

# Hur spelifiering kan få passagerare att faktiskt titta på säkerhetsvideon ombord på flygningar



Du sitter på ett flygplan och halvlyssnar medan säkerhetsvideon spelas upp framför dig. Du har sett den många gånger tidigare, och precis som de flesta passagerare är du knappt uppmärksam. Men vad skulle hända om videon innehöll spelmoment? I denna studie utvärderades säkerhetsvideor ombord flygplan för att undersöka om passagerares engagemang och uppmärksamhet kan ökas genom spelifiering.

Populärvetenskaplig sammanfattning **Ida Olsson, Sara Saber**

**I takt med** att resande blir allt mer populärt är säkerhetsinformation avgörande för alla passagerares säkerhet i nödsituationer. Idag ignoreras säkerhetsvideon ofta eftersom den upplevs som både repetitiv och tråkig. Då säkerhetsinformationen ska nå alla passagerare måste designen anpassas så att den är tillgänglig för alla och lätt att förstå, samtidigt som användningen fortfarande är frivillig. Viss information måste dessutom vara med i videon av lagmässiga skäl, vilket begränsar hur mycket man kan alterera dess innehåll.

*Vi utvecklade en interaktiv spelifierad version av en säkerhetsvideo.*

Spelifiering innebär att använda spelliknande element i ett icke-spel sammanhang. Säkerhetsvideons spelifierades genom att dela upp dess innehåll i segment. Efter varje del fick tittaren möjlighet att svara på enkla frågor i olika format, till exempel flervalsfrågor, lucktexter och matchningsuppgifter. Tanken var att göra tittaren mer aktiv istället för passiv. För att göra upplevelsen ännu mer motiverande testade vi också olika spelelement, såsom svarsstreaks, visuell feedback i form av exempelvis fyrverkerier och topplistor som visade prestation.

*För att undersöka hur denna lösning fungerade i praktiken genomfördes en studie med testanvändare.*

Studien genomfördes i flera steg där vi först testade en tidig version av konceptet tillsammans med användare för att förstå hur det upplevdes. Därefter utvärderades en mer utvecklad version på 18 deltagare, där de fick se både den traditionella säkerhetsvideon och den spelifierade versionen. Därefter fick deltagarna svara på frågor om upplevelsen.

*Resultaten visar att den spelifierade versionen ökade både engagemang och uppmärksamhet jämfört med den traditionella säkerhetsvideon.*

Alla 18 deltagare angav att den spelifierade versionen var mer engagerande än den traditionella. Särskilt uppskattade deltagarna spelelement som svarsstreaks, återkoppling på prestation och statistik, eftersom dessa skapade motivation. Samtidigt visar resultaten att designen är avgörande. Spelinslagen måste stödja budskapet snarare än att ta över, annars riskerar viktig information att bli dold och videon kan bli oseriös. Studien visar att spelifiering på rätt sätt kan vara ett lovande sätt att göra säkerhetsvideor ombord mer engagerande.

**EXAMENSARBETE** Exploring gamification to enhance passenger engagement in inflight safety briefing videos

**STUDENTER** Ida Olsson, Sara Saber

**HANDLEDARE** Günter Alce (LTH)

**EXAMINATOR** Joakim Eriksson (LTH)