

Interaktivitet og indlevelse i verbalt rollespil

Speciale af Casper Schacht Christiansen.



AALBORG UNIVERSITET

Titelblad

Aalborg Universitet
Interaktive digitale medier



AALBORG UNIVERSITET

Vedlagte speciale med titlen "Indlevelse og interaktivitet i verbalt rollespil" er udført af Casper Christiansen for *interaktive digitale medier* på Aalborg Universitet. Specialet er 131.420 anslag (54.75 Normalsider) ikke medregnet indholdsfortegnelse, resume og litteraturliste. Den er afleveret Juni 2019 efter et halvt års vejledning fra den venlige og motiverende vejleder David Jakobsen.

Yderligere information vedrørende dette speciale.

Semester: 10.

Projektperiode: August-Juni

ECTS: 30

Medlemmer:

1. Casper Schacht Christiansen

Studienummer:

1. 20147604

Casper Schacht Christiasen

Resumé:

The aim of this thesis is to investigate how, immersion in pen and paper roleplaying games, can be improved upon with an addition of digital implements. To conduct this investigation, different theories, from a variety of schools of thought, have been taken into consideration. Namely theories regarding narrative both literary, cinematic, interactive and ludistic is brought in to create, a sound understanding of how big a role narrative have, in a roleplay. This lead to the hypothesis regarding how, the believability of a virtual actors actions and reactions, would empower a players immersion in the game. This hypothesis would then be presented, to a potential user, as to look into the validity said hypothesis. Here different iterative design methods, was employed as to ensure a well understood, set of functions that was positively regarded, by potential future customers. In regards to the results of this hypothesis, did however yield mainly negative results, this did however show, that much of narrative theory is indeed applicable, to pen and paper role playing games. The negative results of this research, did however show that, the importance of certain elements of narrative theory, are to be weighted differently due to the inclusion of living humans, instead of static or digital actors in the narrative. This led to the new hypothesis, that the presentation of the virtual worlds, and the actions of its inhabitants would yield better results, in regard to player immersion. This I theorized could be done, by introducing elements normally present in other types of narrative media, to pen and paper roleplaying. Choosing to go with auditory and visual elements, in the form of modifiable soundscapes along with a launchboard based sound effects, working in tandem with a modifiable smartlight enabled light system. With this renewed perspective on how to approach this issue, i return with modified propositions on how to create this digital implement, to the user group. I which my new hypothesis was proven correct, to a smaller extent by seeing a higher level of interest, in the user group. With this I further refine, which functionalities the final product should contain. Once these functionalities had been determined, they would be presented for a pen and paper group, and tested out in a live setting of a game, as to properly test my hypothesis. While this test did show some validity of my claims, in regard to the positive effects, of audiovisual additions to a roleplaying session, in regards to immersion. The overall conclusions have to be regarded as partial successful, since the final tests of these functions, was done with users that i know in person, resulting in their feedback has to be considered as being biased.

1 Indledning	3
1.1 Problemfelt	4
1.2 Forforståelse	6
1.3 Problemstilling:	7
1.3.1 Problemformulering	7
1.4 Afgrænsning	8
2 Designtænkning	8
2.1 Strategisk designtænkning	10
3 Videnskabsteoretisk fundament	11
3.1 Hermeneutik	11
3.2 Pragmatisme	13
4 Teori:	15
4.1 Narrativer:	15
4.1.1 Dramatiske definitioner:	15
4.1.2 Interaktive narrativer	17
4.1.2.1 Interaktivitet og plots	17
4.1.2.2 Indlevelse i spil og hvordan bestemmer det.	19
4.1.3 Forholdet mellem; fortæller, skuespiller og publikum.	20
4.1.4. Indlevelse i narrativer.	22
4.1.5 Personlig indlevelse i rollespil	25
4.2 Opsummering af narrativ indlevelse:	26
4.3 Gamification	26
5 Metode	27
5.0 Social research methods	27
5.1 Brainstorms og bruger input.	29
5.1.1. Mindmapping	29
5.1.2. Fokusgruppe interview.	30
5.1.3. Yderligere brainstorms:	32
5.1.4 Iterationer og local hill climbing:	33
5.1.5 Analyse/Problemindkredsning	34
6 Design	35
6.1: State of the art	35
6.1.1: Tabletop audio	36
6.1.2: Syrinscape	37
6.1.3: Hue Essentials	37
6.2: Første design runde	39
6.2.1 Første iterations koncept	39
6.2.2 Low fidelity brugertest	40

6.3 Anden design runde	41
6.3.1 Endeligt koncept	41
6.3.2 forventningsafstemning	43
6.4 UI design	44
6.5 Forretning	46
6.5 Low Fidelity Video	47
7 Opsamling og kritisk refleksion:	47
7.1 Kritisk refleksion	47
7.1.1 Strategisk designtænkning	47
7.1.2 projektstyring	48
7.2 Fremtidigt arbejde	50
8 Konklusion og final words	51
Litteraturliste:	53
Bøger, videnskabelige artikler, videnskabelige videoer.	53
Online artikler mm.	55
Billeder:	56
Video assetter:	57

1 Indledning

Indlevelse har i mange år være til diskussion blandt teoretikere fra forskellige grene af videnskaben både ind for teater, litteratur, film og spilteori. Både med hensyn til, hvad der skaber denne indlevelse og hvad den egentligt gør for ens oplevelse af de forskellige medier. Her fremkommer min interesse i Pen og papir rollespil, en verbalt formidlet, analogt fortolket historiefortællings medie, hvilket indeholder mange aspekter fra både teater, spil og narrativitet. Den indeholder mange termer, der skal gennemgås for at sikre læseren kan forstå, hvad dette projekt forsøger at formidle. Denne gennemgang kan findes senere i dette kapitel. Det endelige produkt er et supplement til netop en form for rollespil. Et supplement i form af et digitalt værktøj eller samling af værktøjer, hvis formål er enten forbedre eller forbyde spilleres indlevelse af den historie, der bliver fremvist under spillet. Det virker nødvendigt at gennemgå, hvad dette spil går ud på, samt de mest relevante termer for denne slags spil. Spillet i omtale bør ikke forstås som et individuelt spil som *Ludo* eller *skak*, men derimod en genre af spil, navnligt pen og papir rollespil, som gennem resten af denne rapport vil blive henvist som P&P. Det følgende afsnit er baseret ud fra egen erfaring, samt Joris Dormans utrolig fyldestgørende artikel vedrørende P&P rollespil kaldet *On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules*.

P&P som navnet henviser til, er et rollespil som foregår med pen og papir modsat et Live action rollespil, som forkortes LARP, der udføres i fysisk rum eller et video/computerspil, som foregår digitalt. En af de ting, som får P&P til at skille sig meget er, at dens deltagere delt op i to grupper:

- **Game master:** også er kaldet en GM, er den person, der fortæller den historie de andre spillere bliver udlever igennem rollespillet. Det er dem, som giver beskrivelser af den verden spillet foregår i. Hvordan denne virtuelle verden agerer og reagerer, bliver i store dele af spillet beskrevet af GM'en. En GM kan ses som computeren i et computerspil, der styre alle indbyggere i denne virtuelle verden, eller en direktør til en film, som sætter scenen deres skuespillere skal være med i. Deres vision fremviser, hvad spilleren bør se og de forklarer, hvordan verden reagere på hvad spilleren gør.
- **Spillere:** som forkortes til PC, hvilket står for *player character*. Er de virtuelle avatarer, som spillere selv designer. De udstyre dem med evner og egenskaber, der passer til den virtuelle verden. Evner som de muligvis ikke kan have i den virkelige verden. Forskellen mellem en GM's "character" og en spiller er, at GM'en styrer alle karaktere, der bor i den virtuelle verden, på nær PC'erne.

Selve spillet foregår normalt ved, at GM'en fremviser en historie for spillere og spillerne reagere på, hvad GM'en fremviser. Disse historier befinder sig ofte i verdener, der er ulig vores egen til den grad, at de ikke er mulige at genskabe i den virkelige verden. Magiske evner, drager, krig mellem guder og dæmoner, er ofte set i disse fantasifulde verdener. Men hele denne verden er noget, som kun findes i folks fantasi og det hele foregår via verbal kommunikation mellem spillere og GM. Siden det fundamentalt er et spil, så går det ud på at udfordre og udvikle sin karakter både fysisk, mentalt og socialt. Dette resulterer i, at der er brug for regelsæt, for at sikre sig, at alle PC'er spiller på lige grund i form af, hvordan de

mange interaktioner en spiller kan lave med verdenen, er balanceres under spillets gang, så alle har en fair tilgang til verden. Heriblandt er der ofte mange regler for, hvad PC'er kan lære, hvordan de lære det og hvordan det gør dem stærkere. Men også regler for, hvordan kamp fungerer, så det ikke bliver legeplads regler, hvor en spiller siger "bang du er død". Disse regelsæt bliver kendt som et *system* og der eksisterer hundredvis af dem. Det første og mest kendte, er Dungeons and Dragons. Dette er et system bygget omkring dets navn "Drager og fangehuller", der nu er kendt som den klassiske fantasy verden, hvilket vi genkender den fra andre bøger og serier som Lord of the Rings, Harry Potter og Game of Thrones. En magisk verden med troldmænd, riddere, orkere og drager. Men disse systemer er ikke begrænset til fantasy. Der findes systemer for alt hjertet kan begære fra moderne rammer, med biler og wi-fi, sci-fi med lyssværd, aliens og rumskibe.

1.1 Problemfelt

Nørder, som mange kender dem, fremkom tilbage i 1970'erne, som de første computere begyndte at blive solgt til forbrugere. Små, uattraktive, asociale, fede, lugtende og bumsede folk med astma, der sad foran en skærm hele dagen i deres mors kælder, var ideen om nørden i den første lange tid (Merriam-webster.com omkring nørder, 2019). På trods af dette, så var de med til at skabe en kultur af eskapisme. Videospil, fiktion bøger, brætspil, tegneserier og sci-fi film var noget, der ofte blev set, som "nørdede" interesser i mange år. Denne tanke er blevet populariseret af både film og serier. Med karaktere så som hovedpersonerne fra filmen *Revenge of the nerds* (År 1984), *The comic book guy* fra The Simpsons (år 1991), og de to hoved karakterer fra serien *Big bang theory* Sheldon Cooper og Leonard Hofstadter (år 2007), har det offentlige billede af nørder altid være i nogenlunde samme rille, når det kom til udseende, intellekt og interesser. Men som internet gik hen og blev det massive monster, vi i dag kender som web 2.0, gik mange af virkelighedens nørder hen og skabte kapitalistiske imperier som microsoft, amazon, google og facebook, der alle inddrager milliarder i profit årligt. Dette bragte nørderne og deres succes frem i søgelyset og tanken omkring nørder begyndte at ændre sig drastisk. Omkring 2010'erne begyndte folk at se en kæmpe indslusning af nye mennesker til nørdkultur. Med kendte mennesker som Michael Jordan og Kim Kardashian, der anerkendte deres kærlighed for anime, tegneserier og videospil, begyndte det offentlige syn på de "nørdede" interesser at ændre sig. Denne "Nørd kultur" har i dag indtaget folks hjem i vesten, med en ny superhelte blockbuster fra Marvel hver 2. til 3. måned, nye star wars spillefilm produceret årligt og den ufattelige velmodtaget fantasy serie Game of Thrones, har en fast følge af alle slags mennesker fra nørder til husmødre (Miles Klee, Mel Magazine, 2018).

Definitionen af nørd begyndte at ændre sig fra et negativt ladet ord til et tillægsord, man benytter om sig selv med stolthed. En beskrivelse af en entusiasme og dedikation omkring ens interesser. Fantasy-nørder, Sci-fi-nørder, Tegneserie-nørder og mange andre, er noget der kan blive sagt i sociale ringe, uden den frygt for social eksklusion, man ville have haft for 20-30 år siden. (Kathryn Westcott, BBC, 2012) Så hvad der for 40 år siden var noget, som blev tildelt til en subgenre af superfans kendt om nørder, er nu noget, der bliver brugt mange millioner, hvis ikke milliarder af kroner på årligt, i henhold til både produktion og forbrug. Så giver det kun mening at kigge ind i, hvilket facetter af nørdkultur, der endnu ikke er blevet fuldstændigt overtaget af kæmpe firmaer. Hvilket er hvor jeg kigger til min egen erfaring, af mine egne "nørdede" interesser og indser, at den mængde fokus der bliver lagt i spil og film, så blev rollespillet tilsidesat. Mens P&P har eksisteret siden 1974, har det endnu ikke eksploderet i sammen omfang, som næsten alle andre facetter af nørd kulturen har.

Nyhedsmediet CNBC rapportere allerede nu på den stigende popularitet af P&P spil. Denne vækst er dog hovedsageligt ind for Dungeons and Dragons, både i henhold til den økonomiske omsætning, men også den offentlige interesse for selv spillet. Eksempeltvis bliver live-streaming hjemmesiden *twitch.com* nævnt, hvor serien "critical role" kører. Her kan publikum følge GM Matt Mercer og hans slæng af semi-kendte venner, der spiller Dungeons and Dragons. Den er i øjeblikket den mest succesfulde brætspil live stream, som også nu kan prale af deres succesfulde crowdfunding kampagne "Critical Role: The Legend of Vox Machina Animated Speciel". Denne var i stand til at indsamle mere end 15 gange hvad deres originale mål er. (Kick starter, 2019) CNBC forklarer, hvordan folk reagerer på denne omvending af spillet dungeons and dragons omkring 2015, hvor deres salgstal har fordoblet. Mens værten af *Critical role* Matt Mercer selv udtaler omkring den fornyede interesse og voksende brugergruppe

"We are constantly meeting people at events and conventions and live shows who tell us 'I never played, I never thought that it was something that I could get into and enjoy and now I play in three campaigns,'" Mercer said. "It's been unexpectedly wild to see people engage with the game. I never expected to find such a widespread and growing audience." (Sarah Whitten for CNBC, 2019)

Samtidigt skriver den amerikanske tidsskrift *The New Yorker* også en artikel vedrørende genoplivelsen af denne type spil. Gennem en længere artikel, der omhandler psykologen Jon Freeman, hvor han vendte tilbage til brætspil med sine børn og deres venner, der med tiden endte med at spille Dungeons and Dragons og hvordan de ikke kan få nok af det. De omtaler også, hvordan det har været et skift i nørdekultur, meget ligesom jeg selv har gennemgået det tidligere i dette afsnit. Men i denne artikel, kommer de også ind på, hvordan teknologi bliver benyttet i disse spil

"To be sure, the latest generation of dungeon delvers has also brought in new technologies to help conduct what might otherwise be a freeform narrative. Dungeon Masters often keep computers nearby to look up forgotten rules or project maps of fantasy villages onto walls and move characters across them like chess pieces. Many players sit at separate screens, with microphones at their chins, and cast their spells by video conference." (Neima Jahromi, The new yorker, 2017)

Denne tilgang spillere har til teknologi, er blandt de ting jeg gerne vil komme til livs i dette projekt, siden jeg ved, at der er nogle aspekter, der ikke kan replikeres i computerspil, hvilket er noget af det de før nævnte børn også kunne føle. Det bliver også forklaret i det følgende citat:

"Game engineers have begun to describe D. & D. as though it were crafted as a pastime for Bronze Age poets. "Ever since we were primitive sitting around campfires, we've been telling stories to each other, and listening to each other tell stories to each other," a D. & D. designer explained. "There's really nothing out there that can perfectly emulate it digitally." (Neima Jahromi, The new yorker, 2017)

Jeg ved, at teknologi er kommet for at blive, og de vil fra nu af altid blive integreret i både nye og gamle hobbyer, spil og andre former for tidsspil. Denne teknologi, er hvad jeg selv benytter mig af, for at gøre det lettere at spille P&P med mine medspillere. Intet teknologi erstatter, hvad spillet går ud på. Samtidigt gør det ikke selve spillet bedre, men nemmere at spille. Dette leder til min undren:

Med opløsningen af de stigma der omringer “nørd kultur”, samt den stigende popularitet af “nørd medier”, bliver der skabt massive profitter i mange sektorer. Så bør man kigge mod det marked, ikke med hensyn til at konkurrere, ved at sætte sit eget system på gaden, men snarere at skabe et værktøj, der universalt kan benyttes til alle typer af P&P. Disse tanker var, hvad der grundlagde hele fundamentet for mit projekt:

“Er det muligt at skabe et digitalt værktøj til Pen and paper rollespil, med hensyn til at forbedre spiloplevelsen eller spil nydelsen? Hvordan finder jeg frem til, hvad denne nydelse fremkommer af? Hvordan skal funktionaliteten for dette produkt udvikles, så det er sikkert at de funktionaliteter er noget forbrugere kan se et behov for og hvordan dette produkt bør reklameres og sælges til forbrugere?”

1.2 Forforståelse

Under dette projekt benytter jeg mig af meget viden, anskaffet gennem personlig oplevelse og erfaring, samt akademisk viden. Dette betyder dog ikke, at jeg vil arbejde uden om de relevante dataindsamlings- og analysemetoder. Jeg agter stadig at danne et videnskabsteoretisk fundament, ud fra respektive kilder, for at sikre mig validitet for senere arbejde. Siden jeg anerkender, at mine oplevelser af både rollespil og interaktive narrativer ikke nødvendigvis er universale, så vil personlig viden og meninger blive brugt til at skabe hypoteser, som vil blive testet gennem relevante videnskabelige metoder, for at sikre validitet.

Pen og papir rollespil er noget jeg ugentlige eller bi-ugentligt har interageret med, gennem de sidste 11 år, både som spiller og som GM. Hvilket gør, at jeg vil anse mig selv som en pålidelig kilde, når det kommer til generel viden ind for, hvordan disse spil fungerer. Dette gør, at jeg vil benytte denne viden, til at basere hypoteser i henhold til interviewspørgsmål, meningsmålinger eller andre bruger undersøgelser. Det betyder dog ikke, at jeg vil anse min viden som akademisk anerkendt viden, som nævnt ovenfor. Hvis evidens fra undersøgelser modbeviser min forståelse, vil den nye information blive anerkendt som valid ny viden og vil tage plads i det senere iterative arbejde.

Gennem et projekt, udarbejdet sammen med Østerskov efterskole, tilegnede jeg en stor del viden omkring forskellige fag områder, hovedsagligt ind for, hvordan mennesker interagerer med digitale brugerflader og hvordan disse brugerflader bør udformes og mere. Dette var noget, som fremkom gennem iterativ udvikling af en konceptuel app. Denne brede forståelse for både HCI (Human Computer Interface) og interface design i henhold til UX og usability, der blev tilegnet, vil blive benyttet til at arbejde på samme vis gennem dette projekt. Ind for samme gren af app udvikling, blev der også benyttet meget teori omkring benyttelse af gamification, material design og state of the art, til udvikling af funktioner til eventuelle apps (Christiansen, Jensen, Møller, Raunkjær, & Tidemand, 2017). Hvad dette betyder for rapporten er, at visse afsnit vil være kraftigt farvet af min forhenværende viden og den førnævnte rapport. Alle afsnit, hvor jeg henviser til viden anvendt fra denne rapport, vil blive henvist til den, samt til de originale kilder, siden de igen er blevet gennemgået af mig under denne process. Denne gennemgang er sket med mindre grundighed, siden fokus lå mere i at faktatjekke mine fremviste påstande end at inddrage ny viden fra teksten.

1.3 Problemstilling:

Den indledende problemstilling på dette projekt lød nogenlunde således:

“Historiefortælling er noget, som altid har været en del af menneskelig social omgang. Historier og hvordan de fortælles har drastisk ændret sig gennem de mange århundrede”.

Men en historie er nødvendigvis ikke noget, der involverer en fortæller og en lytter. Både børn som voksne indgår i interaktive historier med hinanden, både i form af leg og spil. Hvor alle har en lige vigtig rolle i, hvordan at historien udformer sig. Jeg vil gerne se ind i, hvordan spillere af pen og papir rollespil indlever sig i den verden, de sammen skaber med minimale visuelle elementer, i modsat til, hvordan andre interaktive fortællinger, såsom videospil og LARP (Live action role play) gør. Denne undersøgelse af rollespillere skal udføres for at finde frem til, hvilke elementer, der kan forbedres eller forstærkes via digitale medier, med henblik på at udvikle et udkast til et produkt.” Dette var udtænkt meget efter lysten til at undersøge et emne af personlig interesse, med en eftertanke på, hvordan dette projekt egentlig bør undersøges. Fra dette har jeg baseret mine indledende tanker omkring, hvordan jeg kan finde frem til de aktuelle metoder. Siden dette emne faster sig meget i et territorium, som ikke er dækket i større omfang af den akademisk verden, har jeg skulle se til de elementer P&P låner fra teater, narrativer og spil, for at kunne skabe et fundament jeg kan argumentere for på et akademisk basis. Hvilket er derfor jeg har gjort mig en del overvejelser og efter indledende undersøgelser fremstiller denne problemformulering.

1.3.1 Problemformulering

“Hvordan er det muligt at designe et conceptual produkt, hvis funktionalitet ligger i at tilføje narrativitet til et P&P rollespil, som vil resultere i en forøgelse af fordybelse af indlevelse og/eller nydelse af den påvirkede historie/narrativ. Dette vil blive undersøgt gennem grundig undersøgelse af elementer fra forskellige genre af både interaktive og statisk narrativ samt, såvel som fokusgruppe input løbende under designprocessen af produk funktionalitet.”

I denne formulering er der lagt meget fokus i at være meget konkret omkring, hvilken problematik jeg ønsker at komme til livs med det endelige produkt. Mens jeg nu også kommer ind på, hvordan jeg ønsker at finde en løsning via både hermeneutiske og pragmatiske tilgange, for at sikre mig at dette produkt ikke ender som et teoribaseret produkt, men heller ikke et produkt designet af en komite. Alt imens jeg fastholder, hvad der er essensen fra problemstillingen, hvilket er at skabe et produkt, der tilføjer noget til verbal historiefortælling, som enten hjælper deltagere med at indleve sig bedre eller nyde den fremlagte historie yderligere via et digitalt produkt.

1.4 Afgrænsning

Dette afsnit er til, for at give læseren en mere uddybet forståelse af, hvilket felt denne rapport vil arbejde med. Dette bliver gjort, siden der bliver brugt teorier fra tidligere projekter og personlig viden, som nævnt i afsnit 1.2. Siden formålet med tidligere projekter har fuldkomne forskellige målgrupper og ønsket funktionalitet, så ser jeg det nødvendigt at gennemgå, hvad der ikke vil blive inkluderet i dette projekt.

Siden dette projekts formål er at skabe et konceptuelt digitalt værktøj, til at forbedre nydelsen/indlevelsen for spillerne af P&P rollespil, så ligger der ikke fokus i at udforme en funktionel prototype i slutningen af dette projekt. Dette er baseret ud fra en personlig ressource vurdering lavet i starten af dette projekt, hvori det ikke virkede realistisk at kunne nå at lave en interaktive prototype. Dette resulterede i, at der bliver lagt mere fokus i at få lavet brugerundersøgelser til at skabe et potentielt layout, samt en liste over, hvilke funktioner sådan et produkt bør have. Ligeså vil der blive kigget meget på produktets egenskaber til at konkurrere på det nuværende marked, og hvordan det bør reklameres til forbrugere ind for et realistisk budget. Dette betyder dog ikke, at denne rapport vil have en dybdegående markedsanalyse, men en gennemgang af lignende produkter, samt en analyse af deres succes, marketing og hvordan de tjener penge på deres produkter og services. Endvidere vil der være en større gennemgang af, hvorfor dette projekt blev valgt, heri bliver der kort set på mange aspekter af, hvad P&P kan indbringe til forskellige folkegrupper, så som folk med handicap som autisme og ordblindhed, samt hvordan det har givet andre børn en større læselyst. Dette er noget jeg vurderer til at være et for stort emne at udføre en tilfredsstillende undersøgelse af, givet min tidsramme. Så selvom det bliver nævnt for velstand, så er det ikke noget jeg vil benytte mig af i større omfang senere i rapporten, men kan blive benyttet under senere arbejde efter dette semester projekt er afsluttet. Hvordan dette kan eller bør benyttes, så bedes der henvises til kapitel 7.2: Fremtidigt arbejde.

2 Designtænkning

Inden jeg bevæger mig ind i det videnskabsteoretiske, vil jeg hurtigt benytte mig af dette kapitel, til at forklare den designtænkning jeg har benyttet mig af under dette projekt, samt det strategiske perspektiv. Siden begreb som design er bredt og kan forstås på meget forskellig vis, så virker det nødvendigt at afklare, hvilken mening jeg tilføjer den i henhold til dette projekt.

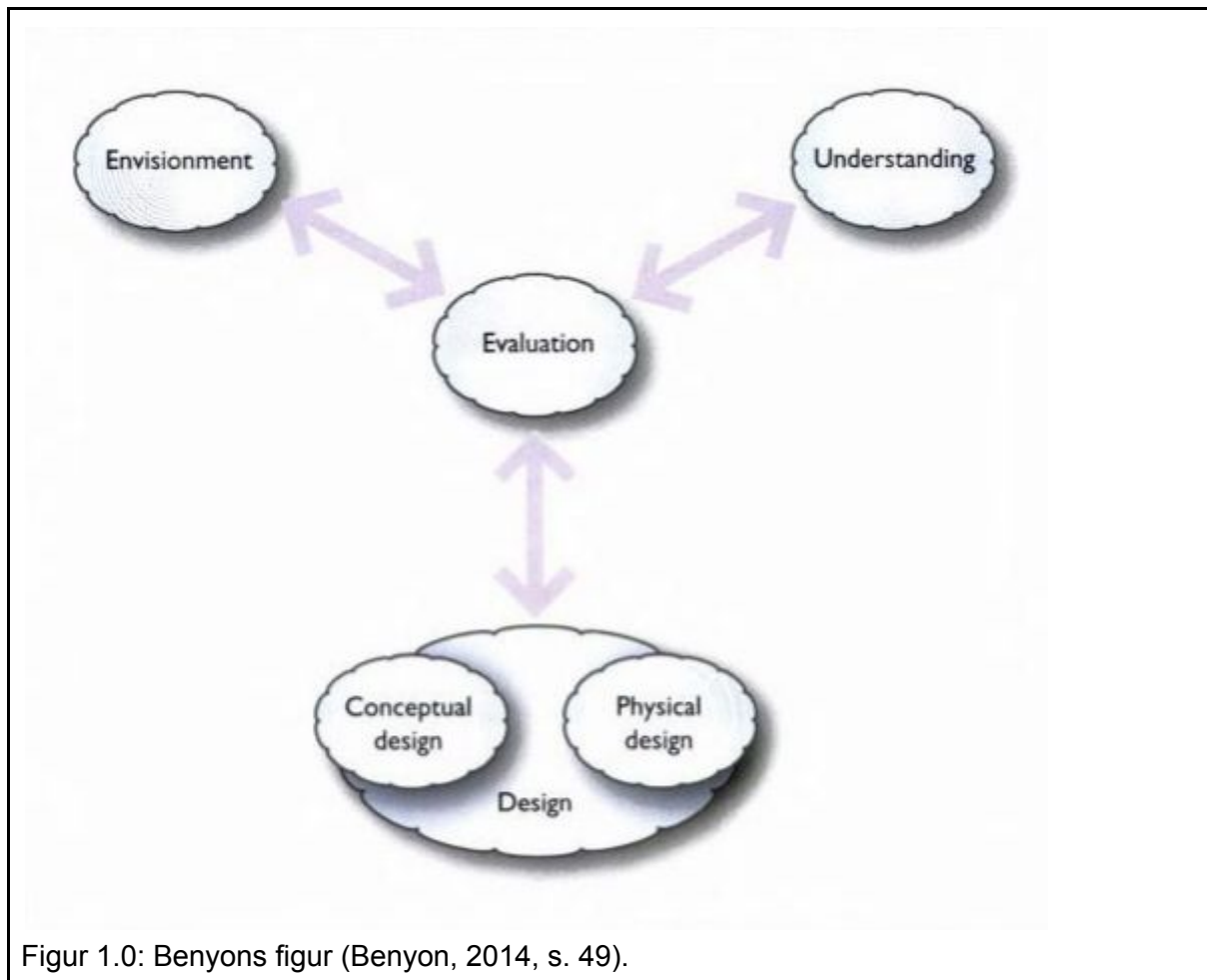
I dette projekt har jeg benyttet begrebet design som et redskab, der benyttes i en iterativ process under udarbejde af et koncept, hvor i designtænkning er det et redskab, til at tage de hovedsagelige facetter af projektet i mente. Herunder er der forretning, brugere og teknologi, som alle udgør en vigtig del for, hvilken retning dette projekt tager.

Design er et begreb, der omhandler både stil og udseende såvel som funktion, brugervenlighed og problemløsnings potentiale. Yderligere er det her, hvor man kan benytte

sig af design til at indsnævre, hvilke elementer man vælger sig at arbejde på, hvilket hjælper med at udforme og strukturere strategien man benytter sig af. (Vistisen, 2014).

Mens tankerne bag denne struktur og strategi er god på papir, så skal man også kigge på, hvordan man faktisk udfører det, hvilket er hvor jeg ligger mig op mod Bill Buxtons tankegang: "Design is compromise" (Buxton, 2007, s. 149)

Det kompromi som han omtaler her, er en snak omkring, hvordan man prioritere de forskellige elementer af ens produkt i henhold til, hvilke stakeholder man ønsker at tilfredsstille i højest grad. Heri kigger man mod de interesser disse stakeholders har, og hvilke elementer man kan udforme til at tilfredsstille dem på bedste vis. Disse interesser kan være alt fra aesthetics til økonomisk. Man kan arbejde mod en løsning internt eller arbejde sammen med stakeholders og designe side om side med dem, for at finde et kompromis, der er udformet tværfagligt sammen med stakeholders. (Buxton, 2007, s.149) Denne måde at designe på, fungerer godt med David Benyons teori omkring overordnet design process, hvori man opstiller de fundamentale elementer af ens produkt i en figur lignende den set forneden. (Se figur 1.0)



Figur 1.0: Benyons figur (Benyon, 2014, s. 49).

Denne figur dækker over hvordan elementerne; Envisionment, Understanding, Evaluation, og den todelte design. Alle elementerne er til stede, dog kan man kun have fokus på et af disse punkter af gangen. Her skal man bestemme sig for, hvor og hvornår det er på tide at

skifte fokus, for at sikre sig at der er et kompromis i designet, og hvordan sikre man sig at man ikke går i stå under processen, hvis et element bliver overudviklet.

Med henhold til denne figur, så var min understanding eller forståelse af de problemstillinger, der fremstår i P&P, veludviklet fra projektets start, grundet min private involvering i emnet. Jeg stod dog på bar bund i design og envisionment, siden jeg ingen tanker havde gjort mig i, hvordan jeg skulle bearbejde disse problemer. Grunden til fokus i disse to var, at med meget forståelse var den potentielle evaluation ikke nok, til at fremkomme med velargumenterede potentielle løsninger. Det fysiske design var dog udeladt i en lang periode, siden jeg aldrig havde en intention om at skabe en funktionel prototype under dette projekt, men derimod en konceptuel mock-up. Men før disse kunne laves, skulle jeg have noget at fremvise, så jeg kunne få en fyldestgørende evaluation, hvilket er hvad jeg baserede hovedparten af min designstrategi på. (Benyon, 2014, s 48-54). Mens hele min iterative designprocess var udført med fokus mod at skabe ønsket og brugbare funktioner, så var der også i lavere grad blevet testet for, om de kan udføre den funktion som er ønsket, siden er det hovedsagelige ønske i dette projekt. Da den aktuelle udvikling af appens design og brugervenlighed ikke er hovedpunktet, bliver det udført til en lavere grad under dette projekt, hvilket leder til projektets strategiske designtænkning. (Christiansen et al., 2017)

2.1 Strategisk designtænkning

Ifølge Peter Vistisen findes der 3 forskellige sammenkoblinger af de 3 domæner, som er menneske-teknologi, menneske-forretning og teknologi-forretning. Disse kan man interagere i sin projektstyring. Sammenkoblinger og hvad de betyder kan ses i billedet forneden (se figur 2.0).



Figur 2.0: 3-D modellen (Vistisen, 2014)

Disse sammenkoblinger er alle vigtige for et godt produkt, og kan ses som et samlingspunkt for en større designprocess. Her kan designtænkning disciplinen hjælpe med at sikre, at man får disse overlap integreret samt den ligger grundlag for, hvor kompromis bør tages i

henhold til, hvor man bør vælge elementer til eller fra under processen. Det er her vi igen laver en fuld cirkel og ender tilbage hos Buxtons citat: "Design is compromise" (Buxton, 2007, s. 149). Så strategiske designtænkning kan forstås som det fælles rationale, hvor alle domæner bliver benyttet (Vistisen, 2014). I dette projekt banede det vej for de kompromiser, der blev lavet mellem realistisk udførelse, bruger funktionalitet og konkurrencedygtighed. (Christiansen et al., 2017)

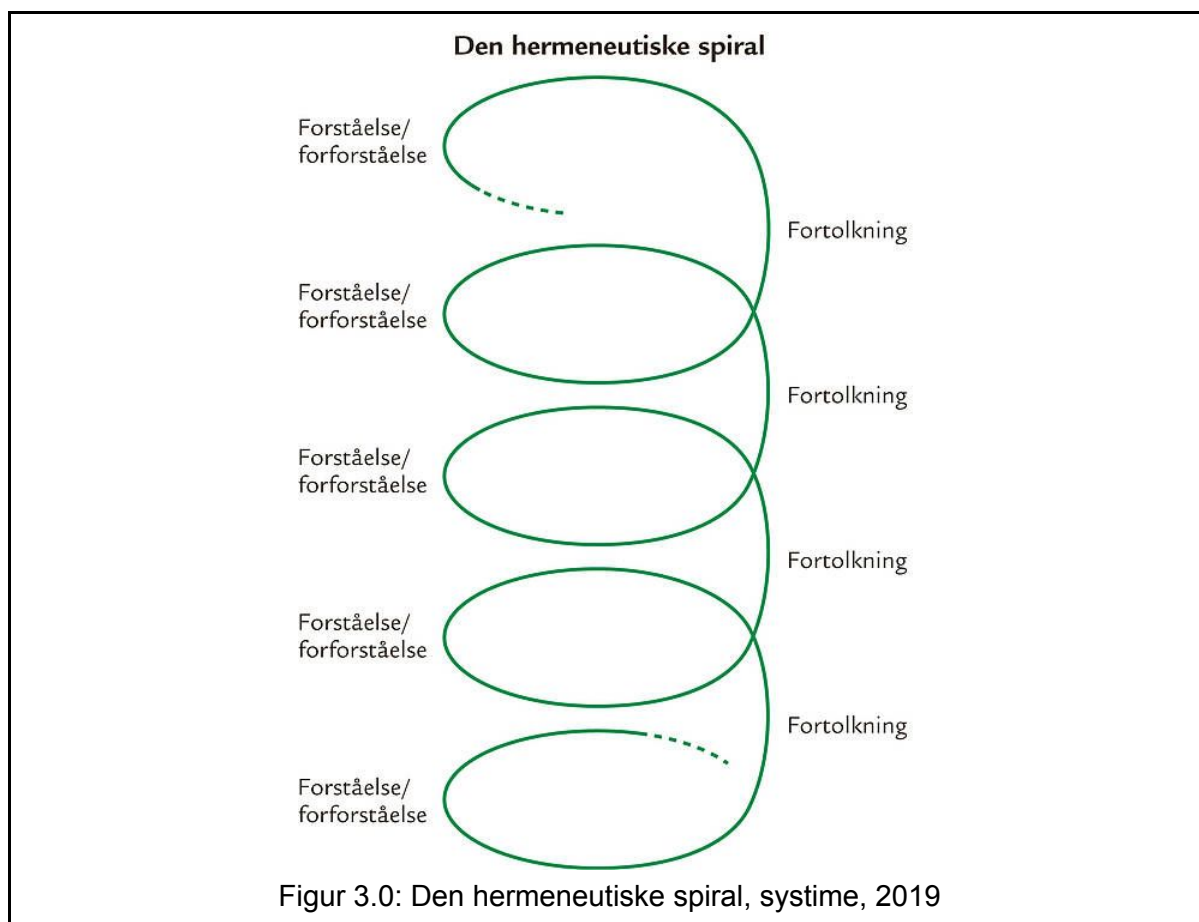
3 Videnskabsteoretisk fundament

Det følgende kapitel vil dække over projektets videnskabsteoretiske fundament, hvilket består af en afklaring af teorien omkring det, men også hvorfor jeg mener det har en relevans for projektet, samt hvordan det er blevet anvendt. Dette kapitel har to undersektioner: Hermeneutik og pragmatisme som begge vil blive gennemgået respektivt.

3.1 Hermeneutik

Siden jeg arbejder med et emne, der ikke er særlig grundigt undersøgt af nyere forskere, så ser jeg det meget behjælpeligt at arbejde med hermeneutik som en grundlæggende videnskabs teori. Især siden mange termer, teorier og brug af forskellige elementer bliver præsenteret, designet og revideret på en maner, som kan minde om co-design og strategisk design. Som nævnt er der mange elementer og termer, der bliver præsenteret for min fokusgruppe, hvilket resulterer i en nødvendighed, for at have fokus på de forskellige forståelser og forforståelser de involverede har omkring projektet.

Hermeneutikken er en humanistisk videnskabsteori, der omhandler analyse og bearbejdning af tekster. Tanken er, at blot læse en tekst ikke nødvendigvis giver alle læsere en lige forståelse af indholdet. At teksten ikke altid er objektiv, siden den individuelle læser har forskellige holdninger, forståelser og opfattelser af de mange elementer, som en tekst kan bestå af. Dette påvirker læserens forståelse af teksten, hvilket resulterer i at forskellige betydninger kan blive draget fra den samme tekst, ud fra hvem der læser den og hvilket viden de har om forskellige emner, der vedrører teksten. Teksten kan også påvirke læseren under gennemgangen af teksten. Dette resultere i, hvad der kendes som den hermeneutiske spiral, som kan ses i illustrationen forneden (Se Figur 3.0) (Christiansen et al., 2017).



Som tiden er gået, har forståelsen og tanken omkring hermeneutik også ændret sig, siden det nu også menes at være aktuelt, ikke kun for tekst, men også menneskelig handling. Dette kommer fra baggrunden om, at menneskelige handlinger altid har en bagtanke, som stammer fra intentioner og meninger. Disse kan fortolkes og forstås via observering af en persons handlinger. Denne sammenhæng syntes åbenlys, siden ordet hermeneutik stammer fra det græske "ermenia", som betyder forståelse. (Pahuus, M., 2014)

Grundet ovennævnte, har det være klart fra projektets start, at hermeneutikken var en meget anvendelig tilgang for dette projekt. Især ind for rollespil, siden at spille et rollespil ligger meget pres på en verdensforståelse. Denne verdens forståelse er noget den tyske filosof Hans-Georg Gadamer, også kommer ind på, når han taler om Horisonter. Dette omhandler, at der ingen subjektiv verdensforståelse findes, men at alt et menneske ved om verden og hvad den møder i denne verden, er farvet af deres daværende verdensforståelse. Denne forståelse er baseret og lavet af tidligere oplevelser. Dette er, hvad han kalder for den hermeneutiske horisont. Denne består af alt en person ved/kan se fra et bestemt synspunkt og derfra udvide eller sammensmelte sin horisont med andre horisonter via nye oplevelser eller ny forståelse, ind for disse nye horisonter og på denne måde udvide sin forståelse af alt, der kommer ind for horisonten i fremtiden. (Okholm, 2013). Denne udvidelse og sammensmeltning er noget, der foregår meget under rollespil, der foregår i virtuelle verdener og er meget ulige vores egen, eftersom denne verden består af makrokosmos og mikrokosmos, hvori spilleres reaktioner består af kontekst. Men siden intet håndgribeligt skal afgøre, hvordan denne verden fungerer, ud fra ens forståelse af den virtuelle verden. Den er

konstant subjekt til ændringer, og dens regler er produceret ud fra en persons bevidsthed, frem for baseret ud fra indforståede fakta. Eksempelvis kan man ikke vide, hvad der sker, hvis man smelter en magisk rubin. Siden vi ikke har en magisk rubin i den virkelige verden, så vi skal nu til at have vores horisont, til at involvere magi og hvordan det kan påvirke den virtuelle verden. Disse nye forståelser skal derefter forklares og fortolkes, sammen med de andre spillere gennem sprog, siden det er en af de mest fyldestgørende måder mennesker beskriver virkeligheden. Hvori man kan se rollespil både LARP og P&P som et versatilt værktøj til at træne, hvordan man kan forklare en ukendt verden/virkelighed gennem ens egen forståelse af den, siden den anker sig i vores egen verden og verdensforståelse. Der er ingen behov for en GM eller en regelbog, til at fortælle spillere at æbler er mad, der er sundt og at det et fysisk objekt, siden det er et objekt man allerede kender til. Men når det kommer til, hvad der kun findes i den virtuelle verden, drager for eksempel, vil en spiller nok tænke at det er et stort væsen, med skarpe kløer, kæmpe vinger, liggende på en guldskat, som den forsvarer ved at sprøjte ild. Mens GM'ens forståelse er i en mere asiatisk retning og dragen er en slange eller skildpadde, med en stor manke og skæg som bærer på perler, der lever i floder og er i stand til at styre vejret. Her er det, hvor hermeneutik bliver vigtigt, siden begge forståelser af en drage er korrekt. Altså er det her, hvor der skal opnås en enighed omkring, hvad der menes med termet, siden ingen kan se dragen og få deres forforståelse bekræftet. (Gadamer, 1960) Denne måde at skabe en kollaborativ verden baseret på ord, forklaringer og individuelle horisonter, som nævnt før, består af konstante sammensmeltninger og/eller udvidelser. Denne form for koncept formation, fælles forståelse og oplevelse af verden er noget Gadamer omtaler meget og er relevant for at fordybe sig i P&P.

Jeg vidste, at det ville være nødvendigt at arbejde sammen med potentielle brugere og fokusgrupper, som en form for case partner. Dog skulle jeg kunne stå til rådighed med en betydelig mængde af forståelse ind for emnet, siden jeg står for at præsentere dem for mange nye elementer, som jeg skal have en vis ekspertise ind for. (Christiansen, et al., 2017) Under et samarbejde med en større gruppe, vil der fremkomme misforståelser eller mangel på ekspertise ind for visse emner, som jeg skal kunne supplere med. Dette resulterede i, at jeg under mine undersøgelser opdagede en stor forskel i forståelse, af de mere oversete facetter af P&P. Dette resulterede i, at jeg blev nødt til at tage hensyn til min fokusgruppes meninger og intentioner, siden de blev introduceret til reviderede fremvisninger af deres feedback og jeg skulle sikre mig, at de ikke følte, at deres feedback ikke var blevet implementeret. Derudover skulle jeg holde styr på elementers ændring i henhold til feedback og skulle kunne forklare relevansen for mine valg i mange situationer.

3.2 Pragmatisme

Hermeneutik var ikke det eneste videnskabsteoretiske fundament dette projekt var bygge op på, så vil der blive gennemgået pragmatisme, som også spillede en stor rolle ind for både projektets udvikling og de analyser, der fandt sted løbende. Men først og fremmest gennemgås der, hvad pragmatisme er, hvem der er de store teoretikere bag det og hvad der menes, når der siges at være benyttet en pragmatisk tilgang.

Ifølge Hookway i hans Stanford artikel: *pragmatism* (2013) forklarer han, at ind for pragmatismen finder vi de tre "klassiske pragmatikere"; Charles Sanders Peirce

(1839-1914), William James (1842-1910) og John Dewey (1859-1952). Disse teoretikere kan betragtes som følgende: Peirce var grundlæggeren af pragmatisme, James populariserede det mens det til slut var Dewey der forsøgte at gøre pragmatisme anvendeligt ved at blande mange af de tanker Peirce og James havde. (Rylander, 2012, s.12-14). Et populært eksempel på et af de pragmatisme elementer stammer dog fra William James. Det går ud på at man først tilgår et problem ved først at definere hvad der menes med problemet. Denne forklaring er ofte forvirrende men der her Anna Rylander en forklaring der oplyser hvordan denne tilgang virker i praksis. En klassisk pragmatisk tilgang gør at ens teori aldrig kan blive "færdig" eller "fuldendt". Fordi der altid er nye måder at forstå et problem på og ligeså hvordan man tilgår dette problem og siden tilgangen på et problem ændre ens forstået løsning lige så ændre den også ens hypotetiske/teoretiske konklusion. (Rylander, 2012, s 1-4).

Pragmatisme bliver set som en form for empirisme. Siden den mener, at forståelsen ligger i oplevelsen. At forskeren gradvist forbedrer deres forståelse som de fordyber sig mere i emnet og derved oplever mere. Eksemplificeret i følgende citat fra James:

"The thunder itself we believe to abolish and exclude the silence; but the feeling of the thunder is also the feeling of the silence as just gone; and it would be difficult to find in the actual concrete consciousness of a man a feeling so limited to the present as not to have an inkling of anything that went before."

-(Rylander, 2012, s. 10).

Dette kan forstås som at mennesker registrerer ændringer det øjeblik de sker, hvilket gør os i stand til at indleve os i en statisk verden der stadig er foranderlig. Med dette mener James, at lyden ikke kun består af lyden, men også stilheden, der er der både før og efter, hvilket er hvad der menes med den statiske og foranderlige verden og at hele oplevelsen af lyden består både af lyden og stilheden. Dette gør vores forståelse af oplevelsen bedre, selvom vi ikke nødvendigvis er helt klar over det. (Rylander, 2012, s. 10).

På trods af deres uenigheder, så resulterer "de tre klassiske pragmatikere"s argumenter ud i, at ny information skal opnås via oplevelser og observation, frem for udelukkende passive observans. Med forståelse og oplevelse skal vi befinde os i et system, der bliver påvirket af mange små afbrydelser i vores engagement, så der fremkommer nye oplevelser, der med tid resulterer i ny viden eller erkendelse, ind for den aktivitet vi udføre. Disse afbrydelser fremkommer ikke under passiv observans. (Hookway, 2008).

Mens hermeneutik også forsøger at tilgå et problem ved at beskrive og definere det først, så forsøger pragmatisme ligeså at tilgå problemet uden at reducere, hvilke definitioner vi har givet dem. I stedet skabes en dybere forståelse for dem, siden den endelige konklusion bliver påvirket af den forståelse af termers og definitioner man udvælger. For dette projekt lagde denne forståelse et grundlag for, hvordan jeg skulle forstå et problem, som ikke er dybt dækket rent teoretisk, mens som jeg selv havde meget forståelse og oplevelser med. Min forforståelse gjorde, at jeg var nødt til at fremlægge den teori jeg havde såvel som mine hypoteser, for at se om de ville have medhold og derved opleve, hvordan ligesindede folk mente mine definitioner og meninger betød det samme for dem. Især ind for de to

hovedsagelige strategiske domæner min process fandt sted; menneske og forretning. Gennem mit projekt arbejdede jeg med en iterativ designprocess. Dette tillod, at jeg mellem hver iteration kunne bearbejde mine resultater og de problemstillinger de fremlagde, både hermeneutisk og pragmatisk, som forklaret gennem dette kapitel.

4 Teori:

4.1 Narrativer:

Narrativer er et bredt begreb, som i kontekst med dette projekt, omhandler fortælling af historier. Dette bliver dækket, da det er nødvendigt at have en fundamental ide om, hvordan en historie bør opsættes og hvordan den fungerer på et teoretisk niveau, før man kan begynde at konkludere, hvilke elementer af narrativet der påvirker indlevelse. Men siden diskussioner omkring narrativer er noget, som har været igang siden Aristoteles tid i det gamle grækenland, så er der mange tanker fra mange forskellige teoretikere om, hvordan narrativer fungerer. Dog har dette også resulteret i, at mere specifikke grene af narrativer er dukket op gennem årene. Dette er grunden til, at jeg vælger mig for at benytte mig af teorier omkring interaktive narrativer og teorier vedrørende indlevelse/nydelse af narrativer, siden P&P rollespil i sig selv er en mixtur mellem et rollespil og et interaktivt narrativ.

4.1.1 Dramatiske definitioner:

Siden historiefortælling, rollespil og skuespil deler mange aspekter med hensyn til, hvordan en fortælling bør opsættes, så deler de også mange termer, som jeg hurtigt vil gennemgå, da de ofte bliver forstået anderledes i kontekster. Dette gøres for at sikre, at der ingen forvirring opstår vedrørende, hvad der menes når disse termer bliver benyttet gennem rapporten.

Narrativ

Der findes mange definitioner af narrativer ind for de humanistiske og de naturvidenskabelige videnskaber (Herman et al., 2005). I Routlegde Encyclopedia of Narrative Theory, bliver et narrativ defineret som en kombination af historie (story) og udfald (discourse). Så hvordan skal dette forstås helt konkret? Dette udvider Routlegde på igen, ved at definere historien som en eller flere begivenheder, mens at udfald er repræsentationen af disse begivenheder. (Herman et al., 2005, pp. 347) Disse repræsentationer og hvordan de kan og bør benyttes, bliver uddybet i dramaturgi afsnittet.

Narrativitet

Narrativitet relaterer ofte direkte til narrativer og bruges til at forklare, hvordan man karakteristiker et narrativ, såvel som hvordan de adskiller sig fra ikke narrativer, såsom tekniske dokumenter, manualer eller ordbøger. Når der snakkes om narrativitet, har der været to tankegange bag definitionen. Den første mener, at narrativitet er et klart koncept; at et medie enten indeholder narrativitet eller ej. Den anden definition forklarer, hvordan der findes grader af narrativitet, hvilket betyder, at det er muligt at indeholde intet narrativ eller et uendeligt antal af niveauer. (Herman et al., 2005, pp. 387)

Hvordan dette kan forstås er, at en fortællings narrativ kan være forklaret for dens publikum. Med tanken om, at dette publikums forståelse af forfatterens intentioner, er op til forfatteren selv. Dette betyder, at forfatteren af en historie kan vælge at være vag i deres forklaringer af deres fiktive verden og de begivenheder der tager sted, eller benytte sig af en upålidelig forfatter. Dette leder dens publikum til at skulle fylde de huller forfatteren har efterladt. Det ses ofte at medier undlader et eller flere kommunikations aspekter, som kan hjælpe med at uddybe narrativet. Yderligere ses det ofte i avantgardeteater og poesi. Den anden ende af spektret er, at alt er fremvist og forfatterens intentioner for fortællingen er fremvist, så alle fakta er indiskutable. Eksempler på medier med en høj narrativitet, er dem der indeholder så mange kommunikationsaspekter som muligt. Dette er blandt andet både audio visuel og verbal fremvisning samt transmedielle kilder til at uddybe både verden og karaktere i narrativet. Dette ses ofte i større spil og film så som *World of warcraft* og *The Avengers*. For dette projekt, vil denne anden definition blive brugt, når der henvises til narrativitet, siden den er mere fleksibel og er blevet fundet bedre dækkende for flere emner end den forrige definition.

Dramaturgi

Er læren om, hvordan man opstiller en historie. Dramaturgi er fremlagt af Aristotle i bogen *Poetikken*, som omhandler, hvordan og hvorledes en historie bliver sammensat, eller rettere sagt en god historie. Han fremlægger historier, som værende enten et komedie eller en tragedie, ud efter hvem, hvordan og hvornår plottet bliver udført af, hvordan de gør det og hvornår i fremvisningen dette sker. Plottet er det mest omtalte hos Aristotle siden den er, hvad man binder alle elementer til, når man fremviser sin historie. (Aristotle, 2008)

Dette er hvad der også bliver kendt "handlingsteori", som det blev forklaret af Aristotle tilbage omkring 350 år før kristi fødsel. Den har lagt grundlag for den vestlige definition om, hvordan en god historie er sat sammen, hvilket er den jeg basere min forskning på, siden den er velkendt i den vestlige verden og er veldokumenteret. Aristotle's poetics peger i retning mod, hvordan den perfekte historie bør opsættes, via en samling af hoved koncepter. (Romanska, 2015)

- **Plot:** Hvilke begivenheder kommer der til at ske gennem forestillingen og i hvilken rækkefølge.
- **Karakter (character):** Hvem er med, hvad er deres roller, hvem er helten, skurken, pigen osv.
- **Tema (theme):** Hvad er tanken bag denne fortælling, hvad skal publikum lære?
- **Sprog:** Hvordan taler folk?

- **Rytme:** Hvad skal høres; ord, lyde og musik.
- **Spektakel:** Hvordan ser det hele ud, scene, dans osv.

Alle disse, mener han, er i et hierarki, med plottet værende det vigtigste, siden alt andet er noget du lægger ind i plottet og derfor ikke kan eksistere uden. Plottet er, hvad der giver orden og struktur til en fortælling. (Romanska, 2015)

Plot består af de begivenheder, der blev nævnt i narrativ sektionen. Hvordan disse begivenheder udspiller sig og den rækkefølge de udspiller sig i, bærer en stor vigtighed på, hvordan en historie bliver forstået af dens publikum. Eksempelvis, hvis man så en drage ligge og sove, efterfulgt af en scene, hvor en gruppe riddere kommer og slår den ihjel. Her får vi sympati med dragen, som er ofret og ridderne er skurken. Men hvis vi forinden den første scene indsætter en scene af dragen, der brænder en hel landsby af, så bliver hele historien vendt om i henhold til, hvem der er skurk og offer. Dette er en meget simpel forklaring af, hvordan plottet og dens sammensætning af et narrativ kan ændre, hvordan historien bliver opfattet af dens publikum.

4.1.2 Interaktive narrativer

Interaktive narrativer, som navnet hentyder til, er et narrativ, hvor publikum ikke længere nødvendigvis kun er en passiv observatør, men nu kan interagere med den fiktive verden de bliver præsenteret for. Når det kommer til interaktive narrativer, så nævner Janet Murray i hendes journal *The future of narrative in cyberspace* holo dækket fra TV serien Star Trek, som den bedste måde at præsentere et interaktivt narrativ. Dette er fordi, at et holodeck kan generere en 3D simulation af en fiktiv verden, som brugeren er inviteret til at udforske. I denne genererede verden er der syntetiske aktører, som agere og reagere i henhold til både verden og brugeren i en virkelighedstro manner, imens den konstant integrerer brugeres input i det narrativ som computeren generere. Dette produkt er stadig kun en drøm for selv de største pionerer ind for virtual reality, siden der her er brug for både neurale interfaces, hologrammer i stand til at give fysik feedback og dynamisk histoire generation i en simuleret verden, som intet spil eller program til dags dato har været tæt på at kunne opnå samt meget mere. Dette leder til, at vi nu må se os tilfredse med mere simple mén, hvilket leder os til at måtte se på interaktive narrativer i andre termer for nu. Heriblandt hvordan vi kan indleve os i disse narrativer og vigtigere, hvordan man kan forme et narrativ til at generere den form for indlevelse som vi ønsker. (Ryan, 2008) Men denne forklaring af hvordan et interaktivt narrativ bør fungere i dens ultimative form, bringer noget lys på de styrker og mangler P&P har, i forhold til de andre former for interaktive medier der er. Dette leder frem til en gennemgåelse af, hvordan interaktioner i disse narrativer kan formes i henhold til narrativet.

4.1.2.1 Interaktivitet og plots

Interaktivitet ind for narrative medier bliver ofte formet med tanke omkring, hvilket plot der udspiller sig for aktøren. De mest anerkendte former for plots er den Episke, den epistemiske og den dramatiske. Disse forklares af Marie-laure Ryan i hendes artikel *Interactive Narrative, Plot Types, and Interpersonal Relations*:

- **Den episke:** Oftest kendt fra mere action orienterede spil såsom skydespil og massive multiplayer online role playing games (MMORPG), hvor aktøren er sat i rolle som

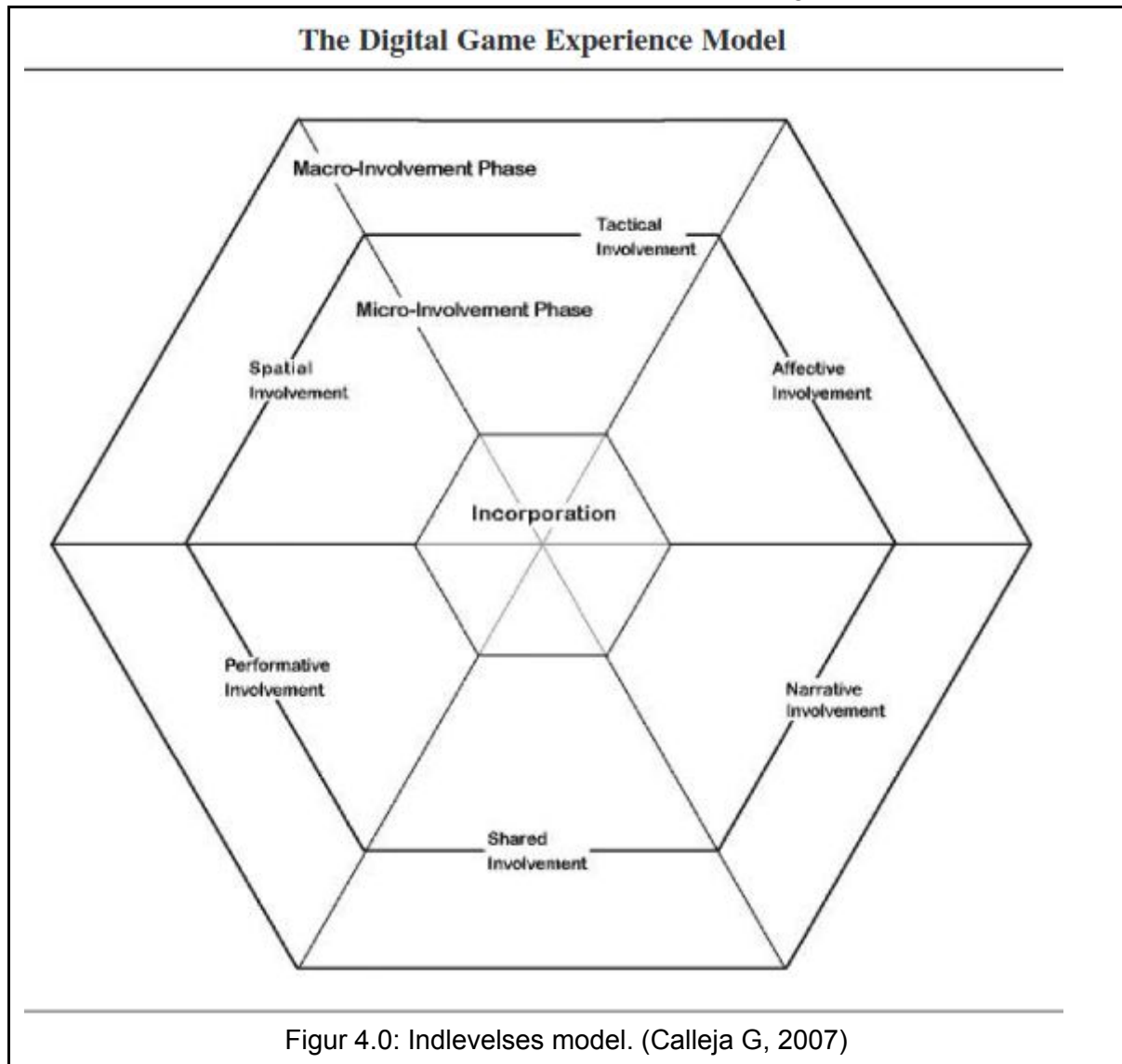
hovedpersonen. Her har man klare roller og interaktioner med omverdenen. Hovedsageligt får man opgaver eller "quests". Disse bringer spillerne i fare og de skal kæmpe sig igennem faren. Når de er færdige, får de en belønning i form af levels, bedre våben, udstyr eller lignende, som gør deres avatar stærkere, hvorefter de få en ny opgave og starter forfra indtil enden er nået. Heri er der lille til ingen fokus på de personlige forhold mellem spillerens avatar og dens omverden. Her ligger vigtigheden af interaktionen i, hvor godt man kan befærde sig i denne verden, frem for hvordan de interagerer med den. Denne form for plot kendes også som "the hero's journey", hvor man starter i simple rammer og bliver kastet ud i fare, for så at komme hjem igen. Heri stilles der ikke for mange spørgsmål om alternativer i hvem man følges med, hvorfor man skal være heltten eller hvordan opgavens skal løses. Dette er grunden til, at denne type plot er populær ind for videospil, hvor hele spillet kan lægges på en lige linje, uden for meget deviation fra, hvad spiludvikleren forventer af spilleren.

- **Den epistemiske:** Her er interaktionen mellem spiller og verden mere fremtræden. Man er sat i rollen som detektiv og befinder sig i historien, mens den udvikler sig blandt andre aktører og ens handlinger påvirker ens omverden i real time. Her bliver narrativet påvirket mere af spilleren, end den ville i den episke. Objekter fundet, dokumenter læst og mistænkte forhørt på forskellige måder, giver spilleren adgang til at interagere med verden anderledes, baseret på den viden de har tilegnet sig. I modsætning til det ønske om magt og sejr spilleren bliver sat for i det episke plot, så bliver nysgerrighed, overraskelse og spænding sat i højsædet i det epistemiske plot. Lysten til at interagere med verden forøges, siden ens valg kan have mere langvarige konsekvenser, i modsætning til det episk plot, så man ønsker at indsamle mere information omkring de mulige konsekvenser, inden man tager det. Dette plot kendes oftest fra rollespil så som Fallout, Deus ex.

- **Den dramatiske:** Er sværere at implementere, siden den ligger fokus på de personlige relationer som spilleren har med andre aktører. Men siden spil oftest er målorienterede, så er meningen for inklusion af disse aktørers enten at hjælpe eller forhindre spilleren i at nå disse mål. Deres relation til spilleren er begrænset og det er sjældent at disse aktørere interagerer på et dybere niveau, uden for spillerens synsfelt. Derfor er det sjældent at spillere ser disse aktørere som en person. Ifølge Michael Nitsche, sker der det, at nogle spillere får kvaler ved at slå en bestemt NPC (Non-Player-Character) ihjel i spillet Deus Ex. Navnlige en tidligere venlig NPC, som nu er blevet til en zombie. Denne skal dræbes før man kan fortsætte i spillet. Her havde nogle spillere knyttet en bånd til denne NPC, så de var ekstremt utilpasse med at behandle hende som et objekt, der skulle udryddes. Denne moralske påvirkning af en spiller, er et skridt mod det interaktive dramatiske plot på trods af, at det fremkommer fra det målorienterede episke plot initialt. Det er svært at skabe en troværdig gengivelse af real time social interaktion i spil, derfor fremlægger hun Glassners teori, der omhandler, at de fleste spillere ikke ønsker at være en improviserende aktør når de spiller. (Ryan, 2008) Samtidigt ønsker de, der vil være dette, ofte at skabe deres egne historier og deltager derfor i online virtuelle verdener, hvor de kan interagere med andre menneskelige aktører. Disse verdener er ofte fundet i MMORPG'er, hvor den åbne verden og det inerte multiplayer system let tillader for spillere at møde op i mange forskellige lokationer. Disse digitale online verdener kan også være hjemmesider såsom Roll20, en hjemmeside designet til at mødes og spille P&P rollespil.

4.1.2.2 Indlevelse i spil og hvordan bestemmer det.

Hvordan kan man opdele disse forskellige måder at interagere med en spil verden på? Dette er noget Gordon Calleja arbejder med i hans artikel *Digital game involvement*, hvori han foreslår en konceptuel model, til at foreslå indlevelse i spil. (Se figur 4.0)



Set for oven, er den førnævnte model. Den er opdelt i tre sfærere og seks spil kategorier, som Calleja kalder dem. De beskrives som følgende:

- **Affective:** Omhandler hvordan visuelle elementer samt, lys og lyd påvirker en spillers humør.
- **Shared:** Er hvordan en hændelse i et spil, som er sket sammen med andre, er anderledes end en oplevet alene.
- **Spatial:** Beskriver en spillers tro på, at de befinder sig i det fremviste rum.
- **Kinaesthetic:** Hvordan spil flow hænger sammen, med hensyn til interaktionerne i et spil.

- **Ludic:** Hvordan spillere fundamentalt benytter sig af spil elementerne for at spille spillet.
- **Narrative:** Er den historie en spiller former gennem spillet i spillets verden.

De tre sfærer, som disse kategorier er del af, er som følgende:

- **Macro:** Er den yderste sfære, som tager mest af ens opmærksomhed. Dette er f.eks. en spillers lyst til at komme videre i historien, eller blot at skyde sin pistol og se ting sprænge i luften.
- **Micro:** Dette er en spillers øjeblik til øjeblik interaktion med spil verdenen.
- **Incorporation:** Er kernen af hele denne teori i henhold til, hvordan indlevelse kan udformes. Dette punkt bliver uddybet for neden.

Ind for incorporation, ifølge Calleja, er der flere måder at indleve sig, ligesom de forskellige spil kategorier allesammen har aspekter, som en spiller kan indleve sig i og forskellige spils fokus på disse kategorier danner grundlag for, hvordan spillere indlever sig i spillet. Eksempler af dette er, at spil, der fokuserer mere på spil delen end historie eller fremvisning af en spilverden, såsom kampspil som mortal combat eller skydespillet counter strike. Her er det funktionalitet, tilgængelighed og mekaniker der er betydende for en spillers nydelse og deres indlevelse af spillet. Disse mekaniker er nogle der kræver, at man kan mestre dem rent teknisk, men tilbyder ingen yderligere funktionaliteter i henhold til gameplay. Mens spil som Fallout stadig afhænger af spillerens evne til at skyde og reagere på at blive skudt på, ligesom i counter strike, så ligger der en større fokus i at fremvise en verden med historier, spilleren skal komme igennem via andre mekanikker. Især interaktion med NPC'er og objekter der tilføjer, udvider eller eksponerer den historie spilleren finder sig i. (Calleja, 2007) På trods af at denne model er lavet over videospil, tror jeg det er muligt at benytte sig af den, med hensyn til at skabe et indlevelse fokus i P&P, hvilket er noget der kan blive inddraget under min designfase.

4.1.3 Forholdet mellem; fortæller, skuespiller og publikum.

Forhold mellem fortæller, skuespiller og publikum spiller en stor rolle, når det kommer til rollespil, siden spillere nu finder sig som både publikum og aktør. Dette skriver Peter M. Boenisch i *Acts of Spectating*. Heri fokuserer han på forholdet mellem skuespiller og publikum. Især i henhold til at inddrage publikum til at bidrage til forestillingen, ved at kortvarigt blive skuespilleren eller involvere/påvirke historien på anden vis. Han omtaler dette som en ny form for interaktivt teater, hvor han dækker hvordan skuespiller og publikum kan interagere i teaterforestillinger. Dette mener jeg dog kan oversættes til en hvis grad, over til rollespil. Siden det er nemt at antage, at GM'en er skuespilleren og at spillerne er publikum. Her bliver publikum fremvist en historie, hvordan de reagere er derefter op til dem, men den hovedsagelige tovholder i historien er stadig GM'en, siden det er dem som bestemmer alle udfald i den sidste ende.

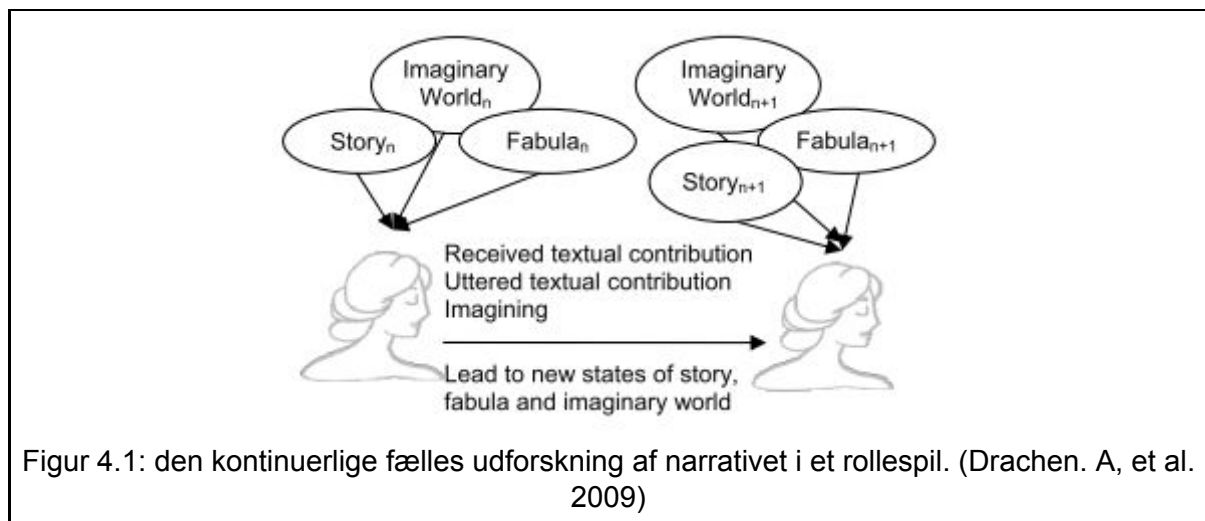
Denne form for magt forhold er meget unik for P&P. Andre medier har deres egne magtforhold: LARP der ikke har en GM til at være en altvidende magt indenfor alle facetter af verdenen og de spillere der er i den, har alle en meget mere ligeværdig magt inden for

spillet. Videospil giver til en større grad altid de samme resultater, baseret ud fra ens handlinger, så her er meget mindre magt, siden man ikke kan gå uden for spillets forudbestemte grænser. At have et system, der giver et lukket feedback loop som P&P giver mulighed for, giver en meget anderledes måde at både fortælle og opleve en historie. Dette bliver også omtalt i det følgende citat fra Erika Fischer-Lichte:

“The pivotal role of the audience was not only acknowledged as a pre-condition for performance but explicitly invoked as such. The feedback loop as a self-referential, autopoietic system enabling a fundamentally open, unpredictable process emerged as the defining principle of theatrical work. A shift in focus occurred from potentially controlling the system to inducing the different modes of autopoiesis.” (Fischer-Lichte, 2008, pp. 39)

Dette er netop den form for loop, nævn før, som heri bliver kaldt for et autopoiesis eller selvskabelse. Det refererer til, at spillere reagerer på, hvad en GM fremviser og at GM'en derefter reagere på, hvad spillerne gør og derved skaber et lukket system af historie generation. Begge teorier deler mange aspekter, når det kommer til skuespiller og publikum, siden ingen af dem mener, at publikum skal blive til skuespilleren, men at de skal opnå en mellemgrund som jeg mener de gør under P&P rollespil.

Denne måde at spille et rollespil på gør, at spillere får en stærk personlig investering i denne fiktive verden, siden de selv er en del af den og deres valg påvirker andre (Både spiller og GM), som det ikke vil gøre i mange andre medier. Siden deres fortælling farver andres forståelse og deres genfortælling, kan spillere se mere og mere af deres input i historien. (Drachen. A, Hitchen. M, 2009) Et eksempel af dette kan ses forinden (se figur 4.1)



Ifølge Drachen og Hitchens i deres conference paper *The Personal experience of narratives in role-playing games*, undersøger de netop hvordan spillere reagerer på denne konstante rekonceptualisering af deres verdensbillede.

“As the narrative process unfolds, and the personal narratives develop due to the contributions to them made by all participants, the personal stories, fabulas and imaginary worlds will be updated. As events occur in the story, by being made explicit in

the text, the fabula develops. As the fabula changes so must the imaginary world and the participant's conception of the narrative." (Drachen, et al 2009, side 58).

Siden dette ikke kun er noget der sker for spillerne, men også GM'en, skal der også vejes under denne type spil. Skal GM'en rette på disse fællesskabers forståelse af verden eller skal de rette sig ind efter dem og følge denne interpersonelle forklaring af verden? Dette er en overvejelse, der skal gøres ind for denne type rollespil, siden alle spillere sidder med et forskelligt verdensbillede, hvilket resulterer i, at spillere reagere anderledes i løbet af spillet af denne grund. Dette kan ende ud i, at der fremkommer en stor forstyrrelse i spillets flow og dermed i spilleres nydelse af narrativet.

Jeg vil gerne ende dette afsnit, med at afklare, at nogle af disse teoretikere i dette afsnit omtaler specifikt teaterforestillinger i deres tekster og at på trods af de mange ligheder mellem teater og rollespil, så er det ikke alt der er oversætteligt. Dette er noget der vil blive taget hensyn til under kommende undersøgelser.

4.1.4. Indlevelse i narrativer.

Men hvilken rolle spiller indlevelse og hvordan opstår den. Oplevelsen af en narrativ verden kan metaforisk forstås som en rejse, hvor man rejser ud og oplever noget udenfor ens nuværende liv, kommer tilbage og er ændret som person ud af, hvad man har oplevet. (Green M., Brock, T., & Kaufman, G., 2004) Denne "rejse" sker både ind for film, bøger og spil. Men hvordan måler man, til hvilken grad man indlever sig eller bliver "transporteret". I rapporten *Understanding Media Enjoyment: The Role of Transportation Into Narrative Worlds* af Green, M., Brock, T., & Kaufman, G, er der en kort gennemgang af nogle af deres fund ind for denne transportations teori.

- Medie nydelse/indlevelse kan blive kategoriseret som et flow-agtigt stadie, der er beskrevet af Csikszentmihalyi. I den forståelse af oplevelsen af et medie, kan komme an på, hvilken bruger der benytter sig af det og deres tendenser og egenskaber.
- Indlevelsen behøver ikke nødvendigvis være rart. Det der menes her er, at det ikke er nødvendigt for en forbruger at finde sig godt tilpas, med at være indlevet i historien. Dette er meget tydeligt ved mennesker, som nyder gyserhistorier eller film om krig og vold.
- Der er en "sikkerhed" i en narrativ historie. Uanset hvor farlig og dramatisk historien bliver, så kan den aldrig påvirke den virkelige verden, som læseren befinder sig i.
- Nydelse kan også fremkomme fra udøvelse af empati. Egenskaben til at have en social forbindelse med andre, selvom de er fiktive.

Endvidere udvider de endnu en opsummering:

*"Transportation theory suggests that some aspects of enjoyment are com-
(...) for connections between self and other."* (Green, et al, pp 320, 2004)

Denne gennemgår, hvordan påvirkelse af forbruger også kan påvirke nydelse og indlevelse af en historie. Her forekommer de mest positive toner fra opsummeringen, der peger mod at udvidelse af "selvet", samt tilegnelsen af ny viden omkring en selv, andre og verden kan tilføje til nydelsen af medier. Ideen om at blive transporteret, bliver også fremlagt af psykologen Richard Gerrig: *"the metaphors of transportation and of performance. By transportation, Gerrig means an experience of moving away from the immediate physical environment and losing oneself in a story."* (Ryan, 1994) Ligeså kan tilfredsstillelse, for at føle en forbindelse mellem sig selv og andre, også påvirke denne nydelse. (Green, M. et al, 2004) Dette dækker meget over brugere, når det kommer til indlevelse i narrativer. Mens at Assistant Professor Magy Seif El-Nasr i hendes artikel *Interaction, Narrative, and Drama Creating an Adaptive Interactive Narrative using Performance Arts Theories*, dækker hvordan man kan forbedre et vedvarende engagement via forskellige teknikker og metoder. Mens de fleste metoder er med hensyn til at skabe et interaktivt narrativ på en computer, så mener jeg stadig der er merit i hendes fund inden for min problemstilling. I hendes abstract skriver hun:

"While constructing a narrative manually, using these techniques, is acceptable for linear media, using this approach for interactive environments results in inflexible experiences due to the unpredictability of users' actions. Few researchers attempted to develop adaptive interactive narrative experiences. However, developing a quality interactive experience is largely an art process, and many of these adaptive techniques do not encode artistic principles." (M. S. Nasr, 2007, pp. 1)

Hendes artikel gennemgår, hvordan hun analyserer tekniske applikationer af teater og film teorier og sammensætter, i et spil omhandlende en dramatisk samtale mellem to personer. Hun laver i alt 3 iterationer af spillet, som bliver testet og kommenteret af film- og teater professorer. I hver iteration af dette spil, bliver der tilføjet flere og flere lag af teknik. Dette er, som hun nævner, ikke artistiske teknikker men rent tekniske:

(1) Den første iteration var meget low fi uden modeller, animationer, stemmer eller lydeffekter. (2) I den anden iteration var størstedelen af disse elementer implementeret samt justeret, til selve interaktionen mellem de to aktører i spillet. (3) Til sidst i den tredje, blev der tilføjet lys og nogle yderligere aktør opførelse. For hver iteration af spillet blev kritikken og kommentarer mere og mere positive (M. S. Nasr, 2007), hvilket får mig til at tro, at det ikke kun er interaktionen mellem spiller og virtuel aktør, der påvirker ens nydelse af et interaktivt narrativ, men også miljøet det bliver præsenteret i, både auditivt og visuelt. Dette er også noget Henrik Schärfe nævner i hans phd afhandling; *Computer aided narrative analysis*, med at et narrativ bestående af to niveauer. *Content* og *expression*, hvor content er indholdet af historien; personer, begivenheder, verden et cetera, mens expression er præsentationen af alt content til publikum. Dette inkluderer både karakterer, verden og udfoldelse af begivenheder. (H. Schärfe, 2004) Hvad både Nasr og Schärfe beskriver her, kan også forstås som en dybere forklaring af narrativitet i, at der er forskellige teknikker til at fremvise sin historie, til et ønskeligt niveau for ens publikum. Hvordan man kan inddrage publikum yderligere, er noget Emily T. Troscianko skriver om, i større længde, i *Cognitive Perspectives on Immersion*. Her beskrives en række filmskabere og teoretikere, der snakker om emnet i større grad. Blandt disse, er der to personer, som har nogle forklarende citater omkring, hvordan den fysiske indbringelse og kropsliggørelse af en virtuel verden bør udføres og hvordan den fungerer i henhold til indlevelse. Først har vi Carl Plantinga (Calvin College, Michigan), som taler om den rolle stemning og følelser har på indlevelsen i film.

“Plantinga used emotion as a springboard for addressing the more neglected topic of mood, which he defined as an atmosphere, or complex of emotions, with a more diffuse or ambiguous quality than emotion, and as an intentional phenomenon (i.e. as a result of the totality of acts of selection made by the filmmaker with the aim of triggering emotional responses).” (Troscianko , E., 2012).

Mens at Patrick Rupert-Kruse udtaler sig om, hvordan han benytter første-persons perspektiv, som en indlevelsesh strategier.

“»Dragged by the Gaze: The First-Person Perspective as Immersive Strategy«, and defined immersion broadly as »bodily/somatic presence«. His understanding of immersion in more detailed terms was indebted to Erkki Huhtamo, who conceives it as a transition, or a »passage«, from the immediate physical reality of tangible objects and direct sensory data to somewhere else.” (Troscianko , E., 2012).

Dette leder til den kropsliggørelse af den virtuelle aktør, og hjælper til at få publikum mere investeret i den person man følger. Men siden det ikke er muligt at ændre perspektiv i et medie, som bliver udført live og uden kamera, så må der fokuseres på andre metoder, når det kommer til at inkludere kropsliggørelse af en virtuel verden.

P&P rollespil er styret af en GM og udlevet af spillerne, hvilket betyder, at der er en delt kontrol over *content* mellem GM og spillere. Dette er noget Edward Branigan snakker om i hans bog *Narrative comprehension and film*, hvor han snakker om, hvad der kaldes disparities of knowledge eller forskellighed i viden. Dette kan opsummeres i, at man forestiller sig at være i et univers, hvor alle ved alting. I sådan et univers, kan der ikke eksistere et narrativ, siden det er noget der skal undersøges eller udfolde sig. Mens en altidværende observatør allerede har bearbejdet denne information, så har man brug for uvidenhed, for at kunne opleve et narrativ. (Branigan, 1992) Dette fremkommer også i rollespil, hvor mængden af information, både individuelle spillere og GM'en ikke ved, er lige fordelt. Dette er både i henhold til praktisk viden såsom reglerne for spillet, intern viden som består af, hvad ens virtuelle karakter ved eller metaviden, hvor mange liv har en goblin og hvor meget skade gør en drage i gennemsnit. Mens GM'en normalt sidder med den hovedsagelige viden ind for alle disse områder, så kan en spiller måske huske en regel bedre og benytte sig af det til deres fordel. Blandt disse former for viden, er jeg mest interesseret i den interne viden, siden det er den, som påvirker spillerens narrativ, hvilket leder ind til niveauer af narrativer, med hensyn til den metode GM'er benytter sig af og hvordan det også påvirker narrativet. En GM, der forklarer hvordan de lokale markeder ser ud, er noget som man kan tage som en absolut sandhed, men en GM, der taler som en virtuel aktør, skal forstås som en separat person, der fortæller sin egen udgave af en sandhed. (Branigan, 1992) Dette gør at *content* og den udlevering af den, er noget som ligger i hænderne på GM'en, men denne levering af *content* kan forbedres eller forstærkes via en udvikling af *expression*. Med dette mener jeg, at en GM kan levere et mere fuldendt billede af en scene eller en begivenhed, ved at benytte sig af andre *content* leveringsmetoder end blot tale og kropssprog. Her foreslår jeg benyttelse af auditive og visuelle effekter, der kan hjælpe med at fuldende den beskrivelse, som GM'en ønsker skal

fremvises for deres spiller. Men hvordan man kan udforme denne slags funktionaliteter til et verbalt rollespil, uden at det fremkommer for invasivt, er noget som skal tages til overvejelse under den kommende design fase.

Dette resulterer i, at *expression* ligger inde med visse elementer, der kan ændre denne fordeling af viden, ved netop at tildele detaljer, der er svære at forklare fyldestgørende uden yderligere hjælpemidler eller viden, som ofte kan blive overset eller undermineret.

Tanken om, at der skal fokuseres på narrativiteten, forekommer da forfatterskab og karakterer i narrativet, ofte er uden for GM'ens rækkevidde. Men siden at narrativitet og forøgelsen af den kan gøres både via *Expression*, ved hjælp af det auditive, men også ved det visuelle i henhold til; musik, rekvisitter, kostumer og lys. Dette bruges til at hjælpe historier, med at fastsætte mange detaljer i både teaterstykker, film, billeder, lydbøger osv. Men siden dette projekt har fokus på et verbalt rollespil, så må de værktøjer, som påvirker narrativitet, også udvælges til ikke at være for invasive. Dette er grunden til, hvorfor det også kan være betydeligt at kigge ind i Undersøgelser af narrativitets værktøjer, som kan hjælpe med at udvide metoder, hvori man kan lave en mere inddragende fremvisning af *content*. Begge disse overvejelser vil blive udvidet senere på i rapporten (Se afsnit 5.1.5: analyse/problemindkredsning).

4.1.5 Personlig indlevelse i rollespil

En problematik, der fremstår i P&P, er spilleres mulighed for abstraktion fra forventninger, der i tilfældet med interaktion giver et stort problem for en GM, hvor i digitale rollespil forventes det af spillere, at der er visse ting der ikke er mulige. Hvis spillet ikke giver dig et prompt, til at gå ind af en dør, så er det noget man må acceptere, hvor i et P&P rollespil ikke er noget, der stopper en spiller fra at sige "jeg sparker den ind", "jeg dirker låsen" eller "jeg bruger min plasma blaster og skyder låsen i stykker". Denne form for frihed og reaktion, er umuligt at forudsige for selv det mest erfarende GM og dette bringer frem, hvad Aylett, Drachen, Hitchen og Louchard skriver om i *Modeling the Story Facilitation of Game Masters in MultiPlayer Role-Playing Games*. Det kaldes creative tension, som består af at ændre planer fra et øjeblik det næste. Siden det er svært at planlægge en kontinuerlig historie, når man ikke kan sikre sig, at de plot points man fremstiller har et uanet mængde af løsninger, siden man aldrig er sikker på, hvordan ens spillere kommer igennem den specifikke konflikt. Dette leder til, at GM'er i P&P skal anses som en verdens fremviser, frem for en fortæller, som man kender fra et digitalt rollespil. (Aylett, et al, 2009)

4.2 Opsummering af narrativ indlevelse:

Forskellige teoretikere fremlægger, hvordan interaktive- og inaktive narrativer bør præsenteres, for at den nemmeste eller bedst kan nydes af den publikum. Dette omhandler hovedsageligt at indholdet til en grad, skal tilfredsstille publikum i en eller flere grader. Disse er:

- 1) Ønsket om at tilegne ny viden.
- 2) Hav sociale forbindelser med en eller flere karakterer i historien.
- 3) Oplev en alternativ verden, med så meget flow som mulig, uden at opleve disruptiv fra rivelse fra historien.

Endvidere skal interaktionen mellem aktører i narrativet, være troværdige nok til at kunne agere som et levende menneske, både i henhold til evner, reaktioner, humør og interaktion med verden. Til slut skal alt dette præsenteres for publikum, så de forholder sig engageret nok til at vedligeholde indlevelsen gennem længere tid, hvor den kollektive forståelse af den fremviste scene bliver udført uden betydelige afbrydelser i flowet. Alt dette leder tilbage til teorien om, hvordan holo dækket ville være den ultimative udgave af en interaktivt narrativ platform, som fremlagt af Janet Murray. Der er paralleller, der kan trækkes mellem holo dækket og P&P. Siden en af de store faldgruber fremlagt af teoretikere inden for interaktive narrativer er, at de virtuelle aktører har svært ved at agere og reagere som et menneske. Dette sker til langt mindre en grad i P&P, hvis aktioner bliver langt mere virkelighedstro, siden de altid kommer fra levende mennesker, der kan forklare, hvorfor enten aktionen eller reaktionen giver mening i den givne kontekst. Derimod har P&P lille til ingen virtuel repræsentation, i henhold til aktører og spilverden, modsat film, skuespil og LARP, hvilket resulterer i, at dette projekt vil udlede en teori vedrørende forfatterskab, i henhold til interaktive narrativer. Derimod vil der være fokus mod præsentations aspektet af P&P og gøre det til hovedpunktet af det endelige produkt, hvilket vil være et værktøj og designet til at hjælpe GM'en, med at tilføje mere narrativitet til fiktionelle verden og dens karaktere. Med tanken mod at gøre transitionen mellem den fysiske og fiktionelle verden nemmere for spillere, ved at kunne sætte stemning, humør i udvalgte scener og fremvise mere håndgribelige aspekter af den virtuelle verden, så som lys og lydeffekter.

4.3 Gamification

Afsluttende for dette afsnit, vil jeg kort inddrage gamification. Da jeg gik ind i et emne, hvor der arbejdes omkring spil og tilføjelse af yderligere spil elementer, så tænkte jeg at det ville være godt at benytte mig af min forforståelse af gamification. Det er et emne der nemt kan inddrages til design og udformning af de eventuelle funktionaliteter der skal udformes. Siden

gamification er et bredt emne, vælger jeg mig for at benytte mig af en meget begrænset del af det, frem for at undersøge alle facetter det kan benyttes i, hvilket leder til en kort gennemgang af, hvordan jeg benytter mig af- og forstår termet gamification i dette projekt.

“The use of game design elements in non-game contexts”

(Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011, s. 9)

Gamification bliver her opsummeret som et begreb, for når spil elementer bliver tilføjet til en kontekst, der ikke er spilbaseret. Tanken er at tilføje et spil element til eksisterende funktioner, eller formet en funktion omkring et spil element, for at netop at tilføje yderligere værdi, i form af underholdning, motivation eller for at fremstille den funktionalitet under et lettere håndgribeligt regelsæt. Siden jeg allerede arbejder med et spil, hvordan tilføjer jeg så yderligere spil elementer? Det er her jeg kigger på to anerkendte teoretikere ind for gamification, Yukai Chou (2014) og Jane McGonigal (2011). I deres tekster kan jeg se, hvordan spil elementer bør tilføjes, med hensyn til hvordan, high scores og achievements er gamification, men de ligger på et meget lavt niveau, hvilket gør at de giver et simpelt resultat. (Chou, 2014) Dette er noget jeg indser at spiller motivation, indlevelse og nydelse af en historie, ikke kommer til at stamme fra simple spilmekanikker, som giver dem en virtuel præmie uden for spillet. McGonigal snakker dog om, hvordan netop disse belønninger faktisk motiverer brugere, til at forsøge at opnå det forudsatte niveau. At overkomme noget og blive belønnet for det, virker meget motiverende for brugere og kan gøre det nemmere for brugere at komme gennem oplevelsen. (McGonigal, 2011) Dette er, hvad hun kalder “fiero”, hvilket hun forklarer som det man føler, når man triumfere over en svær opgave eller lignende. Det er en prale ret, så at sige, hvilket er noget der skal tages til overvejelse, når der tænkes omkring, hvordan kan jeg skabe gamified funktionaliteter til de “kedeligere” aspekter af P&P og samtidigt skabe denne følelse af “fiero” i spillere. (Christiansen, et al., 2017)

5 Metode

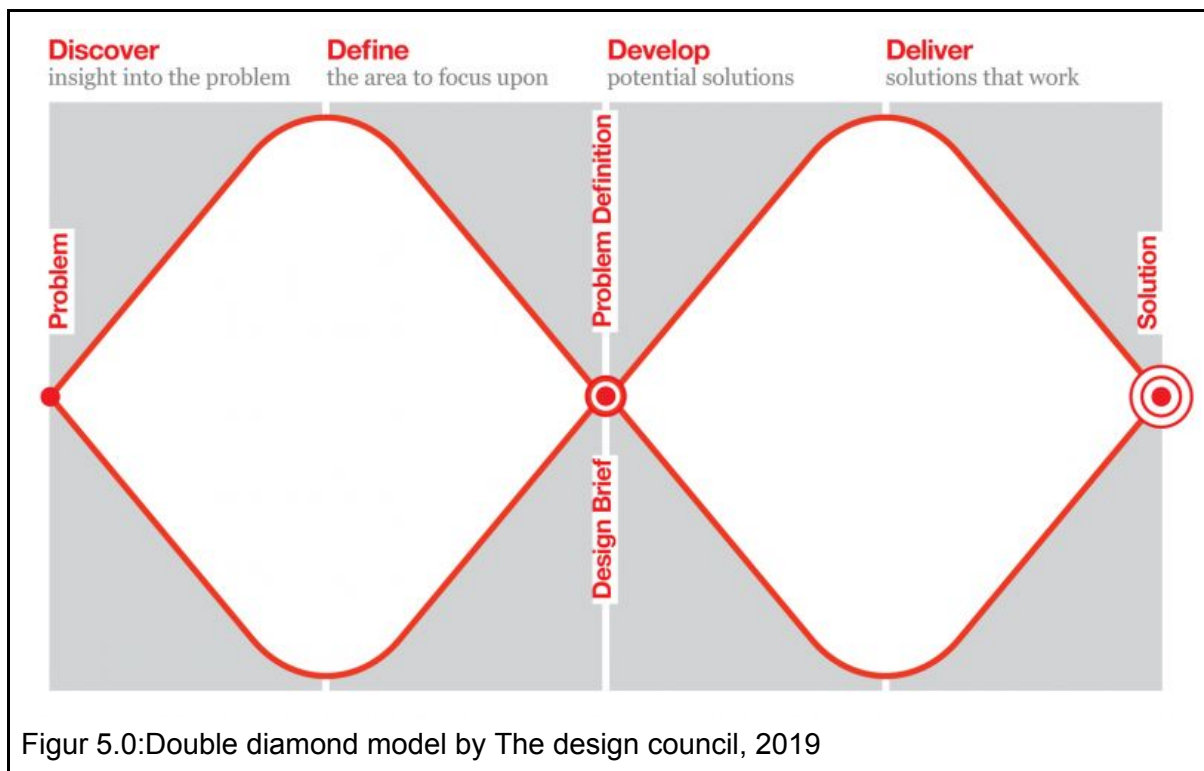
Dette kapitel kommer til at omhandle, hvordan jeg kom frem til de funktioner, som produktet vil have, såvel som en forklaring om, hvorfor jeg benytter mig af de idegenererings og analyseværktøjer jeg gør. Dette kapitel kommer til at foregå kronologisk i forhold til, hvordan min arbejdsprocess udfoldede sig. Dette gør jeg fordi, at jeg valgte mig for at arbejde iterativt og med en brugergruppe, til at give mig kritik og denne kritik påvirkede ofte mine næste valg. Det resultere også i, at jeg får en rapport mere tro for mine tanker i det givne øjeblik, i henhold til, hvordan jeg udviklede produktet og hvordan jeg bearbejdede mine resultater.

5.0 Social research methods

Hovedparten af de metoder jeg benytter mig af, er baseret ud fra Alan Brymans bog *Social research methods*. Herunder benytter jeg mig hovedsageligt af hans gennemgange af, hvordan man opsætter, udfører og analyserer kvalitative- og kvantitative metoder. Dette er for at dække mig ind, siden jeg vidste jeg ville udføre en social undersøgelse af brugere til en større grad i dette projekt. Siden hans bog er dækkende over rigtig mange metoder,

vælger jeg mig for at gennemgå, hvordan jeg har benyttet mig af hans bog, her i starten af dette kapitel. Da hele mit metodeafsnit er meget baseret ud fra denne bog så ville det ikke være hensynsmæssigt for læseren at skulle henvises til den samme forfatter konstant. Så for dette kapitel bør det antages, at en metode benyttet er baseret ud fra Alan Brymans bog *Social research methods*, med mindre der bliver direkte henvist anderledes.

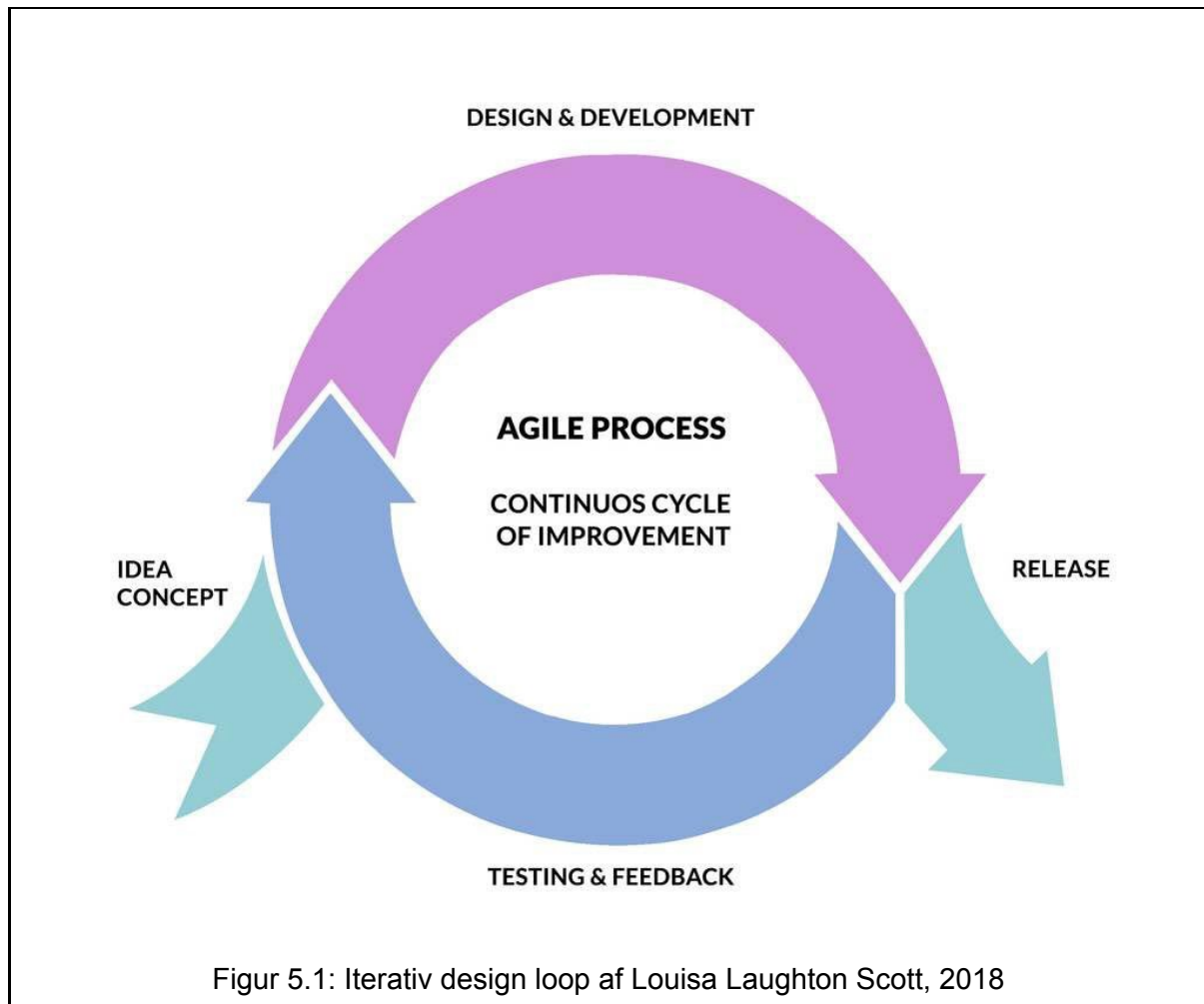
Inden jeg begynder at gennemgå min tilgang, vil jeg i denne introduktion dække over divergens/konvergens og iterativt arbejde. Dette er noget jeg har benyttet mig af i andre projekter, som nævnt i min forforståelse. Dog vil jeg give en hurtig gennemgang af disse termer. Divergens/Konvergens kan forstås som at udvide (Divergere) ens scope for ens projekt. Her pålægges der flere ideer, koncepter og funktioner til projektet, mens dens modsætning konvergere, reducere eller koncentrere projektets scope igen, ved at reducere hvilke af disse ideer, koncepter og funktioner man vælger at arbejde med under videreudvikling. Dette illustreres godt i den kendte *double diamond model*, som kan ses forned. (Se Figur 5.0)



Figur 5.0: Double diamond model by The design council, 2019

Iteration er meget selvforklarende. Det er, at man videreudvikler på et koncept med forhåbning om at forbedre den ved hver iteration. En nem måde at illustrere denne metode på, er ved igen at kigge på billedet ovenfor (Se Figur 5.0). Hvis man forestiller sig, at man er blevet færdig med at gennemgå modellen og man er nået til en løsning (Solution). Denne løsning bliver evalueret og dømmes til, ikke at være fyldestgørende. Nu tager man et skridt tilbage og divergere igen. Dette kan både være ind for *Discover* eller *Develop*. Hvor man vælger sig for at divergere fra, afhænger af hvordan evaluering af ens nuværende løsning er, og om hvorvidt dens faldgruber ligger i den problemdefinition den søger at løse, eller i hvordan den løser den. Derefter arbejder man igennem modellen endnu engang, men med

viden fra den forrige løsning i mente. Denne metode gentager man så mange gange, som man enten har sat tid af til, eller til produktet har de ønskede funktioner. (Se figur 5.1)



5.1 Brainstorms og bruger input.

5.1.1. Mindmapping

En brainstorm i sig selv, er et bredt term, som benyttes til at beskrive en række forskellige metoder. Oftest er den kendt som, at man siger, hvad der falder en ind, uden at analysere det. Det er her, der bliver lagt mange ord på ens idé. Det er ikke unormalt, at man påtager sig mindsettet "Der findes ingen dårlige ideer". At starte ud med at tillægge sin problemstilling en masse ideer, er en god ide, siden dette gør det muligt at konvergere ind

på de bedste af disse ideer. Hvordan man finder frem til, hvad der er de bedste ideer, kommer først senere i processen. Når det kommer til brainstorming, var der to metoder jeg før har benyttet mig af til stor success: Mindmap og Sammensatte nøgleord. Hvor mindmapping er meget divergerende i den funktion af, at man bare sætter så mange ord som muligt på projektet, mens at sammensatte nøgleord er mere tæmmet i den forstand, at her tager man udvalgte ord og tænker sig frem til en funktion, som potentielt kunne være en del af det endelige produkt. Her benyttede jeg mig af mindmapping, for at have et større sæt at præsentere for min fokusgruppe. Dette ledte til den første brainstorm, udarbejdet ud fra min forforståelse og hvad jeg indtil da havde researchet ind for narrativ og interaktion. Jeg valgte mig for at udforme mit mindmap, til også at sammensætte min forforståelse med anerkendt teori, for at kunne give disse tanker noget validitet inden for det akademiske. Denne mindmap begyndte hurtigt at vise, at min forforståelse for indlevelse i narrativer også var vel argumenteret af flere teoretikere. Så det tog ikke længe inden jeg forberede mig til at fremvise mine tanker for min fokusgruppe, for at få noget brugerinput. Mit første mindmap kan findes i bilag 1

5.1.2. Fokusgruppe interview.

Interviews er en meget almen metode, hvori man indsamler meninger, oplevelser og holdninger (Tanggaard & Brinkmann, 2015, s. 29), hvilket i mit formål, er at få både få en bedre forståelse af mine potentielle brugere, samt få enten be- eller afkræftet min egen forståelse af de elementer, som indlevelse består af. Igennem min produktudvikling har jeg hovedsageligt benyttet mig af fokusgruppeinterviews. De har alle bestået af de samme hovedkomponenter og har haft det samme mål, når det kom til, hvilken data jeg forventede at kunne trække ud fra udtalelser og noter, der bliver lavet under interviewet. Grunden til, at jeg benytter mig af fokusgruppeinterview formen er fordi, at det er meget løst styret og åbent for samtale mellem de eventuelle forbrugere. Herefter kan det lede til både bekræftende og modstridende holdninger, som kan blive internt diskuteret af gruppen der bliver interviewet. Dette resultere i, at man kan få et bedre indblik i, hvordan gruppen føler omkring disse meninger, hvilket er noget der ikke sker under individuelle interviews. (Kvale & Brinkmann, 2009, s. 170) Dette er, hvad jeg ønskede siden jeg søgte at få be- og afkræftet nogle tanker, for at kunne skabe et fokuspunkt for produktets funktion. Så mit interview spørgsmål blev opsat meget som forslag til, hvordan man kan forbedre de elementer, som jeg havde en hypotese for ville forstærke P&P spilleres indlevelse.

Efter jeg havde lavet mit mindmap, ville jeg præsentere de hovedsagelige tanker, vedrørende potentielle produkt funktioner for min fokusgruppe. Her benyttede jeg mig af rollespils organisationen *Den glemte legion* og Brætspils foreningen *Initiativet* i Randers. Her var der store grupper af mennesker, med en varierende erfaring niveau, ind for mange forskellige grene af rollespil. Dette lagde grund for at opstille et kort fokusgruppe interview, med mit mindmap som omdrejningspunkt.

Mine interviews ville være af folk, som deltager i rollespils arrangementer. Jeg vidste af personlig erfaring, at der altid er noget ventetid under både påbegyndelsen af et LARP og i brætspil klubber, som jeg kunne benytte mig af. Dette betød, at jeg måtte gøre min spørgerunde kort og præcis, siden jeg viste, at de grupper jeg ville kontakte ikke ville have

mere en maksimum 10-15 minutters tid til at snakke. Dette ledte dog til et mindre dilemma, da jeg fandt en masse spildt tid, på at forklare termer og teknikker ind for P&P til visse grupper. Så efter jeg havde lavet mine første 3 interviews, fandt ud af, at der var en stor uvished ind for mange elementer, når det kom til yngre eller meget uerfarne spillere, hvilket ledte mere til forvirring eller undervisning af gruppen end egentlig samtale. Så på grund af dette, blev min interviewform ændret til, at have en kort sikkerhedsundersøgelse af mine interviewpersoner, inden de egentlige spørgsmål, for at forsikre nok erfaring, til at have dannet sig en mening om de elementer jeg fremlagde for dem. Efter et besøg hos både *Den glemte legion* og *Initiativet*, var der blevet udført interviews med 5 grupper, hvorfra 3 blev udvalgt, siden de udfyldte min sikkerhedsundersøgelser kriterier, som er følgende:

Alle i gruppen:

- Havde være i rollen som både GM og spiller.
- Havde spillet P&P mere end 5 gange.
- Har en interesse for de narrative elementer i P&P

Selve interviewet var opbygget omkring mine indledende tanker, ind for ideen om at indlevelse i narrativer fundamentalt ligger i, hvordan aktører og verdensviden interagere med hinanden. Yderligere var der fokus på, hvor stor en rolle flowet under fremvisning af denne fiktive verden har. Disse interviews blev opsat med alle ovennævnte elementer i mente. Underne kan der ses mine interviewspørgsmål, samt hvorfor jeg stiller disse spørgsmål.

Generelt/indledning: Spørg ind til, om hvilken slags spil de spiller, hvilke systemer, hvor længe. Dette er for at åbne samtalen op og gør dem lidt mere tryk ved situationen. Eksempler af spørgsmål inden for denne kategori er i retning af:

- Hvilket system spiller i?
- Nogen genre i foretrækker?
- Hvor tit spiller i?

Opsætning: Spørgsmål om, hvordan de fysisk opstiller deres spil, er for at få en bedre ide omkring, hvad de medbringer af remedier til deres spil, om de overhovedet møder op eller om det er digitalt, bruger de en app til terninger eller er de fysiske og bruger de en bærbar til bogholderi eller musik eller begge dele. Eksempler af spørgsmål ind for denne kategori, er i retning af:

- Hvad medbringer i når i spiller?
- Bruger i noget til at sætte en stemning? Stearinlys? Musik? Trækker gardinerne for?
- Spiller nogen af jer online P&P?

Indlevelse: Kødet af mit projekt. Her søger jeg efter, hvad forskellige spillere fra forskellige niveau af erfaring, benytter sig af med hensyn til, hvordan de bedre kan indleve sig i deres spil. Dette bringer mig flere perspektiver på, hvordan jeg skal gribe problemet an. Eksempler af spørgsmål ind for denne kategori, er i retning af:

- Hvad gør, at i lever jer mest ind i spillet?
- Hvordan påvirker meta gaming¹ jer under spillet?

¹ Når en spiller benytter sig af viden, anskaffet uden for spillet, til deres egen fordel

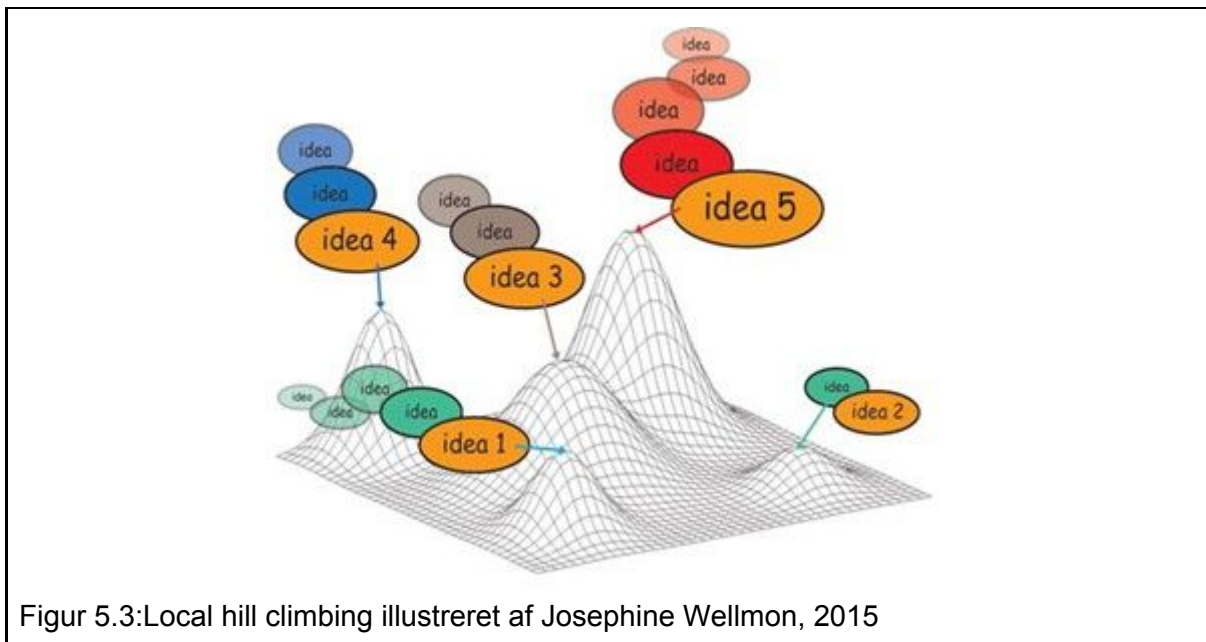
- Inkorporere i “special effects” under jeres spil? Såsom lydeffekter, musik eller rekvisitter.
- Hvad ville være bedst: at følge en god historie eller skabe sin egen middelmådige historie?
- Hvad bringer jer ud af spillet? Generelle forklaringer, regel gentagelser, flad leveringer fra NPCer eller spillere.

Disse spørgsmål var lavet med tanken om at give mig et mere fyldestgørende billede, ind for hvilke aspekter af spillet brugere så som værende de mest problemramte. Dette gøres for at sikre mig at jeg, målrettet bearbejder disse problemer, uden at skulle sprede mit fokus ud i for mange nye elementer eller teknologier. Notaterne fra de udvalgte interviews bliver kondenseret og benyttet, til at udforme den næste iteration af potentielle produkt funktioner, hvilket er noget som bliver gennemgået i det næste afsnit. Noter fra de udvalgte interviews kan ses i bilag 3. Hvordan disse interviews blev opsat og tankerne bag dem, bliver uddybet i kapitel 5.1.5 Analyse/problemindkredsning.

5.1.3. Yderligere brainstorms:

Nu hvor jeg havde noget brugerinput, ville jeg benytte mig af en anden brainstorming metode, kendt som sammensatte nøgleord og local hill climbing. Sammensatte nøgleord er hvor man benytter sig af de nøgleord, man indtil nu har samlet og sammensætter to eller flere af. Dem udtænker man en funktion eller et koncept til, som man tror vil kunne være en del af det endelige produkt. Dette gør, at der kan findes frem til nogle nye stikord, der ikke nødvendigvis var en del af projektet før, såvel som nye ideer, der kan fremskrive eller ændre den retning man arbejdede i.

Local hill climbing er en teknik, som er baseret ud fra metaforen om at gå rundt i blinde i et bakkerigt område, hvor man forsøger at finde det højeste punkt. Men siden man går i blinde, så er man ikke sikker på, om det punkt man finder er det højeste lokale punkt, eller det højeste globale punkt. Dette resulterer i, at man er nødt til at gå ned fra ens nuværende punkt og så bestige den næste bakke, i håb om, at den er højere end den forrige. En illustration der forklarer, hvordan dette bør forstås, kan ses nedenfor (Se Figur 5.3)



I mere praktiske termer, så betyder det, at selvom man har en fundamental ide, som virker god, så kan der være en bedre ide til at løse ens problem. Man bliver nødt til at træde væk fra ens nuværende højeste punkt og forsøge med en anden retning, bearbejde den og se om man ender op med en bedre ide end før.

Dette gør, at man ikke arbejder for ensformigt og kigger på, hvilke andre retninger man kan gå med i ens projekt, hvilket var godt, siden jeg nu havde nogle nøgleord som forbrugere havde bakket op om, nogen de tvivlede på og så deres egne. Dette gjorde, at jeg nu skulle til at have nogle funktioner skrevet ned. Heldigvis var der en masse jeg vil kunne benytte mig af, siden der ikke var mange af mine initiale ideer, som blev skudt ned under mine interviews. Brainstorm kom derfor hurtigt til at indeholde en masse funktioner, som der blev opsat et nyt mindmap over. Grunden til, at jeg lavede endnu et, var for at kunne have et overblik over de elementer jeg ønskede at dække over, og om hvorvidt jeg dækkede dem. Efter jeg havde gennemgået mine fund, gjorde jeg klar til at udføre en ny runde af interviews. Tanken bag at lave interviews igen var, at jeg gerne ville se, om der fremkom mere eller mindre kritik af de præsenterede ideer eller om projektet bør tages i en anden retning. Ønsket om dette fremkommer af at jeg vil have konkret grundlag for mit valg af funktioner, inden jeg fastslår mig fuldstændigt på en bestemt retning. Denne måde at tænke på har vist sig nødvendig siden jeg arbejder alene og ressourcefordeling er noget jeg skal overveje nøje. Det nye mindmap kan findes under bilag 2.

5.1.4 Iterationer og local hill climbing:

Da de ovenstående metoder var blevet gennemgået tre gange, havde jeg mine endelige nøgleord og koncepter. Jeg ville gerne have kunnet bruge mere tid, men jeg var nu nødt til at se mig tilfreds med den data jeg havde, da mine opsatte deadlines allerede var overskredet. Så for at sikre mig, at jeg havde tid til at lave en grundig state of the art undersøgelse, expert

interview samt en potentiel audiovisual mock up, som vil fremvises til en online fokusgruppe, så var tidsfristen for brainstorming og den iterative udvikling af mit koncept, nu opnået. For at fremvise forskellen mellem de tanker og koncepter, der blev generet under den første brainstorm og hvordan de endelige nøgleord og koncepter så ud, så vil jeg hurtigt gennemgå de mest hovedsagelige emner fra det første mind map og det sidste, samt hvilken påvirkning det har haft på konceptet i det store hele.

Det første mindmap havde stor fokus på den rolle spillerne havde på indlevelse. Hovedsageligt hvordan deres sociale interaktioner og handlinger påvirkede de mere sociale aspekter af rollespillet. Her var de hovedsagelige tanker at designe efter noget, som kunne hjælpe spillere og GM's med at håndtere, hvordan deres karakter/aktører bør agere i forskellige scenarier. Yderligere skulle det hjælpe med at håndtere sociale bånd og hvordan spillere kan agere på dem eller "indkassere" dem. Dette er meget inspireret af, hvordan spillet *persona* fungerer, hvor der er et helt system bygget op om, at jo bedre din forståelse af hvem der er på dit hold, jo bedre kan det hjælpe dig i forskellige situationer. Dette kan for eksempel være at få adgang til yderligere viden om verdenen, specielle begivenheder eller et romantiske subplots og lige så hjælper det også i kamp, hvor du har adgang til bedre og stærkere angreb samt bedre venner dit hold. Grunden til at fremlægge den sociale omgang mellem spiller og GM's aktørere, ligger meget i, at fra personlig erfaring og fra hvad der blev fremvist i meget teori vedrørende interaktive narrativer, er at det ofte handlingerne af virtuelle aktører, som opbryder indlevelsen. Som disse tanker blev fremvist for fokusgruppen, fremkom der en konsensus om, at ved mere erfarne spillere var rollespillet ikke så stort et problem for deres indlevelse, hvilket bragte det førnævnte hovedpunkt til genovervejning. Dog fremkom der mere positiv omtale om underpunktet "Show", som omhandlede hvordan spillet blev udført af både spiller og GM og hvordan lys, lyd og bevægelse under spillet ofte var en mere overset faktor, når det kom til at spille et rollespil. Den sidste jeg fremviste var modtagelsen meget mere positiv end de to forrige. Det hovedsagelige fokuspunkt lå nu mere i at skabe noget audiovisuelt, som enten kunne hjælpe spillere med at hægte aktioner til, eller til at skabe en stemning de lettere kunne lade sig fordybe sig i mens de spiller. Dette var afslutningen af min initiale dataindsamling og jeg begyndte at tage de første overvejelser til, hvordan denne data ville udforme

5.1.5 Analyse/Problemindkredsning

Jeg vil afslutte dette kapitel med at gennemgå den ændring, der fremkom i min indlede problemstilling, til den jeg påbegynder min designprocess med. Dette er siden de teorier jeg grundlagde mine indledende undersøgelser med, ikke alle omtalte P&P rollespil eller rollespil overhovedet og derfor vidste jeg, at ikke alt ville være relevant eller anvendeligt i den sammenhæng.

Det var ikke alle problemer, som brugere så den store nødvendighed for at adressere med en digital løsning. Der menes at, verdensviden og aktørers interaktion bør holdes hellig. Brugere mente at det er denne fælles sociale udforskning del af spillet som bringer folk til denne type spil frem for dens digitale søsken. Dette bragte derfor verdens fremvisning og flow frem i stedet. Her så spillere oftere, at der kunne fremkomme brud i spillets flow, som en

spiller er forvirret omkring, hvilket type lokaler hans figur befinder sig i eller en gamemaster, der skal bruge meget tid på at opsætte en bestemt stemning, hvilket kan bryde deres fokus. Dette forekom mig som et punkt, hvor et spillets narrativitet nemt kunne forbedres og frembragte et skift i, hvilken retning dette produkt bør udføre rent funktionelt. Dette skift i fokus var dog ikke helt uventet, da jeg selv genkender disse problemer, dog ikke til den grad visse spillere forklarede det. Dette skift fra den mere *plot* fokuserede problemstilling, til den *spectacle* fokuserede problemstilling, kan også ses i mine mindmaps i bilag 1 og 2. Med en opdateret problemstilling begyndte jeg at klargøre til min designfase af projektet.

6 Design

I dette afsnit vil jeg gennemgå, hvordan jeg udformer mine designs af funktioner og pålægger dem til min Core design framework. Gennemgangen af disse, vil inkludere korte gennemgange af de funktioner jeg fandt frem til at være de mest ønskede, efterfulgt af en kort gennemgang af, hvordan jeg testede disse funktioner. Afsnittet er delt op i to hovedsagelige afsnit: Første design runde og afsluttende design runde. Mellem disse to afsnit, vil jeg kort dække over, hvordan jeg igen indsamler bruger data, siden jeg ønsker at være afklaret med, at brugeres forventninger stemmer overens med, hvordan mine funktioner ende med at være udformet. Til slut vil jeg gennemgå, hvordan jeg udformer min low fidelity concept video, baseret ud fra det endelige design fra den anden design runde.

6.1: State of the art

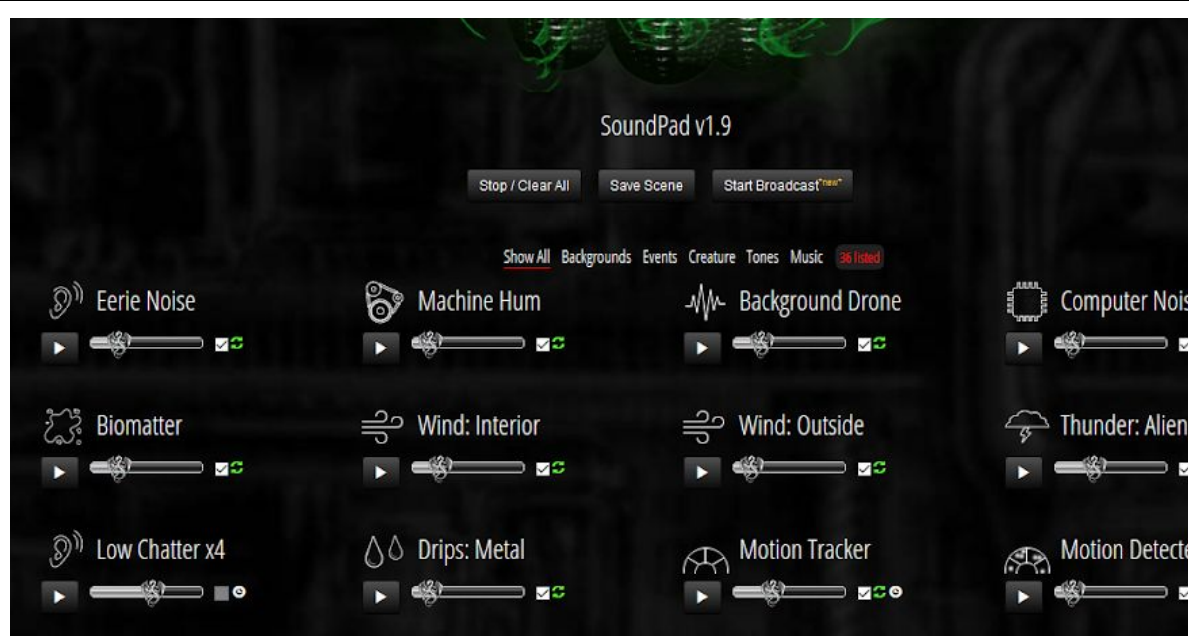
Som afsluttende undersøgelse, inden jeg påbegyndte min første design runde, var en state of the art undersøgelse af digitale produkter til P&P rollespillere. Det man gør, når man udføre en state of the art undersøgelse, er at man kigger på lignende produkter, som allerede er på markedet. Dette kan både hjælpe en med at se, hvordan andre har bragt ideer manged til ens egne til livs og ligeså kan man også selv prøve, hvor godt det er lykkedes for dem. Denne undersøgelse var udført med tanke om både at få inspiration af, hvordan andre har lavet lignende produkter, såvel som at se, hvor deres faldgrupper er, via den bruger feedback de har modtaget. Med dette kunne jeg også se, hvilket funktionaliteter der vil være unikke for mit produkt. Dette vil bidrage både til at gøre designdelen lettere, da jeg kan tage ved lære af andres design og dens fejl, og samtidigt kan jeg bruge flere ressourcer på at implementerer mine unikke funktioner.

De funktioner, som var fundet frem til, var at skabe et system, som ville kunne lade folk lave soundscapes passende til enten deres scenarie eller deres karakter. Heriblandt kom der forslag, som at en troldmand vil kunne lave lydeffekter til alle de trylleformularer han kunne, mens GM'er ville have adgang til en række soundtracks passende til deres scenarie. På denne måde kunne de også have en række lydeffekter, til at præsentere de mere dramatiske fjender. Lyden af store vinger, et tungt fald, som når dragen lander, efterfulgt af et mægtigt brøl og lyden af flammer, vil erstatte "En drage lander foran jer og sætter ild til skoven". Denne funktioner blev velanset, siden mange spillere blev enige om, at den auditive del af spillet ofte blev tilfredsstillet af en simpel spotify eller youtube spilleliste, uanset

hvilken situation de ville befinde sig i inde i spillet. Så muligheden for at nemt kunne lave et soundscape eller soundboard, virkede som en interessant ide ifølge størstedelen af de interviewede personer. Dog viste jeg, at der allerede findes flere apps som tilbød denne form for funktionalitet, hvilket ledte til tanken om at påvirke stemningen yderligere, ved at inkorporere lys til lydeffekterne. Dette er noget der også blev nævnt af få spillere, da de benyttede sig af wi-fi forbundne, app styret smart lights, til at imitere det grønne skær af en skov, flammer fra et bålsted eller lignende, under deres spil sessioner. Med denne viden begyndte jeg at kigge på, hvilke programmer og apps der findes til at skabe soundboards, spillelister og smartlight effekter, for at se hvor muligt det er at skabe de funktioner jeg ønsker for mit eget produkt. Yderligere læste jeg op på, hvordan de indtjener deres penge, så vel om mine funktioner er tilstrækkelige, for at være konkurrencedygtige.

6.1.1: Tabletop audio

Hjemmesiden <https://tabletopaudio.com/> er lavet til at give GM'er en mulighed for at tilføje musik og lydeffekter til deres spil. Hjemmesiden har en stor række af gratis lydeffekter og musik at vælge imellem. Det er både muligt at skabe en spilleliste af musik, benytte sig af et tema lagt sound pad, såsom *Fantasy siege*, *1920s noir* og *alien spaceship*, eller lave en sound pad ud fra de mange lydeffekter tilgængeligt. Det er dog ikke muligt at tilføje sin egen musik eller lyd effekter. Alle funktioner på hjemmesiden virker både på PC og mobil. Alt dette er gratis og indtjening kommer via patreon, hvor det er muligt at lukke op for nogle få ekstra lyde og nogle alternative music tracks, ved en donation til deres produkt. På figuren forneden kan et udsnit af sound pad'en ses. (Se figur 6.0)



Figur 6.0: Udsnit af <https://tabletopaudio.com/>

6.1.2: Syrinscape

I den dyrere ende, findes der Syrinscape (Kan findes på <https://syrinscape.com/>), som også tilbyder en lydbaseret tjeneste. Denne er dog mere poleret i henhold til præsentation og overskuelighed, i modsætning til tabletopaudio. Dette kan nemt ses i forhold til deres layout og præsentation af alle menu elementerne. (Se figur 6.1)



Figur 6.1: Screenshot af Syrinscape appen. (Syrinscape, 2018)

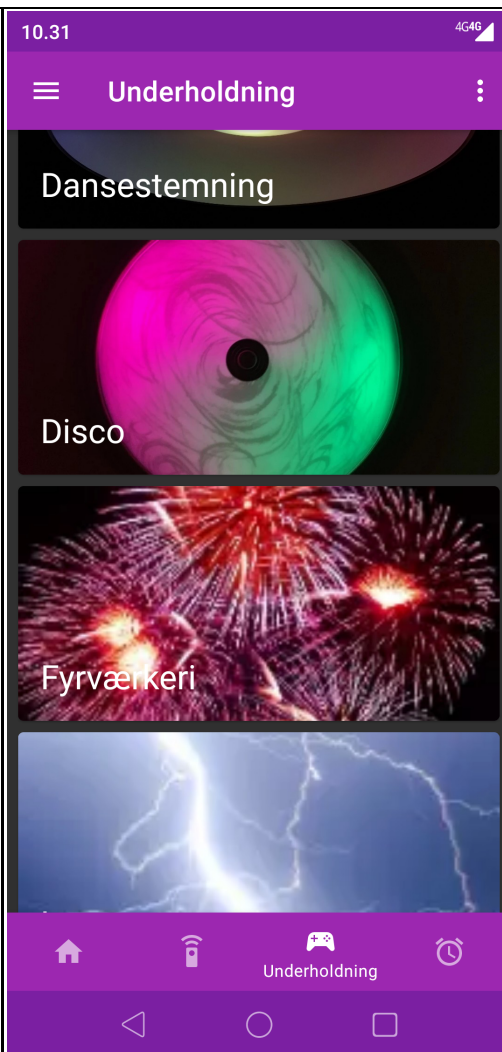
Men på trods af den visuelle forskel i de to tjenester, så har de meget til fælles. De tilbyder begge gratis sound pads til både fantasy og sci-fi spil, men syrinscape fokuserer mere på at være en veludviklet pakkeløsning. De sælger individuelle lydpakker for en større sum (Mellem 4.40 USD for små pakker og op til 98.99 USD for de største licens pakker), som indeholde en række lydeffekter og musik, som køberen får licens til at benytte sig af ubegrænset. Yderligere findes der forskellige abonnementer, samt tema pakker der er udviklet med tredje partis partnere.

6.1.3: Hue Essentials

Smartlights er en moderne wi-fi forbundet pære, som kan ændre farve via mobil apps og windows. Hue Essentials er en af sådanne apps, som tillader brugere at styre deres lys trådløst og tilbyder en række forskellige værktøjer til at forud programmere lyseffekter.

“Opret den perfekte stemning fra dine fotos eller det medfølgende fotobibliotek. Oplev specielle animationer såsom lava, pejs, fyrværkeri eller lyn. Vågn op ved solopgang og fald i søvn ved solnedgang med ind- og udtonende lys. Kom ind i festen med rytmen fra din musik. Synkronisér dine lyskilder til en nat med disco med stroboskopeffekter (opdaterer 25 gange/sek).”
(Hue Essentials google play side, 2019)

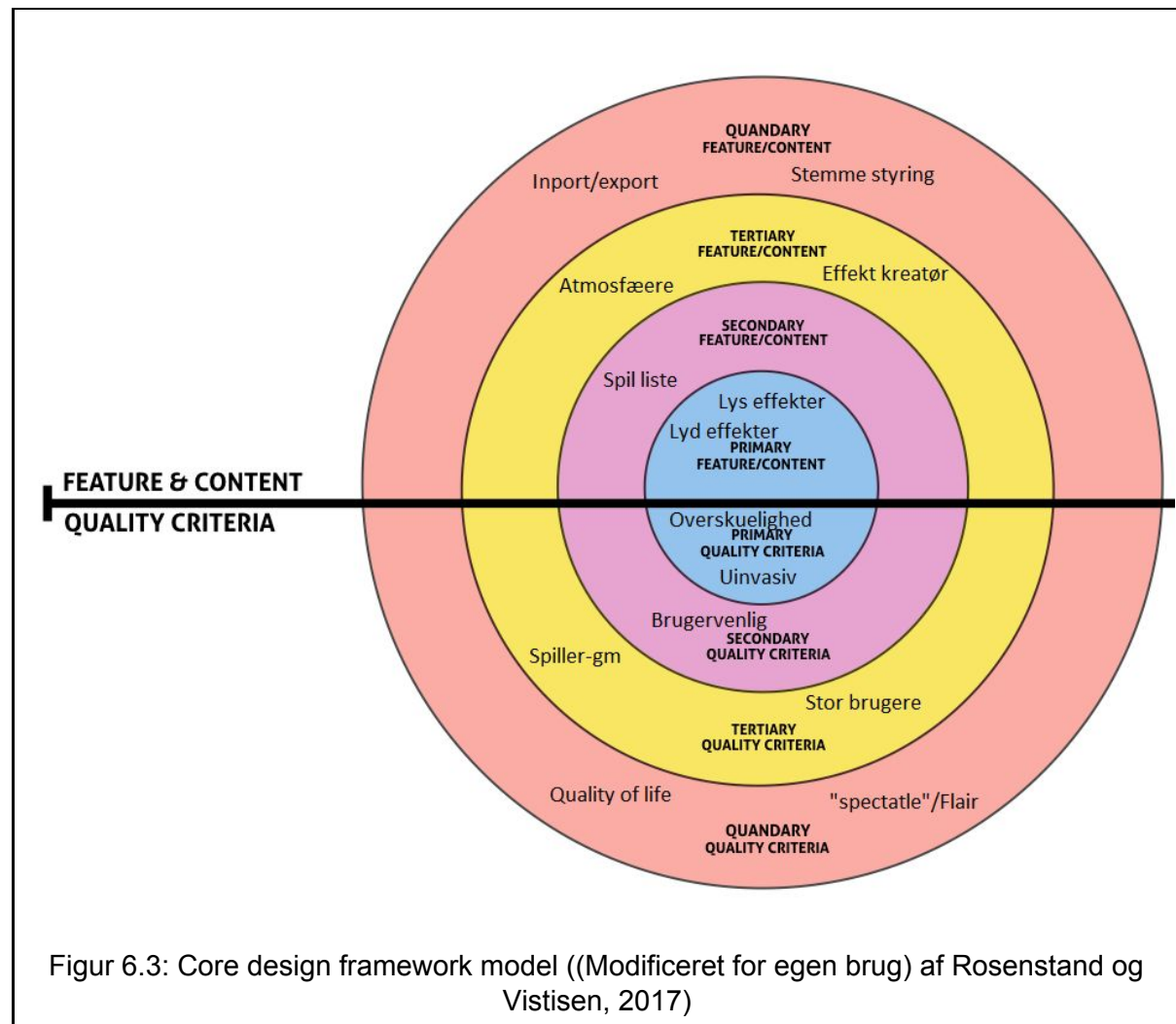
Denne app og apps ligesom den, er også brugt af de få P&P spillere, som har smart lights i deres hjem, siden disse nemt kan ændre den dynamiske stemningen eller lave lys effekter, som dækker over hele lokalet, hvis man bruger det kreativt. Denne app har dog en række tilkøb. Alle effekter, antal af pærer der er tilgængelige og muligheden for at lave egne effekter, er alt sammen noget der skal tilkøbes. Dog er det billigt, siden det hele er engangskøb og det meste holder sig under 30 kr., på nær premium pakken, som koster 47 Dkk.



Figur 6.2 Screenshot af lyseffekter i Hue Essentials.

6.2: Første design runde

Som jeg trådte ind i, i den først design runde, samlede jeg mine noter, udtalelser og koncepter og begyndte at sætte dem ind i et core design framework, på samme vis, som i min tidligere nævnte opgave, som nævnt i min forforståelse. Hvordan mit core design framework så ud på dette tidspunkt, kan ses forinden. (Se figur 6.3)



6.2.1 Første iterations koncept

Konceptet bag denne første iteration, er baseret ud fra det core design framework, der kan ses foroven (Figur 6.3), hvori produktets hovedsagelige funktion og salg punkt ligger meget op af de produkter, der blev fremvist i afsnit 6.1: State of the art. Et program lavet til at lægge lyd til P&P rollespil. Dog ville den også være i stand til at inkorporere lys, ved at kunne forbinde sig til smart lights. Dette er den fundamentale funktion af produktet. Dog skal det også være muligt for brugeren at opstille spillelister med de lys og lyd indstillinger de ønsker, så det er nemt for dem at skifte den stemning de ønsker, som scenerne skifter gennem spillet. Siden der også fremkom ønsker fra interviewede personer, så lød det til at inklusionen af en menu til at hurtigt sætte lys og lyd til en forudprogrammeret "stemning" eller "atmosfære" som noget der også kunne bruges til folk, der ikke ønsker at skulle lave en

spilleliste hver gang. I den anden ende var et ønske, omtalt fra flere, om at skulle være i stand til at programmere sine egne lyseffekter. Begge disse funktioner ligger dog ikke så tæt på den primære funktion, men ville være mere brugt af potentielle storforbrugere af programmet, i den forstand at GM'er, der muligvis spiller flere spil, ikke ønsker lave en spilleliste med lyseffekter 2-3 gange om ugen. Herimod ville spillere, der kun spiller et enkelt scenarie, gerne give deres troldmand så mange lys effekter som muligt. I den sidste række har jeg to funktioner, som kan undlades uden store kvaler fra størstedelen af folk. Import/export er ganske simpelt at have muligheden for at kunne eksportere sine effekter til andre og omvendt importere deres egne, mens dette er noget jeg selv kan se værende en god funktion, så kan den give juridiske problemer men hensyn til copyright. Den sidste funktion, er stemmegenkendelse/aktivering. Få individer med meget interesse for drama i deres spil, synes godt om tanken; at lyd og lyseffekter ville fremkomme, hvis en trylleformular blev sagt højt eller hvis en introduktion til et specielt monster.

6.2.2 Low fidelity brugertest

Som del af en funktionstest kontaktede jeg mine egne spillere, vedrørende om de ville have meget imod, at jeg lavede nogle tests under vores kommende spilsession. Testen ville gå ud på, at benytte mig af Syrinscape sammen med Hue essentials under deres spilsession. Det gik de med på samt at udfylde et spørgeskema efter sessionen var slut.

Siden spillet var styret af mig, kunne jeg nemt forberede nogle begivenheder i spillet, som matchede op med de gratis funktioner de to apps tilbød. Grunden til, at jeg benyttede mig af mine egne spillere, var at jeg ikke kunne finde andre spillere i hverken min interview gruppe eller umiddelbare omgangskreds, som egede smart lights, hvilket er essentielle for denne test. Brugertesten gik ud på at benytte mig af de to lyseffekter "Fyrværkeri" og "Lyn", sammen med de to moods eller sound pads "Creepy shop keeper" og "Gathering storm", som Syrinscape giver gratis.

Hvad der skete i historien var, at en kunde tager en magisk eliksir inde i butikken og den springer i luften omkring spillerne, med en masse små eksplosioner i form af "Fyrværkeri", samt lydeffekten "Force Spell". Dette skulle være en demonstration, som ville peje imod, hvad de selv ville kunne bruge denne eliksir til, hvis de købte en.

Den anden effekt skete i et troldmands tårn, hvor han vil fremkalde en storm. Her ville lydeffekten "Thunder claps" og "Crumbling building", sammen med "Lyn" lys effekten blive brugt, for at give ideen om en storm med lyn, der smadrer tårnet de står i.

Efter at have spillet sessionen, gav jeg mine spillere spørgeskemaer, som indeholdte en række spørgsmål vedrørende deres indlevelse og om hvorvidt de følte at oplevelsen var bedre eller dårligere med lys og lydeffekter. Resultaterne af dette skema ville farve de sidste ændringer, som jeg ville udføre på min sidste funktionstest. Afsluttende for denne test, vil jeg erkende, at benytte mig af venner, ikke giver upartiske resultater og jeg forsøgte så godt som muligt at give dem anonymitet, så de ikke følte, at de kunne såre mine følelser eller lade vores bekendtskab gå ud over deres dømmekraft. Dog har jeg valgt at lægge mere vægt i deres kritik end deres ros, siden denne bias er til stede. Endvidere var det langt fra optimalt at sidde med to separate apps, og dette gav ikke det bedste resultat, siden timingen ikke altid var på plads og jeg skulle bruge tid på at finde alle de korrekte indstillinger, hver

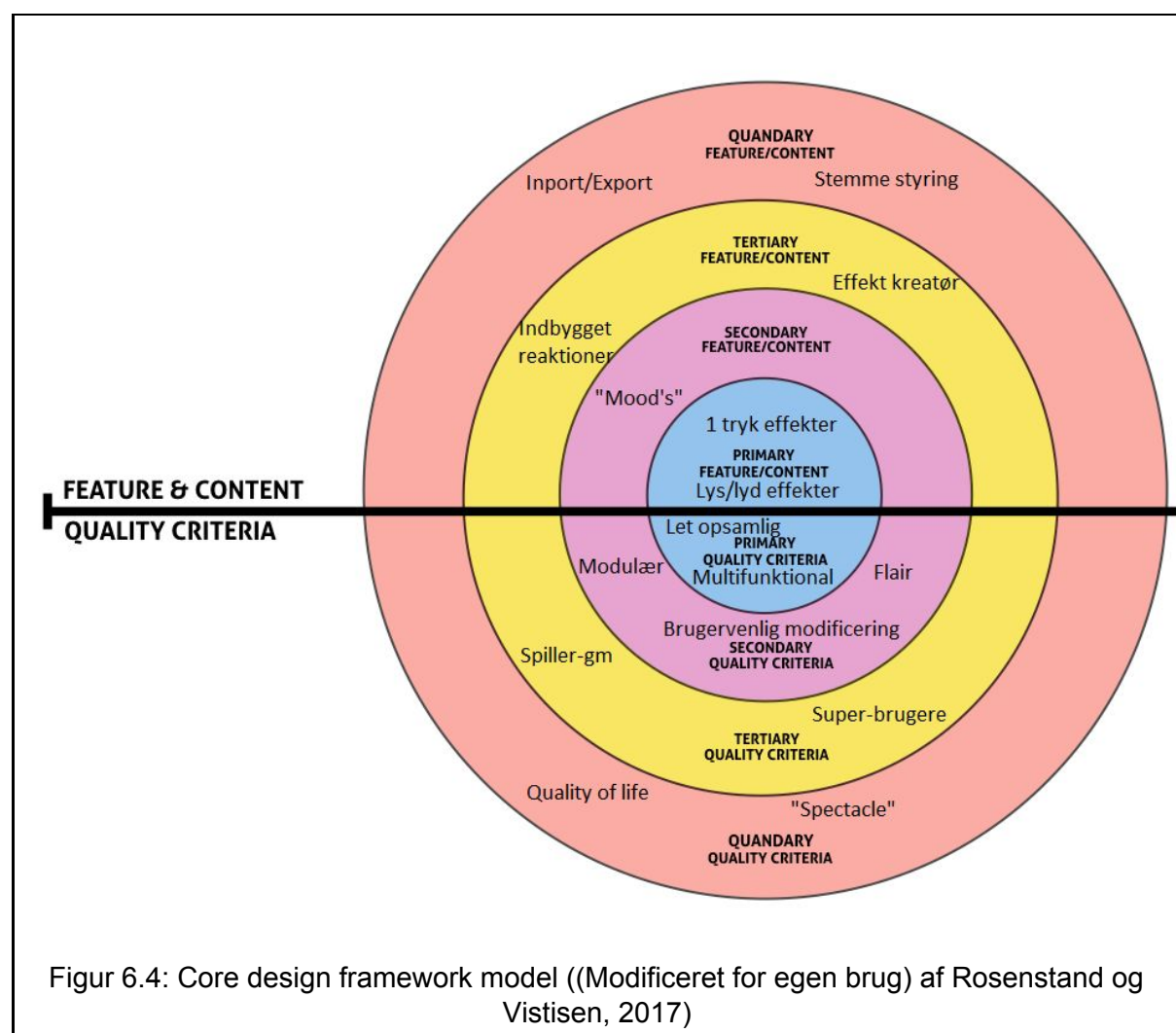
gang jeg ville benytte mig af effekterne. Dette er noget, der også bliver inddraget i min analyse af denne første test.

6.3 Anden design runde

Dette er den endelige design runde. Her fremviser jeg, hvordan de endelige funktioner blev fundet frem til for dette projekt. Ydermere viser jeg, hvordan jeg kom frem til dem, mine core design framework, en gennemgang af min sidste brugertest, udformning af min low fidelity video, udgangs concept for UI og hvordan jeg vil reklamere samt profitere på dette produkt.

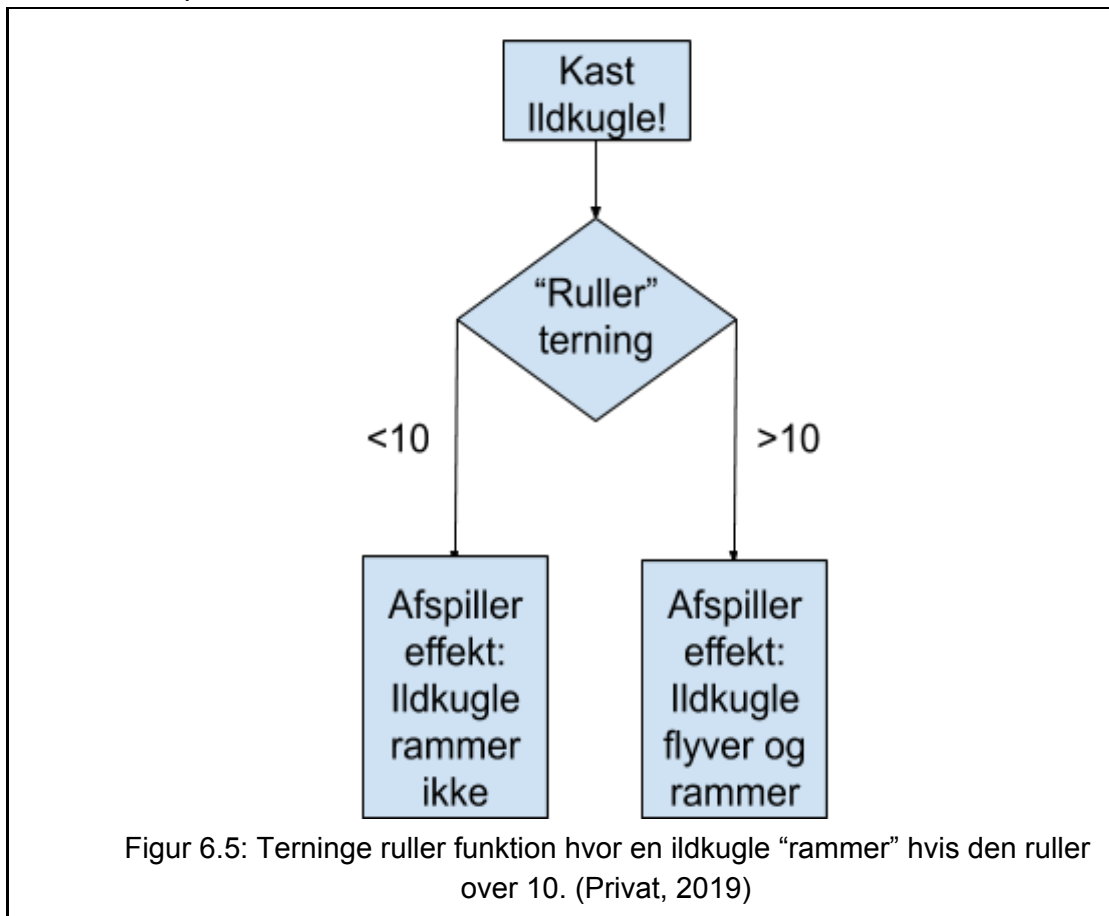
6.3.1 Endeligt koncept

Med udgangspunkt i det første koncept og den feedback jeg fik fra brugertesten, som resulterede i en revidering af mit core design framework samt tilhørende funktionsliste. Den nye udgave af mit coredesign framework ser således ud (Se figur 6.4)



Med få ændringer ind for næsten alle sfærere og med "Indbyggede reaktioner", "mood's" og "1 tryks effekter", så er frameworket meget uændret, udover at "modulær" og Flair har bevæget sig ind i den sekundære kvalitetskriterium. For bedre forståelse gennemgår jeg, hvad jeg præcist mener med disse ord.

- Indbygget reaktioner: Der blev fundet et stort brud i det flow, der sker mellem begyndelsen af en effekt og afslutningen af den. Eksempelvis vil en troldmand kaste en ildkugle og effekten begynder. Så bliver der rullet en terning og så afspiller GM'en den anden effekt, alt efter hvad terningen rullede med. Her blev der foreslået, at app'en vil kunne "rulle" terningen for en og afspille lyden efter behov. Så hvis man ville kaste en ildkugle, så trykker man bare på den præ programmerede knap til ildkugler og så afspiller den de passende lyde, i den bestemte rækkefølge. Se figur 6.5 for eksempel.



Denne funktion befinder sig ude i den tredje sfære, fordi der er mange overvejelser, der skal tages, for at kunne implementere den, siden terningekast ofte skal modificeres under et spil. Derfor skal der også overvejes, hvordan man hurtigt og nemt kan lave disse modificeringer uden det går ud over spillet.

- Mood's: Er taget meget ud fra syranscape's måde at opsætte et soundscape med deres interaktive soundpad, altså at opstille noget lignende, hvor man kan integrere lys er eftertragtet. Denne ligger i den anden sfære, siden det er muligt at opnå samme effekt via brugen af de fundamentale funktioner, men denne gør det blot nemmere at håndtere, hvilken stemning man ønsker, uden at skulle live "mixe" lys og lyd konstant.
- 1 tryks effekter: Muligheden for at opsætte en lys og lyd effekt, som afspiller efter et enkelt tryk. Man skal kunne indstille tilingen på lyd og lys effekten, så man er sikker på de er synkroniseret som man vil have det. Denne vil være god til begivenheder, der ofte involverer lys og lyd, heriblandt fakler, der bliver tændt, en magisk besværgelse eller en pistol, der bliver affyret. Denne blev tilføjet til den første sfære,

siden spillere nød de lydeffekter som Syrinscape tilføjede til spillet, men savnede lyseffekter til at komplimentere dem.

- Modulært: At kunne tage dele af soundboards eller effekter og kopiere dem frem og tilbage mellem ens andre boards, vil kunne gøre det lettere at lave nye effekter eller moods, frem for at skulle lave et helt nyt fra bunden.

Udover disse, var der minimal ændring på de yderligere funktioner og det generelle koncept er på dette tidspunkt udtænkt, siden jeg ikke har mere tid til at udføre yderligere interviews eller spil tests med spillere, uden at præsentere noget de allerede har set eller noget jeg kan lave en funktionel prototype af i tide. Dette resulterer i, at jeg kun laver en kort bruger forventningsafstemning blandt en enkelt af de grupper jeg har interviewet, siden andre ikke havde tid, inden der var gået for længe. Resultaterne af denne menings forventningsafstemning bliver gennemgået i det næste afsnit.

6.3.2 forventningsafstemning

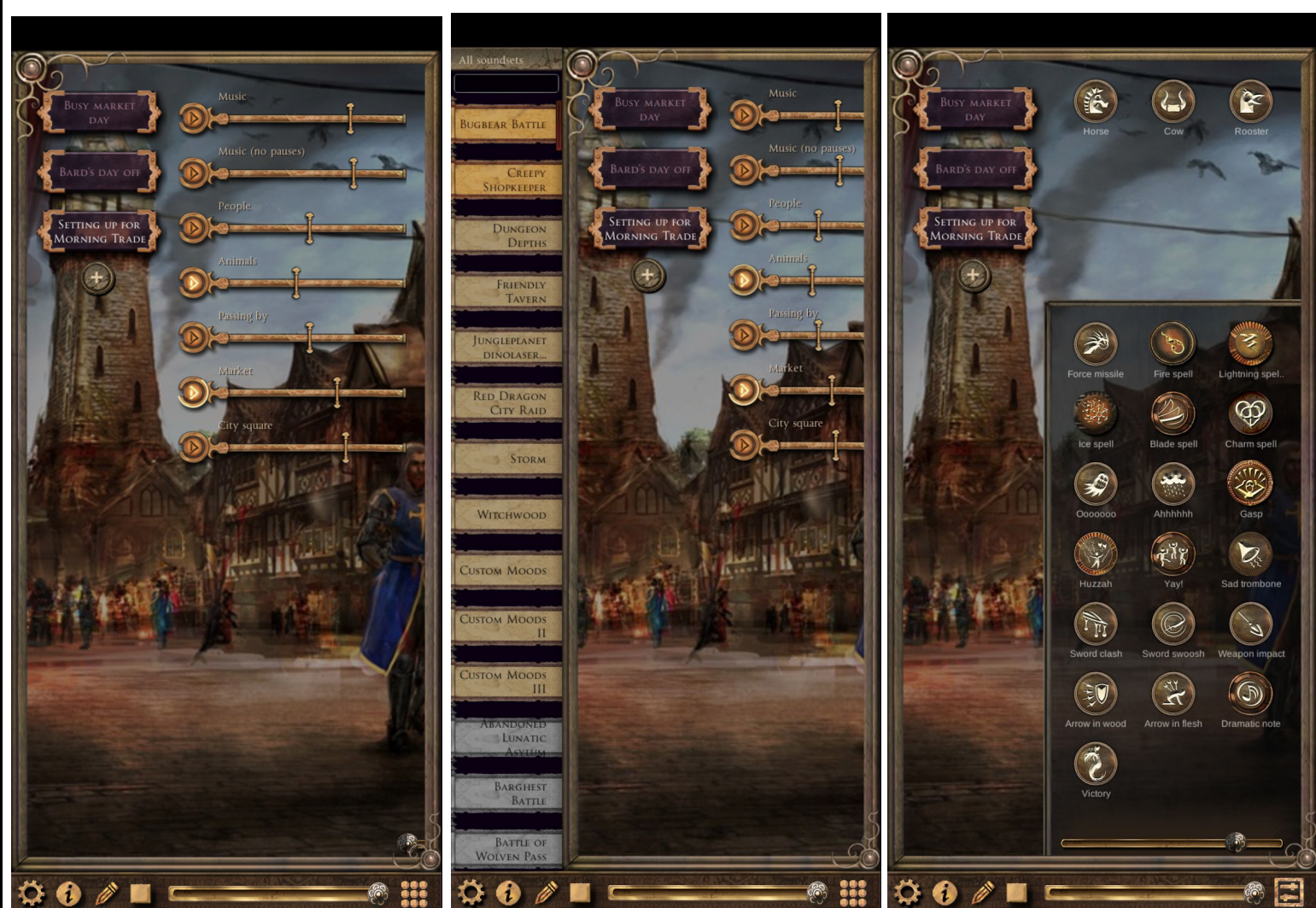
Fremlæggelsen af bruger forventningsafstemningen, var struktureret om at formuleringen af funktioner var formidlet korrekt, og at brugerne kunne se, at jeg havde taget deres feedback til mig og forstod, hvad de mente. Dette produkt omhandler service relation såvel som bruger orientation, hvilket gør at det var vigtigt at formulering af disse og forbrugernes forståelse mødes i midten. (Vistisen, 2014, s. 39). Så for at sikre mig, at folk forstod hvad jeg ville "sælge" dem, så lavede jeg en kort fremvisning af HUE essentials og Syrinscape respektiv. Herefter fremlagde jeg konceptet om at inkorporere HUE essentials lyseffekter ind i Syrinscape's soundscapes og lydeffekter, hvilket virkede til hurtigt at bringe dem op til en solid forståelse af det generelle koncept. Herefter gennemgik jeg de yderligere funktioner, som jeg gerne så inkorporeret i produktet. Heriblandt var det dem fra 1.-3. sfære af mit core design framework, der fik mest taletid, siden det af min erfaring har været dem, der har været mest eftertragtet gennem hele processen eller passer bedst ind, i henhold til generel brug af produktet.

Mødet og fremlæggelsen af dette endelige koncept, var generelt velmodtaget af interview gruppen. Mange erkendte, at de aldrig havde tænkt over at bruge et soundscape, men hvordan de selv havde forsøgt at integrere musik til deres eget spil via youtube, spotify og andre lignende systemer, som de havde en blandet erfaring med. Mange havde førhen benyttet sig af digitale terninge systemer med stor success og så gerne en mere interaktiv og integreret udgave af den. Der var en generel god velkomst til de funktioner, som jeg ville tilføje til de eksisterende programmer, såvel som de funktioner, der skulle gøre det nemmere at benytte produktet, mens man spiller spillet. Dette resultat var en positiv indgangsvinkel, siden brugere frygtede flere elementer af spillet, der vil afbryde GM'ens koncentration for meget. Denne bekymring var noget jeg tog meget til hjerte under hele processen, hvor jeg nu kan se, at det er blevet anerkendt af brugere.

Med en positiv tilbagemelding på funktionaliteterne, begyndte jeg at udforme en mere præsentabel formulering af produktet, i form af en low fidelity video lavet til at demonstrere, hvordan produktet bør fungere i korte træk, til en potentiel investor eller udvikler.

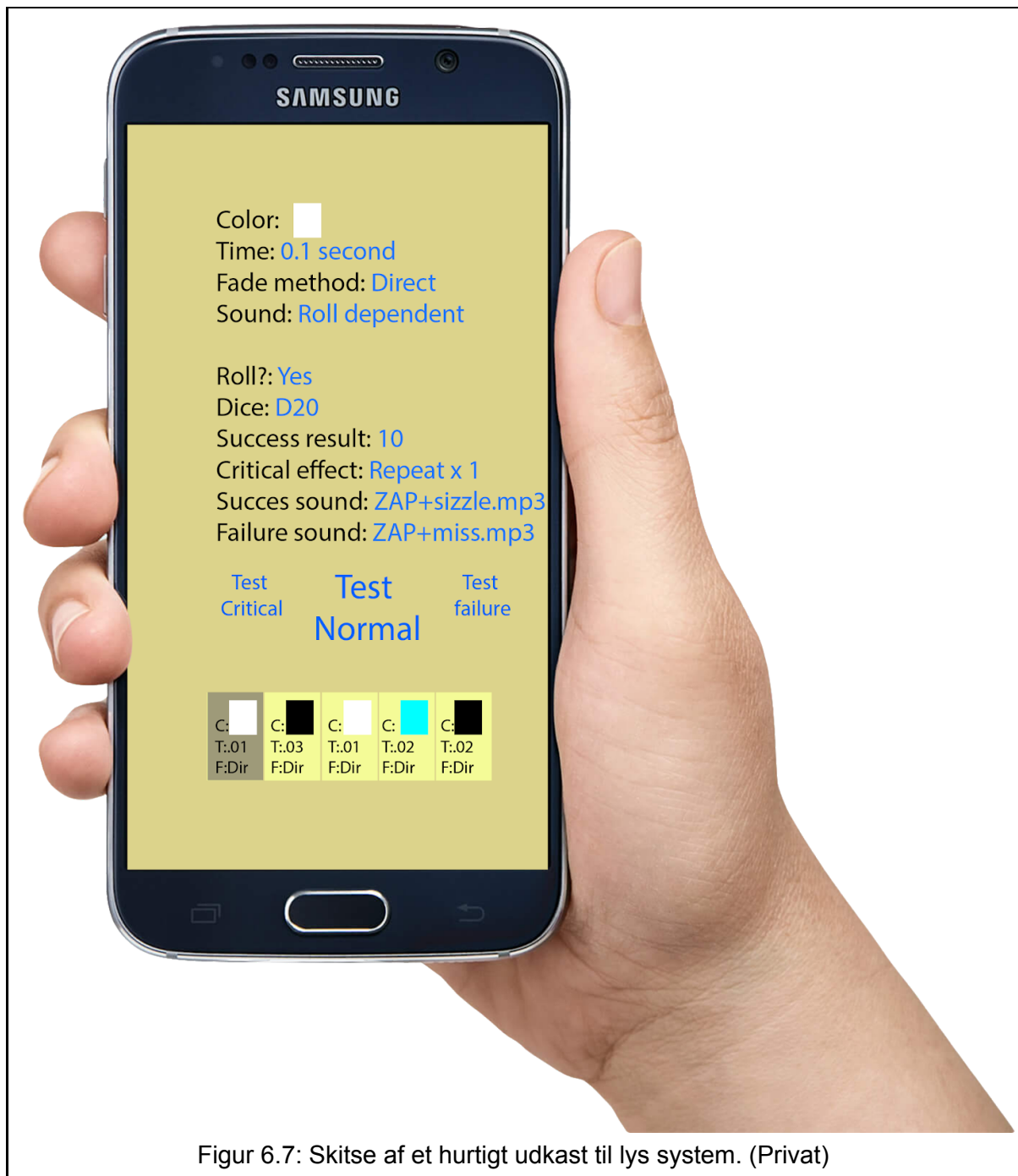
6.4 UI design

Siden jeg nu have fastslået de endelige funktioner produktet skal have, mangler jeg nu et designkoncept. Jeg begyndte min sketching periode. Her vil jeg benytte mig af material design, som ledende design filosofi. Dette valg blev baseret ud fra, at det var en designfilosofi jeg har god erfaring med, fra forrige projekter navnligt Østerskov Beyond. Men denne process startede ud i min state of the art afdeling, hvori jeg fandt inspiration i hvordan mine potentielle konkurrenter havde udformet deres UI og derfra vurdere, hvorvidt jeg bør basere mit layout på lignende måde, eller skal tage en ny tilgang til det generelle layout. Syrinscape har gode ideer med hensyn til opsætning af deres generelle layout, siden det var udformet med tanke for både mobil og desktop, så det være en god ide at tage deres fornuftige design til mig men tanken om at forbedre på det med tiden. Underneden (se figur 6.6) kan der ses screenshots fra mobil udgaven af syrinscape og hvordan den skjuler og fremhæver dens menuer via tilføjede knapper.



Figur 6.6: 3 screenshots af Syrinscape, der fremviser soundscape volume mixer, soundset vælger og lydeffekt skuffe respektivt. (Privat, 2019)

Mens denne opsætning allerede inkluderede det mest hovedsagelige ind for generelt layout, begyndte jeg at fokusere på, hvordan at jeg kunne opsætte et lyseffekt værktøj, som ville være muligt at bruge på en telefon. Jeg begyndte at lave skitser i hånden for, hvordan man kunne sætte dette op. Underneeden kan der ses et billede af den ide jeg endte med at gå videre med.



Tanken bag figuren foroven var, at lys effekterne består af "effekt blokke" eller "lys noter". Her bestemmer noten, hvilken farve lyset har og hvor intenst det er. Blokkene bestemmer, hvordan lyset skifter fra en farve til den anden. Dette kan ses med for eksempel: **Statisk transition:** hvor effekten statisk ændre værdier med en bestemt hastighed.

Flow transition: hvor hastigheden på effektens ændring sker med en gradvis stigning i hastighed mellem de to noter.

Direkte transition: hvor den går direkte fra den ene note til den anden. Kan benyttes til at lave en strobe effekt.

Et eksempel på, hvordan man ville lave et lynnedslag med dette værktøj, kan ses forinden. (Se figur 6.7).

Dette er stadig et konceptuelt værktøj, hvis mere detaljeret funktioner skal udarbejdes yderligere, hvilket er noget jeg gennemgår lidt mere af i kapitel 7.1.2 Kritisk refleksion og opsamling, kapitel 7.2 fremtidigt arbejde.

Efter man har lavet en lys effekt, kan man inde under lydeffekt menuen tilføje dem til en eksisterende lydeffekt eller oprette en ny til den. Under redigeringen af lydeffekter kan man strække, skrumpe og indstille begyndelsespunkt for de to effekter, for at sikre sig at lys og lyd sker som man ønsker det. På dette tidspunkt fandt jeg det nemmere at eksperimentere med menuer, knapper og skuffer direkte i min video editor, hvilket resulterede i, at demonstrationer af effekt oprettelse og redigering, kan ses i min low fidelity video, som kan findes i bilag 4 eller på dette [link](#). I videoen bliver der også vist, hvordan jeg benytter mig af materiel design i henhold til, hvordan man opstiller menuer, knapper og bevægelse i software baseret ud fra forrig viden som nævnt i min forforståelse.

6.5 Forretning

Hvordan dette produkt skal indbringe penge, hvis det engang blev færdigt, er noget som også har vejet ind i flere overvejelser gennem designfasen. Heriblandt har tankerne gået ud på at finde ud af, hvilken metode der bør benyttes til at kapitalisere på sådan et produkt, med hensyn til konkurrenter samt produktionsomkostninger. Mens der endnu ikke har været en reel undersøgelse af disse produktionsomkostninger, så vil der ikke blive fremlagt nogle aktuelle priser, men derimod hvilke metoder jeg ser til at være en forbrugervenlig betalingsmodel, som stadig er konkurrencedygtig.

Inden for mobil apps findes der tre hovedsagelige betalingsmetoder:

- **Engangsbetaling:** Man køber appen og alle dens funktioner for en engangspris eller man har adgang til en gratis demo udgave af appen, hvor funktioner er begrænsede på forskellige vis og derefter kan man betale sig til den fulde udgave af appen.
- **Pakkeløsninger:** App'en er gratis, men hvad app'en kan gøre er begrænset, medmindre man tilkøber ekstra dele. Dette ses ofte i spil, hvor man kan købe en "in-app" valuta, der kan bruges til at åbne op for nye funktioner af forskellige arter.
- **Abonnement:** Via månedlig betaling, har man adgang til alle app'ens funktioner. Denne er meget populær for streaming services som netflix.

Mens alle disse metoder har deres egne fordele og ulemper, så fremlægger jeg, at dette produkt bør sælges som en engangsbetaling, med mulighed for yderligere engangskøb i form af lydpakker. Valget for dette er, at det giver mulighed for at give folk fuld adgang til de værktøjer, som produktet består af. Samtidigt bibeholder man muligheden for at skabe tilføjelser, i form af "tema pakker", bestående af en samling klargjorte lyseffekter med indbyggede reaktioner, sammensat til bestemte situationer med skræddersyede lydeffekter

og soundboards, lavet af professionelle lyd designere. Disse pakker gør det muligt at inkorporere arbejde med sekundære partnere, som ønsker at samarbejde som en del af reklamekampagne, eller vice versa lave en pakke til et eksisterende spil og få dem til at promovere appen.

6.5 Low Fidelity Video

Tanken bag videoen er ikke, at den skal fremlægges som reklame materiale, men som en skabelon og proof of concept til potentielle investorer eller udviklere, samt fremvise en hvis viden inden for material design og UI opsætning. Videoen som vil kunne findes i bilag 4, den er lavet for at kunne demonstrere de funktioner, som produktet har i denne iteration via simple animationer.

7 Opsamling og kritisk refleksion:

Dette kapitel kommer til at lave en opsamling på projektet, samt lave en kritisk refleksion det. Derefter vil der også være en gennemgang af det fremtidige arbejde, der skal laves på dette projekt og hvordan det bør planlægges. Den kritiske refleksion består hovedsagligt af min refleksion af, hvordan den strategiske designtænkning blev håndteret under process forløbet og så vil afsnittet afslutte med en kort refleksion over mine projektledelses valg og hvordan de påvirkede min process.

7.1 Kritisk refleksion

Som nævnt foroven, så vil dette underafsnit reflektere min projekt kritisk. Dette består af en diskussion af strategisk designtænkning og til dels projektledelse, hvori det første afsnit er en refleksion over hvordan og hvorvidt den disciplin blev håndteret i projektet, samt de overlap de tre domæner lavede.

Dette underafsnit afsluttets med en refleksion over, hvordan jeg håndterede min projektstyringsmodel, såvel som at jeg overholder den.

7.1.1 Strategisk designtænkning

Som nævnt i afsnit 2.1: Strategisk designtænkning, er der 3 forskellige sammenkoblinger og 3 domæner. Disse sammenkoblinger er noget man bør inddrage i sin projektstyring. I dette afsnit vil jeg gennemgå, hvordan jeg har inddraget disse sammenkoblinger i min process og til hvilken grad jeg har fulgt den holistiske designprocess denne designdisciplin følger.

Menneske/teknologi var den mindst udviklede, siden det ikke var før de afsluttende uger, hvor jeg have noget at fremvise mine brugere. Dog var der meget fokus på at fremvise potentielle funktionaliteter til brugere, i det omfang jeg var i stand til. Via fremvisning af lignende programmer arbejdende i tandem, demonstrere jeg mit proof of concept. Dette domæne er dog et, som man ofte ser rykke med som processen arbejder sig frem og vil have meget større fokus, når det ville være tid til at teste funktionelle prototyper og

brugervenligheden af dem, hvilket er et punkt jeg aldrig havde en intention om at nå i dette projekt.

Menneske/Forretnings domænet var derimod noget, der lå i tankerne under hele projektet. Siden det var klart fra starten, at dette var et produkt, som skulle hjælpe en lille gruppe af mennesker, så det var vigtigt for mig at få grundlagt et hvis serviceniveau, ved for at sikre mig at min formidling og kommunikation med de individer af denne gruppe var vedligeholdt. En del ressourcer blev såvel brugt på at skabe fysiske møder med disse grupper, til at skabe synlighed for, hvordan dette projekt udviklede sig fra møde til møde. Det var også her, at det var muligt for mig at få en generelt meningsmåling, om disse brugeres tanker omkring betalingsmetoder i henhold til, hvordan jeg bør få profit på dette projekt. Der var tanker om at skabe en online tilstedeværelse uden for private facebook beskeder, men dette var noget jeg var nødt til at skære fra, siden jeg ikke forventede at have noget digitalt at fremvise og det eneste disse brugere ville få adgang til. Dette domæne har været det mest fremtrådte, siden mine funktions udvikling foregik side om side med disse interview grupper, da jeg ønskede at de skulle være så relevante for dem som muligt.

Håndteringen af forretning/teknologi domænet blev gjort via en gennemgående forståelse af de problematikker, der opstår under rollespil. Denne forståelse er et produkt af personlig erfaring ind for rollespillet, såvel som teoretisk oplæsning på disse områder. Heriblandt gamification og flow fra forrige semester, såvel som narrativer, indvielses og teater. Alt dette gav et stort indblik i, hvilke elementer de forskellige former for historiefortælling deler, hvilke de har til forskel og hvordan dette påvirker de forskellige metoder med hensyn til indlevelse. Dette blev essentielt for, hvordan jeg vil kunne gribe projektet an, i henhold til at implementere nye elementer til P&Ps fortællings struktur, men også hvordan dette projekt bør udformes i et mere realistisk omfang, uden at påvirke spillets rammer eller spilleres midler. Dette domæne har haft meget prævalens, siden jeg indså, at jeg ikke havde midler til at udvikle en teknisk prototype inden for min tidsramme, så mit fokus skulle derimod ligge i at sikre mig, at jeg havde det endelige koncept klar til at blive pitchet til potentielle investorer eller udviklere, hvis dette projekt skal lanceres i nogen kapacitet.

For at kunne realisere dette projekt i størrelse, der skulle være markeds dygtig, så skal der inddrages et samarbejde. Dog er der stadig meget arbejde der kan laves på dette projekt, som det er nu, siden alle domæner endnu ikke er på samme niveau. Det er lige nu stadig et proof of concept, mens jeg selv mener det er muligt at lave en mockup, inden det skulle sendes til en udvikler for at implementere den tekniske back end den behøver. Hvilket leder til det arbejde, der bør laves på dette projekt i fremtiden.

7.1.2 projektstyring

Jeg ønskede at opsætte en arbejdsrytme, jeg selv var sikker på at kunne overskue, givet jeg arbejdede på dette projekt alene og ville arbejde med mine styrker, frem for at skulle til at oplære mig selv i nye discipliner. Endvidere valgte jeg mig for at benytte mig af en simpel opsætning af flexible deadlines, frem for en mere anerkendt tilgang, såsom scrum eller andre agile metoder. Grundet min erfaring, har disse metoder fungeret bedre, når man står til ansvar over for andre mennesker i en større omfang. Dog havde jeg hverken en fast aftale, med at mødes med hverken en case partner eller correspondent af anden form. Jeg bestemte mig for at have et simpelt "kanban", for blot at holde oversyn over, hvor langt jeg var. Denne simplicitet gjorde, at jeg skulle sikre mig at kunne overholde mine deadlines.

Det resulterede i, at jeg opsatte en del begrænsninger på, hvordan jeg ville udarbejde dette projekt. Som nævnt i afsnit 1.4 afgrænsning, så vidste jeg, at jeg ikke ville ende ud med en funktionel prototype, hvilket er noget jeg hele tiden har været forberedt på. Denne begrænsning var noget jeg selv opsatte, siden jeg vidste, at med min manglede erfaring ind for udvikling af digitale produkter, ville jeg ikke kunne bedømme, hvilke tidsrammer jeg skulle opsætte, for at kunne nå at skabe et viabelt produkt. Lige så viste jeg også, at min forbrugergruppe ikke er en stor andel af befolkningen, hvilket gjorde jeg ville have fysiske møder med dem jeg kunne finde, frem for at finde lignende meninger eller feedback online eller via andre kvantitative metoder. Jeg ønskede en hvis kvalitet ind for min feedback, af to hovedsagelige grunde; først og fremmest mener jeg, at man får det bedste resultat, ved at kunne have en samtale, hvor jeg kan sikre mig, at den feedback jeg får, er baseret ud fra en fælles forståelse omkring det omtalte emne. Den anden grund er, at det er min erfaring, at skaffe kvantitativ feedback ofte tager meget tid, med hensyn til at udføre metoden, om det er spørgeskemaer eller online polls. Derudover mener jeg, at det tager længere tid at analysere den feedback man har, siden man skal krydsreferere alt ens feedback, for finde de overordnede meninger brugerne har. Til slut, er det sværere for mig at sikre, at sikkerhedsundersøge hvem jeg får feedback fra, siden jeg sjældent eller aldrig kommer i direkte kontakt med dem. Dette gør det svært at bestemme, om jeg bør inddrage deres meninger i min data, da de muligvis er helt uden for målgruppe.

Mens denne tankegang er noget, som har betalt sig i det lange løb med hensyn til mine tidsrammer, så har det også resulteret i spildt tid. Siden jeg valgte at lægge mine deadlines omkring, hvornår mine interview grupper møder op til deres events som nævnt i afsnit 5.1.2, så var det svært for mig at ud- eller fremskynde et møde baseret på, hvor langt jeg var i min process. Dette ledte til, at hvis jeg var bagud med hvad jeg ville fremlægge for gruppen, så skulle jeg enten se mig tilfreds i at vente 3 uger til næste møde, eller fremvise hvad jeg havde tilgængeligt. Dette kunne være noget jeg kunne have undgået, hvis jeg i starten af projektet havde rekrutteret en eller to grupper, til at hjælpe mig med projektet og være i fast kontakt med dem online. Denne tanke fremkom mig dog ikke, før sent i min process, siden jeg så det bedre at kunne agere på et selvstændigt aftalt mødested, hvor jeg ikke skulle lægge noget arbejde i at koordinere fremmødet og spare de ressourcer det kræver at aftale en mødetid med en større gruppe af mennesker.

Disse lange tidsrum mellem møder resulterede dog i at det tog mig længere end håbet på at finde en problemstilling jeg vurderede til at være noget jeg kunne arbejde med i henhold til funktionaliteter. Dette problem er noget jeg bør have forudset og bearbejde. Eksempelvis kunne jeg have benyttet mig af en mere kvantitativ metoder for at finde frem til en mere overordnet problemstilling i starten af min dataindsamling og derefter rettet den yderligere ind med mere kvalitative metoder som funktionaliteterne begynde at fremkomme senere i projektet. Men som nævnt så ville jeg undgå de kvantitative metoder af tidsmæssige årsager, hvilket er noget som ville have været et mindre problem hvis jeg ikke arbejder alene eller havde en større tidsramme.

Så de to største problemstillinger for min projektstyring er at jeg udarbejder et produkt til en stadig lille målgruppe hvilket resulterede i en begrænsning i dataindsamling. Dette er noget jeg ikke overvejede i mine indledende tanker omkring dette projekt. Denne langsomme dataindsamling ledte til en sen problemstillings analyse, som i sig selv resulterede i en sen

designfase. Dette er et resultat af min manglede erfaring i at gennemgå disse faser som ene mand for første gang og mange af de mindre facetter er noget jeg ikke har siddet med før hvilket igen ledte til en uventet længere produktionstid end jeg forventede i den senere ende af projektet. Dette kan ses meget i de beskrivelser jeg giver af hvordan jeg forventede de endelige funktioner skulle fungere, hovedsageligt lys effekter er noget jeg aldrig har arbejdet med og dermed endte med at komme op med en hurtig løsning til at inkludere i videoen. Alt dette har dog resulteret i uvurderlige erfaringer i hvilke tanker der skal laves i starten af et projekt når det kommer til at analysere hvor længe det tager at udarbejde disse elementer og hvordan elementer kan drastisk ændre sig i løbet af ens forløb. Denne erfaring er noget som vil blive medbragt til fremtidigt arbejde, muligvis med dette projekt såvel som nye og hidtil ukendte projekter.

7.2 Fremtidigt arbejde

Det er allerede nævnt at for at lave en fuldt funktionelt app eller program så skal der enten inddrages nye partnere i form af software programmører ellers skal der lægges betydelige mængder tid til siden for at jeg selv kan lære hvordan software som dette kan laves. Dette afsnit vil dog gennemgå hvad jeg ser nødvendigt at få lavet ind dette punkt er nået.

UI og UX er kun lidt og ikke eksisterende respektivt i skrivende stund. Dette er noget som skal arbejdes meget på. Heriblandt skal der udvikles funktionelle UI prototyper til at begynde med, før det overhovedet er muligt at UX test af produktet. UX kommer til at være vigtig for dette produkt siden det kommer til at konkurrere i en sfære hvor der ikke bliver brugt meget tid på at indstille og lære nye teknologier siden den ikke er en fundamental del af spillet men en tilføjelse. Her bliver det igen lige så vigtigt at inkludere forbrugere, at sikre sig at den gruppe af mennesker man designer for faktisk kan se funktionaliteterne og kan navigere ens produkt er vigtigt, igen for at holde sig konkurrencedygtig men også for sikre sig at man holder sig på forkant med hvad brugeren forventer, her er det igen bedre at benytte sig af fysiske møder siden muligheden for produktiv feedback fra online kilder er lille, siden der ingen funktionalitet er implementeret og jeg antager at få vil teste et program som intet kan gøre. Samt er det ikke muligt for mig som udvikler at tage notater omkring hvordan de navigere UI'et eller spørge ind til deres valg under testen, dette frarøver meget vigtig data fra en UX test på så tidligt et stadie.

Udover UI og UX så skal funktionerne udformes så de er fuldkommen konkurrence dygtige. Her er der tale om lys og lydeffekter. Siden jeg ingen erfaringer har i at skabe lys eller lydeffekter så skal der enten kigges meget dybere i state of the art analyse eller konsulteres med eksperter ind for disse emner. Siden det er nødvendigt at have en stor forståelse for hvordan disse effekter bør opsættes og indstilles for at få så fleksible og effektive værktøjer som muligt.

Til slut så skal der også skabes en online tilstedeværelse. Dette er meget nødvendigt for at skabe et marked fundament. Siden P&P spillere ikke er en stor marked majoritet endnu så

er reklamation ikke nemt. Der bør derfor skabes en udvikler/forbruger dynamik online. Dette kan gøres på online fora eller image boards hvor spillere samles. Sider såsom reddit, the rpg site og penandpapergames er steder hvor folk samles for at snakke om P&P i alle dens facetter. Det er dog ofte set ned på hvis store firmaer prøver at promovere deres produkter uden at købe reklameplads, men dette bliver ofte tilladt hvis det er en privat person eller mindre firma som fremviser et projekt de selv har udviklet eller er i gang med at udvikle. Steder som disse ville være gode til at fremvise gratis prototyper til folk, både for at få ordet ud i sfæren omkring sit produkt men også for at skabe den førnævnte forbindelse med sine potentielle brugere.

8 Konklusion og final words

Jeg påbegyndte mit projekt med problemformuleringen:

“Hvordan er det muligt at designe et conceptual produkt hvis funktionalitet ligger i at tilføje narrativitet til et P&P rollespil, som vil resultere i en forøgelse af fordybelse af indlevelse og/eller nydelse af den påvirkede historie/narrativ. Dette vil blive undersøgt gennem grundig undersøgelse af elementer fra forskellige genre af både interaktive og statisk narrativ samt, såvel som fokusgruppe input løbende under designprocessen af produk funktionalitet.”

Denne formulering ligger meget fokus i at komme frem til, hvordan dette problem bliver løst på et meget konceptuelt plan, frem for at fremvise en komplet løsning. Gennem projektet er det blevet gennemført, hvordan teoretikere ind for historiefortælling og narrativer fremviser, hvordan man skaber et fundamentalt stærkt narrativ. Yderligere er der blevet kigget meget på, hvordan interaktivitet påvirker dette fundament og hvilke problematikker dette bringer med sig. Disse teorier fremlagde en række elementer, som man kan finde i de forskellige narrative medier vi kender til i dag og det var muligt at finde frem til, hvilke affordances de individuelt havde.

Dette var, hvad der ledte til den første problemstilling, hvordan kunne jeg tilføje eller forbedre et element til P&P rollespil. Dette blev gjort ved at fremvise disse elementer og gennemgå dem med en brugergruppe af aktive rollespillere. Her kunne jeg få et indblik i, hvad de allerede benyttede sig af, af disse elementer, for netop at forbedre deres spil oplevelse. Med disse undersøgelser kunne jeg gå tilbage og revidere i, hvilke teorier der bedst kunne tilpasse sig P&P modellen med hensyn til videre læsning. Denne interaktive fremgang endte med at resultere i et uventet fund, i modsætning til, hvad den originale teori pegede imod. Det meste teori fremviste, at det er aktørerne i historien der skaber en indlevelsens følelse hos forbrugere, siden det er dem vi binder os til. Men i et rollespil er du selv den aktør og som udvikler var jeg ikke i stand til at påvirke folks egenskaber, til at spille skuespil uden at skulle til at skabe en app til at fremvise, hvilket ikke var målsætningen for mit projekt. Derimod viste det sig, at det var fremvisningen af spillernes interaktioner, som var underudviklet grundet spillets verbale natur, samt analoge fremgangsmåde i selve spillet. Med dette mener jeg, at fordi der ikke fremkommer meget visuelle elementer under spillet, på nær nogle kort eller en tegning af en spillers karakter, var det muligt at designe funktioner, som kunne hjælpe spillere med at blive inddraget mere i historien, ved at fremvise den virtuelle verden omkring dem som de spiller.

At kalde det konceptuelle produkt for en succes er usikkert, siden det stadig er på et for lavt konceptuelt niveau, såvel er den brugerdata, som disse resultater er baseret på, i en lille

format. Yderligere var nogle test data ikke helt pålidelig, siden den er lavet på en enkelt gruppe af venner, hvis udtale ikke kan stoles på, grundet deres bias mod mig som ven. Så for nu vil jeg ikke kalde min problemformulering konkluderet, grundet disse førnævnte problematikker er blevet løst, gennem videregående arbejde.

Litteraturliste:

Bøger, videnskabelige artikler, videnskabelige videoer.

Aristotle (2008), *Poetics*, translator S.H. Butcher, Gutenberg Ebook.

Benyon, D. (2014). *Designing for Interactive Systems - A comprehensive guide to HCI, UX and interaction design* (3rd udg.), (p. 5-287), Pearson.

Boenisch P. M. (Ikke opgivet). *Acts of Spectating*.

<http://www.critical-stages.org/7/acts-of-spectating-the-dramaturgy-of-the-audiences-experience-in-contemporary-theatre/> tilgået 02-06-2019

Branigan, E. (1992). *Narrative Comprehension and Film*. New York: Routledge.
pp. 63-83, 86-118

Bryman, A. (2012). *Social Research Methods*. Oxford University Press

Calleja, G. "Digital Game Involvement" in *Games and Culture*, Edited by Douglas Thomas, Sage Publications, USA, 2007

Chou, Y. (2014). Gamification to improve our world. TED. Hentet fra
<https://www.youtube.com/watch?v=v5Qjuegtiyc>

Christiansen, C., Jensen, M., Møller, A., Raunkjær, A., & Tidemand, T. (2017). *Østerskov Beyond*.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011a). From game design elements to gamefulness: defining gamification. In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9–15). ACM.

Dormans, J. (2019). *Game Studies - On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules*. Retrieved from
<http://gamestudies.org/0601/articles/dormans>

Drachen, Anders & Hitchens, Michael & Aylett, Ruth & Louchart, Sandy. (2009). *Modeling the Story Facilitation of Game Masters in MultiPlayer Role-Playing Games*.

Fischer-Lichte, E. (2008) *The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics*

Gadamer, H. (2014). *Truth and method*. London: Bloomsbury Academic.

Green, M., Brock, T., & Kaufman, G. (2004). Understanding Media Enjoyment: The Role of Transportation Into Narrative Worlds. *Communication Theory*, 14(4),. doi:10.1111/j.1468-2885.2004.tb00317.x

Herman, D., Jahn, M., & Ryan, M. (2012). *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* (pp. 344-388). Routledge.

Hitchens, Michael & Drachen, Anders. (2009). The Personal Experience of Narratives in Role-Playing Games (Pre-print). 53-60.

Hookway, C. (2008). Pragmatism. Hentet fra

<https://plato.stanford.edu/archives/sum2016/entries/pragmatism/>

Jennett, C. Cox, A.L. Cairns, P. Doparee, S. Epps, Andrew. Tijs, T. Walton, A (2016). UCL Interaction Centre, Measuring and Defining the Experience of Immersion in Games.

Retrieved on 1/9/18 from:

<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.157.4129&rep=rep1&type=pdf>

Kvale, S., & Brinkmann, S. (2009). Interview - det kvalitative forskningsinterview som håndværk. I *Interview - det kvalitative forskningsinterview som håndværk* (3rd udg.)

McGonigal, J. (2010). Gaming can make a better world. Hentet fra

<https://www.youtube.com/watch?v=dE-1DuBesGYM&t=17s>

McGonigal, J., (2011) Reality is broken – why games make us better and how they can change the world, Pinguin Group (USA) Inc. (s. 1-115)

Okholm, S. (2013) Gadamer's horisont begreb

Uploaded by [Simon Okholm](#) on Mar 14, 2013

Pahuus, M. (2014) Hermeneutik. I: Collin, F. & Køppe, S. (red). Humanistisk videnskabsteori. København: Lindhardt og Ringhof forlag A/S 20 sider

Romanska, M. (2015). The Routledge Companion to Dramaturgy. 1st ed. New York: Routledge, pp. 1-15

Rylander, A. (2012). Pragmatism and Design Research

Ryan ML. (2008) Interactive Narrative, Plot Types, and Interpersonal Relations. In: Spierling U., Szilas N. (eds) Interactive Storytelling. ICIDS 2008. Lecture Notes in Computer Science, vol 5334. Springer, Berlin, Heidelberg

Ryan, ML. (1994). Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory. *Postmodern Culture*, 5(1). doi: 10.1353/pmc.1994.0058

Schärfe, H.(2004) Computer aided narrative analysis

Seif El-Nasr, M. (2019). *Interaction, narrative, and drama: Creating an adaptive interactive narrative using performance arts theories*. Boston: Pennsylvania State University.

Troscianko, E. (2019). Cognitive Perspectives on Immersion [Immersion and the Storyworld, St John's College, Oxford, June 25–26, 2012.]. Retrieved from <http://www.jltonline.de/index.php/conferences/article/view/517/1350>

Vistisen, A. P. P. (2014). STRATEGISK DESIGNTÆNKNING

Online artikler mm.

Westcott, K. (2012) Are 'geek' and 'nerd' now positive terms? tilgængelig her: <https://www.bbc.com/news/magazine-20325517> sidst tilgået 02-06-2019

Ingen forfatter. (Ukendt) The Many Origin Stories of 'Nerd'. tilgængelig her: <https://www.merriam-webster.com/words-at-play/word-history-nerd> sidst tilgået 02-06-2019

Klee, M. (2018) Now That Normies Have Invaded Nerd Culture, How Do We Define a Nerd? tilgængelig her: <https://melmagazine.com/en-us/story/now-that-normies-have-invaded-nerd-culture-how-do-we-define-a-nerd> sidst tilgået 02-06-2019

Ingen forfatter (Ingen årstal) [Critical Role: The Legend of Vox Machina Animated Special](https://www.kickstarter.com/projects/criticalrole/critical-role-the-legend-of-vox-machina-animated-s). tilgængelig her: <https://www.kickstarter.com/projects/criticalrole/critical-role-the-legend-of-vox-machina-animated-s> sidst tilgået 02-06-2019

Jahromi, N. (2017) The Uncanny Resurrection of Dungeons & Dragons. tilgængelig her: <https://www.newyorker.com/culture/cultural-comment/the-uncanny-resurrection-of-dungeons-and-dragons> sidst tilgået 02-06-2019

Whitten, S. 'Dungeons and Dragons' has found something its early fans never expected: Popularity. tilgængelig her: <https://www.cnn.com/2019/03/15/dungeons-and-dragons-is-more-popular-than-ever-thanks-to-twitch.html> sidst tilgået 02-06-2019

Billeder:

Figur 1.0: Benyons figur (Benyon, 2014).

Figur 2.0: 3-D modellen (Vistisen, 2014).

Figur 3.0: Hermeneutisk spiral billede (2018)

<https://primus.systime.dk/index.php?id=207>

Figur 4.0: Indlevels model. (Calleja G, 2007)

Figur 4.1: den kontinuerlige fælles udforskning af narrativet i et rollespil. (Drachen. A, et al. 2009)

Figur 5.0: Double diamond model by The design council, 2019

<https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/design-process-what-double-diamond>

Figur 5.1: Iterativ design loop af Louisa Laughton Scott, 2018

<https://blog.prototypr.io/save-time-and-money-try-iterative-ux-design-2ece9d5380fa>

Local hill climbing illustreret af Josephine Wellmon, 2015

<https://slideplayer.com/slide/3934271/>

Figur 6.0: Udsnit af <https://tabletopaudio.com/>

Figur 6.1: Screenshot af Syrinscape appen. (Privat, 2018)

Figur 6.2 Screenshot af lyseffekter i Hue Essentials. (Privat, 2019)

Figur 6.3 og 6.4: Core design framework model ((Modificeret for egen brug) af Rosenstand og Vistisen, 2017)

<http://ucrac.dk/core-design-introduction/>

Figur 6.5: Terninge ruller funktion hvor en ildkugle "rammer" hvis den ruller over 10. (Privat, 2019)

Figur 6.6: 3 screenshots af Syrinscape, der fremviser soundscape volume mixer, soundset vælger og lydeffekt skuffe respektivt. (Privat, 2019)

Figur 6.7: Skitse af et hurtigt udkast til lys system. (Privat)

Video assetter:

Baggrund:

[Holyavengerplus5](#)

https://www.reddit.com/r/DnD/comments/6dl0vt/custom_player_built_table_ready_for_game_night_oc/

Telefon:

<http://pngimg.com/download/49236>

Musik:

https://www.youtube.com/watch?v=4r_5A6K7gu0

Alter Aeon (spil) sword icon

Torden lyd:

[Designed thunder crack 3](#)

<https://www.zapsplat.com/sound-effect-category/thunder/>