



Kandidatarbete i Medieteknik, 30 hp
Vårtermin 2014

Together Together

Jimmie Diep Olsson
Thobias Karlsson

Handledare: Linus de Petris & Jens Sjöberg
Examinator: Peter Ekdahl
Blekinge Tekniska Högskola, Institutionen för teknik och
estetik

Abstrakt

Mobiltelefonen är ständigt närvarande i vår vardag. Den är ett kraftfullt verktyg som hjälper oss med allt från att surfa på nätet till att kolla när bussen går eller att betala räkningarna. Den har också gjort att vi kan dela med oss av våra liv och hålla kontakten med våra nära och kära var vi än befinner oss. Kort sagt har den ändrat hur vi beter oss i de flesta situationer. Men alla dessa ändringar är kanske inte lika positiva. Vi tycker oss se ett mönster i samhället där mobilen plockas fram allt oftare i sociala sammanhang och tar bort fokus från mötet med andra människor. Det är detta som vi vill undersöka med denna uppsats och målet är att försöka hitta ett sätt att vända mobilanvändandet till något som främjar den sociala interaktionen mellan människor.

Nyckelord: Mobilspel, social, alone together

Abstract

The mobile phone is ever present in our daily lives. It is a powerful tool to help us with everything from surfing the net to check when the bus went, or to pay the bills. It has also allowed us to share our lives and stay connected with our loved ones wherever we find ourselves. In short, it has changed the way we behave in most situations. But all of these changes may not be as positive. We think we see a pattern in the community where the mobile is being used more and more often in social settings and removes the focus from meeting with other people. This is what we want to explore with this paper and the objective is to try to find a way to turn mobile usage into something that promotes social interaction among people.

Keywords: Mobilegame, social, alone together

Innehållsförteckning

1 Inledning.....	4
2 Problemområde.....	4
2.1 Bakgrund.....	4
2.2 Frågeställning	5
2.3 Syfte.....	5
2.4 Tidigare Forskning	5
2.4.1 Alone Together	5
2.4.2 Bowling Alone.....	6
2.4.3 Can you connect with me now?	7
2.4.4 Spel	8
2.5 Sammanfattning	10
3. Tillvägagångssätt	11
3.1 Teknik	12
3.1.1 WebSocket.....	12
3.1.2 Node.js.....	13
3.2 Metod	13
3.2.1 Parprogrammering	13
3.2.2 Förproduktion.....	13
3.2.3 Idégenerering	14
3.2.4 Spelidéer.....	16
4. Resultat.....	16
4.1 Spelkonceptet.....	17
5. Diskussion	18
5.1 Val av spelidéer	18
5.2 Val av teknik	19
5.3 Vad hade man kunnat göra annorlunda och varför?	20
5.4 Svar på frågeställningen	20
7. Ordlista	23
8. Källförteckning.....	24
9. Bilagor.....	26

1 Inledning

Mobiltelefoner har utvecklats i en rasande takt under de senaste decennierna och är inte längre en lyxprodukt enbart till för att ringa med. De finns numera runt omkring oss i stort sett var vi än befinner oss. Användningsområdena har också ökat lavinartat och vi har större möjligheter än någonsin att knyta sociala band med varandra. Man har SMS, chatt, e-post och en uppsjö av sociala medier direkt i fickan. Mobiltelefonerna är så lockande att vi många gånger inte kan slita oss ifrån dem ens när vi umgås med andra personer. På lunchen och under möten, alltid är det någon som inte kan hålla sig, utan försvinner in i sin egen värld. För att beskriva fenomenet att umgås med andra personer men samtidigt vara bortkopplad från verkligheten så har termen "Alone Together" myntats. Detta kandidatarbete kommer undersöka ifall man med hjälp speldesign och modern webbt teknik kan designa ett digitalt sällskapsspel som förändrar fenomenet "Alone Together" och får oss bli mer together together.

2 Problemområde

2.1 Bakgrund

Vi anser att mobilen är ett socialt verktyg som allt för ofta får den motsatta effekten. För var mobilen mer av en lyx och användes för att ringa om det var något viktigt. Medans det nu mera är ens käraste ägodel, man kan inte gå en dag utan den. Står man i kö i matbutiken åker den upp, är man ute och går så ligger den där i handen. Enligt psykologen Sherry Turkle, som studerat teknikutveckling och psykologiska effekter sedan början 90-talet, är de smarta telefonerna så mäktiga att de förändrar inte bara vad vi gör - de förändrar vilka vi är. "Jag tror att vi är på väg att skapa allvarliga problem i hur vi förhåller oss till varandra och oss själva. Du vill gå på styrelsemötet, men vill bara vara uppmärksam på den del av mötet som intresserar dig"

Turkle (2014, 28 Februari). Effekten, enligt Sherry Turkle: varje individ kan välja exakt när hen vill vara uppkopplad mot verkligheten. Övrig tid kopplar man helt enkelt bort sig med hjälp av mobilen. Det är det som ger det mobila användandet en asocial syn när man bara kommunicerar med en skärm Turkle (2014, 28 Februari). Detta fenomen kallar Sherry Turkle för Alone Together. En studie från University of Maryland Robert H. Smith School of Business undersökte hur mobiler har påverkat vårt sociala beteende

(Abraham et al., u.å). De kom fram till att mobiltelefoner väcker känslan av gemenskap, vilket tillfredställer vårt grundläggande behov av samhörighet. Detta leder till en lägre önskan att knyta an med andra eller att vara empatisk mot andra. Utifrån den här bakgrunden och Sherry Turkles TED Talks om Alone Together kan vi se att smartphone-användandet har påverkat hur vi beter oss i de flesta sociala sammanhang.

2.2 Frågeställning

Hur kan teorier och metoder inom medieteknik användas för att designa ett digitalt sällskapsspel som förändrar fenomenet Alone together?

2.3 Syfte

Med utgångspunkt i den tidigare forskning vi valt att fördjupa oss i vill vi undersöka hur man med hjälp av webbdesign och speldesign kan ändra hur mobilen får oss att interagera med varandra. Genom att utveckla ett webbaserat sällskapsspel där mobilen får agera handkontroll medans själva spelet utspelar sig på TV:n, och på vis tar ett steg från händerna och ut i vardagsrummet.

2.4 Tidigare Forskning

2.4.1 Alone Together

Sherry Turkle är en amerikansk psykolog och sociolog som jobbar som professor på MIT. Hon fokuserar numera sin forskning på human-technology interaction (HTI) och har skrivit ett flertal böcker om människans relation till teknologin.

Alone Together är ett begrepp som kommer från boken: Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other (Turkle, 2011). I boken skriver hon om hur vi med hjälp av tekniska prylar kan hjälpa oss ur till exempel depression. I kapitlet Curing a life (Turkle, 2011, s. 106-10) skriver hon om hur man på ett äldreboende har delat ut robotar i form av små sälar och bebisar till pensionärerna för att motverka ensamhet. Direktören på äldreboendet sa att ensamhet gör människor sjuka. Detta kan åtminstone delvis kompensera för en viktig faktor som gör människor sjuka. Robotarna presenteras som ett botemedel. Sköterskorna säger att robotarna inte bara är bättre än inget sällskap utan även kan vara bättre än deras sällskap. Då de har så pass

många patienter och så lite tid. Robotar tar itu med de “problem” som kommer med åldern så som ensamhet och depression genom att ge komfort, underhållning och distraktion.

Detta kan speglas i hur vi förhåller oss till och känner för mobiler. Så som robotar hjälper äldre med komfort och underhållning ger mobilen en liknande trygghet.



Bild 1: Ett exempel på Alone Together som Sherry Turkle använde under sitt TED Talks där hennes dotter “umgås” med sina vänner.

Bilden ovan är ett typexempel på vad vi vill undvika med vår produktion. De flesta mobilspelen försöker få användarens uppmärksamhet och koncentration på spelet och mindre på omgivningen och personerna runt om. Medans det vi vill uppnå med vårt spel är att skapa ett mobilspel som mer liknar ett sällspapsspel där fokuset ligger på gemenskapen och personerna i omgivningen.

2.4.2 Bowling Alone

Bowling Alone är ett fenomen som kommer från boken Bowling Alone (Putnam, 2000) av Robert D. Putnam som är en amerikansk professor i statsvetenskap vid Harvard University. I boken skriver Putnam om hur massmedian och tekniken har förändrat hur amerikanerna socialiserar sig. Under 1900-talets mitt stod billig underhållning till förfogande främst i offentliga miljöer, som basebollarenan, danspalatset och biografen. Även om radion snabbt hade blivit ett betydelsefullt alternativ på 1930-talet var det inte förens seklets andra hälft då TV:n förde in fritiden i hemmet. År 1950 hade knappt 10 procent av USA:s befolkning TV-apparater jämfört med 1959 då 90 procent av

hushållen hade en TV. Samtidigt som TV-tittandet ökade minskade de ideella arbetandet, politiska engagemanget vilket var hur sociala band skapades förr. Putnam menar att teknologin, speciellt TV:n gör oss själviska och lata. Vi anser att mobilen och surfplattorna har haft en utveckling liknande den som TV:n haft. Mobilerna tar över allt mer och vi vill med vårt spel utveckla sättet vi socialiserar oss på i takt med tekniken.

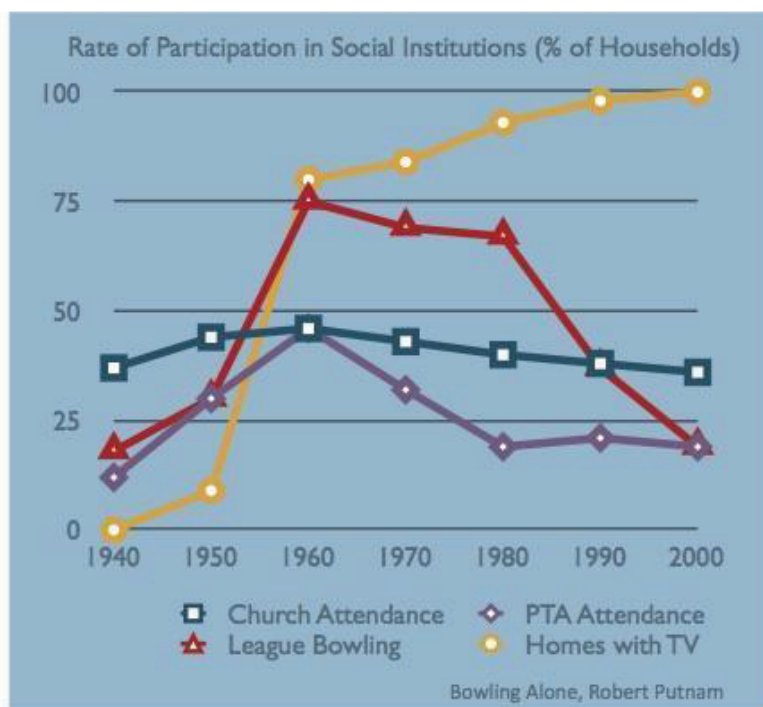


Bild 2: Grafen ovan kommer från boken *Bowling Alone* och visar hur TV tittandet ökade medans andra sociala aktiviteter minskade

2.4.3 Can you connect with me now?

Przybylski och Weinstein (2012) beskriver två experiment som de båda författarna utförde för att undersöka vilken påverkan mobiltelefoner har på hur vi skapar relationer och interagerar med varandra. I det första experimentet bad Przybylski och Weinstein personer som var främlingar för varandra att para ihop sig och prata i tio minuter om något intressant som hänt dem under den senaste månaden. Försökspersonerna fick lämna sina personliga ägodelar i ett väntrum och leddes sedan in i ett avskilt bås. I båset fanns två stolar som var vända mot varandra. En bit bort från stolarna, utanför den direkta siktlinjen, stod ett bord med en bok och ett annat föremål. För vissa av paren var det andra föremålet en mobiltelefon och för övriga par var det ett anteckningsblock. Efter samtalet fick varje försöksperson besvara ett antal frågor som handlade om

relationskvaliteten (connectedness och closeness). Paren som hade en mobiltelefon närvarande under samtalet rapporterade om lägre kvalitet på relationen och även att de kände mindre närhet till den andra personen. Przybylski och Weinstein följde upp undersökningen med ännu ett experiment med syfte att ta reda på i vilken kontext mobiltelefonens närvaro påverkade mest. Experimentet var utformat på samma vis som tidigare, med den skillnaden att paren delades in i fyra grupper istället för två. Precis som i det första experimentet så fick en del sitta i ett rum med en mobiltelefon och några ett rum med ett anteckningsblock. Nu delades paren även in i flyktiga och meningsfulla samtalsämnen. De som hamnade i den flyktiga gruppen ombads att diskutera sina tankar och känslor kring plastjulgranar, medans de i den meningsfulla gruppen skulle diskutera de viktigaste händelserna under det senaste året. Efter tio minuters samtal fick de återigen besvara frågor kring relationskvalitet, hur trovärdig den andra personen var samt hur mycket empati de utstrålade.

Resultaten från detta experiment visade att mobiltelefonens närvaro inte hade någon direkt påverkan bland de par som diskuterade ett flyktigt ämne. I de grupper som hade ett meningsfullt ämne visade det sig dock att paren som hade en mobiltelefon i rummet upplevde varandra som betydligt mindre empatiska, förstående och trovärdiga än de som satt med ett anteckningsblock. De rapporterade också om en sämre relationskvalitet. Resultaten från båda dessa experiment pekar på att mobiltelefoner påverkar hur vi formar våra relationer, bara genom att finnas i samma rum. De hindrar oss från att känna närhet och förtroende för andra människor och får dem dessutom att framstå som mindre empatiska och förstående. Effekten av mobilen var knappt märkbar vid ytliga samtal, men så fort vi försöker bygga djupare relationer och pratar om ämnen som vi brinner för så ökar den kraftigt.

2.4.4 Spel

Heads up Charades är ett mobilspel som är ett bra exempel på vad vi vill uppnå med vårt spel. Spelet fokuserar helt på personerna i omgivningen medans mobilen enbart är ett verktyg för att förenkla och förstärka spelupplevelsen. Spelet går ut på att spelarna väljer en kategori till exempel filmer. Sedan sätter en spelare mobilen mot pannan medans medspelarna ska gestikulera eller beskriva filmen samtidigt som spelaren ska gissa vilken film det är. Spelet varar i 60 sekunder och spelaren med mobilen ska försöka få så många rätt som möjligt.



Bild 3: En bild på spelet Heads Up Charades där spelaren ska gissa vilken serie som visas på skärmen.

WarioWare: Smooth Moves och Dumb Ways To Die är två spel som spelas på olika enheter och har olika kontrollmetoder. Men de har stora likheter i spelupplevelse och sättet som kontrollerna används på. Dumb Ways To Die är en samling med snabba enkla minispel som spelas på smartphones och utnyttjar pekskärmen samt de olika sensorer som finns. Tanken med kontrollerna är att få interaktionen med telefonen att kännas så naturlig som möjligt. Ett exempel på detta är ett minispel där en av karaktärerna blir skjuten och börjar blöda kraftigt. Det är då din uppgift som spelare att stoppa blödningen genom att snabbt placera dina fingrar över skotthålen. Ett annat exempel är ett spel där en karaktär kräks och du måste skrubba bort det genom att gnugga fingret mot skärmen innan karaktären hinner halka omkull.



Bild 4: Ett av minispelen från Dumb Ways To Die där du ska torka upp spyan från skärmen.

WarioWare: Smooth Moves är också en samling med minispel men du spelar istället på en tv med en rörelsekänslig handkontroll. Precis som i Dumb Ways To Die så är tanken att du ska utföra rörelser med handkontrollen som känns naturliga. Det kan handla om att lägga kontrollen i handen och sedan röra handen som om du hade balanserat ett föremål i den. Medans TV:n visar en hand som håller på att tappa en vas. Detta kallas inom spelvärlden för immersion och genom att utnyttja detta fenomen är vårt mål att man som spelare ska glömma att man håller en telefon i händerna, och på så vis flytta fokus till vad som händer i rummet.

2.5 Sammanfattning

Utifrån den tidigare forskningen ser vi hur tekniken och inte minst hur smartphones har påverkat det sociala beteendet. Tekniken får oss att uppfatta varandra som mindre empatiska och mer själviska vilket vi vill förändra genom att skapa ett mobilt sällskapsspel. På så sätt vill vi lägga fokus på tekniken med smartphones för att få det till ett socialare verktyg

3. Tillvägagångssätt

Under hela kandidatarbetet har vi suttit bredvid varandra och arbetat tillsammans. Vi har inte delat upp arbetet på något sätt utan jobbat med allt tillsammans. Om någon av oss börjat skriva eller programmerat på ett stycke och fastnar så kommer den andra in och hjälper till och finputsar eller strukturerar om. På grund av detta kan vi inte svara tydligt på vem som gjort vad. Under de skriftliga delarna har vi samlat alla våra dokument i en gemensam mapp i Google Drive vilket har gjort att vi kan sitta vid varsin dator och på olika platser, men samtidigt kunna redigera samma filer. Under programmeringen har vi suttit bredvid varandra för att vi lättare ska kunna diskutera problem som har dykt upp. Vi har inte haft samma tillgång till alla filer under programmeringsdelen utan har behövt sitta vid samma dator för att lösa problem tillsammans. Därför kan vi inte på ett tydligt sätt urskilja vem som har gjort vad.

Redan innan produktionen börjat hade vi bestämt oss för att göra ett par små och snabba minispel där spelarna skulle möta varandra. Tanken var att spelet skulle vara plattformsoberoende och att det inte skulle kräva någon extra mjukvara från spelaren. Ett spel som vi tittade lite närmre på var Super Sync Sports som är ett onlinespel med både liknande teknik och spelidé som vi hade tänkt använda för vårt spel. Spelet utspelar sig på en datorskärm och den handhållna enheten agerar kontroll. Teknikmässigt är det nästan exakt den teknik vi kommer använda oss av.

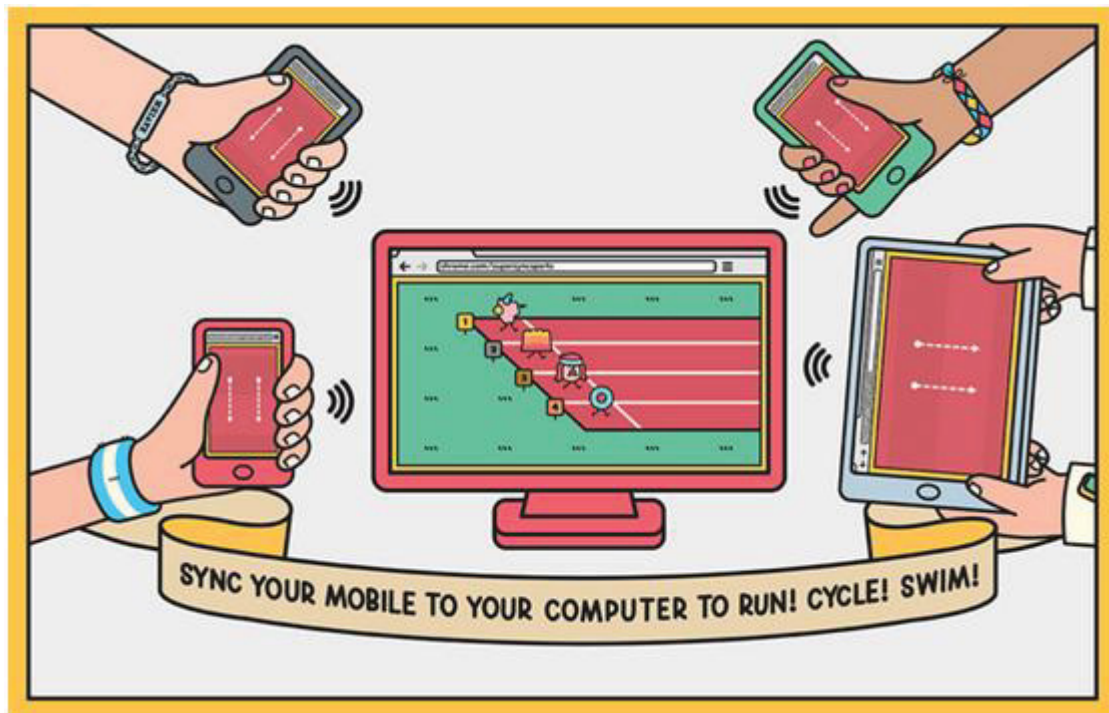


Bild 5: En illustration på spelet Super Sync Sports

3.1 Teknik

3.1.1 WebSocket

WebSocket är ett protokoll som möjliggör full-duplex kommunikation via en vanlig TCP-koppling. Detta innebär att man kan skicka data mellan webbserverar och webbläsare i båda riktningar samtidigt. Tidigare tekniker som AJAX och Comet krävde att datan skickades med ett http-anrop vilket ledde till att onödigt stora mängder data behövde transporteras. WebSocket-protokollet däremot tillåter att man öppnar en kanal där man kan strömma små meddelanden i realtid med nästan ingen overhead. De små datamängderna och faktumet att de skickas omedelbart gör att svarstiden blir väldigt låg jämfört med andra tekniker och att applikationer känns väldigt responsiva. I det här arbetet har vi valt att använda oss av Socket.io som är en javascript-baserad WebSocket plugin till Node. Utöver de vanliga fördelarna med WebSocket så har Socket.io funktionalitet för att skicka datan via andra tekniker som t.ex flash sockets, jsonp och long polling ifall webbläsaren inte skulle ha stöd för WebSocket-protokollet. Socket.io underlättar även när man vill skicka data till mellan flera sockets samtidigt och om man vill lagra data realaterad till olika användare, funktioner som lämpar sig väldigt bra för spelproduktion.

3.1.2 Node.js

Node.js är ett programsystem designat för att skapa skalbara internetapplikationer och då främst webbservrar. Applikationerna skrivs i JavaScript och kan köras på Mac OS X, Windows och Linux utan att koden behöver ändras vilket underlättar för oss då vi har suttit i olika operativsystem under utvecklingsarbetet. Node.js är designat för att skapa applikationer som skickar data asynkront och i små mängder vilket gör att det lämpar sig väldigt bra för realtidslösningar.

3.2 Metod

Här kommer vi beskriva de metoder vi använt oss utav och hur vi har arbetat med dessa under produktionen.

3.2.1 Parprogrammering

Under vissa delar av programmeringen använde vi oss utav parprogrammering som är en programmeringsteknik där två utvecklare arbetar tillsammans på en dator. En skriver koden och den andra observerar och recenserar varje kodrad som skrivs. Observatören kommer ständigt med feedback och idéer på hur koden kan förbättras och vilka problem som kan uppstå. Alistair Cockburn och Laurie Williams skriver om de många fördelar som finns med parprogrammering i deras avhandling (Cockburn & Williams, u.å.). De främsta fördelarna som gynnar oss är att det blir högre kvalitet på koden. Dessutom ökar kommunikationen mellan utvecklarna vilket leder till ett starkare samhörighet och bättre förståelse för projektets struktur.

3.2.2 Förproduktion

När vi gick in i den gestaltande delen av arbetet så hade vi en vag idé om vilken typ av spel vi ville skapa. Oavsett vilket spel vi skulle välja, så var vi medvetna om att det behövdes liknande grunder och samma tekniker i dess uppbyggnad. Vi påbörjade därför arbetet med att programmera de delar vi visste att vi skulle behöva direkt, och bestämde oss för att försöka vidareutveckla spelidén parallellt.

3.2.3 Idégenerering

För att komma fram till vad vi ville göra för spel under produktionen använde vi oss av tre olika idégenereringsmetoder. Vi förde diskussioner sinsemellan som vi sedan antecknade ner på papper. Vi konsulterade andra studenter på skolan som vi bollade idéer med. Och vi samlade ihop ett par studenter och handledare från skolan som sedan skulle delta i ett spelscenario med mobiler utklippta ur kartong. Under idégenereringen så kom det fram ett flertal spel och lekar som hade inslag som liknade det spel som vi ville skapa. Vi valde ut några olika typer av spel som vi tittade närmre på. För att få ut så mycket som möjligt av analysen valde vi att blanda tv-spel, webbaserade spel med flera skärmar och traditionella brädspel. Utöver de metoder vi nämnt ovan använde vi oss även utav prototyping och vi spelade samt analyserade andra spel. Vi kommer här nedan gå in mer djupgående i hur metoderna metoderna fungerar och hur vi använt oss utav dem.

3.2.3.1 Pretotyping

Pretotyping är en känd metod där man gör fysiska mockups av en tänkt produkt innan man börjar producera produkten. Detta för att se om det finns intresse för produkten utan att lägga för mycket tid och pengar på att utveckla en produkt utan potential. Vi klippt mobiler ur kartong som vi skulle använda till att testa olika sorters spelscenarion för att se vad som kom naturligt och för att få nya idéer. Vi bjöd in handledare och ett par studenter från skolan. Men eftersom vi fortfarande inte hade något spelkoncept så blev det svårt att genomföra den typen av tester som vi hade tänkt. Det blev istället en diskussion om olika typer av spel och lekar som vi kan titta på för att hämta inspiration till vårt eget koncept och även olika sätt att använda våra olika skärmar på.

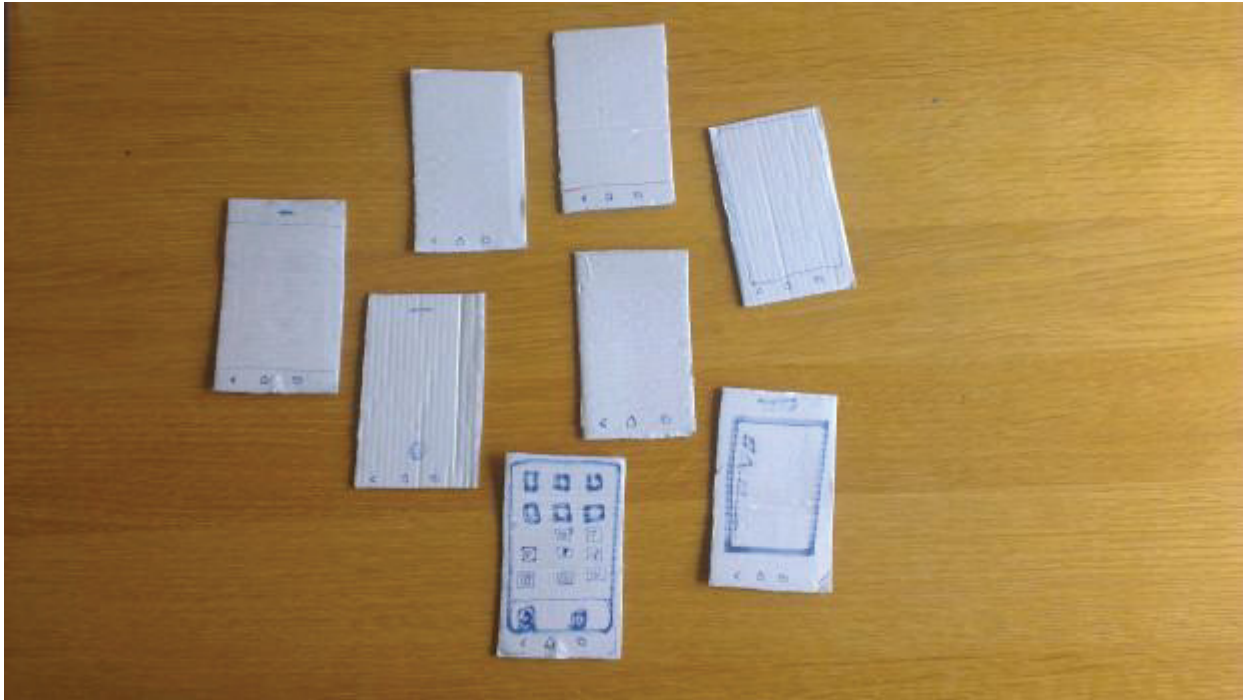


Bild 6: Smartphones prototyper

3.2.3.2 Analys

Vi bokade under en heldag i referensrummet¹ där det finns tillgång till diverse spelkonsoler. Vi fokuserade oss på Wii U² då det är väldigt likt vårt koncept. Då de har en skärm där spelet utspelar sig på och en kontroll med en skärm där man både kan styra sin karaktär och se saker som bara ska visas för enskilda spelare. Ett exempel är ett spel från “New Super Mario Bros U” där en spelare är ett spöke och de andra spelarna ska försöka hitta spöket. De andra spelarna kan inte se spöket på skärmen om de inte lyser med en ficklampa på spöket. Spöket kan se alla spelarna på en karta på skärmen i sin kontroll och ska då undvika att bli sedd och skrämna de andra spelarna. Det vi fokuserade mest på under denna undersökningen var vad som visades på de olika skärmarna och hur det visades. Utöver Wii U så kom vi fram till att vi ska titta lite närmare på klassiska lekar och spel från vår barndom för att se om man kan lägga till speldesign och sociala element till dessa. Några av lekarna som nämndes var Cluedo, Tjuv och polis & Hela havet stormar.

¹ Referensrummet - Är ett rum på skolan med diverse spelkonsoller och spel

² Wii U - Är en spelkonsol från Nintendo <http://www.nintendo.com/wiiu>

3.2.4 Spelidéer

Under produktionen bytte vi spelidé fyra gånger innan vi bestämde oss för vilken idé vi skulle jobba med. Anledningen till att vi bytt spelidéer så många gånger har varit på grund av bristande planering samt dålig koppling till frågeställning och syfte. Här kommer vi kort beskriva de fyra spelidéerna vi haft.

Den första spelidén vi hade var ett spel där spelarna ska möta varandra i ett par små snabba minispel, likt Super Sync Sports som vi nämnt tidigare.

Den andra spelidén var en blandning av sällskapsspel och mobilspel där spelarna får uppdrag som de ska utföra under kvällen. Idén är att det ska vara ett förfestspel där personerna som kommer till festen kopplar upp sig till en server via en hemsida på sin mobil. När alla deltagare har anlänt startar en spelare spelet, då får samtliga deltagare var sitt uppdrag som visas på mobilen. Varje uppdrag har en timer beroende på svårighetsgrad på uppdraget. Om timern går ut utan att uppdraget är slutfört, får spelaren ett nytt uppdrag. Detta är till för att en spelare inte ska fastna på ett uppdrag under hela kvällen. När uppdraget är slutfört får spelaren poäng som visas på TV:n och får sedan ett nytt uppdrag. Spelaren med mest poäng i slutet av kvällen blir vinnaren.

Den tredje spelidén var en digital version av sällskapsspelet Cluedo. I princip en kopia av Cluedo där spelplanen och alla karaktärer visas på TV skärmen. Och på den enskilda mobilen skulle man få se sina kort och styra sin karaktär. Den fjärde och sista spelidén som vi till slut valde att fokusera på var en uppdaterad version av den andra spelidén. Men en uppdaterad version där vi lagt till nya idéer så som en partner som du paras ihop med. En idé av poängsystemet där du kan använda dina poäng för att köa musik i en spellista.

4. Resultat

Har vi lyckats skapa ett digitalt sällskapsspel som förändrar fenomenet Alone Together? Vi lyckades inte med att utveckla ett färdigt spel då vi hade så pass mycket problem med våra spelidéer. Men vi har lyckats skapa en prototyp till ett plattformsoberoende förfestspel som med hjälp av mobil och TV kan förändra fenomenet Alone Together. Spelkonceptet är en typ av förfestspel där deltagarna under kvällens gång får uppdrag på

sin mobil som ska utföras. Uppdragen ska få deltagarna att interagera med varandra istället för att sitta själva med sina mobiler.

Ett exempel kan vara att en spelare ska hitta ett gemensamt intresse med en medspelare. Ett annat uppdrag är att du och en medspelare ska få de andra deltagarna att delta och dansa till YMCA låten.

4.1 Spelkonceptet

Följande scenario utspelar sig på en fest. Innan festen börjar så har värden kopplat sin dator till TV:n i vardagsrummet och gått in på hemsidan där spelet finns. Deltagarna anländer till festen. Väl där så plockar de fram sina mobiltelefoner och surfar in på samma sida som finns på TV:n, antingen genom att ange url:en eller genom att scanna av en QR-kod. På TV:n visas en kod som användarna får mata in på sin egen skärm för att paras ihop i samma spelrum. När alla spelare har anslutit sig så startar värden spelet. Det första som händer är att samtliga spelare tilldelas varsitt individuellt uppdrag som går ut på att interagera med övriga spelare på ett socialt vis. De får också ett uppdrag som måste lösas tillsammans med en annan spelare. Dessa uppdrag presenteras på spelarnas mobiler.

De individuella uppdragen har en tidsgräns som spelaren måste utföra sitt uppdrag inom för att få poäng. Tidsgränsen är mest till för att en spelare inte ska fastna på ett uppdrag som den tycker är för svårt eller för tråkigt. Ett exempel på ett uppdrag kan vara att spelaren ska få en annan deltagare att berätta något pinsamt om sig själv. När ett uppdrag är slutfört får spelaren poäng och ett nytt uppdrag. Det finns även en timer på TV:n, när timern har räknat ner så spelas det upp ett ljud och på skärmen blinkar texten "SKÅL!" då ska deltagarna skåla. Poängsystemet är något vi inte riktigt vetat vad vi skulle göra av eller om det ens är nödvändigt att ha med. Genom att ha ett poängsystem motiverar man spelarna till att spela vidare. Men det kan lätt vändas till något negativt då det blir en tävling där deltagarna enbart gör uppdragen för att få mest poäng. Genom att göra ett mindre seriöst poängsystem vill vi få bort tävlingsmomentet ur spelet men ändå ge spelaren en belöning. En tanke var att spelarna skulle använda sina poäng för att köpa musik i till exempel en spotify-lista. Tanken med hela konceptet är att deltagarna ska bli mer sociala och inte koncentrera sig för mycket på själva spelet. För att på ett tydligt sätt visa hela processen för ett scenario i vårt spel har vi gjort ett swim lane diagram. Ett swim lane diagram är ett flödeschema som visuellt skiljer ansvaret för delprocesser i en affärsprocess. De olika simbanorna representerar olika roller t.ex. en chef och anställda.

Vi har valt att göra en egen version av swim lane diagram (Bilaga 1 & 2) där de olika simbanorna representerar olika enheter och personer. Till en börjar var vi väldigt skeptiska till hur det skulle göras och om det var nödvändigt. Men efter att vi gjort ett första utkast ser vi hur givande det kan vara om man gör det bra. Eftersom man måste tänka igenom alla detaljer och vad som händer på de olika enheterna så får man en klar bild över hur det ska se ut.

5. Diskussion

5.1 Val av spelidéer

Under produktionens gång har vi haft ett flertal olika spelidéer. Den första idén som vi nämnt tidigare i texten var ett par små korta minispel där spelarna skulle tävla mot varandra. Den främsta andledningen till att vi valde att göra denna typ av spel var för att vi tidigare hittat ett spel (Super Sync Sports) som hade den teknik och samma spelidé som vi vill utveckla. Varför vill vi då göra ett spel med samma teknik och spelidé som ett spel som redan finns? Vi ansåg att Super Sync Sports saknade de sociala aspekten som vill ville uppnå med vårt spel. Spelet försöker fånga spelarens uppmärksamhet där spelet är i fokus. Medans vi vill få spelet till en mer social upplevelse där själva spelet bara är ett verktyg för att underlätta och förstärka upplevelsen. Detta var grundidén för vårt projekt och de första veckorna gick åt till att sätta upp en bra grund för spelet samt att komma på ett spel. Vi hade ett koncept för hur det skulle vara uppbyggt men ingen idé om själva spelet. Efter ett par veckor av produktionen hade gått och då vi fortfarande inte hade någon idé till ett spel inser vi att vi inte kommer hinna programmera ett spel. Även om vi spenderat halva produktionen till att sätta en grund för ett spel som vi bestämt oss för att överge har det inte varit ödslad tid. Då den grund vi har satt upp kommer behövas oavsett vilken spelidé vi kommer fram till. Då vi har kommit fram till vilken teknik vi ska använda oss av.

För att få inspiration till en ny spelidé bjöd vi in studenter och handledare för att diskutera runt vårt koncept. Det var under denna diskussionen vi kom fram till vårt andra spelkoncept som vi nämnt tidigare i texten. Några viktiga saker som kom upp under diskussionen som vi inte alls tänkt på tidigare var hur stort fokus själva mobilen och skärmen ska ha. När tar mobilen eller skärmen så pass mycket fokus att spelet slutar bli socialt? Är det ens nödvändigt med en TV? Och med vår andra spelidé hittade vi en bra

balans där mobilen inte fick ett för stort fokus där det störde den sociala biten. Det här är frågor som vi var tvungna att tänka på under tiden som vi tog fram våra spelkoncept. Vi lånade även ett par brädspel som vi spelade igenom för att se om det fanns några idéer vi kunde ta till vår spelidé. Ett spel vi fastnade för var Cluedo som är ett detektivspel där spelarna ska lista ut vem som är mördaren, vilket vapen mördaren använde och i vilket rum mordet utfördes i. Vi kände att det kunde vara intressant att skapa ett spel där spelarna skulle samarbeta för att försöka lösa ett mysterium. Vi tänkte då att vi skulle skapa någon form av hybrid mellan brädspellet Cluedo och vår andra spelidé. Dock så hade vi svårt att komma fram till hur vi skulle lösa detta på bra sätt som skulle passa med vår frågeställning. Tiden gick och vi bestämde oss för att gå vidare med att göra en digital version av Cluedo rakt av för att se om vi kunde modifiera den senare. När det var cirka 3 veckor kvar av produktionen och vi enbart hade en mobil Cluedo version och inte integrerat något från vår egna spelidé inser vi att vi inte kan koppla det till vår frågeställning eller syfte. Detta ledde till att vi fick backa ännu en gång, med den lilla tid som var kvar bestämde vi oss för att gå tillbaka till vår grundidé och försöka färdigutveckla den och programmera så mycket som vi hann.

5.2 Val av teknik

Under detta projekt har vi valt att arbeta med många tekniker som är nya för oss. Det har lett till att saker inte alltid gått så snabbt och smidigt att programmera, som det skulle kunna ha gjort. Anledningen till valet vi gjort är att vi visste från start att vi ville arbeta med WebSocket och bygga en realtidsapplikation. Därefter skulle vi bestämma om vi skulle använda Node.js eller Ruby on rails. Rails hade vi båda mer erfarenhet av. Dock så ville vi båda lära oss Node.js. Efter att ha undersökt saken vidare så visade det sig att många artiklar och tutorials på nätet utsåg node.js till ett bättre alternativ för realtidsappar. Vi hittade även socket.io som är en mycket bra WebSocket plugin för just node. Den främsta nackdelen med valet av node var att vi var tvungna att lära oss hur det fungerar att skapa applikationer för det, under tiden som vi programmerade. Det gjorde att tempot sjönk kraftigt och vi var tvungna att skriva om stora delar av koden flera gånger för att det skulle bli rätt. En fördel med detta var dock att vi lärde oss språket bättre då vi behövde fördjupa och repetera oss hela tiden.

Det finns även ett antal andra fördelar, bland annat hittade vi väldigt bra plugins för websocket och databashantering som underlättade arbetet för oss och gjorde att vi sparade in på mängden arbete.

5.3 Vad hade man kunnat göra annorlunda och varför?

Något som vi hade gjort annorlunda idag hade varit att lägga mer fokus på förproduktionen. Lagt ner en hel vecka på idégenerering för att komma fram till ett bra spelkoncept redan från början. Sedan ytterligare ett par veckor för att bygga upp hela arkitekturen för att lättare få en överblick över vad som ska göras och vad som finns kvar. Då hade man även kunnat göra ett schema vilket vi inte riktigt har haft.

5.4 Svar på frågeställningen

När vi påbörjade denna undersökning så utgick vi från frågeställningen:

“Hur kan teorier och metoder inom medieteknik användas för att designa ett digitalt sällskapsspel som förändrar fenomenet Alone together?”

Vårt främsta mål har inte varit att skapa ett spel där spelarna tävlar mot varandra, utan ett spel där de spelar tillsammans och interagerar med varandra i första hand. Spelet bör ses mer som ett verktyg som hjälper till att skapa sociala situationer och starta konversationer mellan människor.

När vi har designat detta spel så har det varit väldigt viktigt för oss att hitta en bra balans för hur mycket utrymme tekniken får ta och på vilka sätt den bör användas. Det första vi kom fram till var att vi måste få spelaren att flytta sitt fokus från mobilen i händerna och ut i vardagsrummet. Detta försökte vi lösa genom att visa så lite information som möjligt på mobilens skärm, och på så sätt se till att spelaren inte behöver titta så mycket på den. Vi har också timers och ljud som talar om för spelaren när det händer något som denne måste uppmärksamma, vilket gör att man inte behöver titta så ofta.

Vi tittade även på begreppet immersion som är vanligt i spelvärlden. Det kan betyda lite olika saker, men i den betydelsen som vi var intresserade av så innebär det att man anpassar kontrollerna i spelet så att de känns naturliga. Ett exempel är att om spelet utspelar sig på en touchskärm som blir lerig så kan spelaren gnugga bort leran med fingrarna istället för att som i traditionella spel trycka på en knapp. Den förhöjda känslan

av inlevelse leder dels till att det inte behövs lika mycket förklaring av spelet, dels kan det leda till att man kan styra spelet mer på känsla och därför inte behöver se skärmen på samma vis. I vår slutgiltiga spelidé hade vi dock inte så stor nytta av detta. Men det vi tog med oss var att ha så enkla och tydliga kontroller som möjligt för att inte störa den sociala upplevelsen

Ett sätt att lyfta spelarnas uppmärksamhet från händerna som vi diskuterade väldigt mycket var att visa information på en gemensam skärm, i det här fallet tv:n. Det vi var rädda för var att spelarna skulle samlas runt den skärmen och fokusera för mycket på den. Vi var inte säkra på om den behövdes till något annat än just för att stjäla fokus från mobilen. Tillslut valde vi att använda oss av tv:n men precis som med mobilerna visa så lite information som möjligt. I stort sett visas bara timers samt poängställning för samtliga deltagare.

Utöver interaktionen mellan människa och maskin så har vi funderat väldigt mycket kring hur vi ska få spelarna att vilja umgås och interagera med varandra.

Bortsett från att hitta på roliga uppdrag som spelarna ska utföra på egen hand så har vi löst detta genom att vi införa laguppdrag som måste lösas tillsammans med minst en annan spelare som väljs ut slumpmässigt. Man måste alltså kommunicera med varandra för att kunna få poäng och i slutändan vinna spelet.

Poängen har vi också tänkt mycket på. Vi ville ha ett belöningsystem som motiverar till fortsatt spelande, men vi ville samtidigt inte att det skulle bli för mycket fokus på att det är en tävling då vi anser att det är det sociala samspelet som är det viktiga.

Genom att ha ett poängsystem så kan vi använda oss av så kallad gamification(spelifiering).

Det innebär att vi kan dela ut uppdrag till spelarna som inte känns som att de är ett typiskt spel, men genom att vi delar ut poäng för utförandet så upplevs det ändå som ett tävlingsmoment. Det kan röra sig om allt från att få en annan spelare att berätta något personligt, till att man ska hitta på en hemlig handskakning som ska visas för en tredje spelare.

Vi hann inte bygga färdigt spelet och har därför inte hunnit med att testa dessa metoder och teorier i den utsträckning som vi hade velat. I dagsläget är det mest gissningar som vi har gjort utifrån den litteratur vi har läst och de tidigare spel som vi har analyserat. Men vi tror ändå att vi är inne på rätt spår med att skapa ett digitalt sällskapsspel som har ett starkt fokus på att få spelarna att bli mer “together together”.

7. Ordlista

HCI (Human-computer interaction): Hur människor integrerar med teknologi

TCP: Transmission Control Protocol är ett förbindelseorienterat dataöverföringsprotokoll som används för huvuddelen av all kommunikation över Internet. TCP tillhandahåller en relativt pålitlig dataström mellan två datorer och används för exempelvis för webbsidor samt för att skicka e-post och filer.

AJAX (Asynchronous JavaScript and XML): Samlingsnamn för flera olika tekniker som används för att bygga asynkrona webbapplikationer. Med hjälp av AJAX kan en applikation skicka och ta emot data från en server i bakgrunden utan att påverka innehållet som visas för användaren.

Comet: Äldre teknik som liknar WebSocket. Har dock längre svarstider och är omständigare att använda.

Plugin: Plugin är ett program som används av webbläsaren för att aktivera vissa typer av webbinnehåll, till exempel Flash- eller Windows Media-filer.

Linux: Ett open source operativsystem

JavaScript: Ett programmeringsspråk som oftast används för interaktiva funktioner på webben

Overhead: Databitar som måste skickas vid dataöverföring men som inte tillför något för applikationen som tar emot den.

Flash sockets: Äldre alternativ till WebSocket som utnyttjar Adobe Flash för att skicka data.

JSONP (JSON with padding): En kommunikationsmetod för att skicka data mellan en server och en webbläsare med hjälp av JavaScript.

Long polling: En metod för att skicka och ta emot data mellan server och webbläsare via fördröjda AJAX-anrop.

URL: Uniform Resource Locator på svenska kallat webbadress.

QR-kod: Tvådimensionell streckkod som kan scannas med hjälp av appar i smartphones. QR står för Quick Response.

8. Källförteckning

Abraham, Ajay T., Pocheptsova, A. Ferraro, R. (u.å). The Effect of Mobile Phone Use on Pro-social Behavior. Smith School of Business, University of Maryland. Hämtad från http://gfx.svd-cdn.se/multimedia/archive/00830/L_s_hela_studien_om_830163a.pdf

Lee Lin, H. (2012). How Your Cell Phone Hurts Your Relationships - Scientific American. Hämtad från <http://www.scientificamerican.com/article/how-your-cell-phone-hurts-your-relationships/>

Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2013). Can you connect with me now? how the presence of mobile communication technology influences face-to-face conversation quality. *Journal of Social and Personal Relationships*, 30(3), 237-246.

Putnam, R. D. (2000). *Bowling alone: The collapse and revival of american community* Simon & Schuster.

Turkle, S. (2011). *Alone together : Why we expect more from technology and less from each other* Basic Books. Turkle, S. (2014, Februari 28).

Sherry Turkle: *Connected, but alone?* Hämtad från http://www.ted.com/talks/sherry_turkle_alone_together

Williams, L., & Kessler, R. (2002) *Pair Programming Illuminated*. Boston: Addison-Wesley

Hämtad från <http://collaboration.csc.ncsu.edu/laurie/Papers/XPSardinia.PDF>

Turkle, S. (2011). *Alone together : Why we expect more from technology and less from each other* Basic Books. Turkle, S. (2014, Februari 28).

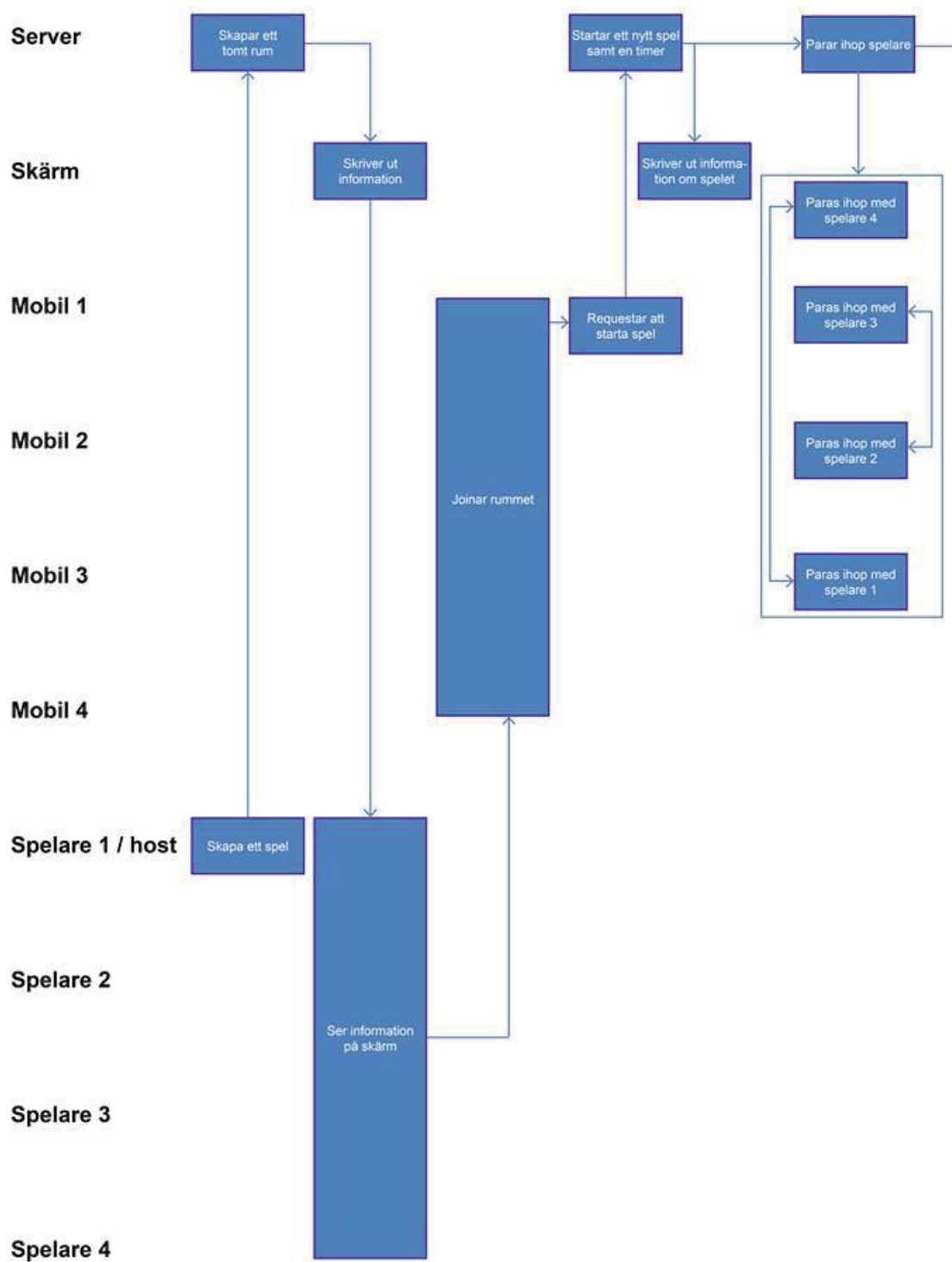
Sherry Turkle: *Connected, but alone?* Hämtad från http://www.ted.com/talks/sherry_turkle_alone_together

Williams, L., & Kessler, R. (2002) Pair Programming Illuminated. Boston: Addison-Wesley

Hämtad från <http://collaboration.csc.ncsu.edu/laurie/Papers/XPSardinia.PDF>

9. Bilagor

Bilaga 1: Del 1 av vår swim lane diagram över ett spelscenario



Bilaga 2: Del 2 av vår swim lane diagram över ett spelscenario

