



BERÄTTAREN OCH FÖRFATTAREN I SPEL

Författaren som teknik för empati

THE NARRATOR AND AUTHOR IN GAMES

The author as a technique for empathy

Examensarbete inom huvudområdet Medier, estetik
och berättande

Grundnivå 30 högskolepoäng

Vårtermin 2018

Emma Kartberg

Handledare: Lars Kristensen

Examinator: Stefan Ekman

Sammanfattning

I flera så kallade *empathy games* används författaren som en berättarteknik för att övertala spelaren om att narrativet är grundat på verkligheten. Gemensamt för dessa spel är att syftet med dem är att få spelaren att känna empati eller få en ökad förståelse. Om författaren kan användas för att få spelaren att känna empati undersöks därför i detta arbete med hjälp av två textbaserade spelartefakter och frågeställningen lyder som följande: hur upplever spelaren empati i ett narrativ när författaren är närvarande respektive när den inte är det? Dessa spelartefakter testades av tre respektive fyra informanter under observation. Informanterna intervjuades sedan och datan som samlades in kunde analyseras och jämföras. Slutsatser som kunde dras var att de som spelade prototypen med en påstådd verklig författare som berättare, istället för en fiktiv sådan, hade en starkare reaktion. Denna vetenskapen skulle till exempel lämpa sig vid skapandet av spel som är tänkta att informera om stigmatiserade samhällsgrupper.

Nyckelord: berättare, författare, empati, sympati, empathy games

Innehållsförteckning

1. Introduktion	4
2. Bakgrund	4
2.1 Berättare och författare	5
2.1.1 Berättarens funktion	6
2.1.2 Författarens relevans	7
2.2 Fiktion	7
2.2.1 Dokumentärer	8
2.2.2 Verklighet för att styrka fiktion	8
2.3 Empati och sympati	9
2.3.1 Empati och sympati för fiktiva respektive verkliga personer	9
2.3.2 Empati i spel	10
3. Problemformulering	12
3.1 Metodbeskrivning	12
3.1.1 Undersökningsmetod	12
3.1.2 Artefakt	13
3.1.3 Urvalsgrupp	13
4. Implementation	15
4.1 Utformning av berättelse	15
4.2 Karaktärsskapande	16
4.3 Betydande designval	16
4.4 Pilottest	19
4.4.1 Förberedelse	19
4.4.2 Utförande	19
4.4.3 Reflektion	20
5. Utvärdering	21

	3
5.1 Presentation av undersökning	21
5.1.1 Utförande av undersökning	21
5.1.2 Resultat av undersökning av version ett	21
5.1.3 Resultat av undersökning av version två	23
5.2 Analys	27
5.3 Slutsatser	28
6. Avslutande diskussion	30
6.1 Sammanfattning	30
6.2 Diskussion	30
6.2.1 Eventuella felkällor	31
6.2.2 Samhällelig nytta hos arbetet	32
6.3 Framtida arbete	33

1. Introduktion

Spel som *The Beginner's Guide* (2015), *Coming Out Simulator 2014* (2014) och *That Dragon, Cancer* (2016) visar att författaren har en större roll i narrativet än någonsin förut. I dessa spel suddas gränserna mellan berättare och författare, och fiktion och verklighet ut vilket ger större rum för empati hos spelaren. Inspirerat av dessa spel syftar denna undersökning till att reda ut huruvida författaren kan användas som berättargrepp för att få spelaren att känna empati, och på vilket sätt detta skulle ske.

I bakgrunden tas frågeställningens tre komponenter upp: berättaren och författaren, fiktion, samt empati och sympati. Under avsnittet om berättaren och författaren tas definitioner av dessa upp, samt vilken funktion och relevans de har i både litteratur och i mer samtida spel. Under avsnittet om fiktion diskuteras detta samt hur viktigt det är i till exempel memoarer. Empati och sympati diskuteras under avsnittet med samma namn, och även ämnet om den nyligen uppstådda genren *empathy games* behandlas.

För att besvara frågeställningen har två prototyper skapats, en med en fiktiv berättare, och en med en berättare som utger sig för att vara författaren. Dessa användes sedan av en mindre testgrupp i en kvalitativ undersökning grundad på intervjuer och observation. Syftet med dessa var att reda ut hur författaren fungerar som berättarteknik och om den som teknik främjar empati, och i sådana fall på vilket sätt.

Hur prototyperna skapades redogörs för i avsnittet implementation. Där diskuteras även problem som uppstod vid skapandet och hur dessa löstes. Prototyperna kunde sedan testas i ett pilottest för hitta eventuella problem med undersökningsmetoden. För pilottestet utvecklades även en intervjumall med frågor vilket kunde användas för att få informanten att ge information som kan bidra till en lösning av problemformuleringen.

Prototyperna användes sedan i en undersökning med sju personer, en grupp med tre informanter som testade den första versionen, och en grupp med fyra informanter som testade den andra. Kortfattat visade den andra gruppen på större bredd i åsikter om författaren och gav mer polariserade resultat. På så vis verkade dessa vara mer påverkade av berättaren som påstod sig vara författaren.

I den avslutande diskussionen sammanfattas arbetet och felkällor som kan ha påverkat arbetet diskuteras, likväl som samhällelig nytta hos arbetet. Att använda författaren som berättarteknik skulle till exempel kunna visa sig användbar vid spel som görs för att öka förståelsen för stigmatiserade samhällsgrupper. Vidare tas förslag på framtida arbete upp.

2. Bakgrund

Spelen som nämndes i introduktionen, *The Beginner's Guide* (2015), *Coming Out Simulator 2014* (2014) och *That Dragon, Cancer* (2016) har flera saker gemensamt. De har alla en framträdande skapare, som på något sätt syns i berättelsen eller till och med för fram den själv genom text eller röstskådespel. Alla tre spelen är även baserade på verkligheten - eller påstår sig åtminstone vara det. De försöker också få spelaren att känna sympati eller empati för berättaren och de händelser som presenteras i narrativet. Bakgrunden har baserat på detta delats in i tre delar för att presentera var och en av de tre gemensamma komponenterna.

För att förstå vem det är som för narrativet framåt behövs kunskap om berättaren och författaren, och vilka roller och skepnader de kan ta. I *The Beginner's Guide* påstår sig berättaren vara en av skaparna av spelet, trots att det under spelets gång blir allt mer tydligt att berättaren egentligen är fiktiv, och att händelserna som beskrivs i spelet antagligen inte alls har hänt spelets skapare. En distinktion mellan dessa termer, författare och berättare, är därför nödvändig och diskuteras i avsnittet om ämnet.

De tre spelen påstår sig ha någon slags koppling till verkligheten, i varierande grad. *Coming Out Simulator 2014* är till och med öppet om att det är ett halvsant spel, baserat på halvsanningar. I vilken grad narrativ återger verkligheten - eller ens kan återge verkligheten - är därför av intresse och exempel från memoarer och dokumentärer tas upp.

Slutligen diskuteras empati och sympati, och den nya genren *empathy games*. För att undersöka empati och sympati behövs förståelse om vad fenomenen egentligen är och hur de kan skiljas åt. Vidare redogörs det för hur viktigt det är att se en karaktär som verklig, till skillnad från fiktiv, för att känna empati för den.

De tre delarna ger kunskap om den nya trend av spel som har uppstått med de tidigare nämnda spelen. De ger även en grund för frågeställning, som behandlar just ämnet om empati för en till synes verklig person i ett narrativ.

2.1 Berättare och författare

I *Author and Narrator: Problems in the Constitution and Interpretation of Fictional Narrative* (Birke & Köppe 2015) gör författarna ett försök till att sätta upp en gemensam begreppsgrund för berättaren respektive författaren. De menar att författaren är den verkliga personen som skriver ner berättelsen på pappret. Författaren har på så vis kontroll och rätt över verket och är i lagens mening ansvarig för det som sägs. Med dessa rättigheter, till exempel upphovsrätten, kommer även skyldigheter. Författaren kan hållas ansvarig för det som sägs på ett rättsligt och moraliskt plan. Berättaren, å andra sidan, menar de är en del av berättelsen, samtidigt som den fyller rollen som den som faktiskt berättar.

Vidare menar Margolin (2014) att det oftast är enkelt för läsaren att skilja författaren från berättaren. Berättaren är den som återger händelseförloppet som beskrivs i narrativet och kan även spela en roll i detta som en karaktär. Berättaren behöver dock inte ha någon roll i händelseförloppet, utan kan även fungera endast som en medlare av berättelsen.

Schönert (2014) påpekar även begreppet *författare* även går att applicera på skapare av verk som inte nödvändigtvis strikt är litterära. Detta innebär att personen eller personerna bakom till exempel en film eller ett spel med motsvarande roll även den kan betraktas som författare. Detta relaterar till filmvärldens begrepp *auteur*, den framträdande filmskaparen (Corrigan 1990). Till skillnad från Hollywoods mainstreamfilmer har filmer skapade av en auteur en mer personlig och artistisk vinkling, och bör därför ses med det i åtanke. Filmerna skapade av en auteur kan ses som en del av en pågående biografisk berättelse där deras egen vision och erfarenheter är synliga. Auteur kan alltså jämföras med författaren, då båda har mer framträdande roller och för visionen framåt. Det skulle kunna argumenteras för att auteurrollen finns även i spel - till exempel så är Wreden, en av skaparna av *The Beginner's Guide* (2015) framstående person bakom spelet även om det skapades av en studio.

2.1.1 Berättarens funktion

I *Who is the Narrator?* tar Walsh (1997) upp ett annorlunda synsätt på berättaren. Han menar att begreppet berättare är dåligt, och argumenterar istället för att berättelsen antingen framförs av en karaktär eller av författaren själv. På så vis menar han att författaren fyller rollen som berättare enligt tidigare definitioner, men att författaren fortfarande bör anses vara just författaren. Walsh menar på så vis även att om den som beskriver narrativet är en del av berättelsen så är den istället en karaktär, och inte en berättare.

Till skillnad från Walsh som motsätter sig begreppet berättare menar Bal (2009) att berättaren har en central roll vid analys av en berättelse. När berättaren återger historien görs ett val om vad som är relevant eller inte. Berättaren färgar även berättelsen med hjälp av till exempel ordval och hur händelseförloppet presenteras. Hon menar att berättaren på så vis är av stor vikt vid analys och för förståelsen av narrativet. På samma sätt säger berättelsen och texten mycket om berättaren: vad som återges och hur säger mycket om den. I ett narrativ kan det finnas flera olika berättare, trots att det bara är en författare. De olika berättarna kan se på saker på olika sätt och därmed framföra det enligt sin synpunkt. Berättarna är på så sätt skilda från författaren, men kan fortfarande anses vara karaktärer.

Bal (2009) menar även att det ofta är irrelevant för berättaren om texten är skriven i förstaperson eller i tredjeperson. I tredjeperson nämner berättaren sällan sig själv, men den skulle lika gärna kunna ha gjort det med liknande resultat. Även om berättaren inte nämner sig själv är den ändå närvarande vid berättandet.

Hatavara (2012) ger ännu ett perspektiv på berättarens roll och hur den skiljer sig från författaren. Enligt henne är författaren och berättaren alltid åtskilda i fiktiva narrativ, men att en berättare kan påstå sig vara författaren. Detta stämmer väl överens med Walshs argumentation att berättaren snarare är en karaktär, som i det fallet råkar ha samma namn som författaren och utger sig vara denne. Spelet *The Beginner's Guide* (2015) fungerar som exempel på detta. Spelets berättare presenterar sig själv som en av spelets skapare, Wreden. Den använder sig av samma namn och röstskådespelas till och med av Wreden, men under spelets gång blir det allt mer tydligt att narrativet som presenteras är fiktivt och berättaren snarare är en karaktär än författaren själv, trots att den själv påstår motsatsen.

2.1.2 Författarens relevans

I artikeln *The Death of the Author* (1977) menar Barthes att författaren inte bör ha en central roll vid analys av en berättelse, som den ofta haft tidigare. Han menade att texten skulle få tala för sig själv istället för att behandlas i relation till kontexten som utgörs av författaren. Artikeln har sedan dess fått mycket kritik, bland annat av Burke (1998) som menar att Barthes argumentation inte längre är relevant. Även Claassen (2012) menar att Barthes teori inte längre stämmer. Som exempel på detta nämns feminism, där vem som är ansvarig för texten ofta har stor relevans för hur den ska tolkas. Till exempel skulle en text kunna tolkas väldigt annorlunda beroende på könet på författaren, även om det är en fiktiv text. På så vis spelar författaren visst roll vid analys av en text, vilket Barthes argumenterade emot.

Vidare menar Claassen att författaren tenderar att ta rollen som en persona i fiktiva texter. Detta kan jämföras med Walshs uppfattning om att det antingen är författaren som framför narrativet, eller en karaktär. När en persona används kan det påstås att denna blir en karaktär, med skillnaden att en persona på något sätt är kopplad till en verklig person vilket en karaktär inte behöver vara. På grund av detta behöver de åsikter som presenteras i narrativet inte nödvändigtvis stämma överens med författarens. Däremot är det alltid författaren som skapat berättaren, karaktären, eller personen, och kan på så vis hållas ansvarig för den.

På samma sätt jämförs berättaren i *The Beginner's Guide* (2015) med Wreden, en av skaparna av spelet som berättaren även utger sig vara. Även om berättaren är en fiktiv karaktär, eller en persona, av Wreden ställs den ständigt i relation till den verkliga personen och hans tidigare handlingar. Även om berättaren är fiktiv ställs den alltså ständigt mot den verkliga personen, vilket gör att det inte går att bortse från den.

2.2 Fiktion

I *Truth In Personal Narrative* menar Gornick (2008) att sanningen sällan återges bokstavligt i personliga narrativ, som memoarer. Det är inte heller där värdet i berättelsen ligger, utan värdet ligger snarare i den känslomässiga sanningen - en individs perspektiv och känslor, och hur den påstår sig ha upplevt händelsen. Händelser kan ändras för att passa narrativet och personer blir snarare karaktärer som inte sanningsenligt kan jämföras med de verkliga personerna. Trots detta kan den känslomässiga sanningen förmedlas genom berättandet. Samtidigt har narrativ grundade på verkliga händelser en tendens att bli fiktiva när de görs om för att passa ett narrativ och göras till en intressant berättelse.

Även Hollars (2013) menar att sanningen inte alltid återberättas korrekt och att en och samma händelse kan låta vitt skild beroende på vem som berättar den. Detta sker inte endast i nedskrivna narrativ utan är högst relevant även vid muntligt återberättade narrativ. Att återge sanningen är med andra ord svårt då den kan se olika ut för olika personer, men även speciellt då den återberättas i underhållande syfte då händelser eller personer ofta ändras för att stämma överens med narrativet.

Spelet *Coming Out Simulator 2014* (2014) är tydligt med att narrativet inte är helt sanningsenligt. Det påstår sig vara en halvsann berättelse om halvsanningar, och spelaren har redan i början av spelet möjlighet att fråga berättaren, skaparen själv, om vem den är och

varför spelet skapades. På så sätt är spelet öppet med att det åtminstone till viss del är fiktivt för att passa narrativet. Istället för att dölja att spelet inte helt återspeglar sanningen är detta något som spelet belyser och på så sätt gör till en del av narrativet. Samtidigt som det lyftes fram att sanningen inte helt återspeglas i berättelsen lyftes det samtidigt fram att det är baserat på sanningen. Genom att påstå att spelet är halvsant påpekar det alltså att det till viss del är fiktivt, men samtidigt påvisar det att det är baserat på verkligheten.

2.2.1 Dokumentärer

Dokumentärer definieras ofta som verk som försöker skildra verkligheten - aktualitet (Spence & Navarro 2011). Aktualitet är dock svårt att sträva efter då det ses som oändligt och på så sätt går det inte att skildra. Vid skapandet av en dokumentär måste skaparen välja vilka delar av verkligheten som ska representeras och vilka som är mindre betydelsefulla för att föra fram narrativet. En dokumentär kan på så sätt aldrig ge en full skildring av verkligheten, utan bara delar av den som är vald av skaparen.

Spence och Navarro menar vidare att frågan inte är om det som skildras är sant eller inte, utan vilken del av aktualitet visas och om aktualitet behandlas för att stödja dokumentärens påstående om att skildra verkligheten. På så sätt är dokumentärer, liksom personliga narrativ såsom memoarer, en konstruerad återberättelse av en del av verkligheten.

Samtidigt som frågan om fiktion och verklighet är av stort intresse för undersökningen påpekar Johansson (2015) att ett sådant synsätt kan leda bort från mer intressanta frågor. Han menar att risken vid ett sådant synsätt är att narrativ delas in i två kategorier: det verkliga som kan kontrolleras empiriskt, och det fiktiva, som reduceras ner till hittepå. Den empiriska verkligheten riskeras även att blandas ihop med sanningen, någonting som stämmer överens med Gornicks resonemang (2008). Gornick menar att värdet ligger i den känslomässiga sanningen i narrativet, och inte i hur narrativet återspeglar verkligheten. Att använda verklighet och sanning synonymt är alltså inte önskvärdt då de två begreppen syftar på olika saker. Så medan verklighet eller aktualitet är någonting som ickefiktiva narrativ ofta strävar efter är det sällan det som återspeglas i slutprodukten. Istället ligger värdet i den känslomässiga sanningen. Med detta i åtanke så ligger värdet i spel som *Coming Out Simulator 2014* (2014) inte i hur bra de återspeglar verkligheten, utan snarare att de är baserade på något verkligt och lyckas återskapa detta som en känslomässig sanning.

2.2.2 Verklighet för att styrka fiktion

Att använda en verklig person för att styrka det fiktiva narrativet, vilket bland annat görs i *The Beginner's Guide* (2015) är ingenting nytt. Mancing (2006) menar att Cervantes presenterar sig själv som författaren i *Don Quijote* (1605/1999) redan på titelsidan. Detta kan jämföras med Wreden, en av skaparna av *The Beginner's Guide*, som presenterar sig själv som berättare i början av spelet genom att använda Wredens röst och namn. Cervantes fortsätter sedan med en prolog som tydligt är berättad av honom själv, för att sedan fortsätta med resten av narrativet med samma ton. På samma sätt fortsätter berättaren i *The Beginner's Guide* att framföra narrativet i samma ton som förut, vilket döljer övergången från den verkliga personen bakom berättelsen, författaren, till berättaren av ett fiktivt narrativ. I båda verken går författaren över till att bli berättare i fiktionen på ett nästan omärkbart sätt och övergången mellan verklighet och fiktion blir på så vis väldigt mjuk. Läsaren eller spelaren kan på så sätt uppfatta verket som baserat på verkligheten hela vägen

igenom, trots att så inte är fallet. På så sätt används författaren som ett sätt att ge fiktionen legitimitet, och gör att läsaren eller spelaren missar eller bortser från att verket faktiskt är fiktivt. Att använda författaren eller en verklig person för att styrka fiktionen på så sätt är alltså inte nytt, utan är en gammal teknik som används än idag.

2.3 Empati och sympati

Giovannelli (2009) menar att sympati för karaktärer är en av de grundläggande delarna för att göra ett narrativ till en givande upplevelse för mottagaren. Sympati beskrivs som att känna något för någon i dennes situation, i jämförelse med empati då personen istället känner med denne. Som exempel på skillnaden används ett barns rädsla för tandläkaren. Om en vuxen person känner barnets rädsla som sin egen upplever den empati, medan den upplever sympati om den istället snarare är orolig för barnet och dennes rädsla, och inte tandläkaren själv. Vidare menar hon att sympati inte är en känsla, utan snarare känslorna en person känner för någon annans situation. Sympati är således inte en känsla av medlidande eller liknande som ordet ofta används som i vardagligt tal, utan kan även vara till exempel glädje för någon annans lycka.

Coplan (2004) är dock noggrann med att påpeka att mottagaren inte förlorar känslan av sig själv när denne känner empati, utan att jaget och den som den känner empati för är tydligt åtskilda. Det är således alltid tydligt för personen som känner empati att känslan beror på någon annan, och inte personen själv. När en person känner empati för en fiktiv person är den alltså medveten om detta.

För undersökningen är både empati och sympati av intresse. Däremot är de två olika fenomen och bör behandlas därefter för att få ett så korrekt resultat som möjligt.

2.3.1 Empati och sympati för fiktiva respektive verkliga personer

Enligt Sklar (2013) accepterar mottagaren oftast fiktiva karaktärer som "riktiga" och behandlar dem därefter. Genom att själv fylla ut karaktärer genom antaganden från narrativet och egna erfarenheter fylls narrativet av karaktärer som enligt Sklar uppfattas som mänskliga. Baserat på erfarenheter från verkligheten och den kontext mottagaren bidrar med går det till exempel att anta att mänskliga fiktiva karaktärer har föräldrar, även om dessa inte nämns i narrativet och förutsatt att narrativet inte säger något annat. Detta är en lucka i narrativet som kan fyllas av mottagaren, baserat på dennes egna upplevelser om att människor typiskt har föräldrar av något slag. Denna brist i narrativet kompenseras av mottagaren och gör att denne lättare kan acceptera fiktiva personer som verkliga.

Sklar fortsätter och menar att samma luckor fylls i ett narrativ, även om det inte är fiktivt. Även om narrativet återger verkliga händelser är det för komplext för att nämna allting, och luckorna fylls i av mottagaren. Att mottagaren fyller luckor baserat på sin egen kontext och upplevelser är någonting som sker i alla narrativ, fiktiva eller ej, och sker naturligt. Även om detta sker naturligt för människor i alla narrativ menar han att det finns en skillnad mellan fiktiva och verkliga sådana. Som exempel menar han att människor inte sällan låtsas känna sympati för personer, medan detta inte hade varit logiskt för fiktiva karaktärer. Att känna sympati för medmänniskor, eller åtminstone verka göra detta, är nödvändigt på grund av

sociala normer. Då fiktiva karaktärer är just fiktiva behöver dessa normer inte följas, och att låtsas känna sympati för en fiktiv karaktär är således onödigt.

Vidare menar Sklar att mottagaren ofta tar sig an ett fiktivt narrativ med faktumet att det är fiktivt i åtanke och narrativet bör således underhålla. Samtidigt menar han paradoxalt nog att faktumet att narrativet är fiktivt ofta trängs undan när mottagaren har en sådan inställning. Att mottagaren åtminstone tillfälligt bortser från att narrativet är fiktivt, alltså *suspension of disbelief*, är nödvändigt för att denne ska känna stor sympati eller empati för karaktärerna. Med andra ord kan empati och sympati kännas för fiktiva karaktärer på samma sätt som verkliga personer, men Sklar menar att en förutsättning för att det ska vara sant är att mottagaren åtminstone tillfälligt väljer att bortse från att karaktären är fiktiv.

2.3.2 Empati i spel

Empati och sympati i spel är ett relativt utforskat område inom spelforskningen, och den mesta forskningen fokuserar på huruvida spel gör spelare våldsamma eller inte. Samtidigt har det släppts ett flertal spel under de senaste åren som behandlar just ämnet om empati, varav genren *empathy games* har uppstått (Bartelson 2015). I dessa spel får spelaren uppleva en händelse från ett annat perspektiv, vilket är till för att främja empati då spelaren får fylla någon annans skor. Exempel på detta är spelet *That Dragon, Cancer* (2016) där spelaren får uppleva processen när skaparna av spelets son led av cancer. Även om spelaren själv inte har varit i samma situation får den en inblick i hur det känns och hur vardagen fortsätter för någon med ett cancersjukt barn med hjälp av spelet. På så vis är spelet inte endast till som stöd för dem med cancersjuka barn, utan även som ett sätt att förmedla upplevelsen. Bartleson diskuterar i artikeln huruvida *empathy games* egentligen är en genre eller inte. Empati skulle istället kunna snarare anses vara en förmåga hos spelaren än en egen spelgenre. Empati kan även anses vara en spelmekanik. I många andra spel ligger mekaniken i att ta sig förbi hinder eller eliminera motståndare, och att det är där spelarens skicklighet ligger. Om spelaren är duktig får den antagligen en bättre upplevelse. Gemensamt för spel som anses vara *empathy games* så ligger skickligheten snarare i att kunna känna empati för karaktärerna. Genom att lyckas med det kan spelaren ta sig vidare i spelet och på så sätt få en bättre upplevelse av narrativet. Vidare är spel ett utmärkt medium för att förmedla empati, även om spelet inte specifikt är ett *empathy game*. Spelaren tar ofta rollen som någon annan och får på så sätt uppleva deras historia, samt ofta själv agera i den, vilket främjar empati. Detta menar även Belman och Flanagan (2010), då studier visar att människor i nästan alla fall får bättre attityder till andra grupper om de ombeds försöka föreställa sig hur personerna känner sig när de lyssnar på intervjuer med personer från andra stigmatiserade grupper.

Samtidigt har *empathy games* fått kritik. Till exempel tar Solberg (2016) upp att genren fått kritik för att bara få spelarna att känna empati, men att genren inte gör någonting för att uppmuntra faktiskt förändring. Att bara uppmuntra empati, och inte förändring, kan anses inte vara nog och bara empati i sig självt har inget större värde.

Empathy games är sammanfattningsvis spel som låter spelaren uppleva en situation från en annan persons synvinkel för att få förståelse om hur denne känner. Studier har visat att människor får en mer positiv syn på stigmatiserade grupper om de får höra intervjuer med personer från dessa grupper och om de fått instruktioner om att vara empatiska. Det är

därför rimligt att anta att även spel kan ge en mer positiv syn på stigmatiserade grupper eller ge ökad förståelse om spelaren tar sig an spelet med ett empatiskt sinne. Däremot har spelen fått kritik för att egentligen inte ändra någonting i verkligheten.

Belman och Flanagan har även tagit fram fyra principer som de anser vara centrala vid skapandet av spel vars syfte är att frambringa empati. Den första av de fyra principerna är att låta spelaren börja spela spelet medveten om att den ska spela spelet med ett empatiskt sinne. De menar att spelare tenderar att spela spelet med oempatiskt sinnelag om de inte är medvetna om vad som förväntas av dem redan från början. Den andra principen är att låta spelaren veta hur deras val i spelet kan hjälpa problemen som presenteras i spelen. Om spelaren känner att de inte kan hjälpa med problemet får de en negativ koppling till empatin de känner. I framtiden kan de därför välja att inte vara empatiska, då de fruktar att de ändå inte kan göra någonting. Den tredje principen är att spelet bör inkludera både känslomässig empati och kognitiv empati om målet är att spelaren ska ändra sin uppfattning om sig själv, världen, eller sig själv i relation till världen. Kognitiv empati syftar på att medvetet tänka sig in i någon annans situation, medan känslomässig empati syftar på antingen parallell empati eller reaktiv sådan. Parallell empati är att känna en annan persons känslor, medan reaktiv empati är när en person får en känsla på grund av en annan persons känsla. Utan detta är risken att spelaren inte tar med sig något från spelupplevelsen. Den fjärde och sista principen är att lägga vikt på likheter mellan spelaren och gruppen som den är tänkt att känna empati för. Om spelaren har någonting gemensamt med gruppen ska den känna empati för har den ofta lättare att acceptera saker som de inte har gemensamt. Detta kan dock även hindra spelare från att känna empati, när de känner sig tvingade till att ha någonting gemensamt när så egentligen inte är fallet. De kan även känna sig generaliserade och sammanslagna med grupper de inte har mycket gemensamt med.

3. Problemformulering

I spel som *The Beginner's Guide* (2015); *That Dragon, Cancer* (2016); och *Coming Out Simulator 2014* (2014) har författaren, eller en av skaparna, en större roll än i många andra spel. Istället för att låta berättandet ske via en berättare eller karaktär sker det istället direkt genom författaren, eller av en berättare som utger sig för att vara denne. Detta gör att narrativen spelar på verkligheten och även om berättelsen i ett sådant spel är fiktivt är det inte säkert att spelaren uppfattar det som det.

Sklar (2013) menar att spelaren måste vara villig till att bortse från att karaktärerna i ett spel är fiktiva för att känna empati eller sympati för dem. Tesen blir således att spelarna får det enklare att känna empati för berättaren i spel där denne utger sig för att vara författaren, då den antar att den inte är fiktiv. Om spelaren tror att berättaren är en verklig person behöver den inte bortse från att den är fiktiv för att känna empati. Författaren skulle på så sätt enligt tesen kunna användas som en berättarteknik som en genväg till att få spelare att känna empati för berättaren.

Baserat på tesen lyder frågeställningen som följande: hur upplever spelaren empati i ett narrativ när författaren är närvarande respektive när den inte är det? Syftet är alltså att undersöka om författaren går att använda som en berättarteknik för att få spelare att känna empati, då ett rimligt antagande är att författaren är verklig till skillnad från en berättare, som mycket väl kan vara fiktiv. Följdfrågan blir därefter hur empati kan mätas på ett tillförlitligt sätt.

3.1 Metodbeskrivning

För att besvara frågeställningen har två prototyper skapats. Den första prototypen används som kontrollverktyg och testas endast av ett litet antal personer, tre stycken. Detta är för att få bort själva berättelsen som felkälla, då det är författaren som berättarteknik och inte berättelsen som ska utvärderas. Båda prototyperna har gjorts i programmet Twine, som med fördel används för textbaserade spel. I den första prototypen är det en fiktiv berättare som för narrativet framåt. Testpersonerna fick prova prototypen under observation och sedan delta i en intervju. Syftet med observationen och intervjun var att undersöka huruvida testpersonerna känner empati för berättaren eller inte. Med hjälp av detta kan resultatet från den första prototypen jämföras med det från prototyp två.

I den andra prototypen framförs samma narrativ, men istället för en tydligt fiktiv berättare framförs narrativet av en berättare som påstår sig vara författaren och icke fiktiv. Även den andra prototypen har testats av en testgrupp på tre personer med både observationer och intervjuer. Tanken med undersökningarna var att de skulle utröna huruvida testpersonerna märker att berättaren faktiskt inte är verklig eller inte, och om de känner empati för den. På så vis gick det att undersöka om det fungerar att använda författaren som en berättarteknik för att främja empati eller inte.

3.1.1 Undersökningsmetod

Då det är empati, alltså känslor, som har mätts har det valts att göra en kvalitativ undersökning med intervju som största källa till undersökningsmaterial. Känslor hade

annars varit svåra att mäta med hjälp av en kvantitativ metod, som en större enkätundersökning (Østbye, Knapskog, Helland & Larsen 2003). Vidare var intervjuerna tänkta att vara semistrukturerade. Østbye et al. menar att några av fördelarna med semistrukturerade intervjuer är flexibilitet, då det finns möjlighet till att ställa följdfrågor och på ett mer organiskt sätt föra intervjun framåt. Samtidigt har semistrukturerade intervjuer ofta ett antal fördefinierade frågor och någonting att grunda intervjun på med ett avgränsat och fördefinierat undersökningsfält. Vidare har intervjuerna även innefattat ett segment där informanten får välja ett antal förutbestämda ord och ange om dessa stämmer överens med vad de känner om berättaren. Dessa val av ord kunde sedan analyseras med hjälp av en textanalys, vilket gjorde intervjun mer enhetlig för samtliga informanter (Østbye et al. 2003).

En nackdel med intervjuer är att informanten själv kan välja att inte säga saker på grund av olika orsaker, samt att det är ett uppstylat sätt att undersöka på. Informanterna kan till exempel ge de svar som de tror letas efter. För att få ett mer genuint svar har kompletterande metoder använts, vilket Østbye et al. skriver om. Svagheter med intervjuer kan vägas upp med hjälp av observation, alltså att informanterna observeras när de testar prototyperna. Tanken var att observerandet skulle vara öppet, det vill säga att jag vid observationstillfället själv inte deltog men att informanterna var medvetna om att de blev observerade. För att inte göra resultatet missvisande var informanterna inte medvetna om vem som gjort prototypen, eller att författaren är fiktiv.

3.1.2 Artefakt

Två prototyper skapade i Twine utgjorde arbetets artefakt. Dessa prototyper var mycket lika varandra. Till skillnad från den andra versionen sker berättandet i den första prototypen av en fiktiv berättare. Denna namngavs inte, och ingenting tydde på att berättelsen varken var fiktiv eller verklig. I den andra versionen sker berättandet istället av en karaktär som kallas för Adam, och som påstår sig ha skapat spelet. Tanken var att detta skulle framgå tydligt för spelarna.

Den andra versionen är den som används för att i huvudsak utvärdera frågeställningen. Den första versionen är på så sätt snarare ett kontrollverktyg som ska utröna huruvida testpersonerna kan känna empati för berättaren eller inte.

Att spela igenom prototyperna tar cirka tio minuter och berättandet är i största del linjärt, med avstickare som beror på spelarens val. Spelaren fick med andra ord alltid ungefär samma början, mittdel och slut i spelet, med mindre variationer baserat på dennes val med relationen till berättaren i fokus.

3.1.3 Urvalsgrupp

Hos informanterna eftersöktes det tidigare spelvana, specifikt från berättelsedrivna spel som gärna har en tydlig berättare. Det var även en fördel om de var vana med Twinespel eller på annat sätt textbaserade spel. Detta var för att inte göra resultatet missvisande då prototypernas format skulle kunna vara ett hinder för någon utan någon som helst tidigare spelvana.

Vidare var det nödvändigt att informanterna inte vara medvetna om upplägget för examensarbetet. Informanterna var tvungna att till exempel inte veta att det var jag som skapat prototyperna då illusionen om en verklig författare skulle ha fallit. Dessutom skulle informanterna möjligtvis tala mer öppet om prototypen om de inte visste om att det var jag som skapat den. Detta gjorde att jag behövde söka mig bortanför högskolans dataspelsutvecklingsprogram. Utöver detta strävades det efter att ha informanter i ungefär 20-årsåldern och en så jämn könsfördelning som möjligt.

Från ett etiskt perspektiv var det viktigt att deltagarna visste om att deltagandet var frivilligt och vad syftet med undersökningen var. Självklart kunde inga närmare detaljer ges utan att påverka resultatet. De fyra etiska kraven; informationskravet, samtyckeskravet, konfidentialitetskravet och nyttjandekravet följdes och deltagarna fick information om detta innan de deltog (Østbye et al. 2003). Det enda av de fyra kraven som på något sätt kunde komma att komprimeras var informationskravet, då informanterna inte kunde veta alltför specifikt vem det var som gjort prototyperna. Däremot hade de rätt att veta forskningens syfte samt vilken roll de hade i den, vilket kunde uppfyllas utan att resultatet förstördes. På så vis uppfylldes informationskravet trots att deltagarna inte hade all information om undersökningen.

4. Implementation

Som ett sätt att besvara problemformuleringen skapades två prototyper: den första med en berättare som inte benämns med namn och som inte försöker motbevisa att den är fiktiv, medan den andra har en namngiven berättare som även påstår sig vara spelets författare och skapare. Narrativet i den andra versionen påstås på så vis vara baserat på verkligheten, trots att så inte är fallet. Förutom detta är de två versionerna snarlika.

Med problemformuleringen i åtanke valdes ett mer realistiskt narrativ som en spelare kan relatera till. Till exempel förekommer inga fantasyelement eller övernaturliga händelser som kan få spelaren att ifrågasätta att spelet är baserat på verkligheten.

För att ge prototyperna möjligheten att besvara problemformuleringen har olika designbeslut tagits. Till exempel var beslut tvungna att tas angående dialogen och dialogvalen i prototypen. Hur spelaren kunde fatta egna val och leda berättelsen vidare var också av intresse, speciellt med tanke på att narrativet är relativt fördikterat och att variationen mellan olika spelsessioner är liten. Att ändå få spelaren att känna att denne har kontroll var på grund av detta ett problem att överkomma, speciellt då prototyperna ändå är tänkta att efterlikna spel och inte en icke interagerbar berättelse.

För att säkerställa att prototyperna fungerade för att besvara problemformuleringen gjordes ett pilottest. För detta utvecklades frågor som ställdes i den efterföljande intervjun. Med hjälp av pilottestet kunde prototyperna utvärderas och förbättras inför den faktiska undersökningen, likaså metoden och frågorna.

4.1 Utformning av berättelse

Inspirationen till berättelsen i prototyperna kom från spel med en synlig författare eller skapare, vilket även problemformuleringen behandlar. Spelen som fungerade som inspiration var främst *The Beginner's Guide* (2015); *That Dragon, Cancer* (2016); och *Coming Out Simulator 2014* (2014). Samtliga nämnda spel har ett narrativ som påstås skildra verkliga händelser som skaparen upplevt vilket enligt arbetets tes ger spelaren större möjlighet till empati eller sympati för berättaren.

Narrativet i prototyperna eftersträvar därför att efterlikna någonting realistiskt som många spelare har möjlighet att relatera till, eller åtminstone kan acceptera som verkligt. Därför utspelar sig narrativet i ett hus som berättaren valt att visa för spelaren. Berättaren tar med spelaren till fyra platser i och utanför huset och berättar om ett minne vid varje plats. De fyra minnena är ämnade att visa på olika saker som spelaren kan relatera till: fysisk smärta i form av en bruten arm, psykisk smärta i form av att berättaren blev dumpad av sin första flickvän, förlust i form av ett dött husdjur samt glädje. Dessa scenarion valdes med Giovannellis (2009) resonemang i åtanke vilket diskuterats tidigare, då empati inte är en känsla i sig utan någonting som upplevs när en person känner samma känsla som någon annan. På så sätt har spelaren möjlighet att känna empati för både positiva och negativa känslor. De valda scenarierna valdes även på grund av hur vardagliga de är och vilar på ett antagande om att de flesta potentiella spelare upplevt ett eller flera av dessa händelser själva, eller varit med om

någon i deras närhet som upplevt en liknande händelse. Samtidigt så är de i en vardaglig situation så pass noterbara att få spelaren att känna empati för berättaren.

Hej spelaren! Jag heter Adam och det är jag som skapat detta interaktiva spel. Jag besökte mitt barndomshem i somras vilket inspirerade mig till att skapa detta spel. Med hjälp av spelet hade jag tänkt ta med dig på en personlig resa och kanske lär du dig något om mig på vägen. Eftersom detta är ett textbaserat spel får jag helt enkelt beskriva allt för dig. Jag hoppas att du hänger med på vad jag menar.
Tack för din tid!

Fortsätt

Figur 1 Introduktion av författaren, version 2.

I den andra prototypen introducerar berättaren sig själv som Adam och påstår sig vara skaparen och författaren av prototypen (se figur 1). Detta var baserat på hur Cervantes presenterar sig själv som författaren av *Don Quijote* (1605/1999) för att ge berättelsen legitimitet och sudda ut gränserna mellan fiktion och verklighet. Passagen existerar inte i version ett av prototyperna, vilket gör att berättaren där är icke namngiven och inte påstår sig vara verklig.

4.2 Karaktärsskapande

Berättaren, kallad Adam i den andra versionen av prototyperna och inte namngiven i den första, är den mest framträdande och viktiga karaktärerna då syftet med undersökningen att mäta hur mycket empati eller sympati spelarna känner för honom. För att ge informanterna en chans att känna empati eller sympati skapades karaktären med realism och identifikation i åtanke. Enligt Hefner, Klimmt och Vorderer (2007) kan spelare känna både mer empati för karaktären och ha större nöje av spelet om denne kan identifiera sig med karaktären. På grund av detta skrevs berättaren som vardaglig: född på 1990-talet i en familj som tycks varken vara speciellt rik eller fattig som bodde i ett hus på landet med sin mamma, pappa och bror. Berättarkaraktären hade en katt som blev avlivad, blev dumpad av sin första flickvän och bröt armen i trädgården. Även om testpersonerna inte förväntas ha upplevt exakt samma saker förväntas de finna situationerna realistiska och trovärdiga.

4.3 Betydande designval

Att skapa två prototyper med stort fokus på berättande istället för annan spelmekanik var ett självklart val med tanke på problemformuleringen. På grund av arbetets omfång beslutades det att ett textbaserat spel var det mest tillgängliga för att ha ett spel där det finns en tydlig berättare. För att säkerställa att prototyperna faktiskt var spel eller interaktiva berättelser och inte en klassisk berättelse utan interaktiva element bestämdes det att spelaren själv skulle få göra mindre val i berättelsen som förändrar det som sker på en mindre skala. På grund av dessa krav valdes programmet Twine som motor för prototyperna. Detta visade sig även vara ett bra val då det är enkelt att arbeta med, inte kräver grafik, samt har stöd för variabler som kan följa spelarens val. Prototyperna skrevs även på svenska då den tilltänkta målgruppen talar språket och det antas att en majoritet av informanterna har språket som

modersmål. Att prototyperna skapades i Twine gjorde även att de blev mer tillgängliga, då filerna endast kräver en webbläsare för att fungera.

Ett av de större problemen var hur spelaren skulle få göra val i berättelsen och hur dessa kunde presenteras. Med problemformuleringen i åtanke valdes tre huvudsakliga svar som spelaren kunde ge: ett empatiskt svar, ett sympatiskt svar, samt ett som var varken var empatiskt eller sympatiskt, men som ändå drev berättelsen vidare (se figur 2). Svaren skrevs medvetet som korta och raka utan till exempel mycket humor, för att uppmuntra spelaren till att välja det alternativ som stämmer bättre överens med vad de faktiskt velat säga och inte det alternativ som till exempel var roligast. Dessa val kan därför säga något om hur spelaren känner för berättaren i den givna situationen, men bedöms inte kunna avgöra hur spelaren egentligen känner.

Jag tror hon hette Jessica. Eller Jessika med k. Vi gick i samma klass i alla fall och hon fick följa med mig hem efter skolan några gånger. Ärligt talat så var vi för blyga för att prata så mycket, men hon var snäll och vi gjorde läxorna tillsammans här i mitt rum.

Men, som du nog har förstått så gjorde hon slut med mig här inne när vi hade varit tillsammans i typ en månad.

-Det gör ont i hjärtat

-Vad trist

-Vad hände sedan?

Figur 2 Exempel på dialogval.

Att spelarens val inte nödvändigtvis reflekterar deras känslor bekräfts även i och med att val i spel ofta associeras med rollspel eller RPG-spel, där spelaren tar på sig en roll istället för att säga vad den faktiskt tycker eller tänker. Trots att prototyperna kan efterlikna ett RPG-spel vid en första anblick uppfyller de inte kraven för genren enligt Erickson (2009). Han menar att ett faktiskt RPG-spel behöver ha betydande val som påverkar berättelsen eller världen omkring spelaren, vilket inte sker i prototyperna. Visserligen ger berättaren något olika svar beroende på vad spelaren väljer och händelserna i berättelsen kan berättas i den ordning spelaren väljer, men spelarens val påverkar inte mer än så. Även om prototyperna inte är inom RPG-genren kan de alltså komma att tolkas som att det är det, vilket leder till att spelaren väljer dialogval baserat på en roll istället för sina egna känslor, vilket gör att deras val inte kan säkert användas för att mäta sympati.

Trots att valen inte nödvändigtvis säger något om huruvida spelaren känner empati, sympati eller ingetdera, implementerades variabler som räknar hur många gånger spelaren väljer ett empatiskt respektive sympatiskt alternativ. Intervjuer kan sedan avslöja om spelaren faktiskt känner empati eller sympati, samt om detta stämmer överens med de val som spelaren gjort under testsessionen. På så vis går det att utvärdera metoden för datainsamling genom prototyperna och se om den har något framtida värde.

Hur valen presenterades och hur spelaren får delta i dialogen bestämdes med hjälp av undersökningen *Playing with words: from intuition to evaluation of game dialogue interfaces* (Sali, Wardrip-Fruin, Dow, Mateas, Kurniawan, Reed & Liu, 2010). I den tas tre olika sätt upp: *sentence selection*, *abstract response*, samt *natural language understanding*.

Den sistnämnda går ut på att spelaren själv får skriva eller tala in sitt svar i dialogen, varpå detta analyseras och ett lämpligt svar genereras. Medan undersökningen Sali et al. utförde visade att flest spelare fann detta sätt mest engagerande ansågs det inte vara lämpligt för undersökningen. Detta beror främst på komplexiteten som behövs för att göra ett program som förstår vad spelaren säger och sedan generera ett lämpligt svar. Inte heller skulle det bidra till problemformuleringen då spelarens engagemang inte är det som mäts. Dessutom upplevde spelare enligt undersökningen metoden som svår att hantera, vilket skulle kunna visa sig vara en distraktion.

Vidare testades både *abstract response* och *sentence selection* i prototyperna. Den förstnämnda går ut på att spelaren får abstrakta val att välja mellan. Spelaren vet därför inte exakt vad dennes karaktär kommer att säga, men får tillräckligt mycket information för att fatta ett beslut. Till exempel skulle spelaren kunna få ta valet att bekräfta eller neka någonting som berättaren sagt. Detta sätt förkastades efter tidiga tester då det var svårt att att få spelaren att få tillräcklig information utan att vara för övertydlig. Svaren tenderade på så vis att antingen vara för ospecifika eller ledande, och i en farhåga var att *abstract response* i en testmiljö skulle leda till att informanterna snarare skulle välja vad som förväntades av dem än vad de själva faktiskt ville välja.

På så vis valdes *sentence selection*, det vill säga att potentiella svar skrivs ut som meningar som spelaren får välja mellan. Denne vet då vad som sägs till berättaren, vilket ger mer kontroll. En nackdel visade sig vara att svaren kunde tolkas olika, till exempel sarkastiskt. Svaren behövde därför tydliggöras. Svaren skrevs även som korta och opersonliga för att undvika missförstånd eller för att locka spelaren till att välja till exempel det roligaste svaret.

Berättelsen i prototyperna är till stor del linjär och spelarens val har inga större konsekvenser. Visserligen kan spelaren till stor del välja i vilken ordning den vill undersöka huset i berättelsen och den kommer få något skiftande svar beroende på vad den säger (se figur 3), men på det stora hela är berättelsen linjär och spelupplevelsen kommer se snarlik ut under samtliga spelsessioner. Domsch (2013) menar att detta har en tendens att göra att spel känns menlösa, då valen spelaren gör ändå inte spelar någon roll. Detta är främst ett problem om testpersonen skulle prova spelet flera gånger, vilket inte är fallet. Illusionen av att spelarens val faktiskt har en påverkan kvarstår därför då dialogen med berättaren fortfarande är logisk, och de val spelaren faktiskt gör tycks spela roll, även en del av dem bara påverkar ordningen narrativet berättas i. På så sätt ges spelaren en känsla av kontroll och interaktivitet, vilket behövs för att ge en faktisk spelupplevelse, samtidigt som felkällor elimineras genom att ge samtliga testpersoner en mycket lik spelupplevelse.

Härligt.

Som sagt så köpte mina föräldrar huset 1996 eller 1997, exakt vilket år kommer jag inte ihåg. Riktigt såhär slitet var det inte då, faktum är att det var i riktigt bra skick när vi flyttade in. Trädgården är övervuxen nu, men jag kan lova att den inte var det då.

Men, tillbaka till rundturen. Vart vill du börja?

-Trädgården

-Ditt sovrums

-Vinden

Figur 3 Exempel på val i narrativets ordning. Spelaren får själv välja i vilken ordning den besöker platserna.

4.4 Pilottest

4.4.1 Förberedelse

För att undersöka huruvida prototyperna uppfyllde sitt syfte eller ej gjordes ett pilottest, det vill säga en mindre undersökning som fungerar som förlaga till den skarpa undersökningen. Inför pilottestet, som genomfördes på en person, utformades ett intervjuformulär med frågor att utgå ifrån (se bilaga 1). Dessa frågor fungerade som stöd, och följdfrågor ställdes utefter informantens svar. Frågorna försökte skrivas så neutralt som möjligt utan att verka ledande vilket skulle kunna vrida informanternas svar. Samtidigt så fokuserade mertalet av frågorna på karaktärer eller händelser, och hur informanten känner för dem; om karaktärernas handlingar är rationella och kan rättfärdigas eller inte, och hur detta påverkar hur informanten känner för karaktärerna. Detta kan visa på både empati och sympati, samt bristen av dessa.

Intervjuformuläret inkluderade även ett antal ord som kategoriserats som empatiska, sympatiska eller ingetdera. Informanten frågades sedan om vilka av dessa ord som stämmer in på hur denne kände för karaktären. Syftet med detta var att få ett standardiserat test som samtliga informanter kan svara på och sedan jämföras. Detta skulle till exempel kunna visa på att en viss prototyp får fler informanter att välja vissa ord framför andra, vilket skulle visa på en trend.

Orden som kategoriserades som empatiska valdes på grund av att de tyder på att informanten känner starka känslor *med* karaktären. På samma sätt valdes orden som kategoriserades som sympatiska för att de tyder på att informanten känner *för* informanten, och att prototypen med andra ord gett en känslös respons, även om informanten inte känner exakt samma känsla som berättaren. Detta baserades på Giovannellis (2009) tidigare nämnda definitioner.

4.4.2 Utförande

En informant hittades och gick med på att testa prototypen, version två, samt delta på en efterföljande intervju. Informanten talade högt medan denne spelade, vilket gav mer inblick i hens tankar. Speltiden uppgick till knappt tio minuter, vilket var väntat. Intervjun tog ungefär lika lång tid.

Under spelsessionen upptäcktes ett fåtal buggar, vilka kunde korrigeras. Informanten märkte dock inte av buggarna och de påverkade på så vis inte spelsessionen. I och med att informanten talade sina tankar högt kunde även ett par tveksamma dialogval i efterhand korrigeras. Detta berodde främst på att informanten inte visste hur dialogen skulle tolkas, då den uppfattades som sarkastisk.

Frågorna som ställdes under intervjun förstods och kunde besvaras av informanten. Även om vissa frågor var mer öppna höll sig informanten till ämnet och besvarade det som efterfrågades utan att frågorna behövde göras ledande.

4.4.3 Reflektion

Utifrån pilottestet verkade prototyperna fylla sin funktion och intervjun gav svar som skulle kunna indikera på ett möjligt svar på frågeställningen. Däremot behövdes självklart mer data från fler informanter för att kunna avgöra någonting konkret.

Pilottestet var även givande då det visade på förbättringar som behövde göras i prototyperna. Detta inkluderade främst att tydliggöra ett fåtal dialogval som kunde tolkas som sarkastiska, samt korrigering av ett fåtal buggar. Med detta åtgärdat kunde arbetet fortsätta och prototyperna användas på en större grupp informanter.

5. Utvärdering

För att besvara den valda problemformuleringen utfördes en undersökning av de skapade artefakterna. Sju personer fick testa en version av artefakten och detta observerades. Därefter fick de svara på ett antal frågor.

Datan som samlades in kunde sedan analyseras och jämföras och till slut leda fram till slutsatser. Resultatet av undersökningen tyder på att de som spelade den andra versionen av spelet, det vill säga den med en berättare som utgav sig för att vara en verklig författare, gav starkare respons på berättelsen. De hade även starkare åsikter om berättaren, både positiva och negativa sådana. Gruppen som spelade den första versionen av spelet, den med en berättare som inte namngavs eller påstods vara verklig, visade i kontrast en mer neutral uppfattning om berättaren och berättelsen.

5.1 Presentation av undersökning

5.1.1 Utförande av undersökning

I en undersökning fick sju informanter testa en av de två versionerna av artefakten som skapats. Informanterna var mellan 21 och 33 år gamla med en medelålder på 25 år. Grupperna som spelade respektive version av artefakten försökte göras så lika som möjligt för att undvika ett felaktigt resultat. Till exempel deltog två kvinnor i undersökningen, varför de placerades i olika grupper. De övriga deltagarna var män.

Intervjuerna var enskilda, det vill säga att de inte skedde i grupp. Informanterna fick information om vad denne skulle göra och att deltagandet var frivilligt och att de kunde avbryta när som. De gav även sitt medgivande till att spela in undersökningen med ljud. Samtliga informanter gav sitt medgivande till att delta i undersökningen och fullföljde även denna. Därefter bads informanterna tänka högt under spelsessionen om de hade någon tanke de ville dela med sig av. Under spelsessionen observerades informanterna och deras handlingar antecknades. Eventuella frågor informanterna hade besvarades inte, då observationsrollen inte bröts.

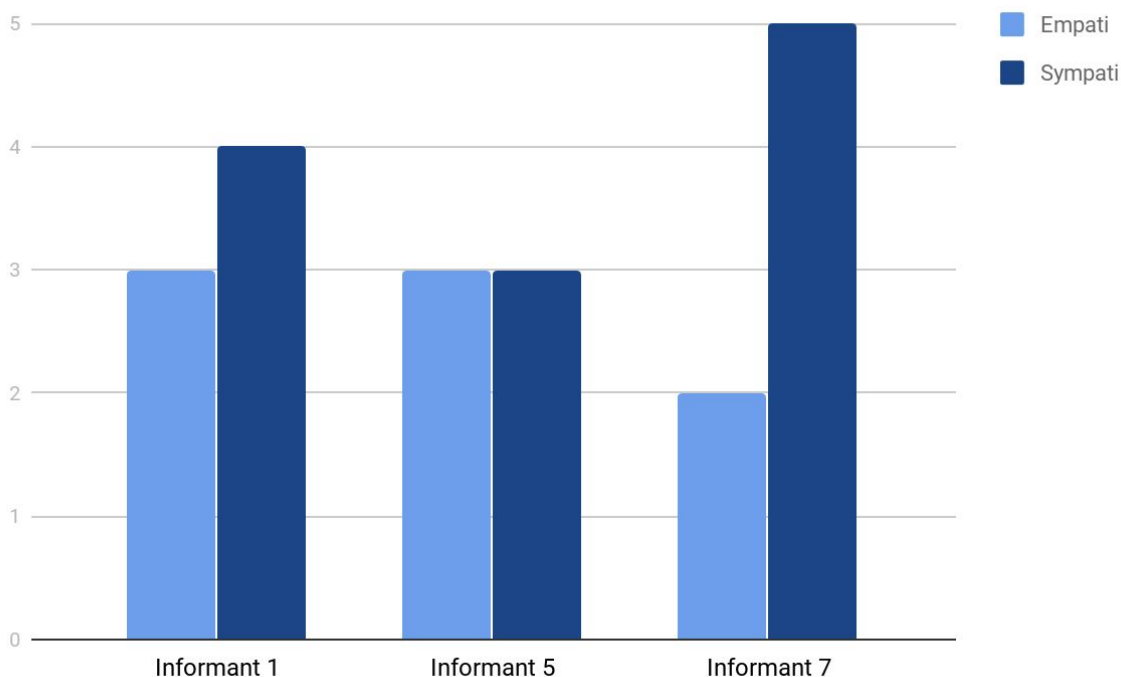
Efter spelsessionen ombads informanterna svara på ett antal frågor (se bilaga 2). Intervjun var semistrukturerad, vilket innebar att följdfrågor kunde ställas och intervjumallen främst fungerade som stöd. Slutligen ombads informanterna välja mellan ett antal ord och markera dem som stämde överens med hur de kände för berättaren eller hur berättaren fick dem att känna (se bilaga 1).

5.1.2 Resultat av undersökning av version ett

För att bibehålla informanternas anonymitet gavs de ett nummer för att identifiera dem. Informant 1, informant 5 och informant 7 spelade den första versionen av artefakten, det vill säga den med en icke namngiven berättare. Dessa informanter var 24, 22, respektive 22 år gamla och informant 1 och informant 5 var män, medan informant 7 var en kvinna. Samtliga informanter i gruppen hade spelvana inom flera genrer. Informant 5 och 7 angav att de var studenter, medan informant 1 angav att han jobbade som huvudsaklig sysselsättning.

De tre informanterna i den första gruppen var positiva till att spela prototypen, vilket observerades med citat såsom “Ett förfallet hus, spännande. Vi går runt huset!” och “Det känns som något spännande kommer hända i köket” från informant 1. Alla tre visade även att de kunde relatera till eller tycka synd om berättaren med citat som “Oj, cancer... Ouch,” från informant 5 eller besvärade ansiktsuttryck när det till exempel berättades om den döda katten Findus. Informant 5 valde ständigt alternativ som “vad hände sedan?” när sådana gavs, och menade att det berodde på att han ville ha mer information. På så vis verkade alla tre vara intresserade av berättelsen. Samtidigt så upplevdes det som att ingen av dem hade speciellt starka tankar eller åsikter om berättaren eller berättelsen, trots att de var intresserade av berättelsen. Till exempel höll de alla tre ett högst neutralt och vardagligt tonläge när de talade om berättaren.

Beroende på informantens val i artefakten fick de vid spelets slut två siffror: *S* som ökade när informanten valde svarsalternativ som var menade att läsas som sympatiska, och *E* som ökade när informanten valde svarsalternativ som var menade att läsas som empatiska. Dessa skrevs sedan ner (se figur 4). Alla informanter fick ett högt värde på sympati, och ett lägre värde på empati.



Figur 4 Uppmätt empati respektive sympati för informanter av version 1 av artefakten.

I den efterföljande intervjun fick informanterna svara på frågorna från det förskrivna intervjuformuläret (se bilaga 2), och här var informanterna överens om mycket. Alla tre beskrev till exempel flickvännen som en typisk elvaåring, och informant 1 upplevde henne även som velig. De upplevde även föräldrarna på ett liknande sätt, som typiska föräldrar. Informant 5 påpekade dock att “det känns som att texten [...] vill försöka få en att tänka på

hur det själv var hemma liksom, så man råkar nästan lägga [...] sin barndom i bilden”. Alla tre upplevde det även som att berättaren upplevt både bra och dåliga saker under sin barndom och såg tillbaka på den med både sorg och glädje.

Till slut fick informanterna välja bland ett antal ord, och de uppmanades att välja de ord som passade in på hur berättaren fick dem att känna, eller hur de kände för berättaren (se tabell 1).

Informant 1	Informant 5	Informant 7
		glad
ledsen		
		relaterbar
intresse	intresse	intresse
	verklig	verklig
relaterbar		
medryckande		medryckande
känslösam	känslösam	
		fängslande
		underhållande
		påverkad
monoton		
	sentimental	sentimental
		fiktiv

Tabell 1 Valda ord av respektive informant.

Detta visade att två eller fler valde *intresse*, *verklig*, *medryckande*, *känslösam* samt *sentimental*. Däremot visade orden på en viss skillnad mellan informanterna. Informant 1 valde ord som tydde på att berättaren fick honom att känna sig mer ledsen och monoton, trots att han även valde ord som *medryckande* och *relaterbar*. Detta skiljer sig från informant 7, som istället valde *glad* och inga uppenbart negativa ord. Intressant nog valde hon dessutom både *verklig* och *fiktiv*. Vilket valde hon även fler ord än de övriga.

5.1.3 Resultat av undersökning av version två

Gruppen som testade version två av artefakten var något större, med fyra personer. Gruppen bestod av informant 2, en 24-årig studerande man; informant 3, en 33-årig studerande man; informant 4, en 29-årig studerande man; samt informant 6, en 21-årig studerande kvinna. Åldersmässigt hade den andra gruppen alltså ett större spann. Även dessa informanter angav

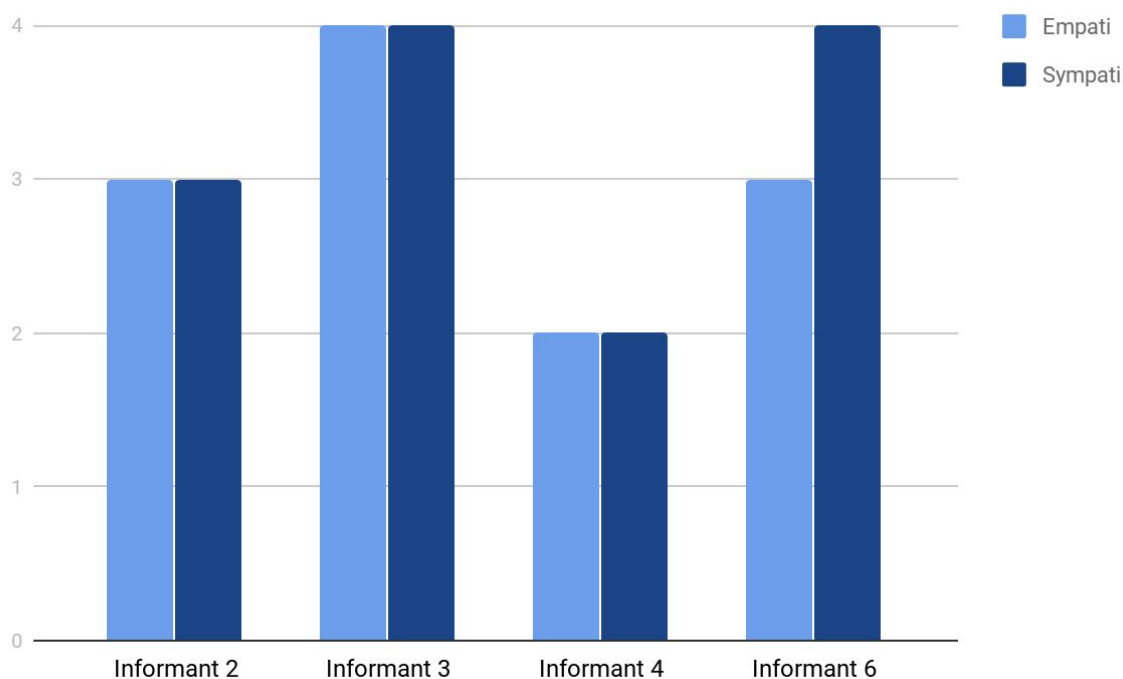
att de hade någon tidigare spelvana. Den här gruppen fick spela version två av artefakten, det vill säga den med en berättare som påstår sig vara författaren vid namn Adam. I övrigt gick undersökningen till på samma sätt som för den andra gruppen.

Medan den första gruppen var ganska likvärdiga i hur de talade om berättaren, med en neutral och sansad ton, visade den här gruppen större bredd under observationen. Informant 2 fällde ett antal skeptiska kommentarer, såsom: “vi går och kollar i sovrummet... Det kanske förklarar varför han är galen”, “han är väldigt oansvarig” och “vad var det som var så speciellt med Findus då?”. Han påpekade även att “min katt lever ju och mår väldigt bra, så just med att bli av med husdjur har jag väldigt svårt att relatera till. Men jag kan nog föreställa mig det ändå, jag har också känslor trots allt”. Han fällde även kommentaren “kök i söderläge... Inte helt vanligt” med väldigt skeptisk ton, som exempel på hur skeptisk han förhöll sig till spelet. Detta står i stark kontrast till intrycket som fick av observationen av informant 3. Han fällde kommentarer såsom “gå på rundtur... Ja, men varför inte!” med en betydligt mer positiv ton, och skepticismen som informant 2 visade kunde inte observeras hos informant 3. Informant 3 kom även med kommentarer såsom “jag förstår att det kan ha blivit slitet på 20 år någonting... 25 år” och “men det är ju bra att blommorna fortfarande är kvar, rosorna, trots att det är vildvuxet” i positiv ton och verkade ta sig an spelet med optimism samtidigt som han var koncentrerad på det som beskrevs i texten. Han kunde även relatera till berättelsen och berättade att hans syster hade gjort sig illa på ett liknande sätt som vad som beskrevs i spelet. Det var även tydligt att han kunde föreställa sig den miljön som beskrevs i spelet, vilket han även själv påpekade: “det är kul att man kan visualisera rummet, även om beskrivningen kom först senare”.

Informant 4 var å andra sidan svårare att tyda under observationen. Till skillnad från de andra pratade han inte under spelsessionen, utan hummade endast ibland. Däremot var han djupt koncentrerad på uppgiften och hummandet tolkades som neutralt. Informant 6 Tolkaes också som mestadels neutral, även om även hon vid några tillfällen ifrågasatte berättaren. Till exempel sa hon “han minns det ändå som ett riktigt dåligt minne att han blev dumpad av henne, men han kommer inte ihåg exakt vad hon heter”, samt “att stanna i sitt rum känns väldigt överdrivet”. Samtidigt så verkade hon stundtals förstående, och när hon vägde mellan att antingen ta ett val som hon själv verkade uppfatta som empatiskt eller ett som uppmanade berättaren att fortsätta valde hon det sistnämnda med motiveringen:

“det är ju synd att han ramlade ner och det borde ha gjort ont men jag vill fortfarande veta vad som hände sen. Vi tar [alternativet som manar berättaren att fortsätta] för vi utgår ifrån att jag är en empatisk människa, tycker jag”.

Även för den andra gruppen mättes informanternas val av sympatiska och empatiska alternativ (se figur 5). Värdena för sympati och empati var i den här gruppen väldigt jämna eller samma för varje individ.



Figur 5 Uppmätt empati respektive sympati för informanter av version 2 av artefakten.

Även under intervjun visade informant 6 att han hade en något negativ syn på berättaren. Han menade att berättaren lät som en helt vanlig kille, men att den negativa tonen som han uppfattade i spelet kan säga mer om hur berättaren mår idag än hur hans barndom faktiskt var. Informant 3 hade en lite mer nyanserad bild av det hela men menade också att berättaren verkade vara en helt vanlig person. Samtidigt som han medgav att berättaren hade ett antal dåliga minnen av huset påpekade han även att de dåliga minnena inte tar bort det bra och använde berättarens trädkoja som exempel. Även om berättaren bröt armen i trädkojan verkade han haft många bra minnen därifrån också, menade han. Informant 4 uppfattade också berättaren som en helt vanlig men nostalgisk person, och likaså föräldrarna och flickvännen som också var en del av berättelsen. Han tolkade det även som att berättaren längtade tillbaka till sin barndom, och att det på så vis var syftet med spelet. Informant 6 menade att berättaren var lik henne själv och att han även tycktes vara nostalgisk, självreflekterande och känslösam. Däremot ställde hon sig skeptisk till hur han reagerade när hans flickvän gjorde slut, och såg det som en kraftig överreaktion. "Vanlig" var ett ord hon använde för att beskriva samtliga karaktärer i spelet. Dessutom tolkade hon berättarens barndom som vilken som helst med bra och dåliga stunder, och att han verkade se tillbaka på sin barndom med värme trots de dåliga minnena.

Likt den första gruppen fick även dessa informanter markera de ord som de ansåg stämde in på hur berättaren fick dem att känna eller hur de kände för berättaren (se tabell 2).

Informant 2	Informant 3	Informant 4	Informant 6
	glad		glad

			ledsen
	relaterbar	relaterbar	relaterbar
synd		synd	synd
			intresse
	verklig	verklig	
ingenting			
	medryckande		
tröttsam			
sentimental	sentimental	sentimental	sentimental
ointressant			
			känslösam

Tabell 2 Valda ord av respektive informant.

Alla fyra valde *sentimental*, och alla förutom informant 2 valde *relaterbar*. Informant 2 valde utöver detta bara ord som kan tolkas som övervägande negativa. Av intresse är även informant 6s val, som markerade både *glad* och *ledsen*.

Informant 1	Informant 5	Informant 7	Informant 2	Informant 3	Informant 4	Informant 6
		glad		glad		glad
ledsen						ledsen
relaterbar		relaterbar		relaterbar	relaterbar	relaterbar
			synd		synd	synd
intresse	intresse	intresse				intresse
	verklig	verklig		verklig	verklig	
			ingenting			
medryckande		medryckande		medryckande		
			tröttsam			
känslösam	känslösam					känslösam
		fängslande				

		underhållande				
		påverkad				
monoton						
			ointressant			
	sentimental	sentimental	sentimental	sentimental	sentimental	sentimental
		fiktiv				

Tabell 3 Jämförelse av valda ord grupp 1 (grå bakgrund) och grupp 2 (vit bakgrund)

En jämförelse av de valda orden mellan de två grupperna visar på likheter, men även skillnader (se tabell 3). Till exempel valde alla i grupp 1 ordet *intresse*, medan bara en i grupp 2 valde ordet. Tre av fyra i grupp 2 valde *synd*, medan ingen i grupp 1 valde ordet. Det mest valda ordet bland båda grupperna var *sentimental*, följt av *relaterbar*. Detta skulle kunna härledas till berättelsens tema, som handlar just om någons barndom och är menad att tala till spelarens egen barndom. Utöver detta stämde de valda orden överens med det som observerades under spelsessionerna och många ord tycks ha valts på grund av individen, varav ett tydligt mönster var svårt att utröna.

5.2 Analys

Mellan de två urvalsgrupperna finns det en viss skillnad, inte minst med frågeställningen i åtanke (hur upplever spelaren empati i ett narrativ när författaren är närvarande respektive när den inte är det?). Informanterna i grupp 1 var till exempel överens om att berättaren upplevde sin barndom som både positiv och negativ. Vidare pratade informanterna genomgående med en neutral röst om berättaren och berättelsen, och tycktes inte ha speciellt starka åsikter om dessa. Detta trots att de alla tre visade vilja på att spela spelet och tycktes vara nyfikna på vad som hände sedan. Vidare kunde alla tre reflektera över berättaren på ett nyanserat sätt, och även om till exempel informant 1 uppfattade berättaren som monoton och ledsn verkade han enkelt kunna ta ett steg tillbaka och se att berättaren inte bara hade dåliga minnen. På så vis verkade grupp 1 vara överens om att berättelsen både var glad och sorgsen.

Under observationen visade grupp 2 större bredd, och informant 2 lät ständigt skeptisk, informant 3 verkade betydligt mer positiv och engagerad än någon annan informant, informant 4 uppfattades som neutral och informant 6 var något skeptisk och analyserande. Medan den första gruppen kunde generaliseras som sansad och neutral var den andra gruppen mycket mer polariserad. Den andra gruppen hade även mer skilda åsikter om vad syftet med berättelsen var och hur berättaren såg tillbaka på sin barndom. Informant 3 och informant 6 verkade tolka berättarens barndom som övervägande positiv, med ett fåtal dåliga minnen. Detta trots att informant 6 ifrågasatte hur berättaren reagerat i vissa situationer. Även informant 4 såg berättarens barndom som övervägande positiv, och att det

var någonting som berättaren längtade tillbaka till. Informant 2 menade å andra sidan att berättelsen och den negativa tonen han uppfattade hos berättaren antagligen sa mer om hur berättaren mådde idag än hur barndomen faktiskt var.

Av grupp 1 var det en eller flera personer som valde *intresse, verklig, medryckande, känslösam* samt *sentimental* under delen där de fick markera ord som stämde in på hur de kände för berättaren eller hur berättaren fick dem att känna. I grupp 2 valde två eller fler orden *glad, relaterbar, synd, verklig* samt *sentimental*. Samtliga i den andra gruppen valde *sentimental* och alla i samma grupp förutom informant 2 valde *relaterbar*. Detta betyder att det enda ordet som alla förutom informant 1 valde var ordet *sentimental*. Även om skillnaderna till stor del var individuella fanns det med andra ord även vissa skillnader mellan de två grupperna.

Hur många ord varje informant valde kan också vara av intresse. Till exempel valde informant 7 väldigt många ord, vilket skulle kunna tyda på osäkerhet eller att orden hon kunde välja mellan inte representerade det hon faktiskt kände. Informant 5 å andra sidan valde minst antal ord, med bara fyra stycken. Detta skulle kunna tyda på att han var säker på vad han kände för berättaren, eller att orden inte stämde överens. Detta skulle på så sätt kunna vara en möjlig felkälla som påverkar både informanten som valt många ord och informanten som valt få.

Om spelaren reagerar positivt eller negativt på berättaren som påstår sig vara författaren, det vill säga version två av artefakten, skulle kunna bero på informantens personlighet. Informant 2 var redan precis vid spelets början skeptisk och behöll detta genom hela spelet. På samma sätt var informant 3 redan innan spelets början mycket positivt inställd. De som spelade version 1 av artefakten verkade inte påverkas av inställningen de hade innan de började spela spelet eller deras personligheter i alls lika stor grad. Som exempel var både informant 1 och informant 7 positiva innan spelets början, men uppfattades som neutrala när de väl börjat spela spelet. Informant 5 var innan spelet något skeptisk, men även han blev snabbt neutralt inställd.

Slutligen så uppmättes de val som informanterna gjorde i spelet och dessa kategoriserades som empatiska respektive sympatiska. Informanterna fick överlag ett jämt eller nästan jämnt resultat av empati och sympati, med undantag från informant 7 som fick betydligt mycket högre sympati än empati. Dessa siffror verkar dock inte avspegla den verkliga bilden som informanterna gav av empati respektive sympati.

5.3 Slutsatser

Med tanke på hur neutrala informanterna i den första gruppen var när de spelade spelet och resonerade om berättaren och hur mycket starkare åsikter majoriteten av informanterna från grupp 2 hade om berättaren går det att dra slutsatsen att den andra versionen av artefakten fick spelarna att ge en starkare reaktion. Med tanke på hur olika dessa åsikterna var skulle en annan slutsats vara att berättaren som påstod sig vara författaren även fungerade som en vattendelare.

Detta skulle kunna bero på att spelarna bryr sig mindre eller är mer distanserade från berättaren i den första versionen med den mer anonyma berättaren. Även om två av

informerarna som spelade den versionen menade att berättaren uppfattades som verklig tycktes berättelsen inte påverka dem på ett sätt som fick dem att reagera. Detta lyckades den andra versionen bättre med, och informanternas åsikt om berättaren tycktes till stor del bero på med vilken inställning de tog sig an spelet med, alternativt vilken personlighet de hade.

Å andra sidan skulle skillnaden kunna bero på att den andra gruppen var mer ärlig, och detta som en konsekvens av att de trodde att någon annan, för dem okänd, person hade skapat spelet. På så vis skulle det kanske vara lättare att kritisera eller hylla en okänd person som inte är den som leder intervjun. Den första gruppen kan ha antagit att det var jag som skapade spelet och därför inte var helt ärliga under intervjun. Detta är en felkälla som bör korrigeras i eventuell framtida forskning.

Vidare så är det svårt att dra slutsatser om de variabler som implementerades som mätte spelarens valda alternativ som klassades som empatiska respektive sympatiska. Dessa uppmätta siffror verkar inte ha någon större korrelation med den övriga uppvisade empati och sympati hos informanterna. Det går därför att anta att spelarna gjorde sina val baserat på något annat än att av spelet upplevas som empatisk eller sympatisk, och att detta således är ett mindre effektivt sätt att mäta spelarens empati eller sympati.

6. Avslutande diskussion

6.1 Sammanfattning

I rapporten har ämnet om författaren respektive berättaren tagits upp, och hur dessa kan användas som verktyg i ett narrativ för att få spelaren att känna empati eller sympati. Dessa begrepp definierades: författaren som en verklig person som skapat narrativet; berättaren som den som för berättelsen framåt i berättelsen och på så vis är en del av denna samtidigt som denne kan påstå sig vara verklig även om den inte är det; empati som när någon känner med någon; och slutligen sympati som när någon känner för någon.

Arbetet vilar på Sklars (2013) resonemang om att en spelare måste bortse från att en karaktär är fiktiv för att kunna känna empati eller sympati för den. Tesen är således att en berättare som påstår att denne är författaren av narrativet, och därmed är verklig och inte fiktiv, kan göra att spelaren inte behöver bortse från att berättaren är fiktiv då den redan bekräftat att den inte är det. Frågeställningen som besvarades löd på så vis: "hur upplever spelaren empati i ett narrativ när författaren är närvarande respektive när den inte är det?"

För att besvara frågeställningen skapades ett interaktivt narrativ i två versioner. I den första versionen var berättaren inte namngiven och ingenting pekade på att berättelsen varken var fiktiv eller verklig. I den andra versionen hette berättaren Adam och påstod sig vara den som skapat spelet. I övrigt var det ingen skillnad mellan artefakterna.

Efter ett pilottest testades prototyperna i skarpt läge. Sju personer deltog i undersökningen, tre som testade den första versionen och fyra som testade den andra. Informanterna observerades när de testade spelen och fick sedan delta i en inspelad intervju samt välja bland ett antal ord som beskrev hur de kände för berättaren eller hur berättaren fick dem att känna. Valen informanterna tog i spelet noterades också, och ett värde mättes med hur många empatiska respektive sympatiska val de tagit. Detta för att se om spelarens val är ett fungerande sätt att mäta empati på.

Datan analyserades sedan och slutsatser kunde dras. Att mäta spelarens val för att avgöra om den känner empati eller inte fungerade inte då det uppmätta värdet hade liten korrelation med det som syntes under observation och intervjuer. Vidare visade den första gruppen på både sympati och empati, men upplevdes neutrala i hur de talade om både berättelsen och berättaren. Den andra gruppen visade på större bredd och hade starkare åsikter, både positiva och negativa sådana. Överlag var responsen alltså betydligt starkare hos den andra gruppen, även om informanter från båda grupperna tycktes kunna relatera till karaktären och känna empati likväl som sympati.

6.2 Diskussion

Den starkare reaktionen hos den andra gruppen skulle kunna härledas till både empati och sympati. Medan de som reagerade negativt på berättaren inte alltid uppvisade empati, det vill säga samma känsla som berättaren, visade de tydligt att det kände någonting *för* berättaren - alltså sympati. Som Giovannelli (2009) var noggrann med att påpeka är sympati i sig inte en känsla, och inte heller medlidande som det ofta är synonymt med i vardagligt tal,

utan känslan som någon upplever på grund av någon annan. Det som informanterna kände för berättaren kan alltså påstås vara sympati, även om de ifrågasatte berättaren eller inte visade medlidande.

Med tanke på den starkare reaktionen som informanterna från grupp 2 visade är det inte konstigt att genren *empathy games* har uppstått, vilket har redogjorts för tidigare. Med spel som *The Beginner's Guide* (2015), *Coming Out Simulator 2014* (2014) och *That Dragon, Cancer* (2016) i åtanke verkar spelmarknaden öppna upp för den sortens spel, med syftet att ge starkare och mer personliga narrativ. Med detta sagt är genren fortfarande relativt utforskad, och likaså forskningen om ämnet.

Resultatet av undersökningen skulle även kunna användas i spel vars syfte är annat än att bara underhålla, då en påstådd verklig författare verkar öka spelarens engagemang. Relaterat till detta är etik och moral, och spel som behandlar detta skulle eventuellt kunna dra nytta av ett ökat engagemang hos spelaren och mer personliga berättelser. Till exempel skulle spel där moraliska val och dilemman behandlas, såsom *Papers, Please* (2013), kunna kombineras med en påstådd verklig författare. Detta skulle inte bara ge en mer personlig berättelse, utan även behandla etiska val där spelaren får ifrågasätta sina egna handlingar och inte bara berättarens.

Att kombinera spel som har ett moraliskt eller etiskt dilemma, såsom *Papers, Please* (2013) med ett empathy game, såsom *The Beginner's Guide* (2015), skulle därmed kunna ta fördelar från båda genrerna. Till exempel har empathy games enligt Solberg (2016) fått kritik för att förse spelaren med en känsla av empati, men att inte uppmuntra till faktisk förändring. Genom att ge spelaren en mer praktisk upplevelse av de moraliska eller etiska dilemman som tas upp i spelet, vilket tidigare nämnda empathy games gör mindre av, skulle Solbergs kritik kunna bortses. Samtidigt skulle spel som *Papers, Please* få en än större inverkan på spelaren om det dilemmat som behandlas är tydligt baserat på verkligheten.

6.2.1 Eventuella felkällor

Det finns vissa källor som skulle kunna ha påverkat resultatet av undersökningen. Den kanske största felkällan var antalet informanter - ett större antal skulle potentiellt kunna ge ett något annorlunda resultat och vad eventuella skillnader mellan grupperna skulle kunna leda till tydligare slutsatser. Till exempel skulle det kunna fastställas om huruvida en informant har en positiv eller negativ reaktion på berättaren beror på personlighet eller inte, någonting som var omöjligt att fastställa med det nuvarande antalet informanter.

En annan felkälla kan ha varit att informanterna i den första gruppen antog att det var jag som intervjuare som skapat spelet, och att de därför inte var helt ärliga med både positiv och negativ respons. Det kan antas att den andra gruppen inte påverkades av detta, då det i spelet stod att det var skapat av någon annan. I en framtida undersökning skulle informanterna i den första gruppen därför kunna informeras om att någon annan än personen som intervjuar har gjort spelet, men att det är en fiktiv berättelse. På så vis kan de vara ärliga utan att behöva oroa sig över intervjuarens känslor. Att alla från grupp 1 valde *intresse* när de fick välja ord skulle kunna vara ett bevis på detta problemet och med tanke på situationen som informanterna befann sig i var det troligtvis svårt för dem att säga någonting annat.

Vidare skulle ytterligare ett problem med valet av ord kunna vara hur frågan ställdes. Informanterna uppmanades nämligen att välja de ord som passade in på hur de kände för berättaren eller hur berättaren fick dem att känna, alltså två frågor i en. Detta skulle kunna ha varit förvirrande för informanterna, även om ingen av dem uttryckte något sådant. Syftet med frågan var att utröna om de kände sympati eller empati för berättaren. I efterhand har det insetts att frågan troligtvis skulle kunna ha gett bättre resultat om de delats upp var för sig, det vill säga en fråga som empati och hur berättaren fick dem att känna, och en om sympati och hur de kände för berättaren. Hur orden definierades var inte heller något som specificerades. Detta betyder att även om flera valt ett och samma ord behöver det inte betyda att de tolkar ordet på samma sätt. Att be informanterna motivera sitt svar och utveckla hur de menade skulle kunna ha bekräftat hur de tolkade orden, och på så sätt undvikit det som en felkälla.

6.2.2 Samhällelig nytta hos arbetet

Empati och sympati kan användas för att ge förståelse om någon annans situation, och är enligt Giovannelli (2009) en grundläggande del för att ge mottagaren av en berättelse en givande upplevelse. Vidare menar Belman och Flanagan (2010) att undersökningar tyder på att människor får bättre attityder till till exempel stigmatiserade grupper om dessa försöker föreställa sig hur de har det, alltså att visa empati eller sympati. Då en spelare ofta tar rollen som någon annan i ett spel lämpar sig mediet ypperligt till att få spelaren att se sig själv i en annan persons skor - alltså att känna empati eller sympati.

Detta skulle kunna utnyttjas av till exempel organisationer för att främja förståelse för stigmatiserade grupper. Istället för att bara lyssna på en annan persons historia kan en spelare istället få sätta sig in i dennes situation och själv försöka fatta beslut under spelets gång, och därmed få ökad förståelse för den andra personens situation. Om narrativet även påstås vara verkligt och inte fiktivt, genom att till exempel använda sig av en berättare som påstår sig vara författaren, skulle upplevelsen kunna vara ännu mer givande, vilket undersökningen har pekat på.

Som exempel skulle spel om flyktingar eller andra utsatta grupper kunna bidra med ökad förståelse. Genom att låta spelarna fatta svåra val om ämnet och själva sätta sig in i situationen skulle toleransen i samhället kunna öka.

I ett sådant spel skulle narrativet dock med fördel faktiskt vara verklighetsbaserat om det påstår sig vara det. Risken är att spelarna skulle känna sig lurade om det sedan kommer fram att berättaren som påstod sig vara författaren inte alls var det, och att narrativet i själva verket var fiktivt.

En fara med detta är att det skulle kunna användas i fel syfte, och ge spelaren en ökad förståelse och sympati för något som inte bör rationaliseras, till exempel grova krigsbrott. Precis på samma sätt som en mer personlig berättelse med en närvarande författare kan öka förståelsen för stigmatiserade grupper, kan den även användas för att ge mer förståelse för till exempel extremistgrupper. Även om detta är en risk med resultatet med forskningen bedöms det osannolikt att det används i detta syfte i någon större skala.

6.3 Framtida arbete

I ett hypotetiskt framtida arbete skulle fler informanter behövas för att bekräfta de slutsatser som dragits, för att utesluta att resultatet inte bara berodde på till exempel informanternas personligheter. Som exempel skulle det dubbla antalet informanter kunna styrka eller säga emot den tidigare insamlade datan, något som skulle ge undersökningen större legitimitet.

Även om artefakterna bedömdes fungera bra och utföra sitt syfte hade det varit intressant att se om resultatet hade varit detsamma om artefakterna hade en längre speltid, och på så vis efterlikna längden som spel vanligtvis har. Om resultatet hade varit detsamma med en kortare spelsession som med en lång hade också varit av intresse eftersom en berättare som påstår sig vara författaren därför kunnat utnyttjas på ett mer effektivt sätt. Till exempel skulle det kanske visa sig att en sådan berättare ger starkare reaktioner i kortare spel än i långa, för att gå tillbaka till Sklars (2013) resonemang om att spelaren måste bortse från en karaktärs fiktivitet för att känna empati eller sympati för den. En jämförande studie med ett kort och ett långt spel skulle kunna bekräfta denna hypotes och effektivisera den upplevda empatin och sympatin hos spelaren i spel som strävar efter att uppnå just detta.

Ett sidospår under arbetets gång har varit att även ta reda på om det går att mäta spelarens empati eller sympati genom valen de gör i spelet. Detta har inte visat sig fungera i sin nuvarande form, men skulle kanske kunna appliceras efter en mer utförlig undersökning. Till exempel skulle spelaren kanske vara mer benägen att välja det alternativ som stämmer överens med vad de faktiskt känner om valen representeras av symboler. En vidare undersökning av detta skulle kunna leda till effektivisering av att mäta spelarens empati eller sympati i spel, någonting som gör det lättare att avgöra spelets effekt på spelaren.

Vidare hade det varit av intresse att ta spelarens tidigare preferenser, känslor och åsikter i åtanke och se om dessa har förändrats efter spelet. Till exempel skulle en undersökning kunna utröna om ett spel med en närvarande författare förändrar attityder hos människor.

Referenser

- Bal, M. (2009). *Narratology: introduction to the theory of narrative*. 3e uppl. Toronto: University of Toronto Press.
- Bartelson, E. (2015). Empathy Games: Birth of a Genre? I *Control500*. <<http://ctrl500.com/developers-corner/empathy-games-%E2%80%A2-fighting-tears/>> [Hämtad 2018-02-02]
- Barthes, R. (1977). The death of the author. I *Authorship: From Plato to the Postmodern – A Reader*. Burke, S. (red.). Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Belman, J., & Flanagan, M. (2010). Designing games to foster empathy. I *International Journal of Cognitive Technology*, vol 14, nr 2.
- Birke, D., & Köppe, T. (2015). Author and Narrator: Problems in the Constitution and Interpretation of Fictional Narrative. I *Author and Narrator: Transdisciplinary Contributions to a Narratological Debate*. Birke, D. Köppe, T. (red.). Berlin/Munich/Boston: Walter de Gruyter GmbH.
- Burke, S. (1998). *The Death and Return of the Author: Criticism and Subjectivity in Barthes, Foucault and Derrida*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Case, N. (2014). [Spel]. *Coming Out Simulator 2014*. Nicky Case.
- Claassen, E. (2012). *Author Representations In Literary Reading*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Cervantes, M. (1605/1999). *Don Quijote*. Stockholm: Natur och kultur. [Ursprunglig titel: *El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha*]
- Coplan, A. (2004). *Empathic engagement with narrative fictions*. I *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol 62, nr. 2, s. 141–152.
- Corrigan, T. (1990). The Commerce of Auteurism: A Voice without Authority. I *New German Critique*, vol 49, s- 43-57.
- Domsch, S. (2013). *Storyplaying : Agency And Narrative In Video Games*. Berlin: De Gruyter.
- Erickson, D. (2009). Writing For Role-Playing Games. I *Writing For Video Game Genres*. Despain, W. (red.). Wellesley: A K Peters, Ltd.
- Everything Unlimited Ltd. (2015). [Spel]. *The Beginner's Guide*. Everything Unlimited Ltd.
- Giovannelli, A. (2009). *In Sympathy with Narrative Characters*. I *Journal Of Aesthetics & Art Criticism*, vol 67, nr. 1, s. 83-95.

- Gornick, V. (2008). Truth in Personal Narrative. I *Truth in nonfiction : essays*. Lazar, D. (red.). Iowa City: University of Iowa Press.
- Hatavara, M. (2012). History Impossible: Narrating and Motivating the Past. I *Narrative, Interrupted: The Plotless, The Disturbing And The Trivial In Literature*. Mäkelä, M., Karttunen, L., & Lehtimäki, M. (red.). Boston: De Gruyter.
- Hefner, D., Klimmt, C., & Vorderer, P. (2007). Identification with the Player Character as Determinant of Video Game Enjoyment. I *Entertainment Computing – ICEC 2007*. Ma, L., Rauterberg, M., & Nakatsu, R. (red.). *Lecture Notes in Computer Science*, vol 4740. Springer, Berlin, Heidelberg.
- Hollars, B. J. (2013) *Blurring the boundaries : explorations to the fringes of nonfiction*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Johansson, A. (2015). *Självskrivna män: subjektiveringens dialektik*. Göteborg: Glänta produktion.
- Mancing, H. (2006). *Cervantes' Don Quijote: A Reference Guide*. Westport/London: Greenwood Press.
- Margolin, U. (2014). Narrator. I *The living handbook of narratology*. Hühn, P. et al. (red.). Hamburg: Hamburg University Press. URL <<http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narrator>> [Hämtad 2018-01-27]
- Numinous Games. (2016). [Spel]. *That Dragon, Cancer*. Numinous Games.
- Pope, L. (2013) [Spel] *Papers, Please*. 3909 LLC.
- Sali, S., Wardrip-Fruin, N., Dow, S., Mateas, M., Kurniawan, S., Reed, A. A., & Liu, R. (2010). Playing with words: from intuition to evaluation of game dialogue interfaces. I *Proceedings of the Fifth International Conference on the Foundations of Digital Games*. New York: ACM.
- Schönert, J. (2011). Author. I *The living handbook of narratology*. Hühn, P. et al. (red.). Hamburg: Hamburg University Press. URL <<http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/author>> [Hämtad 2018-01-27]
- Sklar, H. (2013). *The Art Of Sympathy In Fiction : Forms Of Ethical And Emotional Persuasion*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Solberg, D. (2016). The Problem With Empathy Games. I *Kill Screen*. <<https://killscreen.com/articles/the-problem-with-empathy-games/>> [Hämtad 2018-02-02]
- Spence, L. & Navarro, V. (2011) *Crafting truth : documentary form and meaning*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Walsh, R. (1997). *Who Is the Narrator?*. I *Poetics Today*, vol 18, nr. 4. s. 495-513.

Østbye, H., Knapskog, K., Helland, K., & Larsen, L. O. (2003). *Metodbok för medievetenskap*. Malmö: Liber AB.

Bilaga 1.

Kön:

Ålder:

Sysselsättning:

Resultat efter testning av prototyp:

Empati:

Sympati:

Hur skulle du beskriva berättaren/Adam?

Hur skulle du beskriva föräldrarna? Gjorde de rätt som lät berättaren/Adam stanna hemma?

Vad tycker du om flickvännen Jessica som dumpade berättaren/Adam?

Hur kände berättaren om sin barndom?

Vad känner du för berättaren/vad fick berättaren dig att känna? Välj de ord som stämmer nedan (informanten ska inte veta vilka som klassas som empatiska, sympatiska respektivet ingetdera!):

Empatiska ord	Sympatiska ord	Ingetdera
ledsen	synd	apati
glad	intresse	ingenting
relaterbar	tänkvärd	tröttsam
verklig	medryckande	otålighet
känslösam	fängslande	fiktiv

sentimental	underhållande	ointressant
fånig		monoton
påverkad		

Bilaga 2.

Informant:

Version:

Kön:

Ålder:

Sysselsättning:

Spelvana:

Vilka spel:

Resultat efter testning av prototyp:

Empati:

Sympati:

Hur skulle du beskriva berättaren/Adam?

Hur skulle du beskriva föräldrarna? Gjorde de rätt som lät berättaren/Adam stanna hemma?

Vad tycker du om flickvännen Jessica som dumpade berättaren/Adam?

Hur kände berättaren om sin barndom?