

Johari-fönster och spel

Att identifiera en målgrupp

Robin Callenberg

Examensarbete i speldesign, 15 högskolepoäng

Speldesign och programmering, vt 2013

Handledare: Tommi Lipponen, Kim Solin

Examinator: Förnamn Efternamn (fylls i efter att arbetet godkänts)

Abstract

This is the report on a study made to find a correlation between the Johari window and the games that the possessor of given Johari window enjoys to play. A Johari window is a graph that shows an individual's ability to receive and give feedback. One obvious correlation was found between individuals enjoying role playing games and their possessing Johari windows showing a good ability to *give* feedback. The reasoning behind this is that the ability to give feedback is based on the capability to express oneself to the external environment, and that one would need to be comfortable with expressing oneself to an external environment in order to enjoy interacting with the narrative that takes place within the role playing genre.

Innehållsförteckning

1	Bakgrund och tidigare forskning.....	1
2	Syfte	3
3	Metod	4
4	Resultat.....	7
5	Analys.....	17
6	Slutsats	21
	Referenser.....	22

1 Bakgrund och tidigare forskning

Johari-fönster är en enkel modell som illustrerar en given individs uppfattning av jaget och hur individen kommunicerar med världen omkring den. Johari utformades på 1950-talet av psykologerna Joseph Luft och Harry Ingham. Modellens namn är en kombination av upphovsmännens namn (Jansson & Jung, 2011:224).

Modellen består av en kvadrat bestående av fyra rektanglar som bildas av de två linjer som skär genom den. Den vågräta linjens höjd representerar volymen av individens kommunikation med omvärlden, ju längre ner denna linje ritas desto mer kan omvärlden lära sig av individen. Det som representeras är alltså individens förmåga att dela med sig av sig själv.

Synligt för omvärlden
Osynligt för omvärlden

Den lodräta linjen representerar individens uppfattning av jaget. En linje ritad långt till den högra delen av kvadraten innebär en individ som har en hög självmedvetenhet, medan kontrastlinjen som är ritad långt till vänster representerar en individ med en låg självmedvetenhet.

Vad jag vet om mig själv	Vad jag inte vet om mig själv
--------------------------	-------------------------------

När dessa två linjer kombineras resulterar det i fyra rektanglar av olika area beroende på individen vars Johari-fönster representeras. Dessa rektanglar ger en övergripande bild av hur individen kommunicerar, främst hur den ger och tar emot feedback. Rektangelfältens individuella benämningar lyder; Arena (hög synlighet, hög medvetenhet), Blint (hög synlighet, låg medvetenhet), Gömt (låg synlighet, hög medvetenhet) och Okänt (låg synlighet, låg medvetenhet) (Jansson & Jung, 2011:224).

Arena	Blint
Gömt	Okänt

1.1 Arenafältet

Arenafältet representerar vad individen vet om den själv samt vad omvärlden vet om individen. Ett stort arenafält representerar en individ med stor självinsikt. Denna individ upplevs av omvärlden som tydlig och öppen, men kan ibland uppfattas som störande av främlingar då det är olämpligt att öppna sig vid ytliga kontakter (Tonnquist, 2010:209).

1.2 Blinda fältet

En person med ett stort blint fält delar gärna med sig till andra, men har en väldigt låg självinsikt. Detta påverkar kommunikationen och samarbetet med omvärlden negativt (Tonnquist 2011:209).

Individer med ett stort blint fält upplevs som störande och påstridiga, medan den själv rättfärdigar detta med att utge sig själv att vara ärlig. Dock är denna individ inte medveten om hur dess betéende påverkar andra (Jansson & Jung, 2011:227).

1.3 Gömda fältet

En individ med ett stort gömt fält har en stor självinsikt, men delar ogärna med sig till omvärlden. Denna individ tar åt sig av feedback medan den är väldigt dålig på att återgälda det. Då individen visar väldigt lite av sig själv utåt kan omvärlden vara misstänksam om denna, och därför hålla tillbaka med den feedback som önskas av individen (Tonnquist 2011:209).

Den gömda individen kan vara helt medveten om att hålla sig själv osedd av omvärlden. Detta kan vara ett medvetet val som görs för att skydda jaget. Den gömda individen benämns ibland som "Frågaren" (Tonnquist 2011:209). Den frågar omvärlden för att förleda uppmärksamheten från sig själv då den är rädd för att bli kritiserad (Jansson & Jung, 2011:227).

1.4 Okända fältet

En individ med ett stort okänt fält har en låg självinsikt och delar ogärna med sig till omvärlden. Denna individ är väldigt svår för omvärlden att hantera och lämnar ofta denna utanför då den ogärna deltar i samarbete och då omvärlden inte vet vad individen tycker och känner (Tonnquist 2011:210). Dessa individer benämns ibland som "musslor" i att de är slutna och tystlåtna. Detta kan bero på att omvärlden behandlar dem lika avvaktande och de på grund av rädsla i gengäld svarar med samma medel.

2 Syfte

Johari-fönster visar ytligt individens kommunikationssvolym med omvärlden samt dess insikt om jaget. En tolkning skulle vara att fönstret representerar individens förmåga att ge och ta till sig feedback och kritik. Ett fundamentalt element i speldesign är just feedback. Speldesigners implementerar element i spel som är menade att ge feedback åt spelaren i syfte att ge denne en uppfattning om vad som pågår i spelet. Datorrollspel har oftast en mätare på skärmen som indikerar hur nära spelaren är på att förlora spelet, vilken representerar den här spelargestaltens hälsa.

Det som är det mest intressanta med Johari i det här fallet är nog fönstrets lodräta linje, alltså den som representerar individens förmåga att ta till sig feedback. En förutsägelse skulle vara att individer med en hög förmåga att ta till sig feedback anser spel som ger en hög volym utav feedback underhållande, till exempel "stora" strategispel där många siffror är avgörande för spelarens mål. Som motsats skulle en spelare med en låg förmåga att ta emot feedback anse spel med en låg feedbackvolym vara underhållande, till exempel avslappnade så kallade "casual games" som de flesta telefonspel eller Match-3 spel som Bejeweled (Popcap, 2001).

3 Metod

3.1 Hypotes

För att bevisa eller motbevisa tidigare nämnda hypoteser behövs en metod för att reda ut sanningen bakom dem. Dessa går att kondensera till följande påståenden:

- Individer med en *hög* förmåga att *ta till sig* feedback anser att spel med en hög volym av feedback är underhållande.
- Individer med en *låg* förmåga att *ta till sig* feedback anser att spel med en låg volym av feedback är underhållande.

Anledningen till att påståendena repeterar sig själva med sina motsatser är att även om ett av påståendena stämmer betyder inte det att det motsatta påståendet också stämmer för individer med ett annat värde på sin parallella linje i Johari-fönstret.

3.2 Johari

För att mäta sanningshalten av ovan nämnda påståenden behövs först och främst en metod för att utvinna en given individs Johari-fönster. Den logistiskt realiserbara ingångsvinkeln skulle vara en frågeenkät på individnivå. Det existerar dock en metod för att utvinna Johari-fönster med hjälp av input från individens arbetsgrupp. Det utvinns förvisso ett mer exakt Johari-fönster med denna metod eftersom individens föreställningar om jaget räknas ut men detta kräver en större mobilisering än vad denna studie hade resurser till. Istället begränsades studien till ett frågeformulär som används av avdelningen för kvalitetsteknik på Högskolan på Gotland (2008).

Frågeformuläret har en samling av 20 påståenden, vilka individen ska bedöma hur väl de stämmer på hans/hennes uppträdande. Dessa lyder:

- Jag försöker vara öppen och uppriktig när jag är med andra människor.
- Jag tycker inte om att andra talar om för mig hur jag skall göra olika saker.
- För att bli omtyckt är jag ofta sådan som människor förväntar sig att jag ska vara istället för att vara den jag verkligen är.
- Om jag vet för lite om någonting så medger jag att jag är osäker och okunnig.
- Jag lyssnar, respekterar och accepterar andra människors inlägg i en diskussion.
- Jag försöker förstå hur andra människor tycker och känner.
- När jag möter nya människor uppträder jag oftast försiktigt och känner mig för.
- Jag uppskattar och uppmuntrar andras reaktioner på vad jag har att säga.
- Jag säger spontant vad jag tycker hur "galet" det än kan verka vara.
- Jag tycker inte om att någon säger något kritiskt om mig eller om det jag gjort.
- Jag tror att andra människor inte är intresserade av vem jag egentligen är.
- Jag försöker öppet påverka andra.
- Jag stöder gärna människor som blivit ställda eller som har svårt att uttrycka sig.
- Jag bjuder gärna på mig själv.
- Jag välkomnar andras försök att hjälpa mig - hur kritiska de än är.
- Jag tycker att man inte skall prata om sina innersta känslor och tankar med andra.

- Jag oroar mig inte över eller dömer mig själv om andra människor faller omdömen om mig.
- Jag tror människor oftast har biavsikter när de vill hjälpa mig.
- Jag har lätt för att bli personlig med andra.
- När människor säger trevliga saker till mig har jag svårt att tro att de menar det.

Individen ska ange ett betyg på var och ett av dessa påståenden som hamnar i intervallet noll till tio och ska representera individens uppfattning av dennes egna uppträdanden. Hälften av påståendena ger poäng åt Johari-fönstrets lodräta linje, alltså den som mäter individens självinsikt, och den andra hälften mäter individens vilja att kommunicera utåt, dvs fönstrets vågräta linje. Det finns också påståenden bland dessa som ger poäng åt en linje i Johari-fönstret som är lika med tio subtraherat med antalet poäng som anges. Till exempel ger påståendet som lyder "När jag möter nya människor uppträder jag oftast försiktigt och känner mig för" färre poäng åt fönstrets vågräta linje då ett högt poäng antyder att given individ inte har lätt att kommunicera med nya människor, alltså att den har en lägre kommunikationsvolym med omvärlden.

Det går att observera att dessa påståenden är utformade på ett sådant sätt att de ska utvinna en viss kunskap om hur mycket en given individ ser inåt på sitt eget beteende, alltså att de mäter volymen av individens självinsikt och förmåga att ta till sig feedback. Samt mäter påståendena individens vilja att kommunicera utåt dvs individens vilja att kommunicera med omvärlden och dess förmåga att ge feedback.

Resultatet av en ifylld enkät kommer att vara två värden i intervallet 0 till 100 som representerar positionerna hos Johari-fönstrets två linjer på deras vardera axel. Värdena kommer sedan att vägas mot svaren på de tre tilläggsfrågor som är utformade för att utvinna en kunskap om individens smak för spel.

3.3 Spel

För att kunna utvinna kunskap om de olika Johari-fönstrens relation till spelen som innehavarna anser underhållande behövs ett antal frågor som har i syfte att fastställa exakt vad som gör spelen underhållande för individerna. För detta har tre (3) frågor utformats, vilka lyder:

- Nämn ett spel du har spelat nyligen och funnit underhållande.
- Vilken genre anser du att spelet hamnar i?
- Beskriv kort vad du fann underhållande med spelet.

Den första frågan är utformad i syfte att fastställa en titel på ett spel för vidare efterforskning. Detta är nödvändigt eftersom det krävs en analys av spelet som studiepersonen ansett underhållande för att sedan analysera bandet mellan studiepersonens Johari-fönster och givet spel.

Den andra frågan är utformad i syfte att säkerställa om det finns ett mönster mellan spelgenrer och olika Johari-fönster eller inte. Detta är för att få en övergripande bild av hur olika formade Johari-fönster går att koppla till olika sorter av spel.

Den tredje och sista frågan är utformad för att underlätta för tidigare nämnda analys av ett givet spel. Ett svar på denna fråga skulle fastställa ett element i spelet som talade till individen och kommer att vara ett objekt för en djupare analys.

4 Resultat

I detta avsnitt kommer resultaten som framkommit i enkäten sättas i ord. Varje genre som nämnts av testpersoner kommer att ha sitt eget avsnitt under vilket spelen som nämnts under given genre blir beskrivna. Totalt 27 personer har svarat på enkäten. Dessa personers bakgrund såsom kön och ålder är okänt då frågan inte ansågs relevant för undersökningen. De genrer som har nämnts fler än en gång har varit Role Playing Games, Shooters, Strategi och Plattformsspel.

4.1 Role Playing Games

Role Playing Games, förkortat RPGs, är spel där spelaren tar gestalten av en karaktärs resa genom ett narrativ som förekommer inom ett givet spels ramar. Denna genre har en stor samling undergenrer, många av vilka där det narrativa aspektet av genren har försakats för att ge plats åt komplexa stridssystem med många siffror.

4.1.1 Testperson 3: Baldur's Gate - Bioware 1998

Personen som nämnt detta spel har beskrivit genren som "Fantasy", vilket antagligen syftar på genren i spelets narrativ. Det går då att behandla detta spel som ett RPG då fokuset på narrativ passar in bra på beskrivningen av genren ovan. Personen beskriver att det som är underhållande med spelet är narrativet. Johari-fönstret som denna person erhåller är ett med en jämn uppdelning av utåtriktning och självinsikt. Detta betyder att de fyra fälten hos denna person alla har ungefär samma storlek.

Utåtriktning	Självinsikt	Arena	Blint	Gömt	Okänt
52	52	27,04%	24,96%	24,96%	23,04%

4.1.2 Testperson 22: Borderlands 2 - Gearbox Software 2012

Denna testperson beskriver tre saker som bidrar till att han/hon upplever spelet som underhållande. Det första är att han/hon upplever spelet som väldesignat, det andra är en kommentar på det humoristiska narrativet. Det tredje elementet som bidrar till att testpersonen upplever spelet som underhållande är vad han/hon kallar för "lootfokusen", med detta menas antagligen det system som finns i spelet som skapar nya slumpade vapen varje gång spelaren kommer över en utmaning. Personen framvisar hög utåtriktning och en någorlunda hög självinsikt, vilket betyder en stor volym på hans/hennes Arena.

Utåtriktning	Självinsikt	Arena	Blint	Gömt	Okänt
73	64	46,72%	26,28%	17,28%	9,72%

4.1.3 Testperson 24: Candy box – aniwey 2013

Personen som nämnt detta spel beskriver spelsystemet som den underhållande faktorn. Personens Johari-fönster visar en hög självinsikt och en ungefär lika hög utåtriktning. Detta betyder att detta fönsters Arena har en volym som tar upp mer än femtio procent av fönstret.

Utåtriktning	Självinsikt	Arena	Blint	Gömt	Okänt
70	73	51,10%	18,90%	21,90%	8,10%

4.1.4 Testperson 18: Dragon Age Origins - Bioware 2009

Denna testperson beskriver narrativet som den avgörande faktorn i att han/hon upplever spelet som underhållande. Detta spel går att räkna som ett RPG då det som Baldur's gate har ett fokus på det narrativa, vilket testpersonen också pekar ut. Personen i fråga har en hög utåtriktning och en medelhög självinsikt. Detta betyder att Arenan tar upp ungefär fyrtio procent av personens Johari-fönster.

Utåtriktning	Självinsikt	Arena	Blint	Gömt	Okänt
70	56	39,20%	30,80%	16,80%	13,20%

4.1.5 Testperson 26: Guildwars 2 - Arenanet 2012

Denna person beskriver många element som gör spelet underhållande för honom/henne. Det första är spelets tekniska funktioner runt striderna som förekommer i det, det andra är spelets visuella element. Personen beskriver också "variationen mellan klasserna" som ett övertygande element, vilket går att anta att det syftas på de olika sätt en spelare kan spela spelet på, och som denna får välja i början av spelet. Det sista som nämns är spelets humor, vilket går att uppfatta som ett narrativ. Det är också viktigt att nämna att just detta spel är ett så kallat MMORPG, ett massive multiplayer online role-playing game, alltså är flerspelarfunktionerna i detta spel en stor del av spelet.

Personen har en oerhört hög utåtriktning och en någorlunda hög självinsikt. Detta resulterar i ett Johari-fönster som har en Arena med en volym på över femtio procent av hela fönstret.

Utåtriktning	Självinsikt	Arena	Blint	Gömt	Okänt
80	67	53,60%	26,40%	13,40%	6,60%

4.1.6 Testperson 9: Monster Hunter Tri Ultimate - Capcom 2009

Personen som nämnt detta spel beskriver den underhållande faktorn som svårighetsgraden. Personens Johari-fönster är jämt uppdelat, dock med en lite större volym på Arenan än de andra rutorna. Spelet i sig är väldigt ofokuserat på narrativet och består mest av en samling oerhört svåra utmaningar som kräver en oerhört duktig spelare, vilket är lockande för denna försöksperson.

Utåtriktning	Självsikt	Arena	Blint	Gömt	Okänt
55	58	31,90%	23,10%	26,10%	18,90%

4.1.7 Testperson 2 Path of Exile - Grinding Gear Games 2013

Personen som nämnt detta spel har beskrivit genren som "Dungeon Crawler". Detta är dock en undergenre till RPG-genren och spelets utvecklare beskriver genren som ett "Action RPG". Spelet är också ett spel för fler än en spelare. Personen påstår att det som gör spelet underhållande för honom/henne är ett "Bra LVL-system". Det går att anta att detta syftar på det expansiva progressionssystem som förekommer i spelet. Personens Johari-fönster pekar på att han/hon är duktig på att både ge och ta feedback och fönstret visar då en stor Arena som tar upp 45,50% av fönstret.

Utåtriktning	Självsikt	Arena	Blint	Gömt	Okänt
65	70	45,50%	19,50%	24,50%	10,50%

4.1.8 Testperson 17: Skyrim - Bethesda 2011

Personen som nämnt detta spel beskriver den stora världen som spelet utspelar sig i, samt friheten att utforska den som den underhållande faktorn, vilket kan uppfattas som ett narrativ. Johari-fönstret tillhörande denna person har en väldigt stor volym på dess Arena. Detta innebär att både personens utåtriktning och självsikt är höga då Arenans volym tar upp mer än femtio procent av fönstret.

Utåtriktning	Självsikt	Arena	Blint	Gömt	Okänt
73	70	51,10%	21,90%	18,90%	8,10%

4.1.9 Testperson 12, 16: Torchlight 2 - Runic Games 2012

En person som nämnt detta RPG-spel har beskrivit de underhållande faktorerna som ett snabbt stridsystem samt en "character progression". Med det menas att spelarens gestaltning i spelet blir gradvis "starkare" och ger möjlighet för spelaren att klara av spelets svårare

utmaningar. Testpersonens Johari-fönster visar en medelhög utåtriktning men en väldigt hög självinsikt, resulterat i en stor volym på Arenan.

En annan testperson (16) nämner spelet "Torchligh" som är en förfader till det förstnämnda spelet och spelar på nästan exakt samma sätt med några små skillnader. Personen är oklar på vad det underhållande elementet är, men påstår att "Allt" med spelet är underhållande. Denna person har en väldigt hög utåtriktning och en oerhört hög självinsikt, vilket innebär att han/hon har en väldigt stor volym på sin Arena vilken tar upp nästan sextio procent av hans/hennes Johari-fönster.

Testperson 12

Utåtriktning	Självinsikt	Arena	Blint	Gömt	Okänt
58	75	43,50%	14,50%	31,50%	10,50%

Testperson 16

Utåtriktning	Självinsikt	Arena	Blint	Gömt	Okänt
72	81	58,32%	13,68%	22,68%	5,32%

4.1.10 Testperson 23: Xenogears - Square Product Development Division 1998

Personen som nämnt detta spel beskriver narrativet samt till viss del spelmekaniken som de övertygande elementen för att han/hon ska ha upplevt spelet som underhållande. Personens Johari-fönster visar en hög utåtriktning och en någorlunda hög självinsikt, resulterat i en stor Arena med en volym som tar upp mer än femtio procent av fönstret.

Utåtriktning	Självinsikt	Arena	Blint	Gömt	Okänt
74	68	50,32%	23,68%	17,68%	8,32%

4.2 Shooters

Det finns ett högt antal slag av spel där spelaren ska skjuta på föremål, så kallade "Shooters". De som har nämnts av studiepersoner har varit "FPS", "Third person shooter" och "Shoot 'em up".

First person shooters, eller kort FPS-spel, är spel där spelaren upplever spelet ur spelargestaltens perspektiv, alltså att spelaren ser världen ur spelargestaltens ögon. Ett föremål som ofta förekommer i denna genre är ett synligt vapen som spelargestalten håller i, och spelens mål är ofta att döda en eller flera andra spelgestalter med vapnet.

Third person shooters är spel där spelaren upplever spelet ur en kameravinkel som tar plats bakom spelargestalten. Dessa spel har ofta samma mål som ovan nämnda FPS-spel, men har en lite större bredd på spelarens mål.

Shoot 'em up är en bred spelgenre. Dessa spelen handlar också, som genrens titel antyder, om att skjuta föremål. Dessa spel har oftast en synlig spelargestalt, men perspektivet kan vara uppfifrån, från sidan och så vidare.

4.2.1 Testperson 8: Battlefield 3 - DICE 2011

Personen som nämnt detta spel beskriver en "mycket skön spelkänsla" som den underhållande faktorn. Personens Johari-fönster visar en någorlunda hög utåtriktning och en medelhög självinsikt och den härskande Arenan når nästan fyrtio procent.

Utåtriktning	Självinsikt	Arena	Blint	Gömt	Okänt
66	58	38,28%	27,72%	19,72%	14,28%

4.2.2 Testperson 5: Bioshock 2 - 2k Games 2010

Personen som nämnt detta spel beskriver genren som "action", dock med en titt på spelet går det att klassifiera det som ett FPS-spel då det uppfyller ovan beskrivning på ett sådant spel. Personen beskriver den underhållande faktorn i spelet som miljön, vilket kan både tolkas som den uppfinningsrika setting som spelets narrativ tar plats i eller också som de mörka och intressanta platser som spelet innehåller. Johari-fönstret tillhörande denna person visar en någorlunda hög utåtriktning samt självinsikt, vilket resulterar i en stor Arena som tar upp ungefär fyrtio procent av fönstret.

Utåtriktning	Självinsikt	Arena	Blint	Gömt	Okänt
64	63	40,32%	23,68%	22,68%	13,32%

4.2.3 Testperson 22: Borderlands 2 - Gearbox Software 2012

Detta spel har nämnts en gång ovan under titeln *Role Playing Games*. Dock beskrivs genren som både ett RPG-spel och ett FPS-spel. Därför nämns spelet än en gång här för att underlätta analys.

Utåtriktning	Självinsikt	Arena	Blint	Gömt	Okänt
73	64	46,72%	26,28%	17,28%	9,72%

4.2.4 Testperson 19: MDK - Shiny 1997

Detta spel beskrivs av testpersonen som ett Shoot 'em up. De underhållande faktorerna beskrivs som den stressande takten som spelet spelas i samt designen. Personen påstår att

“designen är snygg” vilket går att anta att det syftas på den grafiska designen, och inte själva spelets design. Det följs dock upp av ett påstående om hur spelet är “allmänt intressant” vilket kan tolkas som en hyllning av spelets design.

Personens Johari-fönster visar en medelhög utåtriktning och en väldigt hög självinsikt. Det resulterande fönstret visar en stor volym på Arenan som tar upp över fyrtio procent av fönstrets helhet.

Utåtriktning	Självinsikt	Arena	Blint	Gömt	Okänt
57	71	40,47%	16,53%	30,53%	12,47%

4.2.5 Testperson 25: Postal 2 - Running with Scissors, Inc. 2003

Personen som nämnt detta spel beskriver genren som ett FPS. Det underhållande elementet för testpersonen beskrivs som att han/hon får “skjuta folk”. Personens Johari fönster pekar på en väldigt hög utåtriktning och en väldigt låg självinsikt. Det resulterade fönstret har ett regerande Blint fält som har en volym som tar upp mer än femtio procent av fönstrets helhet.

Utåtriktning	Självinsikt	Arena	Blint	Gömt	Okänt
70	24	16,80%	53,20%	7,20%	22,80%

4.2.6 Testperson 21: Red Dead Redemption - Rockstar San Diego 2010

Personen som nämnt detta spel beskriver genre som “Third Person Shooter - Open World”, och de underhållande elementen som “Realism, atmosfär & karaktärerna”. Det verkar vara så att narrativet är det som är underhållande för denna person, då hans/hennes beskrivning syftar mindre på interaktiva delar av spelet och mer på den övriga upplevelsen.

Personens Johari-fönster visar en väldigt hög utåtriktning och en oerhört hög självinsikt. Det resulterande fönstret har en regerande Arena vars volym tar upp mer än sextio procent av fönstrets helhet.

Utåtriktning	Självinsikt	Arena	Blint	Gömt	Okänt
72	86	61,92%	10,08%	24,08%	3,92%

4.3 Plattform

Plattformspel är en genre som beskriver sig själv i sin benämning. Spelaren har ofta en spelargestalt som han/hon kontrollerar och ska ofta lösa pussel eller ge sig i kast med andra utmaningar genom att få spelargestalten att hoppa på plattformar.

4.3.1 Alice: Madness Returns (Spicy Horse, 2011)(Testperson 14)

Personen som nämnt detta spel beskriver de underhållande faktorerna som en “djup psykologisk resa” och de “trippade” miljöerna. Av det går det att anta att en stor del av underhållningen går att hitta i spelets narrativ för denna testperson. Personens Johari-fönster visar en väldigt hög utåtriktning samt en lika hög självinsikt. Det resulterande fönstret har därför en hög volym på sin Arena som tar upp ungefär femtio procent av fönstrets helhet.

Utåtriktning	Självinsikt	Arena	Blint	Gömt	Okänt
70	70	49,00%	21,00%	21,00%	9,00%

4.3.2 Metroid II: Return of Samus (Nintendo, 1991)(Testperson 15)

Personen som nämnt detta plattformspel beskriver den stora och öppna världen spelet tar plats i som den underhållande faktorn, och att han/hon kan utforska denna i sin egen takt. Personens Johari-fönster visar en relativt låg utåtriktning och en medelhög självinsikt. Det resulterande Johari-fönstret tillhörande denna person har därför en högre tilldelning av volym till dess Gömda fält än de andra tre, vilket tar upp nästan trettiofem procent av fönstrets helhet.

Utåtriktning	Självinsikt	Arena	Blint	Gömt	Okänt
40	57	22,80%	17,20%	34,20%	25,80%

4.4 Strategispel

Spelgenren strategi är en väldigt bred genre. Det kan utgöras av ett spel där spelaren gör speldrag i en turordning, vilket kallas för Turn Based Strategy kort TBS. Det kan också vara spel där spelaren gör sina drag snabbt under press från andra spelare eller datorkontrollerade spelare, vilket kallas Real Time Strategy, kort RTS.

4.4.1 Testperson 10: Age of empires 2 - Ensemble Studios 1999

Personen som nämnt detta RTS-spel är oklar om vad det är som gör spelet underhållande med det ospecifika svaret “Allt”. Personens Johari-fönster visar en utåtriktning som är relativt låg jämfört med andra resultat och en någorlunda hög självinsikt. Fönsterrutan med högst volym i detta fönster är den Gömda rutan som sträcker sig över trettio procent av fönstrets helhet.

Utåtriktning	Självinsikt	Arena	Blint	Gömt	Okänt
44	60	26,40%	17,60%	33,60%	22,40%

4.4.2 Testperson 11: Dwarf Fortress - Tarn Adams 2006

Personen som nämnt detta spel beskriver genren som strategi och den underhållande faktorn som hur spelet är "extremt detaljerat", vilket inte kan referera till spelets grafik då den knappt existerar utan måste referera till den djupa spelmekaniken som pågår i spelet. Personens Johari-fönster visar en medelhög utåtriktning samt självinsikt. Som ett resultat har de fyra rutorna en jämn uppdelning av sin volym i fönstret.

Utåtriktning	Självinsikt	Arena	Blint	Gömt	Okänt
52	52	27,04%	24,96%	24,96%	23,04%

4.4.3 Testperson 27, 28: Starcraft 2 - Blizzard Entertainment 2010

Två personer har nämnt detta RTS-spel. Den första (27) har en relativt låg utåtriktning och en medelhög självinsikt. Hans/hennes Johari-fönster visar en hög volym på det Gömda fältet som tar upp ungefär fyrtio procent av fönstrets helhet. Han/hon beskriver de underhållande elementen som "Taktik, snabbhet och precision" vilket antagligen syftar på spelets stora krav på spelaren i form av att ta beslut under press.

Utåtriktning	Självinsikt	Arena	Blint	Gömt	Okänt
30	59	17,70%	12,30%	41,30%	28,70%

Den andra personen (28) som nämnt spelet Starcraft 2 har en exakt lika hög självinsikt som den föregående testpersonen men en något högre utåtriktning. Johari-fönstret tillhörande denna person visar en jämn uppdelning av volym på de fyra fälten, dock med en något högre tilldelning av Arenan och det Gömda fältet, vilka tar upp ungefär trettioprocent av fönstrets helhet vardera. Personen beskriver det underhållande elementet i spelet som utmaningen, vilket går att anta syftas på den höga svårighetsgraden i just spelet eller RTS-genren som helhet.

Utåtriktning	Självinsikt	Arena	Blint	Gömt	Okänt
49	59	28,91%	20,09%	30,09%	20,91%

4.4.4 Testperson 13: Wordfeud - hbwares 2010

Personen som nämnt denna adaptering av det klassiska spelet Alfapet till mobil-spel har beskrivit genren som strategi. Utöver den klassifikationen inkluderas spelet också under detta avsnitt eftersom spelreglerna stämmer överens med ovan nämnda beskrivning av TBS-genren. Personen beskriver de underhållande elementen i spelet som så att han/hon anser att spelet är lärorikt och stimulerande för hjärnan. Personens Johari-fönster visar en väldigt hög utåtriktning samt självinsikt, vilket resulterar i en hög volym på fönstrets Arena som tar upp mer än femtio procent av fönstrets helhet.

Utåtriktning	Självsikt	Arena	Blint	Gömt	Okänt
75	70	52,50%	22,50%	17,50%	7,50%

4.5 Övriga genrer

I detta avsnitt tas alla spel som beskrivits med utstående genrer upp. Genrerna som har beskrivits kan mycket väl vara breda genrer i sig, men inom de samlade tesresultaten kan de betraktas som enstaka utfall.

4.5.1 Testperson 6: 4 bilder 1 ord - JN Interactive AB 2013

Personen som nämnt detta spel beskriver genren som ett "Frågespel", alltså ett spel där spelaren ska svara på frågor som spelet bestämmer åt honom/henne i förväg. Den underhållande faktorn för testpersonen beskrivs som att det är den kognitiva utmaningen i vad antas vara att lösa ut svaren på frågorna. Personens Johari-fönster visa en medelhög utåtriktning och en hög självinsikt. Den resulterande Arenan är det fält som tar upp högst volym av helheten, vilken fyller ungefär fyrtio procent av fönstret.

Utåtriktning	Självsikt	Arena	Blint	Gömt	Okänt
59	68	40,12%	18,88%	27,88%	13,12%

4.5.2 Testperson 7: Lord of the rings: Conquest - Pandemic Studios 2009

Personen som nämnt detta spel beskriver genren som "Action/Äventyr". Det underhållande elementet för testpersonen beskrivs som spelets grundande i en film, vilket är säkert att anta syftas specifikt på filmen Lord of the Rings: The fellowship of the Ring (Jackson, 2001). Det går att fastställa från testpersonens beskrivning av den underhållande faktorn att det är narrativet som bidrog till att han/hon upplevde spelet som underhållande.

Personens Johari-fönster visar en låg utåtriktning och en någorlunda hög självinsikt. Det fält som fyller högst volym i testpersonens Johari-fönster är det Gömda fältet, vilket fyller nästan fyrtio procent av fönstrets helhet.

Utåtriktning	Självsikt	Arena	Blint	Gömt	Okänt
35	60	21,00%	14,00%	39,00%	26,00%

4.5.3 Testperson 4: Super Smash Bros. Melee - Nintendo 2002

Personen som nämnt detta spel beskriver genren som "Fighting". Den underhållande faktorn, enligt testpersonen, är den "tävlinginriktade och trevliga stämning" som spelet skapar. Det går att anta att det syftas på gemenskapen som skapas runt just detta spel, då det är känt för vara ett så kallat "partyspel", alltså ett spel som spelas tillsammans med vänner.

Personens Johari-fönster visar en hög utåtriktning och en hög självinsikt. Arenan tillhörande denna persons Johari-fönster är det fält som upptar mest volym av fönstrets helhet, vilken når fyrtio procent.

Utåtriktning	Självinsikt	Arena	Blint	Gömt	Okänt
66	62	40,92%	25,08%	21,08%	12,92%

5 Analys

I detta avsnitt kommer resultaten jämföras med tidigare nämnda hypoteser. Denna jämförelse kommer att göras med genrerna RPG-spel, shooters och strategispel, då antalet plattformspel och övriga genrer inte bar nog med resultat för att en fruktbar analys ska kunna genomföras.

Utöver genrerna kommer resultaten också att delas upp mellan narrativ, möjlighet till att spela med flera spelare och det interaktiva spelet. Detta är för att vissa testpersoner har fastställt att det endast är narrativet i spelen som har varit underhållande och att tidigare nämnda hypoteser talar om spel för flera spelare. Resultaten har sen ställts bredvid tidigare nämnda hypoteser för jämförelse.

5.1 Role playing games

5.1.1 Spel

Sju av de elva testpersoner (Testperson 2, 9, 12, 22, 23, 24, 26) som nämnt RPG-spel har tagit upp delar av det interaktiva spelet som underhållande faktorer. Detta innebär att mer än hälften av testpersonerna som nämnt RPG-spel anser delar av det interaktiva spelet är en del av underhållningen.

Emellan sig har dessa testpersoner en väldigt hög utåtriktning då deras testresultat alla visar en utåtriktning som hamnar mellan 55 och 80. Dessa personer visar också en gemensamt hög självinsikt vilken hamnar mellan poängstolparna 58 och 75. Detta betyder också att dessa personer har en hög volym på sin Arena, eftersom de generellt har höga poäng på Johari-fönstrets båda axlar.

Detta kan bero på RPG-genrens form. Som tidigare beskrivits har RPG-spel ofta komplexa stridssystem med många siffror, och det är inget undantag med spelen som testpersonerna har omnämnt. Det kan vara så att för att förstå och lära sig hur dessa komplexa system går till och därför kunna klara spelets utmaningar behövs en hög självinsikt och alltså en stor öppenhet för feedback och en vilja att lära sig. Detta skulle förklara det frekventa förekommandet av hög självinsikt bland de som gärna spelar RPG-spel.

5.1.2 Narrativ

Sex av de elva testpersoner (Testperson 3, 17, 18, 22, 23, 26) som nämnt RPG-spel har tagit upp spelets narrativ som en underhållande faktor. Detta innebär att mer än hälften av testpersonerna som nämnt RPG-spel anser att narrativet är en del av underhållningen.

Dessa personer har generellt en väldigt hög utåtriktning, då allas poäng på den axeln av Johari-fönstret sträcker sig över 70 av 100 möjliga. Det finns dock undantaget som är Testperson 3, men han/hon har ändå över 50 poäng vilket bryter halva Johari-fönstret. Personerna visar en heterogen samling poängresultat på skalan Självinsikt, alla av dessa personer erhåller ett poängresultat på över 50, dock med breda gap mellan sig. Eftersom

utåtriktningen är generellt hög och självinsikten är generellt medioker i denna samling av testpersoner är det Arenan som tar upp högst volym av deras Johari-fönster.

Narrativets vikt för testpersonerna kan ha en koppling till deras höga poängresultat på Johari-fönstrets axel för utåtriktning. Många moderna RPG-spel låter spelaren ta kontroll i spelargestaltens handlingar och ofta är detta i form av valmöjligheter i spelets dialoger. Det kan vara så att det krävs en hög utåtriktning för att tycka det är underhållande att interagera med karaktärerna i spelet och påverka händelseflödet i narrativet.

5.1.3 Hypoteser

- Individer med en hög förmåga att ta till sig feedback anser att spel med en hög volym av feedback är underhållande.

Det går att med säkerhet påstå att RPG-spel i regel ger spelaren en hög volym av feedback, då de komplexa stridssystemen erhåller många siffror som påverkar spelet och samtidigt ofta ger spelaren möjlighet att påverka dessa siffror för att sedan klara spelets utmaningar. Just denna hypotes bör jämföras med de testresultat av personer som spelar RPG-spel för det interaktiva spelets skull och inte narrativet, då de som spelar spelen anser att det är interaktionen med de komplexa systemen som är det underhållande.

En jämförelse med påståendet ovan och testresultaten från ovan nämnda grupp indikerar att de personer som spelar RPG-spel för just det interaktiva spelets skull har generellt en hög självinsikt. Detta betyder att de kan ha en hög förmåga att ta till sig den höga volym av feedback som spelen ger dem. Det finns indikationer på att de individer som spelar RPG-spel för det interaktiva spelet har en hög förmåga till självinsikt, eller att de som har en hög självinsikt gärna spelar RPG-spel.

5.2 Shooters

5.2.1 Spel

Fyra av de sex personer (Testperson 8, 19, 22, 25) som nämnt Shooter-spel har beskrivit den underhållande faktorn som delar av det interaktiva spelet. Detta innebär att mer än hälften av de som spelar Shooter-spel gör det för det interaktiva spelet.

Emellan sig har dessa personer en hög utåtriktning då alla har ett poängresultat mellan 57 och 70. De visar dock tvetydiga resultat på poängskalan som representerar självinsikt: det lägsta resultatet visar 24 och det högsta 71 med stora gap mellan de resultat som hamnar däremellan.

Det finns inga indikationer på direkt koppling mellan de höga resultaten på utåtriktning bland dessa personer och just Shooter-genren. Inte heller kan en koppling dras mellan resultaten på självinsikt och genren, då de resultaten hamnar i ett alldeles för brett intervall för att kunna visa ett samband.

5.2.2 Narrativ

Tre av de sex personer (Testperson 5, 21, 22) som nämnt Shooter-spel har beskrivit underhållande faktorer som delar av spelens narrativ. Detta innebär att hälften av personerna som nämnt Shooter-spel har funnit dem underhållande på grund av narrativet.

Alla dessa personer har en hög utåtriktning som alla har en poängsumma på över 64. De har också en väldigt hög självinsikt då alla dessa personer har en poängsumma på över 62. Detta innebär också att de har en stor Arena gemensamt.

Precis som med RPG-spel kan den höga utåtriktningen bland dessa personer bero på intresset för narrativet. För att vilja interagera med karaktärerna i spelets värld kanske det behövs en viss utåtriktning, eftersom värdet på den interaktiva uppgiften inte kräver någon relation till en karaktär.

5.2.3 Hypotes

- Individer med en låg förmåga att ta till sig feedback anser att spel med en låg volym av feedback är underhållande.

Shooter-spel har generellt inte en hög volym av feedback åt spelaren. Dessa spel är designade för att minimera feedbacken så att spelaren kan fokusera på utmaningarna. Till exempel finns det ofta inga siffror som visar spelarens hälsa i FPS-genren och istället blinkar skärmen rött när spelargestalten ligger illa till. Detta är dock en slags feedback, men den är en minimerad sådan.

Det går att se att ovan påstående har blivit motsagt av resultaten. De som har nämnt Shooter-spel har en varierad poängsumma på Johari-fönstrets självsiktsaxel, alltså den som visar personens förmåga att ta emot feedback. Eftersom personerna som nämnt Shooter-spel har en självinsikt vars summa varierar mellan 24 och 86 kan inte någon korrelation påvisas mellan den låga feedbacken i genren och spelarnas förmåga att ta emot feedback.

5.3 Strategi

5.3.1 Spel

Ingen av testpersonerna (Testperson 10, 11, 13, 27, 28) som nämnt spel från Strategi-genren syftar på narrativet som den underhållande faktorn, vilket kan indikera att de som nämnt dessa spel bara varit intresserade av det interaktiva spelet och utmaningen när de har spelat spelen som nämnts och inte narrativet.

Personerna som nämnt Strategi-spel har generellt en väldigt låg utåtriktning, med undantaget som är Testperson 13 som har en väldigt hög utåtriktning. En jämförelse med de andra genrerna som nämnts i studien indikerar att de som spelar strategispel har relativt sett en mycket lägre utåtriktning än de som spelar andra genrer av spel. Självinsikten är generellt hög hos dessa testpersoner, dock inte lika hög som de som spelar RPG-spel, men den är jämnhög bland alla Strategispelare och lägger sig runt 50 till 60, med som sagt undantaget hos Testperson 13 som har en självinsikt på 70.

5.3.2 Hypoteser

- Individer med en hög förmåga att ta till sig feedback anser att spel med en hög volym av feedback är underhållande.

Strategispel har generellt en väldigt hög volym av feedback, då det är väldigt många olika saker som pågår i denna genre av spel. Spelet Starcraft 2 (Blizzard Entertainment, 2010) till exempel låter spelaren ta kontroll över en armé av soldater eller rymdvarelser som han/hon sedan kontrollerar individuellt. Det är nödvändigt med en hög volym av feedback i detta spel då varje individuell soldat har sitt eget värde för hälsa, skada, och så vidare, och spelaren måste hålla reda på alla dessa värden och samtidigt vara snabb för att vara framgångsrik i spelet.

Självsikten hos spelarna som nämnt Strategispel är som tidigare nämnt väldigt jämn. Det kan vara så att det bara krävs en viss förmåga att ta emot feedback för att anse att Strategispel är underhållande. Det är förvånande att värdet på självinsikt inte är högre bland dessa testpersoner, då Strategigenren är den genre som ger högst volym av feedback till spelaren.

6 Slutsats

Resultaten som uppkommit i studien behöver behandlas med kritik. Antalet testpersoner är alldeles för få för att det ska gå att säkerställa en slutsats. Resultaten kanske istället kan ses som ett preliminärt test för att se om det kan finnas någon grundlig koppling alls mellan de spel som en individ spelar och hans/hennes Johari-fönster.

Genren som burit mest frukt har varit RPG-spel och vidare forskning skulle kunna begränsas till individuella genrer istället för spel i allmänhet som denna studie behandlat. Från denna studie skulle en hypotes för en vidare studie om RPG-spel fastställas, mer än ett faktum om Johari-fönstrets förhållande till genren. Denna hypotes skulle kanske kunna lyda: "Johari-fönstrets Arena är det fält som erhåller högst volym i de personer som finner nöje i RPG-spel" då denna studie visat ett frekvent förekommande av höga volymer på Arenor bland de personer som funnit RPG-spel underhållande.

Testet som använts i denna studie bör också behandlas kritiskt. Då testet mäter testpersonernas självinsikt och personerna själva dömer sitt eget uppträdande går det inte att lita på resultaten som testet bär, då en person som faktiskt har en låg självinsikt inte skulle bedöma sig själv enligt sitt faktiska uppträdande, utan efter en smickrad fantasibild av jaget.

Testet som använts har ingen riktig vetenskaplig grund utan är ett verktyg för att väcka tanke åt individer om sig själva. Johari-fönstret i sig har dock vetenskaplig grund i egenskap av publicerad forskningsmodell och det finns en annan metod för att utvinna fönster som Ingham och Luft (1955), Johari-fönstrets upphovsmän, har utvecklat i samband med Johari-fönstret. Denna metod inkluderar testpersonernas medarbetares perspektiv på personen i fråga och skulle då bära mer tillitsfulla resultat. Som tidigare nämnts har Ingham och Lufts metod inte använts i denna studie pga logistiska skäl.

Slutsatsen som dras är alltså ingen slutsats alls utan ett förslag för vidare studier. Det skulle onekligen bära ett mer värdefullt resultat om Ingham och Lufts metod användes för att utvinna Johari-fönster. Det skulle också vara en bra idé att fokusera på en individuell spelgenre eftersom denna studie har indikerat existensen av ett mönster i Johari-fönster som förekommer bland de personer som spelar RPG-spel.

Tanken är att Johari-fönstret sedan kanske ska kunna användas som ett verktyg av spelutvecklare för att identifiera en målgrupp innan ett spelprojekt dras igång. Företag som planerar att göra en uppföljare till ett av sina spel kanske vill studera Johari-fönstren hos de personer som ansett spelet som planeras uppföljas underhållande och jämföra dem med Johari-fönstren hos de tillgängliga spelkonsumenterna för att sedan bedöma om det är värt att göra en uppföljare.

Referenser

Litteratur

Avdelningen för kvalitetsteknik. *Eget JOHARI fönster / Återkoppling*. 2008. Högskolan på Gotland.

Ingham, H; Luft, J. 1955. *The Johari window, a graphic model of interpersonal awareness*. UCLA, Los Angeles.

Jansson, T. & Ljung, L. 2011. *Individer, grupper och ledarskap i projekt*. Studentlitteratur AB, Lund.

Tonnquist, B. 2010. *Projektledning*. Bonnier Utbildning AB, Stockholm.

Spel

2k Games. 2010. *Bioshock 2*

aniwey. 2013. *Candy box*

Arenanet. 2012. *Guildwars 2*

Bethesda. 2011. *Skyrim*

Bioware. 1998. *Baldur's Gate*

Bioware. 2009. *Dragon Age Origins*

Blizzard Entertainment. 2010. *Starcraft 2*

Capcom. 2009. *Monster Hunter Tri Ultimate*

DICE. 2011. *Battlefield 3*

Ensemble Studios. 1999. *Age of empires 2*

Gearbox Software. 2012. *Borderlands 2*

Grinding Gear Games. 2013. *Path of Exile*

Hbwares. 2010. *Wordfeud*

JN Interactive AB. 2013. *4 bilder 1 ord*

Nintendo. 1991. *Metroid II: Return of Samus*

Nintendo, 2002. *Super Smash Bros. Melee*

Pandemic Studios. 2009. *Lord of the rings: Conquest*

Popcap. 2001. *Bejeweled*

Rockstar San Diego. 2010. *Red Dead Redemption*

Runic Games. 2012. *Torchlight 2*

Running with Scissors. Inc. 2003. *Postal 2*

Shiny. 1997. *MDK*

Spicy Horse. 2011. *Alice: Madness Returns*

Square Product Development Division. 1998. *Xenogears*

Tarn Adams. 2006. *Dwarf Fortress*