

En analys av Riksgälden sparlotteri

Frida Nelhans // Högskolan Väst // Kognition och interaktion KIB101 // VT-2010



Bild 1



Det vi ser är en reklamkampanj från Riksgälden sparlotteri. Det är en interaktiv reklamkampanj där mottagaren blir interaktiv och där reklampelaren tar form av en spelautomat där man precis som i vanliga spelautomater även här lägger i ett mynt, drar i en spak och får antingen en förlust eller en vinst. Vinsten i detta fall är ett "chokladmynt" plus att man får tillbaka det man satsat, det vill säga att man får tillbaka det mynt man en gång la i myntbehållaren.

Jag refererar till varje bild av de fyra ni kan se här till höger i siffer- och horisontell ordning. Plus att mottagaren i interaktionen har jag valt att kalla för interaktiv.

I ruta ett kan vi tillämpa person-maskin-system just för att man kan se hur interaktören inkodar informationen medan hon i ruta två har gått vidare till nästa moment.

Med andra ord visar interaktören hur hon utefter person-maskin-systemet endast kan utträta en begränsad mängd uppgifter samtidigt. De uppgifter som utförs sker genom en kanal eller ett medie som i detta fall är en spelautomat med ett säljande reklambudskap. Tittar vi på de fyra rutorna kan vi se att det ingår flera delmoment för att ta sig till slutmålet. Där interaktören får tilldelat sig en vinst eller en förlust.

För att kunna utföra de olika delmomenten krävs att man har schemata vilka förklarar och refererar till tidigare erfarenheter. I detta fallet har interaktören använt en spelautomat tidigare och vet att det tidvis mellan de olika momenten krävs att hon väntar för att nästa moment ska presenteras. Schemat talar även om för henne hur en spak fungerar, vad en myntautomat innebär och hur den fungerar och att texten på reklampelaren ska läsas och kodas in och tolkas. Att texten kan ha ett budskap som ger instruktioner och talar om för henne om hon förlorat eller vunnit. De olika schemata talar på så vis om vad som sannolikt kommer att inträffa och interaktören agerar därefter.

Nu vill jag gå tillbaka till ruta ett där vi ser att interaktören är fokuserad på dels texten och spaken. Vi ser att hon registrerar flera olika stimuli där spaken skulle kunna tillhöra vad vi kan kalla för ett separat synfält. Det separata synfältet ligger utanför interaktörens uppmärksamhetsfält. På så vis inkodas två olika informationstyper.

Bild 2



Detta är tack vare den saccadiska ögonrörelsen vilken möjliggör att människan kan bearbeta två olika stimuli om än till olika grader. Med det menar jag att interaktören är tydlig med att hon har sitt största fokus på texten och dess anvisningar och lägger sin sekundära uppmärksamhet på spaken vilken får fullständig uppmärksamhet i ruta två.

Djupperception hjälper interaktören att avgöra var föremålen befinner sig i den rymd hon och objekten befinner sig i, dels mellan objekt till objekt men även mellan objektet och interaktören. För att avgöra dessa förhållanden har det visuella systemet omvandlat den tvådimensionella stimulinen vilken näthinnan inkodade och omvandlar den till en tredimensionell tolkning av världen.

- Reklampelare och myntbehållare
- Reklampelare och spak
- Spak och myntbehållare
- Interaktör och reklampelare
- Interaktör och spak
- Interaktör och myntbehållare

Förutom ovan nämnda aktiviteter avgörs avståndet även med hjälp av storleken av näthinnebilderna / -erna av de olika föremålen (ovan nämnda). Då interaktören hela tiden befinner sig på nära avstånd till reklampelaren med medföljande föremål, används först och främst de binokulära ledtrådarna. Med hjälp av konvergens, ackommodation och stereopsis skapas ett bra fokus i ögonen.

Uppmärksamheten varar genom alla delmomenten tack vare den rutinmässiga struktureringen av det visuella fältet. Vilket i detta avseende organiserats enligt gestaltpsykologins närhetsprincip;

- Reklampelaren, spaken och myntbehållaren tycks höra ihop på grund av att de befinner sig nära varandra
- Och ramen runt reklampelaren begränsar användaren så att fokus är inom ramen

Jag vill gå tillbaka till vad jag tidigare nämnde kring schemata. Alla element som ingår i delmomenten känns igen eller erkänns av interaktören via prototyp teorin. Den information hon har med sig sedan tidigare gällande spelautomater t.ex. spaken och hur vi ser att hon lyckats använda den i riksgälds sparlotteris interaktion. Det berättar för oss hon jämfört den med den prototyp hon har lagrat i minnet och att det tillslut matchats. Matchningen sker på grundval av dess karakteristiska drag vilka även kompletteras med relationen emellan dragen.

Vi ser att det inte bara är föremål i interaktionen men även en hel del text. Den tolkas eller inkodas med hjälp av semantisk- och perceptuell klassifikation och namngivning. Det betyder att spaken har namnet spak och den berättar vad den fyller för funktion. Det interaktören ser jämförs med vad som beskrivs för henne.

Referens: Arai Dariush (2001). Introduktion till kognitiv psykologi. Studentlitteratur