

RIDDARENS RUSTNING I DATORSPEL

En undersökning om trovärdighet inom
fantasy-genren

THE ARMOR OF THE KNIGHT IN VIDEOGAMES

A study about believability within the fantasy
genre

Examensarbete inom huvudområdet Medier, estetik
och berättande

Grundnivå 30 högskolepoäng

Vårtermin 2017

Carl Johan Bäckman

Handledare: Arslan Tursic

Examinator: Stefan Ekman

Sammanfattning

Detta arbete undersöker riddarkaraktärer från två olika *fantasy*-rollspel, och ifall karaktärerna uppfattas som mer trovärdig inom sin genre om rustningen de bär är skapad utifrån ett historiskt perspektiv. En karaktär från varje spel, samt en historisk tolkning av karaktären användes till studien för att undersöka frågeställningen.

Åtta informanter deltog i studien, som utfördes vid Högskolan i Skövde i form av semi-strukturerade kvalitativa intervjuer. Varje informant fick se varje karaktär i taget, där de sedan fick svara på frågor i hur de uppfattade karaktären.

Det visade sig att huruvida varje spelare uppfattar karaktärer som trovärdig eller inte beror helt på vilket sammanhang karaktären befinner sig i. Så länge karaktären och spelvärlden är enhetlig med den typen av *fantasy* som förmedlas kommer det att kännas trovärdigt inom spelets premisser och tematik. I och med att urvalet av informanter endast var studerande spelutvecklare är det svårt att säga ifall detta påstående även går att applicera på andra målgrupper. Därför behövs ytterligare undersökningar för att svara på frågan.

Nyckelord: Karaktärstolkning, *fantasy*-rollspel, historiska rustningar, riddare

Innehållsförteckning

1	Introduktion	1
2	Bakgrund	2
2.1	Den Historiske Riddaren	2
2.2	Immersion	3
2.2.1	Spelarens <i>habitus</i>	4
2.3	Selektiv realism	5
2.4	Stereotyper	6
3	Problemformulering	7
3.1	Frågeställning	7
3.2	Metodbeskrivning	8
3.2.1	Artefakt	8
3.2.2	Urval	8
3.2.3	Experiment	8
4	Genomförande	10
4.1	Karaktärsdesign och konceptgrafik	11
4.1.1	Skillnaden mellan könen	11
4.1.2	Grafisk stil	11
4.2	Arbetsprocess	13
4.3	Introduktion till rustningsbegrepp	14
4.3.1	Rustningar under 1300-talet	14
4.3.2	Rustningar under 1400-talet	16
4.4	Artefakten Valkyrie	17
4.4.1	Karaktäristiska drag	18
4.4.2	Historisk tolkning	19
4.5	Artefakten Paladin	20
4.5.1	Karaktäristiska drag	21
4.5.2	Historisk tolkning	21
5	Utvärdering	23
5.1	Presentation av undersökning	24
5.2	Analys	26
5.3	Slutsatser	27
6	Avslutande diskussion	28
6.1	Sammanfattning	28
6.2	Diskussion	29
6.3	Framtida arbete	30
	Referenser	32
	Bildförteckning	34
	Appendix - intervjufrågor	35

1 Introduktion

Detta arbete har undersökt frågan om trovärdighet inom *fantasy*-rollspel där fokus låg på att undersöka utifall karaktärer vars roll är en form av riddare i ett spel uppfattas som mer trovärdig inom sin genre om rustningen var skapade från ett historiskt perspektiv. För att undersöka denna fråga har närliggande forskning studerats och använts för att stödja frågeställningens relevans.

Den historiska riddaren från 1300 fram till 1500-talet användes som grund till skapandet av varje karaktär, där uppgiften var att skapa en så historiskt korrekt rustning som möjligt. Inför denna studie användes två karaktärer från två olika *fantasy*-rollspel, *Black Desert Online* (2013) & *World of Warcraft* (2004) som grund för skapandet av den historiska tolkningen. Både originalet och tolkningen användes sedan för att undersöka frågan om trovärdighet inom *fantasy*-rollspel och dess karaktärer.

Termen *locus of manipulation* används för att förklara spelarens förmåga att ta kontroll över spelvärlden, vare sig det är en visuell karaktär, en implicerad avatar, eller en grafisk muspekare. Peter Bayliss (2007) anser att det är inte bara det visuella i spelet som påverkar en spelares *immersion*, eller i vilket perspektiv spelet använder sig av, utan även hur spelaren kan interagera med spelvärlden, samt till vilken förmåga spelaren kan agera som sin karaktär eller avatar.

Petri Lankoski (2002) anser att en väldefinierad karaktär som är i en konstant förbindelse till spelaren är en viktig del till ett potentiellt framgångsrikt spel utifrån ett narrativt perspektiv. Lankoski (2002) fortsätter med att vidareutvecklar detta med hjälp av termen *habitus*, som påverkar hur människor tar sig till det mål som satts. Vare sig det är spelet som självt satt gränser på hur spelaren kan uppnå målet, eller om spelaren inte lyckas ta till sig spelkaraktärens *habitus*, och istället använder sin egen *habitus*, d.v.s. vad spelaren känner sig mest bekväm med.

Holger Pötzsch (2015) förklarar termen selektiv realism, som involverar vilka element av krigsspel som exkluderas från verkligheten för att skapa en mer underhållande spelupplevelse. Pötzsch anser att den selektiva realismen som återkommer i krigsspel är viktigt ha i åtanke eftersom det påverkar den kulturella utformningen av riktig krigsföring (2015).

Metoden som användes var en intervju, där informanterna fick se både originalet av karaktären och den historiska tolkningen. Informanterna svarade därefter på frågor om hur de tolkade varje karaktär utifrån rustningen. Målgruppen var personer som studerade spelutveckling, eller som hade tidigare erfarenheter inom *fantasy*-rollspel.

Resultatet som denna studie fick fram visar att huruvida varje spelare uppfattar karaktärer som trovärdig eller inte beror helt på vilket sammanhang karaktären befinner sig i. Så länge karaktären och spelvärlden är enhetlig med den typen av *fantasy* som vill förmedlas kommer det kännas trovärdigt inom spelets premisser och tematik. Detta betyder att den grafiska stilen, eller i detta fall historiskt korrekta rustningar inte nödvändigtvis har något stor påverkan i hur spelare uppfattar riddarkaraktärer som trovärdiga eller inte.

2 Bakgrund

Detta kapitel kommer att presentera och förklara flera begrepp och teorier som undersökningen har baserats på. Den första delen av detta kapitel kommer att introducera historiska riddare och dess roll i Europa under 800-talet fram till 1500-talet, samt hur spelutvecklare har använt historiska referenser i spel. Därefter kommer begreppen *immersion* och *habitus* att förklaras och vidareutvecklas, följt av termen selektiv realism som förklarar vart spelaren sätter gränser för realism. Sist kommer stereotyper utforskas och hur spelutvecklare använder sig av dessa.

2.1 Den Historiske Riddaren

Detta kapitel kommer att introducera den historiske riddaren i Europa, och vilken roll riddaren hade under medeltiden. Enligt François Velde var riddare kortfattat en professionell soldat. Detta yrke blev allt mer relevant under 700-talet när stigbygeln trädde fram på slagfältet, vilket gjorde riddare på häst betydligt mycket mer effektiv, och i sin tur blev det viktigaste elementet i medeltidens krigföring (Velde, 2002). Det var även under denna tid som det äldre "medborgargardet" (en armé som bestod av vanliga människor utan träning) ersattes av professionella arméer.

Velde fortsätter med att tala om att yrket som riddare var dyrt, då det krävde att soldaten hade tillgång till häst och utrustning såsom vapen och sköld. I och med att det feodala samhället började utvecklas under 1100-talet var därför inte ovanligt att många erbjöd sin tjänst som soldat, i utbyte mot mark att bosätta sig på (Velde, 2002). Eftersom en riddares utrustning var så dyr, var det ofta adelsklassen, markägare och hantverkare som hade titeln riddare. Linda Alchin berättar att det inte var ovanligt att adelsfamiljer skickade sina söner till landsherrar för att utbilda sig till riddare (Alchin, 2017).

Enligt Velde hade Riddarorden sitt ursprung i korstågen, vars primära uppgift var att skydda pilgrimsfärder och försvara kristna i dåvarande Palestina. Dessa soldater antog en strikt livsstil, vilket fördes vidare då kungar började bilda sina egna riddarordnar under 1300-talet för att stärka sin plats som adelsmän. Eric Clayton m.fl. förklarar att kristendomen hade en stor roll i utformningen av riddaren (2008, s. 19).

Historiken Christopher Gravett berättar att den engelske riddaren under 1300-talet utvecklades stort i deras utrustning och vapen, samt hur de blev rekryterade. I detta århundrade bestod riddarna fortfarande av män som hade blivit kallade av deras landsherrar för att genomföra sina feodala plikter (2002, s. 4). Däremot under 1400-talet hade detta ändrats, istället för markägarna var det nu kungen som kommenderade en professionell armé som värvades genom kontrakt, och lönen betalades ut i pengar. Det var även under 1300-talet som heltäckande kroppsrustningar började träda fram. Dessa metallrustningar bars ovanpå ringbrynjan som avslutades med en överrock, som ibland dekorerades med riddarens vapensköld. (2002, s. 20-22) Christopher fortsätter med att tala om fynd från Tyskland från år 1340 där bröstharnesken började träda fram. Under 1360-talet hade harnesken blivit betydligt längre och djupare (2002, s. 22). Clayton m.fl. skriver att alla rustningar också var utformade efter varje riddare, och att all tyngd distribuerades över hela kroppen, så rörligheten inte hindrades. En riddare i rustning förväntades därför kunna sadla häst utan hjälp (2008, s. 10). Vid början av 1400-talet bestod en riddares rustning till slut av

metallplåtar över hela kroppen, och under all metall fanns en långärmad ringbrynja (Gravett, 2001, s. 8).

Gravett förklarar att efter tempelriddarens och det heliga landets fall, började riddare tappa intresset av de regler som satts av deras tidigare religiösa order, och letade därför efter andra inspirationskällor. Riddarna hittade sin nyfunna motivering i berättelser om t.ex. Kung Arthur och Slottet Camelot. Nu slogs hellre riddaren för sitt eget land och strävade efter att bli en form av nationell hjälte för folket (2001, 43-44). Det var även under 1300-talet som tornerspelen blev allt mer populära. Dessa tornerspel hölls oftast vid giftermål eller dubbing, men det var inte heller ovanligt att de hölls efter en seger i strid (2001, s. 45). Clayton m.fl. fortsätter att berätta om hur tornerspel till slut blev mer eller mindre obligatorisk för varje riddare. Dessa riddare blev en form av idol för samhället, och vid slutet av medeltiden var riddaren på väg till toppen av aristokraten (2008, s.20-21).

Spelutvecklare har flitigt använt riddarstereotypen för att skapa sina versioner av riddare. I spelet *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) finns flera order av riddare som svurit sin tjänst till deras religion, *The Light*, där de använder sig av magiska krafter, tung rustning och hammare. I spelets narrativ representerar orden tapperhet och osjälviskhet, såsom det historiska idealet var för riddare under medeltiden. Religionen är starkt inspirerad av kristendomen, till exempelvis används gotiska katedraler inom spelets arkitektur.

2.2 Immersion

För att förstå spelarens förmåga att relatera och sätta sig in i en spelvärld, narrativ och spelmekanik kommer detta kapitel att undersöka begreppet *immersion*, och skall försöka vidareutveckla vad som kan påverka en spelare ytterligare med hjälp av termen *locus of manipulation* (Peter Bayliss, 2007). Denna term används för att förklara spelarens förmåga att ta kontroll över spelvärlden, vare sig det är en visuell karaktär, en implicerad *avatar*, eller en grafisk muspekare. Med denna term i åtanke anser Bayliss att det är inte bara det visuella i spelet som påverkar en spelares *immersion*, eller i vilket perspektiv spelet använder sig av, utan även hur spelaren kan interagera med spelvärlden, samt till vilken förmåga spelaren kan agera som sin karaktär eller *avatar*. I fallet om *fantasy*-rollspel kan spelare ha olika uppfattningar om vilken typ av *fantasy* ett spel anges ha. James Portnow anser att spelutvecklare bör förstå den typen av fantasi som spelet vill förmedla för att skapa en konsekvent spelvärld (Extra Credits, 2016). En spelare kan till exempel sätta sig in i ett rollspel som har en starkt realistisk grafik stil med förväntningarna att en riddarkaraktär är grundad i ett historiskt perspektiv, eller att tematiken är mer realistisk. Om en spelares förväntningar inte uppfylls, är det då spelets fel att de inte baserade sina karaktärer utifrån ett historiskt perspektiv, eller är det spelaren själv som inte förstod den typ av genre inom *fantasy* som spelet ville förmedla, och kunde därmed inte fördjupa sig i spelets tematik?

Laurie Taylor (2002, s. 12-13) talar om två olika sorters *immersion*- *diegetic immersion*, där spelaren blir insvept i sitt agerande av att spela, och *intra-diegetic immersion*, där spelaren är försjunken i spelandet som ett förslutet och berättande rum, d.v.s. spelaren glömmer bort sin omgivning och blir helt försjunken i spelvärlden den befinner sig i från ett narrativt perspektiv. Här menas alltså att båda av dessa uppstår i spelande av narrativt drivande spel, där spelarens agerande får spelet att drivas framåt, till skillnad från t.ex. film där narrativet fortsätter drivas, vare sig åskådaren är involverad eller inte. I fallet om *intra-diegetic immersion* kan detta vara

utifall spelets mekanik och narrativ tar över rollen för hur spelaren upplever *immersion*, och spelets visuella tema utsluts helt i denna kontext. I spelet *Stardew Valley* (Chucklefish Games, 2016) tar spelaren över en gård ute på landet som ens morfar lämnar över i sitt testamente, där spelaren har möjlighet att odla växter, frukt, föda upp djur, och bilda en egen familj med ett urval av invånare i den närliggande byn. Den grafiska stilen är inspirerad av pixelspel från 80-90 talet, vilket betyder att karaktärerna och alla objekt i spelet är väldigt förenklade. Även om den grafiska stilen inte är trovärdig, är spelets tematik och mekanik trovärdig nog inom spelets premisser för spelaren att känna sig involverad. Diane Carr förklarar detta fenomen med termen *Psychological immersion*, som innefattar spelarens förmåga att använda sin egen fantasi för att känna sig engagerad och involverad i spelvärlden den befinner sig i (2006, s. 54).

Peter Bayliss talar om betydelsen om hur väl spelkaraktären och spelvärlden är interagerad. Kan karaktären konsistent agera som förväntat inom världen den befinner sig i? Och innehåller miljön en konsistent värld som spelaren kan interagera med? Här antyder han på vikten att spelarens agerande bör ge konsistenta svar från spelvärlden, t.ex. om en dörr inte går att öppna, medan en annan som ser exakt likadan ut går att öppna. (2007)

De texter som Bayliss baserar sitt arbete på har försökt att på en djupare nivå använda termen *immersion* för att förklara en spelupplevelse, samtidigt som de inte har förklarat vad termen innebär, vare sig det är spelarens koppling till karaktären, det visuella temat, perspektivet (t.ex. första-person eller ett isometriskt) eller världen som det utspelas i. Diane Carr förklarar att *immersion* kan betyda olika saker beroende på vilket sammanhang det innefattar. (2006, s. 53). Ett begrepp som Diane Carr förklarar är *presence theory*, som talar om känslan att 'vara där' som olika teknologier har förmågan att förmedla för spelaren (2006, s.53). I den här kontexten kan det vara spelets grafik eller ljudsättning som skapar illusionen att spelaren befinner sig i spelet. Det som Bayliss försöker göra är att förklara att *immersion* är något mer än att bara 'vara där', men innefattar också till vilken grad spelet tillåter en att agera som sin karaktär eller avatar och hur världen reagerar på spelarens agerande.

I detta fall kan trovärdighet inom spels premisser ha en betydelsefull roll i hur väl en spelare upplever *immersion*. Något som Bayliss dock inte lägger vikt på är det visuella temat spelet har, och utifall den grafiska stilen har någon påverkan på spelarens upplevelse. Om ett spel har en ytterst förenklad grafisk stil, kan det fortfarande väcka *immersion* hos spelaren, om mekaniken stödjer tematiken som spelet vill förmedla? En annan aspekt som kan vara bra att känna till är att *immersion* är väldigt svårt att mäta, då personliga spelupplevelser varierar enormt beroende på hur väl spelaren kan sätta sig in i världen, samt hur väl spelmekaniken och tematiken stöds av spelvärlden. I detta arbete kommer begreppet *immersion* vidareundersökas med hjälp av Peter Bayliss term *Locus of manipulation*, som skall försöka förklara hur spelare relaterar till karaktärer i spel, och ifall trovärdighet och *immersion* har någon koppling.

2.2.1 Spelarens *habitus*

Petri Lankoski (2002) anser att en väldefinierad karaktär som är i en konstant förbindelse till spelaren är en viktig del till ett potentiellt framgångsrikt spel utifrån ett narrativt perspektiv. Förbindelsen till karaktären och spelaren kan till exempel vara de mål som spelkaraktären har och hur väl spelaren kan ta till sig målen som spelet har satt. Han fortsätter med att förklara

begreppet *habitus*, som påverkar hur människor tar sig till det mål som satts, vare sig det är spelet som självt satt gränser på hur spelaren kan uppnå målet, eller om spelaren inte lyckas ta till sig spelkaraktärens *habitus*, och istället använder sin egen *habitus*, d.v.s. Vad spelaren känner sig mest bekväm med. Lankoski fortsätter ytterligare att förklara begreppet *habitus* med ett exempel där han organiserade ett *LARP* (Live Action Role-Playing, d.v.s. rollspel i riktiga livet) där deltagarna var tvungna att använda sig av titlar när de skulle presentera sig inför andra under rollspelet. Det visade sig att många inte alls använde sig av titlarna, och om de gjorde det, påpekade de aldrig om någon inte gjorde.

Past experiences, in this example those of living in a society without strict use of titles, affected the players' behaviour and their ability to behave according to unfamiliar and strange social rules. The Character's habitus was simply run over by the player's habitus.

Petri Lankoski, 2002

I detta fall var det alltså svårt för spelaren att ta till sig karaktärens personlighet, och kände sig då mer bekvämare att använda sin egen personlighet.

En annan faktor att ha i åtanke är om karaktären har en bestämd bakgrund, d.v.s. har karaktären en historia som spelaren skall ta sig igenom, eller om spelaren själv skapar historien medan den spelar. Exempel på spel som har en förbestämd bakgrund är *The Witcher* (CD Projekt RED, 2007) där huvudkaraktären Geralt är en monsterjägare som förlorat sitt minne, och spelarens mål är att under spelets gång försöka minnas allt igen. Däremot i spelserien *The Elder Scrolls* (Bethesda Softworks, 1994) är karaktären helt tom på någon form av bakgrund. Varje spel börjar med att spelaren är en fånge och blir på något sätt frisläppt, och det är fritt fram att skapa sin egen historia och bakgrund. En intressant infallspunkt är här då ifall karaktärens bakgrund spelar någon roll i hur väl spelaren kan känna sig involverad i spelvärlden och dess karaktärer, och om designen på rustningen påverkas av karaktärens bakgrund.

2.3 Selektiv realism

Det här kapitlet kommer att undersöka konceptet om selektiv realism, som involverar vilka element av krigsspel som exkluderas från verkligheten för att skapa en mer underhållande spelupplevelse. För att enklare förklara selektiv realism har Holger Pötzsch identifierat fyra olika termer: *the violence filter*, *the consequence filter*, *the character filter*, *the conflict filter*. Genom en analys av två olika krigsspel försöker Pötzsch återkoppla arbetet till de fyra olika termerna, som skall ge en förklaring till hur realism inom krigsspel porträtteras (2015).

Den första termen, *the violence filter*, avgör vilken typ av våld som förekommer och som spelaren kan ta del av. Exempel på dessa är ifall spelaren kan skada sina medspelare eller på något sätt förstöra omgivningen, vare det sig är byggnader eller civila. *The consequence filter* avgör graden av långsiktiga- och långsiktiga konsekvenser om våld och krigföring inom spel. Den tredje termen, *the character filter*, avgör vilken spelkaraktär som kan ta an en identitet, samt ge denna en chans att förklara deras utgångspunkt i konflikten. Den sista termen, *the conflict filter*, avgränsar förståelsen om, och lösningen till konflikter i spel. I detta fall kan det vara ifall spelaren har valet att lösa konflikten med hjälp av förhandling eller kompromisser istället för att endast använda sig av våld (Pötzsch, 2015).

Med dessa termer anser Pötzsch att den selektiva realismen som återkommer i krigsspel är viktigt ha i åtanke eftersom det påverkar den kulturella utformningen av riktig krigsföring (2015). I *fantasy*-rollspel kan dessa termer användas för att förklara hur väl spelet relaterar till verkligheten.

I spelet *Dragon Age: Origins* möts huvudkaraktären av olika former av konflikter som måste lösas antingen med våld, eller med förhandling och kompromisser. I spelet visas även konsekvenserna av krigsföring, och hur det påverkar den civila populationen. Här har de alltså försökt visa en mer realistisk tolkning av vad som faktiskt händer i tider av krig (Bioware, 2007).

I spelet *For Honor* (Ubisoft, 2017) har spelaren möjlighet att slåss som antingen viking, riddare eller samuraj i ett lagbaserat action-spel. Även om karaktärsdesignen i vissa fall är någorlunda trovärdiga med funktionella rustningar och vapen som fungerar som spelaren förväntar sig, är det inte alls historiskt korrekt då dessa tre olika typer av soldater inte alls fanns på samma tidsålder. I detta exempel är det viktigt att veta skillnaden mellan historiskt korrekt och realistiskt, då spelaren kan ha en tendens att kalla något realistiskt utan att veta vad som faktiskt är realistiskt. De har alltså omedvetet använt sig av selektiv realism, vilket i sin tur gör att de förstår spelvärlden de befinner sig i och kan lättare acceptera spelets premisser. Vad som anses vara trovärdigt varierar stort mellan person till person. Någon som är insatt i historiska riddare kanske anser att ett spel inte är trovärdigt, medan en som inte är bekant med historien tycker att det är trovärdigt. Här är det då viktigt att tänka på skillnaden mellan vad spelare anser vara trovärdigt och historiskt korrekt inom *fantasy*-rollspel. Ett exempel kan vara att även om det inte förekom kvinnliga riddare i vår historia, kan det fortfarande anses vara trovärdigt för spelaren att en spelvärld inom *fantasy-genren* har kvinnliga riddare, så länge detta stöds av tematiken och spelmekniken. Selektiv realism kommer användas i detta arbete för att undersöka vad spelare anser vara trovärdigt, både inom spelets tematik och i förankring till historiska referenser.

2.4 Stereotyper

Stereotyper är ett fenomen som är svårt att undgå, inte minst i spel. Kathrine Isbister anser att när en stereotyp väl har fästs i ens medvetna är det väldigt svårt att ignorera de drag som förstärker den stereotypen (2006, s. 12). Spelutvecklare använder sig flitigt av stereotyper, däremot kan det vara nödvändigt för att enklare förstå karaktärens motivation (2006, s. 13). Stereotypen att riddarkaraktärer i underhållningsindustrin är ståtlig och ädel har sina grundrötter i historien, då ridderlighet var ett välkänt koncept för allmänheten under medeltiden. Historikern Linda Alchin som har undersökt riddaren och dess roll under medeltiden hävdar att riddare i regel på den tiden svor en oskriven ed om heder och tapperhet, att alltid vara osjälvisk, alltid tala sanning, och strikta regler om etikett mot kvinnor (2014). Det är oklart om författaren menar att detta förekom hos alla liknande riddarordnar, och om författaren menar hela medeltiden eller bara en viss period. Det är därför inte ovanligt att spelutvecklare använder sig av denna stereotyp när de skapar en riddarkaraktär i ett rollspel, så att spelaren enklare skall förstå karaktärens roll. Isbister anser att stereotyper kan användas i spel för att skapa välskrivna karaktärer, om några av dragen går emot stereotypen som valts (2006, s. 14).

3 Problemformulering

3.1 Frågeställning

Diskussion om trovärdighet och *immersion* inom just rustningar i *fantasy*-rollspel har blivit ett återkommande samtalsämne i och med att allt fler tar del av spel än vad de gjorde för tjugo år sedan. Ett exempel på detta är en artikel skriven av Lucas Sullivan (Gamesradar, 2013) där Sullivan diskuterar ett antal rustningar inom spel med en metallarbetare för att höra hur väl dessa skulle fungera i verkliga livet. Flera spel, mer specifikt *MMORPGs* (Massive Multiplayer Online Roleplaying Games) designar sina rustningar utefter vilket kön spelaren väljer att ge sin *avatar*, ett exempel på dessa spel är *Tera Online* (Bluehole inc, 2011) där varje rustning skiljer sig åt i utseende beroende på vilken ras, samt kön man spelar som. Det är inte heller ovanligt att spelare har tillgång till en *in-game* butik (en butik inuti spelet där spelare kan köpa diverse produkter för riktiga pengar) där kostymer säljs som inte alltid nödvändigtvis passar in i spelets tematik. Detta kan leda till dissonans mellan spelaren och världen den befinner sig i. James Portnow talar om olika steg spelutvecklare måste gå igenom för att skapa en fantasivärld som är konsekventa med hur spelmekniken och tematiken fungerar. Ett argument som Portnow talar om är att spelutvecklaren måste förstå den typen av fantasi, eller tematik som spelet vill förmedla för att skapa en konsekvent spelvärld (Extra Credits, 2016).

Kathrine Isbister anser att en väl designad spelkaraktär bör kunna agera såsom spelaren förväntar sig, samt att anledningen till varför man spelar stöds av karaktären (2006, s. 206-207). I fallet om *fantasy*-rollspel förväntas spelaren att ens karaktär utför den roll som spelet har gett den, t.ex. att en riddarkaraktär bär på tung rustning och är kapabla i strid. Anna Jenelius anser att när spelutvecklare designar rustningar bör de ha i åtanke vem det är de designar för. Vilken typ av roll har karaktären i spelet, om den är rik, fattig, eller vilken typ av slagskämpe den är (2015).

En välgenomtänkt design kan alltså förstärka karaktärens roll. Utifrån ett historiskt perspektiv har rustningen alltid haft en funktion, att skydda mot inkommande slag. Detta arbete skall därför fokusera på att undersöka betraktarens tolkning av karaktärer som har en krigarroll inom *fantasy*-rollspel, och specifikt om skillnaden mellan genre-typiska och historiskt korrekta rustningar påverkar karaktärens roll.

Frågeställningen som detta arbete kommer undersöka är följande: Kommer en spelkaraktär (vars roll är en form av krigare, riddare) i ett *fantasy*-rollspel uppfattas som mer trovärdig inom sin genre för spelaren om utrustningen det bär på är skapade utifrån ett historiskt perspektiv? En följdfråga kan då vara om rustningsdesignen är designad utifrån karaktärens roll, eller *habitus* i spelet, hur kommer då karaktären uppfattas för spelaren?

3.2 Metodbeskrivning

3.2.1 Artefakt

För att svara på frågan har två olika spelkaraktärer av olika *fantasy*-typer undersökts. Avataren *Valkyrie* från spelet *Black Desert Online* (Kakao Games, 2014) var det första spelet som valts, vars roll är en kvinnlig riddare. *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) var det andra spelet som användes, där avataren *Paladin* som undersöktes är en manlig riddare. Dessa spel förmedlar olika typer av genrer inom *fantasy* (se kap. 2.2), samtidigt som de är inspirerade av medeltiden i Europa på 1400-talet. En bild av varje karaktär (*Valkyrie* och *Paladin*) användes som två olika *fantasy*-genretypiska utgångspunkter i undersökningen. Sedan skapades två egentolkade rustningar utifrån ett historiskt perspektiv med stark koppling till historiska rustningar från 1300 fram till 1500-talet. Med hjälp av riktiga rustningar från medeltiden skall rustningarna vara så korrekta som möjligt, samtidigt som designen behåller element från originalen. Alla karaktärer poserades neutralt, med en icke iögonfallande bakgrund utan någon tydlig belysning.

3.2.2 Urval

Informanterna var en homogen grupp av både män och kvinnor vid 20-24 års ålder som har erfarenhet inom *fantasy*-rollspel och som studerar spelutveckling. Målet var att intervjua minst åtta personer, där könsfördelningen var så jämn som möjligt. I och med att detta arbete involverar individuella tolkningar kunde det förekomma känsliga åsikter som kanske inte vill skrivas ner under personnamn, detta löstes genom att försäkra informanten att dess svar kommer vara anonyma. Østbye m.fl. anser även att de mer känsloladdade frågorna ställs sist i undersökningen, så informanterna inte känner sig pressade eller hotade för tidigt i intervjun (2003, s. 105).

3.2.3 Experiment

En kvalitativ studie genomfördes sedan som undersökte informanternas tolkning kring artefakterna samt originalen som artefakterna baseras på. Frågan undersöktes med en semi-strukturerad intervju. Inför varje karaktär visades ett kort filmklipp för informanten tagna från *Youtube* som visade spelets tematik och spelmekanik, så att informanten enklare kunde sätta sig in och förstå spelvärlden, samt vilken typ av *fantasy*-genre som spelet vill förmedla. Filmklippen innehöll däremot inte de karaktärer som artefakterna baseras på, då det fanns risk att det skulle påverka deras svar om tolkningarna och originalen. Därefter visades originalet från det spel som visades i filmklippet, och informanten fick sedan svara på frågor om karaktären. Några exempel på frågor var ifall karaktären är en antagonistisk eller protagonist, huruvida de tycker att karaktären tillhör någon typ av krigare, hur lämplig karaktären är för strid, samt i vilken typ av *fantasy*-genre karaktären tillhör. Efter att originalet visades fick de se den egentolkade artefakten, och samma frågor ställdes kring karaktären. Varje informant fick se båda spelen i denna ordning. Under den semi-strukturerade undersökningen hade jag även möjlighet att ställa följdfrågor utifrån informanternas svar. Utifrån informanternas svar har jag sökt igenom dessa efter värdeladdade meningar, och tolka svaren efter följande aspekter: om de uppfattar karaktären som en krigare, antagonist, protagonist, och hur trovärdig den är för sin genre.

Varför en kvalitativ semi-strukturerad intervju valdes var för att under intervjun ställde jag frågor som relaterar till karaktärens roll och informantens tolkning av karaktären. Østbye m.fl. anser att det oftast är problemställningen och de forskningsmässiga möjligheterna som

bestämmer valet av undersökning (2003, s. 100). Därför valdes en kvalitativ metod, där jag hade möjligheten att även observera informanterna under intervjun, då det fanns risk att informanterna inte var helt ärliga och gav istället en "officiell version" av svaret (Østbye m.fl. 2003, s. 123). Anledningen till varför jag gör det här för att jag vill ha en så objektiv data som möjligt, då jag var medveten om att det kunde bli misstolkningar i värdeorden, och att jag var tvungen att tolka deras svar. Däremot ansåg jag att det här var lämpligt för att få en överblick av informanternas svar jämfte mot problemformuleringen.

4 Genomförande

Inför det praktiska arbetet på artefakterna utfördes en förstudie om historiska rustningar och dess funktion under medeltiden och hur de tolkade artefakterna skulle se ut. Först letade jag efter de bilder på de karaktärer jag valt att använda i min undersökning (*Valkyrie & Paladin*), där jag använde mig av sökmotorn Google med meningarna *Black Desert Online Valkyrie armor* och *World of Warcraft Paladin armor* för att hitta rustningar som jag ansåg vara möjlig att omdesigna till historiska rustningar. Inför *Black Desert Online*-karaktären var det däremot svårt att hitta bilder som jag kunde använda till det praktiska arbetet, så därför tog jag bilder på min egen karaktär i spelet som är en *Valkyrie*. Här hade jag då möjlighet att ta bilder från alla möjliga vinklar för att enklare förstå detaljarbetet och designen i helhet. Efter detta tilldelades varje karaktär in i sin egen tidsålder, baserat på rustningens design och material, så det skulle bli enklare för mig att hitta relevanta referenser för att skapa en så trovärdig tolkning som möjligt. Tanken var att hitta källor som talade om just den tidsålder jag hade satt karaktärerna i. Därför användes sökmotorn *Google* och *Google Scholar* där jag använde mig av sökorden *medieval armor, armour, knight, 1300, 1400* och *1500* i olika kombinationer. Efter detta påbörjades en sammanställning av de källor jag ansåg vara relevanta för det praktiska arbetet. De historiska referenserna som användes i det praktiska arbetet är både målade bilder av konstnären Graham Turner som förekommer i litteratur om riddare under medeltiden, samt fotografier på riktiga rustningar från museum-kataloger. En viktig del att känna till i detta arbete är att det i slutändan är mina personliga tolkningar av hur dessa karaktärer kan se ut utifrån den förstudie jag genomförde som används i denna undersökning. Jag är även medveten om att mina tolkningar kan innehålla felaktigheter om t.ex. tidsålder och funktionalitet, som kan vara mer uppenbara för experter inom området än betraktare som inte har några kunskaper om ämnet.

Artefakternas funktion var att förmedla en så trovärdig bild av en historisk rustning som möjligt, samtidigt som de fortfarande behåller element från originalet, så att betraktaren förhoppningsvis skulle kunna uppfatta den historiska tolkningen och originalet som samma karaktär, fast i en annan rustning.

De färdiga artefakterna består av två olika karaktärstolkningar utifrån de spel jag valt (*Black Desert Online & World of Warcraft*) som är så historiskt förankrade som möjligt, samtidigt som de behåller element från originalen. Dessa två artefakter återspeglar två olika tidsåldrar, där avataren *Valkyrie* blev tilldelad årtalet 1300-talet, och sent 1400-talet för avataren *Paladin*. Dessa artefakter kommer härnäst benämnas som *Valkyrie samt Paladin* i detta kapitel.

4.1 Karaktärsdesign och konceptgrafik

Konceptgrafik är en iterativ process inom spel och film där flertal bilder skapas utifrån en idé eller känsla för hur den slutgiltiga produkten skall se ut. En koncept grafikers roll underhållnings-industrin är att skapa de visuella elementen, vare sig det är karaktärer, scener, objekt eller fordon. Det är därför viktigt att få fram så många variationer som möjligt för att uppnå den bästa designen.

När det kommer till karaktärsdesign är det viktigt att ha i åtanke om vem det är som skall skapas. Leo Hartas talar om ett flertal moment som spelutvecklare bör gå igenom för att bättre förstå processen för att designa en karaktär (2005). Ett av dessa momentet är spelmekanik, vad kan spelaren göra? Hur betar sig karaktären? Kan den hoppa, springa, klättra eller skjuta? Limitationer kan vara fördelaktigt för att skapa intressanta karaktärer. Ett annat moment talar om tematik, hur ser världen som karaktären befinner sig i ut? Är världen mörk och dyster, eller ljus och färgglad? Karaktärer bör därför se ut som om den tillhör världen den befinner sig i (2005 s. 46-47).

4.1.1 Skillnaden mellan könen

Spel har genom åren för det mesta identifierat sig med maskulinitet, samt stereotypen att unga män är de som oftast kallar sig själva för *gamers* (Newman & Vanderhoff, 2014, s. 380). Detta har förstärkts ända sedan spelen blev en stor del av underhållningsmarknaden, då många spel inriktar sin målgrupp på unga män. *Spelserien Call of Duty* (Activision, 2001) är ett av de största spelen genom tiderna som förknippas med en ung maskulin målgrupp. Ett annat exempel är spelserien *Halo* (Bungie, 2001), där huvudpersonen är en känslolös soldat i framtiden som alltid bär hjälm. Enligt Diane Carr är majoriteten av spel som släpps skapade av män, för en manlig målgrupp. (2006, s. 169) I *fantasy*-rollspel är detta tydligt, då många asiatiska MMORPGs (Massive Multiplayer Online Role Playing Games) väljer att designa kvinnliga karaktärer i lättklädda rustningar till skillnad från sina manliga motsvarigheter. Ett exempel är spelet *Blade and Soul* (NCsoft, 2012), där estetik kommer före funktion. Leo Hartas anser dock att femininitet inte behöver vara något negativt inom spel. Konstnärer har genom tiderna porträtterat den kvinnliga kroppen som något vackert, och detta har förts över till spelindustrin. Även om kvinnliga karaktärer i spel är sexualiserade, är det väldigt sällan som dessa karaktärer är objektivt sämre (svagare, långsammare) än de manliga karaktärerna (2005 s. 36). Hartas fortsätter med att även om spel fortfarande väljer att sexualisera sina karaktärer, är det inte ovanligt att dessa spel inte är kommersiella succéer, och att även män vill ha karaktärer som är välskrivna och genomtänkta (2005, s. 38). Detta påvisar att det finns flera tolkningar kring kvinnliga karaktärer som bär rustning. Balansen mellan femininitet, sexualitet och krigarroll varierar stort inom spel. Frågan är om detta har någon negativ eller positiv påverkan hos olika målgrupper.

4.1.2 Grafisk stil

Detta kapitel kommer kortfattat förklara grafisk stil och hur det har användas i detta arbete. Grafisk stil är den typ av visuellt tema som valts för att förmedla ett spel, serie eller films övergripande känsla. En erfaren spelutvecklare använder den grafiska stilen på ett effektivt sätt för att sätta stämning och ger spelaren en generell uppfattning om hur spelet kommer att fungera i både spelmekanik och narrativ. Även här är det viktigt att spelkaraktärerna hör ihop med den grafiska stilen. Exempelvis kan den grafiska stilen vara en färgglad och varm stil, vilket ger spelaren en uppfattning om att narrativet kommer vara lättsamt, samt att spelmekaniken kommer spegla stilen som valts. Här är det då viktigt att veta vilken målgrupp

som spelet riktar sig mot. Dock är det inte den grafiska stilen som avgör vilken typ av målgrupp som spelet riktar sig mot. En förenklad stil har däremot sina fördelar att allt fler kan relatera till karaktärerna i spelet. Scott McCloud anser att ju mer detaljer som tas bort, vare sig det är hos karaktärer eller objekt, ju lättare kan åskådaren relatera till världen de befinner sig i (1994, s. 30-31)

I detta arbete har en realistisk stil valts för att förmedla en mer verklighetstrogen bild, vilket förhoppningsvis bidrar till att karaktärerna, samt dess roll blir lättare att tolka. Det är också viktigt för undersökningens mätbarhet att koncepten inte misstolkas, och att betraktaren tydligt kan se gestaltningen av karaktären. Karaktärernas posering skall också vara så neutrala som möjligt så att det är rustningen som är i fokus, och inte karaktären. Ett problem som kan uppstå här är dock det faktum att originalkaraktärerna poserar olika, vilket kan bidra till att mina historiska tolkningar kan uppfattas som icke trovärdiga för spelets tematik, i och med att både den grafiska stilen och poseringen skiljer sig åt från originalet. Bilagan som har användas som referens kan ses nedan i figur 1.1.



Figur 1.1, *Knight*, Lee Sy, 2016.

I och med att båda spelen som valts (*Black Desert Online* & *World of Warcraft*) har olika grafiska stilar är jag medveten om valet av den stil som artefakterna baseras på kan uppfattas annorlunda jämfört mot sina original. Däremot användes denna stil för att förmedla en så trovärdig bild av karaktären som möjligt, och att den stil som valts är den stil som jag personligen är mest bekväm med.

4.2 Arbetsprocess

Detta arbete började med ett enkelt linjearbete av karaktärernas kroppar vilket gjorde det enklare för mig att designa rustningen utefter deras kroppsform. Processen kan ses nedan i figur 1.2.

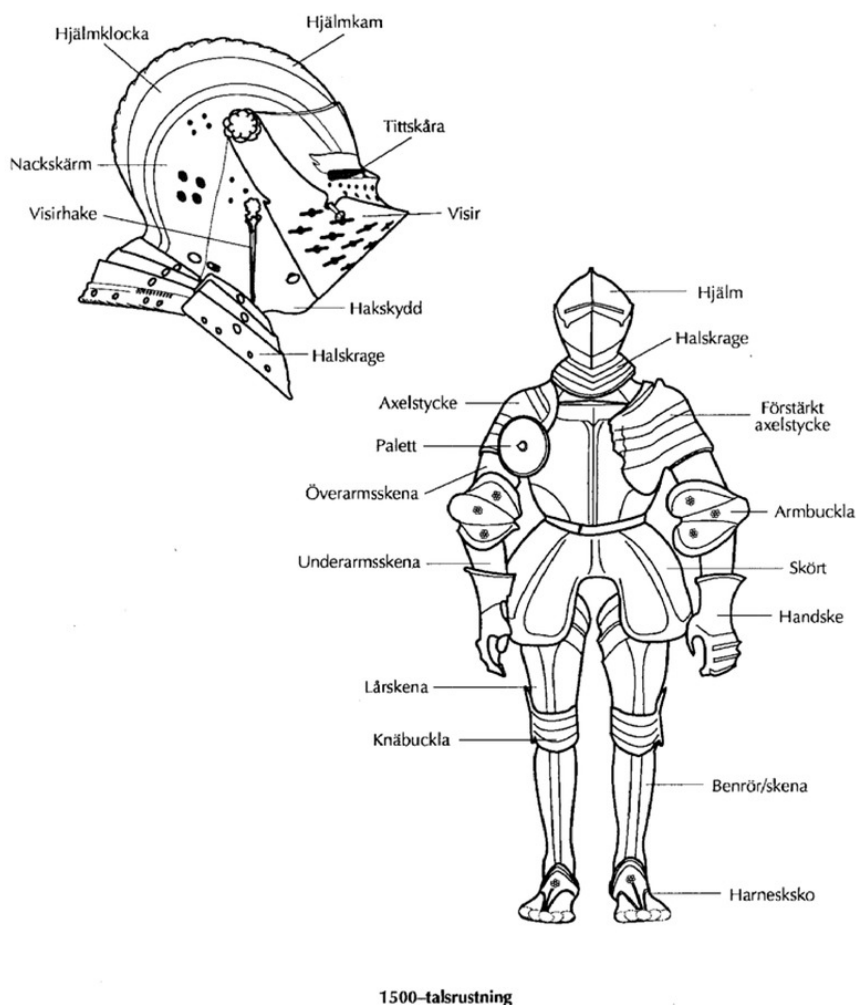


Figur 1.2, *arbetsprocess Valkyrie*, Carl Johan Bäckman, 2017.

Efter att linjearbetet var färdigställt blockerades färger in i större former, och efter det färdigställdes materialet och skuggning. Linjearbetet för kroppen försökte återskapa samma kroppsform som originalen, med några få ändringar i proportioner för att skapa en mer trovärdig tolkning.

4.3 Introduktion till rustningsbegrepp

Detta underkapitel kommer introducera ett antal begrepp som kommer att användas i senare underkapitel för att förklara varje del av en riddares rustning.

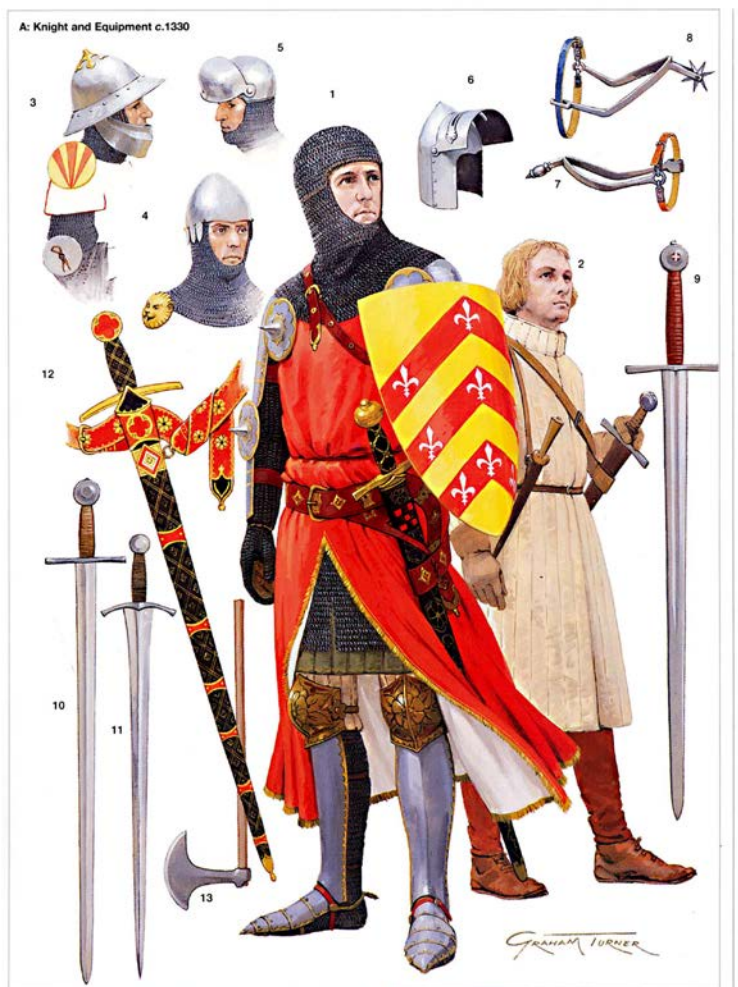


Figur 1.3, *Rustningsdelar*, Wikipedia, 2017.

Figur 1.3 visar varje del av en typisk riddarrustning under 1500-talet. Det enda begrepp som saknas i denna bild är bröstharnesken, som skyddade riddarens bröstorg och mage. Det kan vara viktigt att veta att rustningarna under medeltiden såg betydligt olika ut beroende på vilket årtal det talas om, däremot kommer dessa begrepp användas i detta arbete för att enklare förklara vilka delar av rustningen som är i fokus.

4.3.1 Rustningar under 1300-talet

Enligt Eric Clayton m.fl. Började riddare under denna tidsperiod alltmer använda sig av metallpansar ovanpå ringbrynjan, som består av tusentals sammankopplade järnringar, och vid slutet av 1300-talet var ringbrynjan helt och hållet ersatt av metallpansar (2008, s. 10). ovanpå ringbrynjan bars vanligtvis en överrock som visade riddarens vapensköld och färger, som också samtidigt fungerade som ett extra skyddslager (2008. s. 61).



Figur 1.4, *Knight and Equipment*, English Medieval knight 1300-1400, s. 33.

Figuren ovan (1.4) föreställer en engelsk riddare och hans väpnare under 1330-talet, som är målad av konstnären Graham Turner. Här avbildas riddaren med en helkroppstäckande ringbrynja som var typisk för denna tidsålder. Ovanpå ringbrynjan hänger en överrock med riddarens färger, och till sist avslutas rustningen med paletter som fungerar som skydd för armvecken och benskenor, harneskskor samt under- och överarmsskenor för extra skydd mot inkommande slag. Under ringbrynjan bär riddaren en vadderad rock utifall järnringarna skulle gå sönder. Enligt Christopher Gravett bestod dessa vanligtvis av två lager av stoppad bomull, blånor, hö eller något liknande mjukt material (2002, s. 19). Det är däremot oklart om överrocken som riddaren bar ovanpå sin rustning var tillverkad för att skydda rustningen mot hetta eller regn, eller om rocken var kopierad från det muslimska modet som riddarna stötte på under korstågen (Gravett, 2002, s. 22).

4.3.2 Rustningar under 1400-talet

Eric Clayton m.fl. skriver att denna period såg en stor förändring i den medeltida rustningen. Ringbrynjan som tidigare varit den vanligaste formen av skydd fungerade numera som extra skydd för de områden av kroppen som metallpansardelarna inte täckte (2008, s. 66). Ringbrynjan var alltså fortfarande en viktig del av en riddares utrustning, däremot är det sällan den syntes då det täcktes av all metallpansar (Gravett, 2001, s.9). En riddares axelstycken kunde även vara asymmetriska, där den vänstra sidan var tjockare och större för bättre skydd, medan den högra var mindre för att förbättra rörligheten med vapen (Clayton m.fl. 2008, s. 67).



Figur 1.5, *Knight*, English Medieval knight 1400-1500, s. 49.

Figur 1.5 avbildar en engelsk riddare från tidigt 1400-tal, där rustningen numera består av heltäckande metallpansar. Överrocken som tidigare varit en standard är nu borta. Almeida m.fl. skriver att under denna period blev det allt vanligare att dekorera rustningen med ristningar, som kan ses i figur 1.5. Här bär riddaren handskar som har förgyllts, samt det röda bältet med juveler. Dock var detta endast för de som hade råd (2012, s. 29). Rustningen var även bättre formad utefter riddarens kroppsmått, vilket gör att rustningen kan uppfattas som tunnare än hur den såg ut på 1300-talet. Enligt Christopher Gravett var även under denna

period som skölden började tappa sin funktion, och användes mest i tornament (2001, s. 13). I och med att metallpansaren var så pass stark med hjälp av ny härdningsteknik, kunde riddare bortse från skölden helt och hållet, och kunde använda båda händerna (Clayton m.fl. 2008, s. 63-64).

4.4 Artefakten Valkyrie



Figur 1.6, *Valkyrie referens*, Black Desert Online, 2017.

Den första artefakten som färdigställdes var avataren *Valkyrie* från spelet *Black Desert Online* (2013). Originalen som användes i detta arbete kan ses i figur 1.6 ovan. Dessa bilder användes även som referenser i skapandet av den historiska tolkningen. Karaktären poseras neutralt, dock i och med att hon har på sig högklackade skor gör att höften sticker ut mer än vanligt, och att ryggraden böjs mer utåt vid bröstkorgen, vilket ger kroppshållningen en S-form. Karaktären har rött hår då enligt spelets narrativ får endast kvinnor med rött hår utbilda sig till *Valkyrie*. Efter den förstudie som genomförts sattes denna karaktär in i århundradet 1300. I figur 1.6 syns en överrock med riddarens färger som var typisk för riddare under 1300-talet, i bilden är denna däremot kortare än vad historiska referenser visar. Vid nacken bär hon en halskrage och en palett ovanför bröstet, som var till för att skydda armen där metallpansaren inte kunde nå. I figuren sitter denna palett för långt ner för att ha någon funktion. Underarmskenan sitter som den ska för att skydda så mycket som möjligt, utan att förhindra rörelse vid armbågen. Handsken skyddar tillräckligt för att kunna användas i strid, däremot

saknas skydd för fingrar och vaddering under handsken. Benskenorna är välformade, och knäbucklan sitter fast i lärskenan på ett sätt att knäbucklan inte fastnar i benskenan, eller förhindrar rörelser i knävecket. Däremot är designen tydligt inspirerad av riddare från 1300-talet, enligt den förstudie som jag genomförde inför detta arbete, samt det som listades här i denna text. Därför ansåg jag att denna figur passade in bäst under denna tidsperiod.

Ett problem som kan uppstå här är att originalet bär på vapen. Det var svårt att hitta relevanta bilder där hela rustningen och karaktären var i bild, och det var även svårt att exkludera hennes vapen i bilderna, då denna bild är tagen från spelets karaktärsskapande del. Det enda sättet att ta bort hennes vapen var att se henne i endast underkläder, och då syns inte rustningen som hela arbetet baseras kring. Därför gav jag även artefakten vapen, så att det inte skulle uppstå några problem under studien.

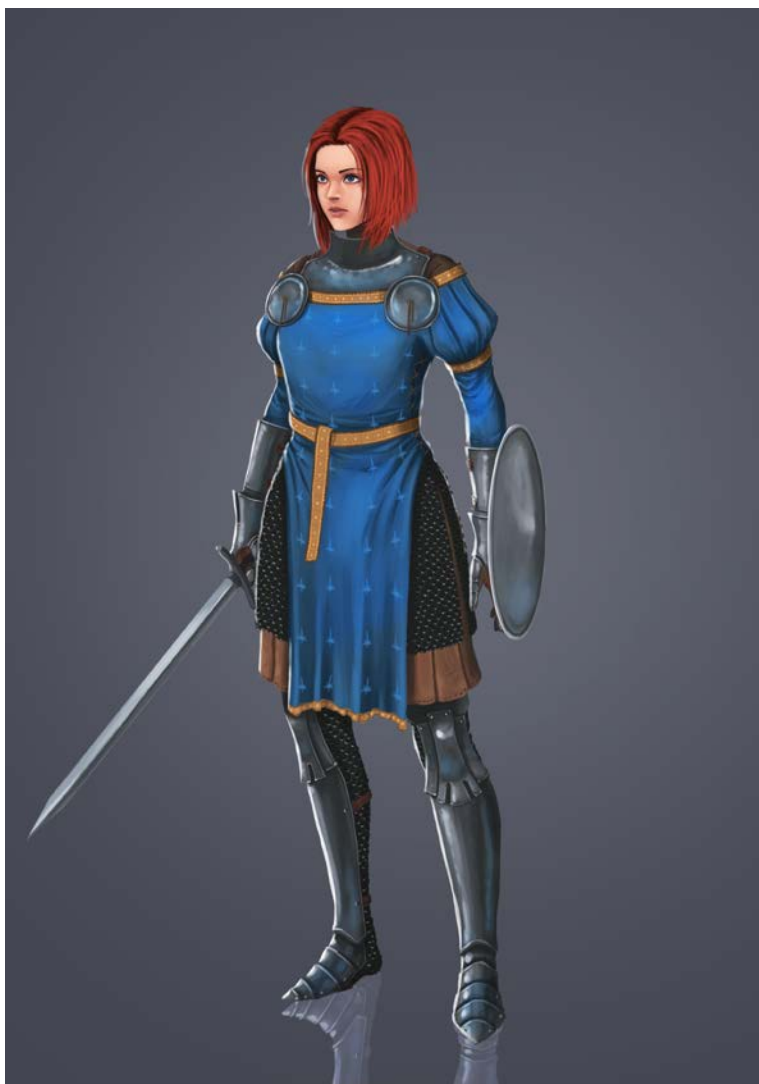
4.4.1 Karaktäristiska drag

De drag som ger denna karaktär sin identitet är det röda håret som symboliserar att hon är en *Valkyrie* enligt spelets narrativ, den blåa överrocken med stjärnmönstret och det guldiga bältet. Dessa drag ansåg jag var viktigt för karaktärens identitet, och valdes därför som fokus inför den historiska tolkningen. Hade dessa inte varit med i tolkningen hade det varit svårt för betraktaren att relatera tolkningen till originalet, och kanske då gjort att karaktären inte skulle passa in i spelets tematik.

Här är det också tydligt att spelutvecklarna har valt att sexualisera karaktären för att antingen skapa en mer intressant design. Enligt Jo Bryce m.fl. förekommer detta ofta inom just *fantasy*-rollspel, där kvinnor representeras i sexualiserade och stereotypiska drag, som används i ett narrativt syfte vars roll är en form av belöning för spelaren (2006, s. 197) Den korta kjolen och den V-ringade tunikan är exempel på vilken typ av sexualisering som förekommer inom just denna typ av spel. Ett annat element är att hon har på sig högklackade skor. Detta är inte funktionellt i strid, då en riddare förväntades kunna röra sig utan hinder, och då är det fördelaktigt skorna är platta. Hon saknar även skydd för lår och axlar i form av antingen en underrock med vaddering eller ringbrynja.

Eftersom sexualisering fortfarande förekommer inom spel, anser Aleks Krotoski att begäret av större djup i berättelser och karaktärer hos kvinnliga spelare blir allt mer relevant ju mer underhållningsindustrin fortsätter att utvecklas, samtidigt som skillnaden mellan vad män och kvinnor föredrar att spela blir allt mindre (2004, s. 21). Diane Carr anser däremot att inkludera fler kvinnliga spelbara karaktärer inte nödvändigtvis kommer leda till att fler kvinnor kommer börjar spela eller arbeta inom spelindustrin (2006, s. 177). I detta fall kan det vara viktigt att förstå vad för typer av karaktärer som tilltalar fler kvinnor, för att skapa en spelvärld som inte endast tilltalar män.

4.4.2 Historisk tolkning



Figur 1.7, *Valkyrie artefakt*, Carl Johan Bäckman, 2017.

Bilden ovan (figur 1.7) visar den historiska tolkningen som skapades inför detta arbete. Här har jag använt mig av den blåa överrocken och det guldfärgade bältet för att tydligt koppla tolkningen till originalet (figur 1.6). Här har paletten flyttats högre upp och närmare armhålan för att bättre skydd. En ytterligare palett på hennes högra sida lades även till. Överrocken sträcker sig nu längre ner längs armarna och längre ner mot benen, och en vadderad rock har lagts till. Mittemellan den vadderade rocken och överrocken hänger en ringbrynja för extra skydd mot inkommande slag mot höft och lår. Handsken har kvar originaldesignen, däremot lades det till metallfingrar och skydd för handflatorna i form klädesvadderering. Benskenorna och knäbucklan har för det mesta behållit sin originaldesign, dock har benskenan halverats för att lätta på tyngden, och skyddet bakom benen täcks numera av en ringbrynja. Harneskskorna har även förlorat sin klack för bättre rörlighet. Däremot har hon fortfarande inte något skydd mot ansiktet i form av en hjälm, då jag ansåg att det röda håret var en del av karaktärens tematik, och att jag tyckte att en hjälm kunde göra det svårare för åskådare att koppla karaktären till originalet.

Ett problem som kan uppstå här är att min historiska tolkning poseras annorlunda till skillnad från originalet, som tidigare förklarat i kapitel 4.1.2. Detta kan skapa en dissonans mellan tolkningen och originalet, då det kan leda till att karaktären kanske uppfattas som en helt

annorlunda karaktär, eller att den inte passar in i spelets tematik överhuvudtaget. I och med att tolkningen som jag skapade hade i syfte att förmedla en så verklighetstrogen bild av en historisk riddare som möjligt, är det därför fördelaktigt att inte ha med för många moderna element i tolkningen som möjligt (sexualiserad posering/klädsel, högklackade skor).

Denna tolkning saknar även en skida för svärdet, samt ett band som håller fast skölden till hennes arm. Här valde jag att exkludera element från verkligheten, eftersom jag tyckte att de inte skulle påverka informanternas uppfattning om karaktären. Dessa detaljer var inte heller viktiga för helheten av karaktären.

4.5 Artefakten Paladin



Figur 1.8, *Paladin*, World of Warcraft, 2017.

Denna figur (1.8) visar den andra avataren *Paladin* från spelet World of Warcraft (2004) som i spelets narrativ och tematik är en form av helig riddare. Denna figur användes som referens till den historiska tolkningen. Karaktären bär på en heltäckande rustning med flera lager och långa rockar som täcker över benen helt. Den röda överrocken ser ut att vara gjord av någon form av skal eller fjäll, vilket gör det svårt att tolka materialet. Axelstycken täcker över hela axeln och överarmen, som kan vara problematiskt för rörelser över huvudet. Paletter sitter vid armhålan för extra skydd. Karaktären bär på en hjälm som är inspirerad av kittelhjälmen som var vanlig under 1300-talet, vilket gjorde denna karaktär svår att sätta in i en specifik tidsperiod. Överrocken är även längre än vad rocken vanligtvis var under denna period. Däremot är rustningen förgylld, vilket var något som dök upp först under 1400-talet. Karaktären bär även på en skört som var vanligt under 1400-talet för extra skydd mot midja

och lär istället för endast ringbrynja och vadderad rock. I och med att karaktären har dessa detaljer i sin design var det svårt att bestämma en period, däremot ansåg jag att sent 1400-tal var den period som passade in bäst, då den förgyllde rustningen och skörten var karaktäristisk för riddare under den tiden.

4.5.1 Karaktäristiska drag

I denna figur ansåg jag att hjälmen och symbolen för handen på karaktärens paletter och bälte var de viktigaste dragen för karaktärens identitet. Symbolen för handflatan representerar inom spelets narrativ *The Silver Hand* som är riddarens order. Hjälmen har en tydlig koppling till kittelhjälmen som korsriddare använde under 1100-talet fram till 1300-talet, vilket ytterligare ger karaktären sin identitet som helig riddare.

4.5.2 Historisk tolkning



Figur 1.9, *Paladin artefakt*, Carl Johan Bäckman, 2017.

Figur 1.9 visar den historiska tolkningen av originalet som baserades på tidsperioden sent 1400-talet. Här har karaktärens hjälm behållit mycket av sin originaldesign (figur 1.8), med några få ändringar för att göra den mer konsistent med resten av tolkningen. Huvan är även kvar, då det inte var ovanligt att riddare under 1400-talet hade någon form av huvudbonad ovanpå hjälmen under torneringar. Hela rustningen har förminskats och gjorts tunnare, mer

specifikt har förgyllningen blivit smalare. Karaktärens axelstycken har blivit mindre för att underlätta rörligheten, och detaljerna ovanpå originalet har tagits bort för att lätta på onödig vikt. Enligt de historiska referenser som jag använde var det inte heller vanligt att axelstycken var dekorerade. Taggarna på paletterna har tagits bort, då taggarna aldrig förekommer förutom på just paletterna i originalet. Detta kunde ha gjort min tolkning inkonsekvent med designen i helhet, vilket var därför de togs bort. Symbolen för handen är kvar för att koppla karaktären till originalet och spelets tematik. Skörten har behållit sin form, men har däremot minskats för att återigen underlätta rörligheten. Bältet förminskades och designades med inspiration från figur 1.5. De flera lager av rockar som karaktären bär på har kortats ner för att vara i mer stil med riddare från 1300-talet, och det var här som ett av de problem som gjorde arbetet svårare när det gällde att bestämma en tidsålder. Det var slutligen skörten och förgyllningen i originalet som enligt mig gjorde att karaktären passade bäst in under 1400-talet. Mönstren på rockarna är kvar för att ytterligare koppla designen till sitt original. Jag hade däremot svårt för att förstå mönstret på den röda och bruna rocken. Därför är de nu i vanligt tyg istället för det fjäll-liknande mönstret. Även här poseras karaktären annorlunda till skillnad från sitt original. Däremot är poseringen i originalet inte lika dramatisk som artefakten *Valkyrie* (se kap 4.4).

Många av de detaljer som jag valde att ändra på kan förklaras genom selektiv realism, där spelutvecklarna medvetet har valt att skapa så intressanta mönster som möjligt, utan att behöva tänka på hur dessa skulle ha fungerat i verkliga livet. Detta gjorde att det blev svårt att tolka materialet i relation till verkligheten, då mycket av de detaljer som syns på rocken ser ut att vara av metall. Detta hade inte fungerat i en funktionell rustning, eftersom det hade varit alltför tungt att släpa runt.

5 Utvärdering

Detta kapitel kommer att gå igenom undersökningen som detta arbete utförde, samt sammanfatta all data i en analys, och sist problematisera och diskutera vidare vad som kan utvecklas och studeras i framtida arbeten om samma frågeställning. Nertill kommer alla informanter kort beskrivas:

- Informant nummer 1.
 - Man, 23 år gammal
 - Studerar spelutveckling – ljud.
 - Har tidigare erfarenheter inom *fantasy*-rollspel.
 - Kände till och hade spelat *World of Warcraft*, hade endast hört talas om *Black Desert Online*.

- Informant nummer 2.
 - Man, 21 år gammal
 - Studerar spelutveckling – musik.
 - Har tidigare erfarenheter inom *fantasy*-rollspel.
 - Kände till *World of Warcraft*, hade inte hört talas om *Black Desert Online*.

- Informant nummer 3.
 - Man, 22 år gammal
 - Studerar spelutveckling – animation.
 - Har tidigare erfarenheter inom *fantasy*-rollspel.
 - Kände till och hade spelat *World of Warcraft*, hade endast hört talas om *Black Desert Online*.

- Informant nummer 4.
 - Man, 21 år gammal
 - Studerar spelutveckling – Design.
 - Har tidigare erfarenheter inom *fantasy*-rollspel.
 - Kände till och hade spelat *World of Warcraft*, hade inte hört talas om *Black Desert Online*.

- Informant nummer 5.
 - Kvinna, 21 år gammal
 - Studerar spelutveckling – Design.
 - Har tidigare erfarenheter inom *fantasy*-rollspel.
 - Kände till och hade spelat *World of Warcraft*, hade inte hört talas om *Black Desert Online*.

- Informant nummer 6.
 - Kvinna, 23 år gammal
 - Studerar spelutveckling – 3D grafik.
 - Har lite erfarenheter av *fantasy*-rollspel, mest österländska spel.
 - Kände till *World of Warcraft* och hade endast hört talas om *Black Desert Online*.

- Informant nummer 7.
 - Kvinna, 23 år gammal
 - Tidigare studerat spelutveckling – 3D grafik.
 - Har tidigare erfarenheter inom *fantasy*-rollspel.
 - Kände till *World of Warcraft*, hade inte hört talas om *Black Desert Online*.

- Informant nummer 8.
 - Kvinna, 22 år gammal
 - Studerar spelutveckling – 2D grafik.
 - Har tidigare erfarenheter inom *fantasy*-rollspel.
 - Kände till och hade spelat *World of Warcraft*, hade inte hört talas om *Black Desert Online*.

5.1 Presentation av undersökning

En kvalitativ undersökning användes i detta arbete, där åtta personer intervjuades, varav fyra var män och fyra var kvinnor. Alla som intervjuades antingen studerade eller hade studerat spelutveckling och var runt 20-24 år gammal. Majoriteten av intervjuerna tog runt 40 minuter, varav de två första tog runt 50 minuter till över en timme. Varje intervju hade förberetts med ett manus som användes som bilaga för de frågor som skulle ställas. Intervjuerna ägde rum på Högskolan i Skövde. Inför varje intervju ställdes allmänna frågor om informanternas erfarenheter inom *fantasy*-rollspel, vad de tyckte om karaktärsvisualisering och karaktärsdesign, vad de tyckte om grafisk stil, samt om de hade någon kännedom om historiska rustningar (se appendix Intervjufrågor). Efter dessa frågor visades det första spelet upp i form av en kort trailer vars funktion var att visa spelets tematik, spelmekanik och grafisk stil. Sedan ställdes det frågor ifall de kände till spelet, vad de trodde spelet gick ut på och vilken typ av *fantasy*-genre spelet hade. Sist fick de möjligheten att ställa frågor till mig om spelet utifall det var något som kändes oklart för informanterna. Därefter visades originalkaraktären från spelet upp, och då ställdes det frågor om hur informanten uppfattade karaktären. Frågorna som ställdes var likadana för varje karaktär, däremot hade fanns det möjlighet att ställa följdfrågor utifrån de svar som gavs. Frågorna var ställda på följande vis:

- Vad är ditt första intryck/tankar om karaktären?
- Hur skulle en spelare kunna interagera med den här karaktären?
- Vilken typ av *fantasy*-genre tror du den här karaktären passar in i?
- Vad tycker du om karaktärsdesignen, och om karaktären i sin helhet?
- Tror du att den här typen av karaktärsdesign tilltalar andra?

Dessa frågor ställdes inför varje bild, i samma ordning. Informanterna fick se originalet först, och därefter den historiska tolkningen, och då visades både originalet och tolkningen upp samtidigt. När det var dags att visa nästa spel togs dessa bilder bort från informanten, och nästa spel introducerades på samma sätt som det första spelet. I slutet av varje intervju visades alla bilder samtidigt och ytterligare frågor ställdes:

- Vad tycker du gör en karaktär trovärdig?
- Vad är din åsikt om rustningars funktion inom karaktärsdesign?
- Vilket av dessa spel tilltalar dig mest?

Sju av åtta personer hade tidigare erfarenheter inom *fantasy*-rollspel, medan en (informant 6) hade lite eller knappt någon erfarenhet. Tre av åtta personer (informant 1, 3, 6) kände till spelet *Black Desert Online*, däremot hade ingen spelat spelet. Åtta av åtta personer kände till spelet *World of Warcraft*, varav fem (informant 1, 3, 4, 5, 8) hade tidigare spelat spelet.

Åtta av åtta personer föredrog den historiska tolkningen av karaktären *Valkyrie* från spelet *Black Desert Online* över originalet, däremot var det svårare att konstatera något om den historiska tolkningen av karaktären *Paladin* från spelet *World of Warcraft* jämfört originalet, då sju av åtta personer (exklusive informant nummer 2) ansåg att designen på karaktärer beror helt på vilken typ av grafik stil och *fantasy*-genre spelet har. Informant nummer ett ansåg att 'Coolhetsfaktorn ger mig en anledning till att ta del av fantasin'.

Däremot går det att konstatera att åtta av åtta personer föredrog originalet av karaktären *Paladin* över originalet av karaktären *Valkyrie* när det kommer till designen i helhet. Informant nummer sex ansåg att originalet av karaktären *Paladin* var '... Tycker den är bra. Den känns som den har ett genomgående tema. Allting sitter ihop.' Informant nummer fyra ansåg att originalet av karaktären *Valkyrie* kändes fänig med högklackade skor. Informanten fortsätter förklara med '... Artefakten (historiska tolkningen av karaktären *Valkyrie*) känns mer målmedveten och välgjord karaktär.'

Endast informant nummer två föredrog realistiskt och logiskt designade rustningar, oavsett grafisk stil och tematik. Informanten förklarade sin åsikt med 'För mig personligen så är jag alltid ute efter att den ska vara så realistisk som möjligt'.

Alla informanter nämnde någon gång under studien att de historiska tolkningarna av varje karaktär kändes mer som en sidokaraktär än en huvudkaraktär. Informant nummer ett nämnde att '... Det är alldeles för opersonligt' när den historiska tolkningen av karaktären *Paladin* var i fokus. Det var däremot blandade svar som gavs, då fem av åtta personer (informant 2, 3, 4, 5, 7) tolkade den historiska varianten av karaktären *Valkyrie* som en spelbar karaktär, samtidigt som de tyckte att den även kunde vara en sidokaraktär, någon form av vakt eller en militant roll.

Tre av åtta personer (informant 2, 3, 5) tolkade den historiska varianten av karaktären *Paladin* som en spelbar karaktär, samtidigt som de även här tyckte att den kunde vara en sidokaraktär, en icke-spelbar karaktär som står vakt eller en karaktär som har en militant roll. När det kommer till den historiska tolkningen av karaktären *Valkyrie* ansåg informant nummer åtta att '... Hennes rustning ser ut som om hon skulle vara en del av någon slags gard, känns som en uniform'. Fem av åtta personer (informant 2, 3, 5, 6, 7) ansåg att den historiska varianten av karaktären *Paladin* kändes mer som en antagonist än en protagonist, medan sex av åtta personer (informant 1, 2, 3, 4, 5, 8) ansåg att originalet av karaktären *Paladin* kändes som en antagonist. Informant nummer åtta förklarar att '... Han ser ond ut. Just eftersom man inte kan se hans ansikte.'

När det gäller trovärdighet inom sin genre var det sex av åtta personer (informant 1, 2, 3, 4, 7, 8) som ansåg att den historiska tolkningen av karaktären *Valkyrie* kunde passa in i vilken typ av *fantasy*-genre som helst. Informant nummer åtta ansåg att "Det är mer åt låg fantasy hållet, men det är fortfarande inom high fantasy..." när den historiska tolkningen av karaktären *Valkyrie* var i fokus. Däremot var det fyra av åtta personer (informant 2, 3, 4, 8) som ansåg att den historiska tolkningen av karaktären *Paladin* kunde passa in i vilken *fantasy*-genre som helst.

5.2 Analys

En tendens som snabbt uppfattades efter att all data hade samlats ihop var att åsikterna varierade mellan varje person utifrån den erfarenhet varje informant hade inom *fantasy*-rollspel. I och med att spelet *Black Desert Online* kommer från Asien, har detta spel en distinkt grafisk stil och tematik till skillnad från *World of Warcraft* som kommer från västvärlden, som kanske just är den sida av världen som varje informant var mest bekant med. Därför kunde de inte riktigt sätta sig in i den typen av karaktärsdesign och *fantasy*-genre som *Black Desert Online* hade, vilket gjorde att de hellre föredrog *World of Warcrafts* rustningsdesign. Även om en informant var bekant med den typen av österländska spel föredrog de ändå den västerländska designen.

En annan gemensam nämnare var att majoriteten av informanterna föredrog rustningar som var funktionella och logiska, samtidigt som de tyckte att det var viktigt att de var häftiga och iögonfallande för den typen av genre som spelet vill förmedla. Informant nummer sex nämnde t.ex. att " Jag föredrar coola rustningar. Men man vill ju inte ha bikini rustningar om man ska ta emot en attack, så det ska ju vara funktionellt samtidigt som det ska vara snyggt." Informant nummer fyra ansåg att "Jag ser hellre en karaktär som har för mycket rustning än för lite rustning om det ska vara en fighter...". Både informant nummer tre och sex föredrog alltså *World of Warcrafts* grafiska stil. I detta fall skulle det kunna vara att informanterna använder sig av selektiv realism (se kap. 2.3) när de spelar *fantasy*-rollspel, där de väljer att exkludera vissa element från rustningar så att den ska kännas trovärdig inom spelets tematik. Här kan även sexualisering av karaktären *Valkyrie* ha påverkan i vad för typ av design de föredrog. En punkt som många fastnade vid var att rustningen skall vara logisk inom spelets tematik, vilket informant nummer åtta förklarade med:

'Fantasy är fantasy. Men på något sätt känns det ändå som om att de flesta fantasy-spel utspelar sig i historien, och om man vill försöka efterlikna en historisk period så måste man ta hänsyn till hur det såg ut på den tiden.'

Här menar informanten att designen måste vara sammanhängande med den typen av spelvärld som spelet vill förmedla. En punkt som samma informant tog upp var att originalet av karaktären *Valkyrie* kändes osammanhängande i den typ av *fantasy* som *Black Desert Online* förmedlar. Här kan det handla om att informanten hade svårt för att sätta sig in i karaktärens *habitus*. (se kap. 2.2.1) Sexualisering kan i detta fall vara en faktor som påverkar hur väl en spelare kan sätta sig in i karaktärens *habitus*, beroende på hur spelvärlden och mekaniken fungerar i jämförelse med hur karaktären är designad. Hade informanten fått chansen att spela spelet (*Black Desert Online*) hade det kanske gett helt andra svar. Även här kan det vara fördelaktigt att vara medveten om till vilken grad spelet låter spelaren agera inom världen med hjälp av *locus of manipulation*. Det är därför viktigt att spelvärlden ger konsistenta svar till spelarens agerande, samt att spelaren kan agera som den roll spelkaraktären har.

En punkt som ofta togs upp var att både originalet av karaktären *Paladin* och den historiska tolkningen uppfattades som en antagonist, då många ansåg att karaktären kändes ond på grund av att de inte såg hans ansikte, som täcktes av en hjälm. Här kan det då ha varit att informanterna inte lyckades sätta sig in i karaktärens *habitus*, eftersom de inte såg hans ansikte. Informant nummer tre ansåg att "Man ser inte ansiktet så det blir mer anonymt, det går inte att skapa en personlig koppling till karaktären."

Inom historiska rustningar var det vanligt att riddare hade heltäckande hjälm. Kanske hade informanterna fått samma uppfattning om studien endast fokuserade på historiska rustningar. Däremot kan det vara så att i och med ögonen på originalet av karaktären *Paladin* lös vara en bidragande faktor att han uppfattades som en antagonist.

5.3 Slutsatser

Denna studie har fokuserat på att undersöka rustningar inom *fantasy*-rollspel, mer specifikt om spelutvecklare samt personer med *fantasy*-rollspelserfarenhet tolkar karaktärer vars rustning var skapade utifrån ett historiskt perspektiv som mer trovärdiga inom sin genre än sin originaldesign.

Problemformuleringen var:

Kommer en spelkaraktär (vars roll är en form av krigare, riddare) i ett *fantasy*-rollspel uppfattas som mer trovärdig inom sin genre för spelaren om utrustningen det bär på är skapade utifrån ett historiskt perspektiv?

Det visade sig att informanterna hade olika uppfattningar om frågan ifall de karaktärer som valts inför denna studie uppfattades som mer trovärdig inom sin genre (den typ av *fantasy*-genre som varje spel förmedlar). Med andra ord finns det inget konkret svar på frågan, mycket av det som antyder på detta var på grund av att många inte kände till spelen, eller ens hade spelat dem. Det var alltså svårt för informanterna att sätta sig in i karaktärernas *habitus*. Detta gjorde att de inte kunde sätta sig in i den typen av tematik och miljö som varje spel förmedlade, och att sätta in den historiska varianten av varje karaktär i den typen av spel var svårt för dem att föreställa sig. En annan faktor som påverkade detta var att majoriteten av informanterna ansåg att designen bör vara konsistent för att skapa en trovärdig värld inom *fantasy*, oavsett vilken typ av grafisk stil eller genre som spelet vill förmedla. Enligt informanterna ansåg majoriteten att så länge allting är enhetligt, både tematiskt och mekaniskt så känns det trovärdigt inom spelets premisser. De ansåg också att den grafiska stilen därför inte behöver vara realistisk för att skapa en trovärdig spelvärld. Selektiv realism har alltså en viktig roll i hur väl en spelare kan uppskatta ett *fantasy*-rollspel. För att skapa en behaglig och underhållande spelupplevelse är det också viktigt för spelutvecklare att förstå den typen av *fantasy* som förmedlas, och att spelarens *locus of manipulation* är konsistent i spelvärlden och mekaniken.

Kortfattat kan denna slutsats dras utifrån denna studie:

Huruvida varje spelare uppfattar karaktärer som trovärdig eller inte beror helt på vilket sammanhang karaktären befinner sig i. Så länge karaktären och spelvärlden är enhetlig med den typen av *fantasy* som vill förmedlas kommer det kännas trovärdigt inom spelets premisser och tematik.

6 Avslutande diskussion

6.1 Sammanfattning

Detta arbete kretsade kring frågan om spelare uppfattade karaktärer inom *fantasy*-rollspel vars roll var en form av krigare eller riddare som mer trovärdig inom sin genre om rustningen de bär på var skapade utifrån ett historiskt perspektiv.

Arbetets bakgrundsdel lade grund på frågans teoretiska del i hur en riddarkaraktär vanligen utformas inom *fantasy*-rollspel, samt den historiska bakgrunden kring den gemena riddaren under medeltiden. Detta arbete använde sig termen *habitus* av Petri Lankoski som förklarar hur väl en spelare kan ta till sig det mål som satts, oavsett om det är spelet som satt gränser för vilka mål som varje spelare kan ta till sig, eller om spelet själv satt mål åt spelaren. För att vidareutveckla denna term anordnade Lankoski ett organiserat LARP-spel (Live Action Role Playing) där varje deltagare var tvungna att använda sig av titlar som spelet gett dem när de skulle presentera sig inför andra spelare. Det visade sig att de många inte använde sig av dessa titlar, och utifall någon inte gjorde det, så var det ingen som påpekade att de gjorde fel. Alltså var det svårt för spelarna att sätta sig in i sin respektive karaktärs roll, och istället använde sin egen *habitus*, med andra ord använde de sig av den karaktärsroll de kände sig mest bekväma med. Denna term lades som grund för den studie som detta arbete utförde, där ett av studiens syfte var att undersöka huruvida spelare uppfattar karaktärer och vilken typ av roll den har utifrån sin rustning, och om ett historiskt perspektiv har någon påverkan i hur de uppfattar karaktären. En till teori som användes var *selektiv realism* av Holger Pötzsch, som förklarar vilka element av krigföring spelutvecklare väljer att filtrera bort inom krigsspel för att skapa en mer underhållande spelupplevelse. Denna teori användes i detta arbete för att undersöka vad spelare anser vara trovärdigt inom *fantasy*-rollspel, både inom spelets tematik och i förankring till historiska referenser.

Problemformuleringen som detta arbete fokuserades på var följande:

Kommer en spelkaraktär (vars roll är en form av krigare, riddare) i ett *fantasy*-rollspel uppfattas som mer trovärdig inom sin genre för spelaren om utrustningen det bär på är skapade utifrån ett historiskt perspektiv?

För att svara på frågan analyserades två karaktärer från två *fantasy*-rollspel med olika typer av *fantasy*-genre och grafisk stil. Spelkaraktärerna som användes var båda riddare inom spelens tematik och narrativ, och spelkaraktärerna som användes var *Valkyrie* från spelet *Black Desert Online*, och spelkaraktären *Paladin* från *World of Warcraft*. Efter detta skapades två artefakter som var baserade på dessa karaktärer utifrån ett historiskt perspektiv. Med andra ord användes riktiga rustningar från medeltiden för att skapa så historiskt korrekta rustningar som möjligt, samtidigt som de behöll element från originalet. För att skapa dessa historiska tolkningar utfördes en studie kring rustningar från medeltiden, mer specifikt rustningar från Europa under 1300-talet fram till 1500-talet. Efter denna studie utfördes placerades varje karaktär in i sin egen tidsålder utifrån den design som originalet hade jämfört med hur riktiga rustningar såg ut på medeltiden.

Utifrån originalet och tolkningen av varje karaktär utfördes en intervjustudie där åtta personer fick svara på frågor kring hur de tolkade varje karaktär, och vad utifall de tyckte att dessa karaktärer var trovärdiga eller inte. Det visade sig att vad som gör en karaktär trovärdig beror

helt på i vilket sammanhang karaktären befinner sig i, och utifall den grafiska stilen och tematiken är enhetlig med den typen av värld som spelet vill förmedla.

6.2 Diskussion

Det data som denna studie samlade ihop kan vara för homogen för att dra några slutsatser om problemformuleringen. Mycket av detta tyder på att majoriteten av informanterna hade liknande saker att säga om varje fråga, en vidareutveckling på denna studie hade då varit att intervjua personer som endast spelar *fantasy*-rollspel, men inte studerar spelutveckling. Något som snabbt märktes var ifall personen som intervjuades var grafiker eller inte. En informant fastnade vid färgvalet i karaktären *Valkyrie*, vilket är irrelevant i denna studie. Detta gjorde att jag blev tvungen att säga åt personen att endast försöka fokusera på designen i helhet, och inte fastna på små detaljer. En annan infallsvinkel skulle kunna vara att utföra denna studie i andra delar av världen, mer specifikt i Asien, där ett av spelen (*Black Desert Online*) kommer ifrån, för att se ifall det finns några skillnader i hur spelare tolkar riddarkaraktärer. Kanske föredrar västvärlden en annorlunda på grafisk stil och typ av spel än vad östvärlden gör. En studie utförd av Aleks Krotoski visar på att 69.5 % av kvinnor i Korea är aktiva spelare (Krotoski, 2004, s. 10). I och med att spelet *Black Desert Online* är från Korea, kan detta då tyda på att dessa typer av spel även är populära hos kvinnor i Korea? Däremot är statistiken från 2004, vilket kan betyda att siffran antingen har ökat eller sjunkit sedan dess. Det är ändå en intressant siffra, då procenten aktivt spelande kvinnor i Storbritannien ligger på 27.2 % (Krotoski, 2004 s. 10). Här tyder det på att antalet kvinnor som spelar varierar beroende på vilken kultur de kommer från.

Frågan om vilken typ av *fantasy*-genre karaktärerna passade in i bör däremot diskuteras ytterligare. Det visade sig att varje informant hade olika uppfattningar om vad frågan faktiskt betydde, vilket gjorde att jag var tvungen att förklara med hjälp av tidigare verk för att förklara vad varje *fantasy*-genre kunde betyda. Det som användes för att förklara en större bredd av genren inom *fantasy* var *high* och *low fantasy*. Vilket betyder att ett spel som har en *high fantasy* inte nödvändigtvis har en grund i realism, utan är mer övernaturligt och icke-förklarligt, medan *low fantasy* har en mer realistisk ton, både spelmekaniskt och den typen av miljö som spelet befinner sig i. Ett exempel på vad jag tolkar som *low fantasy* är spelet *The Witcher 3*, och ett *high fantasy* spel är *World of Warcraft*. Efter denna förklaring förstod informanterna bättre om vad jag var ute efter, och använde sina egna erfarenheter inom spel att placera in varje karaktär i vad de ansåg vara *high* eller *low fantasy*. Detta kan däremot skapa problem då varje informant hade sin egen uppfattning om vilka spel som enligt dem var *high* och *low fantasy*, vilket gör att det blir svårt att avgöra något konkret svar på frågan om trovärdighet inom spelets genre. Ett annat problem som kan bidra till detta var att majoriteten inte hade spelat alla spel som studien baserades kring, vilket gjorde att de inte kunde sig in i varje spels tematik. Detta hade kunnat lösas genom att låta varje informant spela spelen innan intervjuerna, så att de enklare skulle kunna förstå spelets nivå av *locus of manipulation*, och få en chans att sätta sig in i varje karaktärs *habitus*. Kanske hade de då gett helt andra svar än vad som gavs i studien som detta arbete baserades på. Däremot om karaktären i fråga är sexualiserad, men ändå agerar som spelaren förväntar sig i kontext till spelvärlden, kan spelaren teoretiskt ändå sätta sig in i karaktärens *habitus*, eller är det helt beroende på hur spelvärlden och karaktären är designade i jämförelse mot varandra?

Ett problem som har varit kvarliggande sedan skapandet av artefakterna var den grafiska stilen på varje karaktär. Eftersom spelen *Black Desert Online* och *World of Warcraft* har väldigt annorlunda grafisk stil var jag orolig att karaktärerna skulle automatiskt uppfattas som en helt annan karaktär än originalen som de var baserade på. Detta löstes relativt bra genom att försöka efterlikna bakgrunden som originalen hade så väl som det gick, och att göra färgjusteringar i efterhand.

Ett återkommande diskussionsämne inom detta arbete är sexualiseringen av kvinnliga karaktärer i rollspel. Enligt egna erfarenheter inom rollspel förekommer detta ofta i olika grader i både asiatiska och västerländska spel. När den historiska varianten av karaktären *Valkyrie* visades för informanterna var majoriteten överens om att karaktären istället uppfattades mer som en sidokaraktär än en huvudkaraktär. Den historiska designen gjorde att karaktären uppfattades som mindre viktig. I detta fall har alltså "coolhetsfaktorn" en stor betydelse i hur spelare uppfattar karaktärer. Kanske är det därför spelutvecklare väljer att sexualisera sina kvinnliga karaktärer. Utan "coolhetsfaktorn" känns karaktärerna mindre intressanta, vilket leder till att de istället uppfattas som sidokaraktärer. Detta betyder dock inte att alla karaktärer som är sexualiserade är intressanta, då originalet av karaktären *Valkyrie* enligt informanterna hade en intetsägande design.

En annan infallsvinkel när det gäller denna studie är att båda spelen (*World of Warcraft* & *Black Desert Online*) har betydligt olika grafiska stilar. Hade karaktären *Valkyrie* från *Black Desert Online* uppfattats annorlunda ifall den hade samma grafiska stil som karaktären *Paladin* från *World of Warcraft*? Jag tror att sexualisering av karaktärer känns mindre trovärdigt ju mer realistisk den grafiska stilen är. I och med att *World of Warcraft* har en så pass simplificerad stil på alla sina karaktärer, tror jag att de kommer undan med de designval som de gjort, så länge spelet känns enhetligt, både tematiskt och mekaniskt.

I och med att majoriteten av informanterna ansåg att så länge designen på världen och karaktärerna känns enhetlig så kommer det kännas trovärdigt, skulle det då teoretiskt sätt vara enklare för informanterna att sätta sig in i karaktärernas *habitus*, oavsett typen av grafisk stil och tematik? Jag anser att *immersion* har en betydlig påverkan i detta fall, och skulle vara ett intressant ämne att bygga vidare kring.

6.3 Framtida arbete

Detta arbete har försökt lägga en grund för framtida studier att ställa liknande problemformuleringar, eller att fördjupa sig ytterligare i samma fråga med en annorlunda infallsvinkel. Eftersom denna studie endast var kvalitativa intervjuer med en homogen målgrupp, finns det möjlighet att bredda på målgruppen, och intervjua personer som inte är erfarna inom spel eller studerar spelutveckling, för att se vad allmänheten tolkar karaktärerna som. Däremot hade samma frågeställning inte fungerat, då den specificerar sig kring karaktärstolkning kring en viss typ av *fantasy*-genre, vilket personer som inte spelar troligtvis inte känner till. Ett annat exempel på framtida studier kan vara ifall karaktärens roll inom en spelarkontext har förändrats, d.v.s. om karaktären är en spelbar karaktär eller inte. Här skulle det då kunna vara fördelaktigt att både använda sig av en kvalitativ och kvantitativ metod.

Hade denna studie pågått under en längre tid hade det varit fördelaktigt att intervjua personer som faktiskt har spelat båda spelen (*Black Desert Online* & *World of Warcraft*) för att se hur deras uppfattning kring den historiska tolkningen hade varit i jämförelse till originalet. Detta var även tanken i början av detta arbete, dock visade det sig att det var svårt att hitta personer

som har spelat båda spelen i närheten av det område som studien utfördes i (Högskolan i Skövde).

Frågan om *immersion* har någon påverkan i hur spelare uppfattar en karaktär som trovärdig eller inte inom spelets tematik och genre är en intressant fråga som bör undersökas på en djupare nivå. Detta ämne är däremot svårt att mäta, och därför skulle det behövas undersökas under en längre tid, med flera deltagare och större målgrupp.

En ytterligare infallsvinkel skulle kunna vara att endast fokusera på manliga/kvinnliga karaktärer, för att se ifall det finns någon gemensam nämnare i karaktärsskapandet av de olika könen, eller om en manlig eller kvinnlig riddarkaraktär uppfattas annorlunda beroende på könet.

Referenser

- Activision (2001) *Call of Duty* (Version 1.0) [Datorspel] US: Santa Monica, California.
- Alchin, Linda (2017) *Medieval Knights* (<http://www.medieval-life-and-times.info/medieval-knights/>)
- Almeida, Bethany. Bang, Keon Seok. Gray, Alexander. Masakayan, Paolo. (2012) *The Age of Armor* (https://web.wpi.edu/Pubs/E-project/Available/E-project-022212-130553/unrestricted/The_Age_of_Armor_IQP.pdf)
- Bayliss, Peter (2007) *Beings in the Game-World: Characters, Avatars, and Players* (<http://dl.acm.org/citatioconfm.cfm?id=1367960>)
- Bethesda Softworks (1994) *the Elder Scrolls* (Version 1.0) [Datorspel] US: Rockville, Maryland.
- Bioware (2007) *Dragon Age: Origins* (Version 1.0) [Datorspel] Canada: Edmonton, Alberta.
- Blizzard Entertainment (2004) *World of Warcraft* (Version 1.0) [Datorspel] US: Irvine, California.
- Bluehole Inc. (2013) *Tera Online* (Version 1.0) [Datorspel] Sydkorea: Seoul.
- Bryce, Jo. Rutter, Jason. Sullivan, Cath. (2006) *Understanding Digital Games*: Sage Publications Ltd. UK: London.
- Bungie (2001) *Halo: Combat Evolved*: US: Bellevue, Washington.
- Carr, Diane. Buckingham, David. Burn, Andrew. Scott Gareth (2006) *Computer Games, Text, Narrative, and Play*: Polity Press. UK: Cambridge.
- Chucklefish Games (2016) *Stardew Valley* (version 1.0 [Datorspel] London: UK.
- Clayton, Eric. DeVolder, Erik. Fyles, James Justin. Hayden, Jonathan E.H. (2008) *Arms and Armor of the Medieval Knight* (https://web.wpi.edu/Pubs/E-project/Available/E-project-042008-164934/unrestricted/aa_final_document.pdf)
- CD Projekt RED (2007) *The Witcher* (Version 1.0) [Datorspel] Polen: Warszawa.
- Gravett, Christopher (2001) *English Medieval Knight 1400-1500*: Osprey Publishing, LTD. UK: Botley, Oxford
- Gravett, Christopher (2002) *English Medieval Knight 1300-1400*: Osprey Publishing, LTD. UK: Botley, Oxford
- Hartas, Leo (2005) *The Art of Game Characters*: ILEX Editorial, Lewes. UK: Cambridge.
- Isbister, Katrine (2006) *Better game characters by design, a psychological approach*: Elsevier Inc. US: San Francisco.

- Jenelius, Anna (2015) *Armor for Dummies and/or Game Developers* ([http://www.gamasutra.com/blogs/AnnaJenelius/20150520/243514/Armor for Dummies andor Game Developers.php](http://www.gamasutra.com/blogs/AnnaJenelius/20150520/243514/Armor_for_Dummies_andor_Game_Developers.php))
- Lankoski, Petri (2002) *Character Design Fundamentals for Role-Playing Games* ([https://www.researchgate.net/publication/200010276 Character Design Fundamentals for Role-Playing Games](https://www.researchgate.net/publication/200010276_Character_Design_Fundamentals_for_Role-Playing_Games))
- Krotoski, Aleks (2004) *Chicks and Joysticks an exploration of women in gaming* (<http://cs.lamar.edu/faculty/osborne/COSC1172/elspawhitepaper3.pdf>)
- McCloud, Scott [1993] *Understanding Comics: The Invisible Art.* (1994) Harper Perennial, New York: USA.
- NCsoft (2012) *Blade and Soul* (Version 1.0) [Datorspel] Sydkorea: Pangyo.
- Portnow, James (2016) *Understanding the Fantasy- How to Shape a Game's Design – Extra Credits*
(<https://www.youtube.com/watch?v=QKEzMz6FcXs>)
- Pöttsch, Holger (2015) *Selective Realism: Filtering Experiences of War and Violence in First- and Third-Person Shooters* ([http://www.academia.edu/13172304/Selective Realism Filtering Experiences of War in the First- and Third-Person Shooter](http://www.academia.edu/13172304/Selective_Realism_Filtering_Experiences_of_War_in_the_First-_and_Third-Person_Shooter))
- Sullivan, Lucas (2013) *Gaming's 19 most impractical suits of armor: A metalworker weighs in* (<http://www.gamesradar.com/gamings-most-impractical-suits-armor-metalworker-weighs/>)
- Taylor, Laurie (2002) *Video Games: Perspective, Point-of-View, and Immersion* (http://www.laurientaylor.org/research/taylor_1.pdf)
- Velde, François (2002) *Knighthood and Chivalry* (<http://www.heraldica.org/topics/orders/knights.htm>)
- Velde, François (2005) *Women knights in the Middle Ages* (<http://www.heraldica.org/topics/orders/wom-kn.htm>)
- Østbye, Helge. Knapskog, Karl. Helland, Knut. Larsen, Leif Ove (2003) *Metodbok för medievetenskap*: Liber AB. Malmö: Sverige.

Bildförteckning

Figur 1.1 Lee Sy, *Knight*

(<https://www.artstation.com/artwork/1RQ4Z>)

Figur 1.3 Wikipedia, *Rustningsdelar*

(<https://sv.wikipedia.org/wiki/Rustning#/media/File:Rustningsdelar.tif>)

Figur 1.4 Graham Turner, *Knight and Equipment*, English Medieval knight 1300-1400, s. 33.

Figur 1.5 Graham Turner, *Knight*, English Medieval knight 1400-1500, s. 49.

Figur 1.6, Kakao Games, *Valkyrie referens*, Black Desert Online.

Figur 1.8, Blizzard Entertainment, *Paladin*, World of Warcraft.

Appendix - intervjufrågor

Allmänna frågor

Fråga 1: Har du erfarenhet inom fantasy-rollspel?

- Spelar du något fantasy-rollspel just nu?

Fråga 2: Vad tycker du är viktigt inom karaktärsvisualisering och karaktärsdesign?

- Är den grafiska stilen viktig för dig?

Fråga 3: Skulle du säga att du är kunnig i området om historiska rustningar, och har du något intresse om det?

Spel 1: Black Desert Online

Visa Trailer <https://www.youtube.com/watch?v=pNIj9d2yrIg>

Fråga 1: Känner du till spelet?

- Vart tror du spelet kommer ifrån?

Fråga 2: Vad tror du spelet går ut på?

- Känns det som om spelet har någon tydlig antagonist som man skall besegra?

Fråga 3: Vilken typ av fantasy-genre tror du spelet har?

- Tror du att det har någon trovärdig grund i den typ av fantasy som förmedlas?
- Vad tror du spelet har inspirerats av?

Fråga 4: Har du några frågor som du vill ställa till mig om spelet?

Originalet

Fråga 1: Vad är ditt första intryck/tankar om karaktären?

- Varför?

Fråga 2: Hur skulle en spelare kunna interagera med den här karaktären?

- Är det en protagonist eller antagonist?
- Varför?
- Vilken typ av roll tror du karaktären har?
- Kan karaktären slåss?

Fråga 3: Vilken typ av fantasy-genre tror den här karaktären passar in i?

- Varför?

Fråga 4: Vad tycker du om karaktärsdesignen, och om karaktären i sin helhet?

- Varför?
- Varför tror du att de har designat karaktären som de gjort?

Fråga 5: Tror du att den här typen av karaktärsdesign tilltalar andra?

Artefakten

Fråga 1: Vad är ditt första intryck/tankar om karaktären?

- Varför?

Fråga 2: Hur skulle en spelare kunna interagera med den här karaktären?

- Är det en protagonist eller antagonist?
- Varför?
- Vilken typ av roll tror du karaktären har?
- Kan karaktären slåss?

Fråga 3: Vilken typ av fantasy-genre tror den här karaktären passar in i?

- Varför?

Fråga 4: Vad tycker du om karaktärsdesignen, och om karaktären i sin helhet?

- Varför?
- Varför tror du att de har designat karaktären som de gjort?

Fråga 5: Tror du att den här typen av karaktärsdesign tilltalar andra?

Spel 2: World of Warcraft

Visa Trailer https://www.youtube.com/watch?v=Llx_QLjXPco

Fråga 1: Känner du till spelet?

- Vart tror du spelet kommer ifrån?

Fråga 2: Vad tror du spelet går ut på?

- Känns det som om spelet har någon tydlig antagonist som man skall besegra?

Fråga 3: Vilken typ av fantasy-genre tror du spelet har?

- Tror du att det har någon trovärdig grund i den typ av fantasy som förmedlas?
- Vad tror du spelet har inspirerats av?

Fråga 4: Har du några frågor som du vill ställa till mig om spelet?

Originallet

Fråga 1: Vad är ditt första intryck/tankar om karaktären?

- Varför?

Fråga 2: Hur skulle en spelare kunna interagera med den här karaktären?

- Är det en protagonist eller antagonist?
- Varför?
- Vilken typ av roll tror du karaktären har?
- Kan karaktären slåss?

Fråga 3: Vilken typ av fantasy-genre tror den här karaktären passar in i?

- Varför?

Fråga 4: Vad tycker du om karaktärsdesignen, och om karaktären i sin helhet?

- Varför?
- Varför tror du att de har designat karaktären som de gjort?

Fråga 5: Tror du att den här typen av karaktärsdesign tilltalar andra?

Artefakten

Fråga 1: Vad är ditt första intryck/tankar om karaktären?

- Varför?

Fråga 2: Hur skulle en spelare kunna interagera med den här karaktären?

- Är det en protagonist eller antagonist?
- Varför?
- Vilken typ av roll tror du karaktären har?
- Kan karaktären slåss?

Fråga 3: Vilken typ av fantasy-genre tror den här karaktären passar in i?

- Varför?

Fråga 4: Vad tycker du om karaktärsdesignen, och om karaktären i sin helhet?

- Varför?
- Varför tror du att de har designat karaktären som de gjort?

Fråga 5: Tror du att den här typen av karaktärsdesign tilltalar andra?

Avslutande frågor

Fråga 1: Vad tycker du gör en karaktär trovärdig?

- Varför?

Fråga 2: Vad är din åsikt om rustningarnas funktion inom karaktärsdesign?

- Varför?
- Cool eller funktionell?

Fråga 3: Vilket av dessa spel tilltalar dig mest?

- Varför?

