA
- Bogost, I. (2011). *How to do things with Videogames*. USA: University of Minnesota Press. s. 18-24
- Brathwaite, B. & Sharp, J. (2010) The Mechanic is the Message: A Post Mortem in Progress I: Schrier, K. & Gibson, D. *Ethics and game design: Teaching values through play*. USA: Information Science Reference
- Brinkmann, S. (2010) Etik i en kvalitativ verden. I: Brinkmann, S. & Tanggaard, L. *Kvalitative metoder*. Danmark: Hans Reitzels Forlag
- Brinkmann, S. & Tanggaard, L. (2010) *Interviewet: Samtalen som forskningsmetode*. I: Brinkmann, S. & Tanggaard, L. *Kvalitative metoder*. Danmark: Hans Reitzels Forlag
- Bryman, A. (2012). *Social Research Methods* (4. Udg.). USA: Oxford University Press. s. 232-269
- Calleja, G. (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge, London: The MIT Press
- Cohen, D. & Strayer, J. (1996). Empathy in conduct-disordered and comparison in youth. *Development Psychology*, Vol. 32, No 6, s. 988-998. <http://dx.doi.org/10.1037/0012-1649.32.6.988>
- Collins, K. (2011). Making gamers cry: mirror neurons and embodied interaction with game sound. *In Proceedings of 6th Audio Mostly Conference: A Conference on Interaction with Sound*, Coimbra Portugal, Fmch ACM, s. 39-46. doi>10.1145/2095667.2095673
- Coplan, A. (2011) Understanding Empathy: It's Features and Effects. I: A. Coplan & P. Goldie. (Red.) *Empathy: Philosophical and Psychological Perspectives*. New York: Oxford University Press Inc. s. 4-20
- Cullberg, J. (1999). *Dynamisk psykiatri i teori og praksis*. (5. udgave). København: Hans Reitzels Forlag.
- Csikszentmihalyi, M. (2014). *Flow and the Foundations of Positive Psychology: The Collected Works of Mihaly Csikszentmihalyi*. USA: Springer. s. 138-153
- Csikszentmihalyi, M. (1996) *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. New York: Harper Perennial. s. 79–80.

Davis, M. (1980) A multidimensional approach to individual differences in empathy. *JSAS Catalog of Selected Documents in Psychology*, Vol. 10, s. 85. Lokaliseret d. 7/2/2017 på: https://www.researchgate.net/publication/34891073_A_Multidimensional_Approach_to_Individual_Differences_in_Empathy

Dewey, J. (1929). *Experience and Nature*. London: George Allen & Unwin, LTD. s. 1a-39

Dewey, J. (1934). *Art as Experience*. New York: G. P. Putnam's Sons

Esposito, N. (2005) A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. *Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views - Worlds in Play*. Vancouver, British Columbia, Canada: DiGRA'05 University of Vancouver

Fullerton, T. (2008) *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games* (2. Udg.). USA: Morgan Kaufmann

Frictional Games (2010). *Amnesia: The Dark Descent*. Sweden: Frictional Games. Lokaliseret d. 12/05/2017 på: http://store.steampowered.com/app/57300/Amnesia_The_Dark_Descent/

Gadamer, H. G. (1993). *Truth and Method*. (2. Udg.) New York: Ward LTD & Continuum Publishing Group. 267-382

Gamebit (2010) *Elude*. (u.f.) Lokaliseret d. 12/5/2017 på: <http://gambit.mit.edu/loadgame/elude.php>

Gaver, W. W., Boucher, A., Pennington, S., & Walker, B. (2004). Cultural probes and the value of uncertainty. *Interactions*, Vol 11, No. 5. doi:10.1145/1015530.1015555

Grimes, A. (2014). *What Now?* (u.f.) Lokaliseret d. 12/5/2017 på: <https://ariellegrimes.itch.io/what-now>

Happ, C. & Melzer, A. (2014). *Empathy and Violent Video Games: Aggression and Prosocial Behavior*. UK: Palgrave Macmillan. doi: 10.1057/9781137440136

Harvester Games (2012) *The Cat Lady*. UK: Screen 7. Lokaliseret d. 12/5/2017 på: http://store.steampowered.com/app/253110/The_Cat_Lady/

Hassenzahl, M. (2010). *Experience Design: Technology for All the Right Reasons*. Morgan & Claypool. s. 33-58.

Hinshaw, S. P. (2007). *The Mark of Shame: Stigma for Mental Illness and an Agenda for Change*. New York: Oxford University Press. S. 28-73, s. 120-192, s. 235-312 og s. 396-448.

Huang, W. & Tettegah, S. (2010). Cognitive Load and Empathy in Serious Games: A Conceptual Framework. I: Van Eck, R. (Ed.) *Gaming and cognition: Theories and Practice from the Learning Sciences*. USA: Information Science Reference. DOI: 10.4018/978-1-61520-717-6.ch006

Huamán, B. D. (2009). *A Guide to the Business Analysis Body of Knowledge* (2. Udg.). Canada: International Institute of Business Analysis. s. 99-117

Iacovides, I., & Cox, A. L. (2015). Moving Beyond Fun: Evaluation Serious Experiences in Digital Games. *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems - CHI '15, ACM, New York*, s. 2245–2254. doi: 10.1145/2702123.2702204

- Itch Corp (2017). *Nordic Game Jam 2017*. Lokaliseret d. 17/5/2017 på: <https://itch.io/jam/ngj17>
- James, W. (1907). *Pragmatism: A New Name for some Old Ways of Thinking*. New York: Longmans, Green, and Co. s. 3-85
- Jones, C., M., Scholes, L., Johnson, D., Katsikitis, M., & Carras, M. C. (2014). Gaming well: links between videogames and flourishing mental health. *Frontiers in Psychology*, Vol. 5. doi: 10.3389/fpsyg.2014.00260
- Kara, H. (2015). *Creative Research Methods in the Social Sciences: A Practical Guide*. UK: Policy Press. s. 25-26
- Kjær, A. (2017). *Ramt af Mørket*. DR1: Danmark. Lokaliseret d. 16/5/2017 på: <http://www.dr.dk/p1/ramt-af-moerket>
- Kors, M. J., Ferri, G., Spek, E. D., Ketel, C., & Schouten, B. A. (2016). A Breathtaking Journey. *Proceedings of the 2016 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play - CHI PLAY '16*. s. 91-104 doi: 10.1145/2967934.2968110
- Kostić, J., & Nešić, M. (2015) Deficit of cognitive and affective empathy in adolescents with behavior disorders. *Clinical Neurophysiology*, Vol. 126, No. 9. doi: 10.1016/j.clinph.2015.04.037
- Kvale, S. & Brinkmann, S. (2008). *Interview: Introduktion til et godt håndværk* (2. Udg) Danmark: Hans Reitzels Forlag. s.223-242
- Lee, M. D. (2016). Gamification and the Psychology of Game Design in Transforming Mental Health Care. *Journal of the American Psychiatric Nurses Association*, Vol. 22, No. 2, s. 134-136. doi: 10.1177/1078390316636857
- Lombard, M. & Ditton, T. (1997). At the Heart of It All: The Concept of Presence. *Journal of Computer-Mediated Communication*, Vol 3, No. 2. doi:10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.
- McMahan, A. (2003) Immersion, Engagement, and Presence: A Method for Analyzing 3-D Video Games. I: Wolf, M. & Perron, B. (Ed.) *The Video Game, Theory Reader*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group. s. 67 - 86.
- Merritt K (2016) *LIM*. (u.f.) Lokaliseret d. 12/5/2017 på: <https://a-dire-fawn.itch.io/lim>
- Morris, G., M., & Forrest, S., R., (2013). Wham, Sock, Kapow! Can Batman defeat his biggest foe yet and combat mental health discrimination? An exploration of the video games industry and its potential for health promotion. I *Journal of Psychiatric and Mental Health Nursing*, Vol. 20. No 8, s. 752-760. doi: 10.1111/jpm.12055.
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: The MIT Press, s. 98-99.
- Narcisse, E. (2013). *I Need This Haunting Game About a Runaway Slave to Get Finished*. Kotaku. Lokaliseret d. 7/2/2017 på: <http://kotaku.com/i-really-need-this-creepy-game-about-a-runaway-slave-to-1184668918>
- Nordic Game Jam (2017). *See you in 2018*. Lokaliseret d. 17/5/2017 på: <https://nordicgamejam.org/#program>
- Norlander, T. (1999). Inebriation and Inspiration? A Review of the Research on Alcohol and Creativity. *The Journal of Creative Behavior*, Vol. 33, No. 1, s. 22-44. doi:10.1002/j.2162-6057.1999.tb01036.

- Parallax Vision (2012). *Depression Simulator*. (u.f.). Lokaliseret d. 12/5/2017 på: <https://parallaxvisions.itch.io/depression-simulator>
- Pendleton-Jullian, A. & Brown, J. S. (2016) *Pragmatic Imagination: Single from Design Unbound*.
- Quinn, Z. (2013). *Depression Quest*. Lokaliseret d. 7/2/2017 på: <http://www.depressionquest.com/>
- Reason, M. (2010). Watching Dance, Drawing the Experience and Visual Knowledge. *Forum for Modern Language Studies*, Vol. 46, No. 4, s. 391-414. doi: 10.1093/fmls/cqq014
- Rogers, Y., Sharp, H. & Preece, J. (2011). *Interaction Design: Beyond human-computer interaction* (3. Udg.). UK: Wiley. S. 433-530.
- Rogerson, & G. Møldrup Nielsen (red.). *ETHICOMP 2013 Conference Proceedings: The possibilities of ethical ICT*. Odense: Syddansk Universitetsforlag. (Ethicomp).
- Rohrer, J. (2008). *Gravitation*. (u.f) Lokaliseret d. 12/5/2017 på: <http://hcsoftware.sourceforge.net/gravitation/>
- Psykiatrifonden (2017). *Slip Angsten: Kanal 4 og Psykiatrifonden i stort TV-samarbejde*. Lokaliseret d. 16/5/2017 på: <http://www.psykiatrifonden.dk/aktiviteter/nyheder/2017/slip-angsten.aspx>
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. London: UK. The MIT Press Cambridge. Kapitel 3, 17, 19 og 23
- Sanders, L. (2008). An evolving map of design practice and design research. *Interactions* Vol. 15, No. 6. Lokaliseret d. 7/2/2017 på: <http://interactions.acm.org/archive/view/november-december-2008/on-modeling-an-evolving-map-of-design-practice-and-design-research1>
- Sanders, L. (2006). Design Research in 2006. *Design Research Society*. Vol. 1.
- Salvati, A. (2016). *Anxiety Attacks*. (u.f.). Lokaliseret d. 12/5/2017 på: <https://neatwolf.itch.io/anxiety-attacks>
- Vendsborg, P., Nordentoft, M., & Lindhardt, A. (2011). Stigmatisering af mennesker med psykisk lidelse. *Ugeskrift for Læger*, Vol. 173, No. 16. s. 1194-1198
- Visser, F. S. Stappers, P. J. van der Lugt, R. & Sanders, L. (2005) Contextmapping: Experiences from practice. *CoDesign*, Vol. 1, No. 2, s. 119-149. doi: 10.1080/15710880500135987
- Vistisen, P., & Jensen, T. (2013). The Ethics of User Experience Design: Discussed by the Terms of Apathy, Sympathy, and Empathy. I A. Gerdes, T. W. Bynum, W. Fleishman, S. Rogerson, & G. Møldrup Nielsen (red.), *ETHICOMP 2013 Conference Proceedings: The possibilities of ethical ICT* Odense: Syddansk Universitetsforlag. (Ethicomp).
- Wasserman, D. (2000). *Depression - en almindelig sygdom: Symptomer, årsager og behandlingsmuligheder*. (2. udgave). København: Hans Reitzels Forlag.
- Wilbraham, C. (2016). *Inevitable* (u.f) Lokaliseret d. 12/5/2017 på: <https://mighty-chebo.itch.io/inevitable>

Bilagliste

Bilag 1: Autoetnografier

- 1A, 1B, 1C

Bilag 2: Søgnings fremgang

Bilag 3: Referater fra møderne med Jørgen Aagaard

Bilag 4: Protokol for projektets undersøgelse

Bilag 5: Deltagerinformation for contextmapping

Bilag 6: Lydoptagelse af contextmapping

Bilag 7: Videoptagelse af contextmapping

Bilag 8: Transskription af contextmapping

Bilag 9: Umiddelbare tanker om undersøgelsen

Bilag 10: Oversigter over temaer og indsigter i analysen

Bilag 11: Samtykkeerklæring til undersøgelsesdeltageren

Bilag 12: Videoptagelse af brainstorm

Bilag 13: Oversigt over nøgleord af den psykiske definition af depression

Bilag 14: Samlet oversigt over de 26 spildéer

Bilag 15: Idébeskrivelse af spildesign

Bilag 16: Lydoptagelse af første evaluering med spildesigner

Bilag 17: Den første prototype

Bilag 18: Skærmoptagelser fra første spillerevaluering

Bilag 19: Lydoptagelser fra første spillerevaluering

Bilag 20: Meningskondensering af første spillerevaluering

Bilag 21: Lydoptagelse af anden evaluering med spildesigner

Bilag 22: Samtykkeerklæring til anden spillerevaluering

Bilag 23: Deltagerinformation til anden spillerevaluering

Bilag 24: Efterfølgende spillerevaluering (spørgeskema)

Bilag 25: Introduktion af spørgeskema

Bilag 26: Samtykkeerklæring fra anden deltager

Bilag 27: Lydoptagelse af interview med anden deltager

Bilag 28: Meningskondensering af interview med anden deltager

Bilag 29: Den anden prototype

Figurliste

Figur 1: Model over problemfeltets domæner

Figur 2: Anvendelse af den hermeneutiske tilgang

Figur 3: Spillerinvolveringsmodel

Figur 4: Transformational Play

Figur 5: Model over opnåelse af empati

Figur 6: Contextmappingens undersøgelsesteknikker og vidensformer

Figur 7: Mindmap over forforståelser

Figur 8: Anvendelse af undersøgelsesteknikker og vidensformer

Figur 9: Side 1-2 i arbejdsbogen

Figur 10: Side 3-4 i arbejdsbogen

Figur 11: Første opgave i arbejdsbogen

Figur 12: Anden opgave i arbejdsbogen

Figur 13: Første besvarelse af workshop-opgave

Figur 14: Anden besvarelse af workshop-opgave

Figur 15: Tredje besvarelse af workshop-opgave

Figur 16: Fjerde besvarelse af workshop-opgave

Figur 17: Skabelse af de første temaer

Figur 18: Første udarbejdelse af temaer

Figur 19: Endelig udarbejdelse af temaer

Figur 20: *Behandling og Isolation*-temaerne

Figur 21: *Ligegyldighed og Negativitet om selvet*-temaerne

Figur 22: *Magtesløshed og Angst*-temaerne

Figur 23: *Tabu og Fordomme/misforståelser*-temaerne

Figur 24: Contextmap baseret på analyseresultaterne

Figur 25: Første udgave af design mappet

Figur 26: Videreudvikling af design mappet

Figur 27: Brainstormens opsætning

Figur 28: Model over kreativitets- og fantasispektrummet

Figur 29: Must, should og could-prioritering

Figur 30: Yderligere illustration af must, should og could-prioritering

Figur 31: Illustration af et rum i spildesignet

Figur 32: Illustration af telefon i spildesignet

Figur 33: Billede af spillets level design

Figur 34: Beslutningstræ der illustrerer et event

Figur 35: Illustration af prototypens køkken

Figur 36: Illustration af udarbejdelse af tankeskyerne

Figur 37: Ruten på det daværende contextmap

Figur 38: Det reviderede contextmap

Figur 39: Ruten på det reviderede contextmap

Figur 40: Iterative process diagram

Figur 41: Vores designiterationsmodel

Figur 42: Konceptbilleder fra designets anden iteration

Figur 43: Liste over trin til kaffebrygning

Figur 44: Illustration af vores bevægen i designprocessen