

Inledning

Projektet som här föreslås gör en ansats till att skapa insikt i varför vi människor spelar spel. Det finns en uppsjö typer av spel på marknaden varav vissa tydligt matchar Mihaly Csikzentmihalyis teorier om flow från 1990 där en hög njutning matchas mot en relativt svår utmaning. Det finns däremot spel och spelupplevelser som inte alls matchar väl utan snarare faller in i den kategorin flow-teorin beskriver som "uttråkning" men ändå är väldigt populära. Förslaget riktar in sig på att undersöka vilka typer av positiva upplevelser svåra kontra lätta spel ger, utifrån flow-teorin, och om det går att utläsa om svårare eller lättare spel ger fler eller större positiva upplevelser. För att undersöka det här kommer en enkel spelprototyp utvecklas som ska, i två olika variationer, användas för att mäta vana spelares positiva upplevelser med hjälp av intervjuer baserade i tidigare undersökningsverktyg för flow- och njutningsupplevelser i spel.

Frågeställning

Varför man spelar spel är en central fråga för spelforskningen men den har inte något entydigt svar. Utmaningarna som spel ställer oss inför varierar kraftigt mellan genrer, spel och till och med inom samma spel (i form av ställningsbara svårighetsgrader) och spannet de sträcker sig över är enormt. Hur kommer det sig? Vad får spelarna ut av att spela svårare eller lättare spel? Är det så att det finns positiva upplevelser som täcks av flow-teori även i lätta spel eller är det andra typer av njutning?

Jonas Linderöth beskriver i sin artikel "Why Gamers Don't Learn More" (2012) förändringen som har skett inom spelvärlden där spel har gått mer och mer åt att automatisera eller underlätta för spelarna i den grad att spel i regel inte är utmanande längre. Är det så att spelare föredrar lätta spel och, om så är fallet, är det de som ger den största njutningen?

Hypotesen som ska undersökas är att de två olika typerna av spel ger olika typer av positiva upplevelser och att, om det är möjligt att utläsa, den mer utmanande typen generellt sett ger större eller fler positiva upplevelser. Detta leder vidare till följande frågeställningar.

- Vilka positiva upplevelser får vana spelare av att spela utmanande spel kontra att spela lätta spel?
- Finns det någon av speltyperna som är totalt sett ger fler eller större positiva upplevelser än den andra?

Inledande Litteraturstudie

Vad det gäller relationen mellan utmaning och njutning beskrivs det väldigt väl av Mihaly Csikzentmihalyi i sin bok "Flow: The Psychology of Optimal Experience" från 1990 där han lägger fram sin teori om ett medvetandetillstånd människor finner väldigt njutbart, flow, och hur det relaterar till utmaningar.

John Haworth och Stephen Evans tar avstamp i Csikzentmihalyis flow-teori och beskriver i deras artikel "Challenge, skill and positive subjective states in the daily life of a sample of YTS students" (1995) resultaten från en studie där den subjektiva upplevelsen av "intresse" (interest), "njutning" (enjoyment), "lycka" (happiness) och "avslappning" (relaxation) mättes utifrån vilken typ av utmaning respondenterna ställdes inför. Haworth och Evans resultat stödjer flow teorin i den mån att just de kombinationer av utmaning och skicklighet som förväntas leda till flow upplevdes positivt men då främst som "intressanta" och "njutbara". "Lycka" och "avslappning" däremot uppstod snarare i det område flow-teorin beskriver som "uttråkning" där skickligheten är hög och svårigheten

på utmaningen låg. Den tidiga flow-teorin säger att just det området inte producerar några positiva upplevelser vilket Haworth och Evans studie indikerade var felaktigt.

Csikszentmihalyis återvände till sina resultat i efterhand och publicerade 2012 tillsammans med Sami Abuhamdeh en studie där han bekräftar att hans första slutsatser inte var fullständiga och att "njutning" inte enbart uppkommer i situationer med en stor utmaning, dessutom verkar typen av motivation spela roll i vad och hur en person upplever en situation är njutbar. (Abuhamdeh & Csikszentmihalyi, 2011).

Inom datorspelsvärlden är flow ett välanvänt begrepp och därför är det också viktigt att skapa en förståelse för hur flow och Haworth och Evans resultat kan appliceras på speldesign.

Metod

För att kunna undersöka skillnaden mellan spelares upplevelser av utmanande och lätta spel är tanken att skapa ett enkelt 2D-spel i två varianter. Den första ska utmana spelaren genom spelmekanik som snabbt går att lära sig och utmaningar som kräver att spelaren snabbt börjar bemästra spelmekaniken och på så sätt skapa förutsättningar för att spelaren ska försättas i flow. Den andra varianten ska vara mycket enklare och då fånga upp det område som de gamla flow-teorierna beskriver som "uttråkning" genom att låta taket för vilken skicklighet som krävs komma väldigt snart efter det att spelaren har lärt sig grunderna.

Till hjälp att utforma spelvarianterna kommer Xiaowen Fang, Jingli Zhang och Susy S. Chans verktyg för att studera flow hos spelare av datorspel (2013) användas. Under själva utvecklingsfasen ska också speltester ske för att säkerställa att kriterierna uppfylls innan själva testfasen genomförs.

Själva studien kommer sedan att basera sig på Haworth och Evans (1995) studie (se ovan) där de mäter njutning över hela spektrumet som flow-teorin beskriver samt Xiaowen Fang, Susy B. Chan, Jacek Brzezinski och Chitra Nairs verktyg för att mäta njutning hos datorspelare (2010).

Resultat

Projektet har som målsättning att resultera i en ökad förståelse för varför vi spelar spel, främst som spelmekaniska utmaningar och ge en fingervisning av hur de utmaningarna ska balanseras mot spelares skicklighet. Det kommer också att vidare knyta flow-teori till speldesign och därigenom ge inspel till ytterligare forskning inom området. Inom ramarna för projektet finns det möjlighet att visa på att det finns olika saker vi människor finner njutbara med spel men att börja bena ut dem och vilka psykologiska och neurologiska processer som är drivande måste lämnas till framtida undersökningar.

Referenser

- Abuhamdeh, S., & Csikszentmihalyi, M. (den 8 November 2011). Importance of Challenge for the Enjoyment of Intrinsically Motivated, Goal-Directed Activities. *Personality and Social Psychology Bulletin*, ss. 317-330.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row, Publishers, Inc.
- Fang, X., Chan, S. B., Brzezinska, J., & Naira, C. (2010). Development of an Instrument to Measure Enjoyment of Computer Game Play. *International Journal of Human-Computer Interaction* 26:9, 868-886.
- Fang, X., Zhang, J., & Chan, S. S. (2013). Development of an Instrument for Studying Flow in Computer Game Play. *Journal of Human-Computer Interaction* 29:7, 456-470.
- Haworth, J., & Evans, S. (1995). Challenge, skill and positive subjective states in the daily life of a sample of YTS students. *Journal of Occupational & Organizational Psychology*, 109-121.
- Linderoth, J. (2012). Why Gamers Don't Learn More. *Journal of Gaming and Virtual World* 4:1, 45-62.