

HUR PÅVERKAR EXPRESSIVA ANIMATIONER NPC:ER?

En studie om hur NPC:er uppfattas baserat på dess kroppsspråk under dialogscener i spel.

HOW DOES EXPRESSIVE ANIMATIONS AFFECT NPC:S?

A study on how NPC:s are interpreted based on their body language during dialog scenes in games.

Examensarbete inom huvudområdet Medier, estetik
och berättande
Grundnivå 30 högskolepoäng
Vårtermin 2018

Tim Eriksson Norén

Handledare: Lars Kristensen
Examinator: Lars Vipsjö

Sammanfattning

Detta examensarbete undersöker hur expressivt kroppsspråk i animationer hos karaktärer i rollspeldialoger påverkar hur de uppfattas. Arbetet grundas i frågeställningen, *"På vilket sätt påverkar ett mer expressivt kroppsspråk tolkningen av en NPC? Om det påverkar, på vilket sätt får det då NPC:n att upplevas annorlunda?"*

I tidigare forskning om kroppsspråk och gesters betydelse för kommunikation och design-teorier för NPC:er har arbetets grund byggts upp. Ifrån detta skapades sedan tre artefakter innehållande ett ljudklipp med dialog och tre animationsklipp föreställande en karaktär. Klippen bestod av olika nivåer av expressivt kroppsspråk anpassat till den dialog som artefakten innehöll. Dessa undersöktes sedan med hjälp av semistrukturerade intervjuer där totalt 15 personer deltog. Deltagarna var alla studenter med tidigare vana av rollspel.

Resultaten tydde på att ett mer expressivt kroppsspråk hos karaktärer upplevdes som mer levande, positivt och tydligt och föredrogs av deltagarna. Klippen som hade få rörelser sågs som tråkiga och livlösa.

Framtida arbeten skulle kunna jobba vidare på klipp i andra kontexter med andra målgrupper och deltagare.

Nyckelord: Kroppsspråk, Expressivitet, Animation, Dialogscener

Innehållsförteckning

1	Introduktion	I
2	Bakgrund	II
2.1	NPC-utformning inom rollspelsgenren	II
2.2	Icke-verbal kommunikation	III
2.3	Animation av NPC:er	V
3	Problemformulering	VI
3.1	Metodbeskrivning	VII
3.1.1	Artefakt	VII
3.1.2	Metod	VII
4	Genomförande	IX
4.1	Research	IX
4.2	Karaktärsriggen	X
4.3	Animation	XI
4.3.1	Scen 1 Arg Karaktär	XIII
4.3.2	Scen 2 Entusiastisk Karaktär	XIV
4.3.3	Scen 3 Likgiltig Karaktär	XV
4.3.4	Summering	XV
4.4	Pilotstudie	XVI
4.4.1	Resultat av pilotstudie	XVII
5	Utvärdering	XVIII
5.1	Presentation av undersökning	XVIII
5.1.1	Undersökning 1: Arg Karaktär	XVIII
5.1.2	Undersökning 2: Likgiltig Karaktär	XXI
5.1.3	Undersökning 3: Entusiastisk Karaktär	XXIV
5.2	Analys	XXVII
5.2.1	Analys: Undersökning 1	XXVII
5.2.2	Analys: Undersökning 2	XXVIII
5.2.3	Analys: Undersökning 3	XXVIII
5.2.4	Sammansatt analys	XXIX
5.2.5	Slutsats	XXIX
6	Avslutande diskussion	XXX
6.1	Sammanfattning	XXX
6.2	Diskussion	XXX
6.3	Framtida arbeten	XXXII
	Referenser	XXXIII

1 Introduktion

Det finns ett antal företeelser att ha i åtanke när man analyserar kroppsspråk hos karaktärer. Utöver själva kroppsspråket i sig självt så finns det andra företeelser som bidrar till hur en karaktär uppfattas i dialogscener. Ansiktsuttryck, pose och betoning av ord och språket spelar stor roll i hur karaktären kommer att uppfattas. Enligt vissa forskare är det även så att ansiktsuttrycken är mindre viktiga än hur kroppen är poserad och rör sig, då kroppen förmedlar större del av känslan än ansiktet (Hanneke m.fl. 2005).

I många moderna rollspel går det att återfinna dialogscener där fullt animerade NPC:er spelar olika roller, dessa karaktärer är vad som ligger till grund för den fråga som denna undersökning ämnar att kunna besvara. Hur påverkar kroppsrörelser och kroppsspråk vad en spelare uppfattar ur en dialog som spelas upp? Hur ändras uppfattningen av dialogscenen av spelare genom att ändra på kroppsanimationerna? Med dessa två frågor i åtanke skapades antagandet för detta arbete, att NPC:er i rollspel kan förbättras genom att ge dem bättre passande animationer till det budskap som de ämnar förmedla. Många av de rollspel som finns på marknaden vid arbetets utförande har vad som kan uppfattas som relativt stela och opassande animationer i sina dialogscener. Detta kan leda till att karaktärer missrepresenteras, vilket kan få spelaren att uppleva en karaktär på ett annat sätt än det som från början var tänkt. Viktiga delar av spelens berättande och förmedling av karaktärer stämmer där-av inte alltid överens i vad som sägs och vad som visas.

2 Bakgrund

I bakgrunden har tre områden som på olika sätt angränsar till undersökningen utforskats för att bygga en grund i vetenskap. Dessa tre områden bestod av hur NPC:er utformas för rollspel, hur icke-verbal kommunikation fungerar och dess betydelse samt hur animation påverkar en NPC. Genom att undersöka dessa tre har arbetet fått en vetenskaplig grund som inger validitet till de beslut som har tagits i arbetets utförande.

2.1 NPC-utformning inom rollspelsgenren

Att uppfatta och förstå vad andra personer försöker att kommunicera är något som inte alltid är helt lätt. Många gånger säger folk en sak men kan mena något helt annat, eller har ett uttryck som gör att det personen säger inte känns genuint. För att stärka det vi som personer säger använder vi oss ofta av kroppsspråk i olika former. Det kan vara undermedvetna gester eller en viss pose som intas medan man talar, men även i form av utlopp av känslor i kroppsrörelser som att man är exalterad eller liknande. Med denna vetenskap har det i detta arbete undersökts hur kroppsspråk kan användas i rollspelsdialoger för att förhöja upplevelsen genom att närmare anpassa NPC:ers animationer efter vad som sägs i en dialogscen.

I rollspelet *The Elderscrolls: Oblivion* (2006) går det att interagera med de flesta NPC:er som finns i spelets miljöer, dessa har alla en skriven dialog med tillhörande animationer. Detta är relativt vanligt och standard i alla moderna rollspel, problemet med dessa är att de ofta kan upplevas som stela och själlösa då kroppsspråket många gånger inte stämmer överens med det förmedlade budskapet i dialogen. Ofta står karaktärerna statiska och orörda medan de talar och kommunicerar endast genom ansiktsrörelser och dess inspelade dialog. Detta kan leda till att karaktärerna uppfattas mer som dockor än karaktärer som man bryr sig om. I boken *Better Game Characters by Design: A Psychological Approach* tar Kathrine Isbister (2006) upp olika sätt man kan använda sig av för att skapa bättre karaktärer. I kapitel sex går hon djupare in på hur just en karaktärs kropp påverkar hur karaktären uppfattas och hur det går att använda kroppen och dess rörelser för att skapa mer trovärdiga och engagerande karaktärer. Hon beskriver hur det går att använda sig av det sociala sammanhang där karaktären är tänkt att användas och dess tänkta personlighet för att bestämma hur karaktären bör röra på sig, något som känns helt frånvarande i exemplet med *The Elderscrolls: Oblivion* (2006).

“Thinking about a character’s likely emotions in a social encounter, and about the character’s overall personality and build and how these will impact motion, will help take full advantage of the character’s body as a social instrument”.

(Isbister, 2006, s. 173)

Exempel på detta går även att hitta i nyare rollspel som *Fallout 4* (2015), även i detta spel går de flesta karaktärer att interagera och hålla dialoger med. Trots att spelet skapades nästan tio år senare än det tidigare nämnda så går det fortfarande att se samma problem. Spelet är mer imponerande grafiskt och tekniskt än *The Elderscrolls: Oblivion* (2006) men när det kommer till karaktärerna så har det inte utvecklats lika mycket. De skillnader som tydligast går att se är kvalitén på karaktärernas ansiktsanimationer och dess modeller. Rörelserna i de kroppsanimationer som är tänkta att komplettera karaktärernas dialog ser däremot ungefär

likadan ut som de i det tio år äldre spelet, vilket kan ses som märkligt när allt annat utvecklats. Jenny Brusk (2014, s.20) tar i sin avhandling *Steps Towards Creating Socially Competent Game Characters* upp syftet med interaktionen mellan spelare och NPC:er i virtuella världar. I beskrivningen av en NPC för rollspel tar hon upp förmedling av berättelse, vägledning och uppdragsgivande som ett vanligt förekommande användningsområde för denna typ av karaktär. Med andra ord är dess karaktärer skapade för att interageras med och ska kunna leda en spelare igenom upplevelsen och spelvärlden. Det kan då anses att i rollspel där fokus ligger på att interagera med dessa karaktärer, så känns bristen på tydliga animationer som förhöjer karaktärerna som en viktig del av upplevelsen som inte har följt samma utvecklingskurva.

Med de tidigare nämnda spelen som utgångspunkt och Brusk (2014) och Isbisters (2006) arbeten som vägledning har detta arbete fokuserat på att undersöka NPC:ers kroppsspråk och kroppsanimationer. För att kunna göra det behövdes en fördjupning inom forskningen om kroppsspråk och icke-verbala kommunikation.

2.2 Icke-verbala kommunikation

I en undersökning av Hanneke m.fl. (2005) lät de pröva hur kroppsspråk påverkade hur en person uppfattades. Resultatet av undersökningen styrker argumentet att kroppsspråk är något av det viktigaste när det kommer till att tyda vad personer försöker uttrycka. Även om det finns flera aspekter av en persons känslouttryck som påverkar hur personen uppfattas är kroppsspråket det viktigaste för att kunna tyda någon på ett korrekt sätt. Undersökningen gick ut på att låta deltagarna se helkroppsbilder av personer i porträttering av olika känslolägen. Dessa bilder blandades sedan om så att ansiktsuttryck och kroppsspråk inte längre stämde överens, detta för att kunna identifiera vilket av de två kommunikativa kanaler som vägde tyngst i hur personen på bilden uppfattades. Känslorna som porträtterades i undersökningsbilderna var ilska och rädsla, både i form av ansiktsuttryck och i form av poser (Hanneke m.fl. 2005, s. 16519).

Testpersonerna fick sedan se bilderna i sitt original-utförande och omgjorda versioner där de bytt ansikte på bilderna så att ansiktsuttrycket och kroppens pose inte stämde överens. Dessa visades i slumpmässig ordning under korta sekvenser, för att tvinga deltagarna att förlita sig på sin intuition av vilken känsla som personen i bilden förmedlade. Resultatet av undersökningen tydde på att i de fall där de hade blandat om ansiktsuttryck och pose så skapades en dissonans som fick testpersonerna att instinktivt falla tillbaka på att endast läsa av kroppsspråket och svara utifrån vad kroppen förmedlade. Detta tyder på att kroppsspråket är en viktigare del för vad en person utstrålar än vad man kan tro (Hanneke m.fl. 2005).

Grundat i resultatet av denna studie kan det anses att kroppsspråk bör fokuseras högre inom animation av NPC:er. Om kroppsspråk har en så pass stor inverkan på hur en karaktär eller person uppfattas är det något som borde få en större plats i det narrativa och karaktärsbyggande området av rollspel.

I sin bok *Body Language* diskuterar Allan Pease (1981) hur kroppsspråk påverkar hur personer uppfattas i konversationer. Pease som är författare och expert på kroppsspråk skrev boken som till en början var tänkt som en manual för säljare hur de skulle kunna tolka och övertyga kunder att genomföra ett köp. Under processen av att skriva boken upptäckte Pease att forskningen kring gester och kroppsspråk var otydligt och svårgreppad för gemene man

och han utvecklade därför verket till att i stället bli en mer generell publikation om hur kroppsspråk fungerar och hur det påverkar sociala sammanhang. I boken tar han upp flertalet olika exempel på hur små och stora gester och poser kan påverka hur någon uppfattas i en konversation och vad dessa förmedlar till motparten i sammanhanget.

I kapitel sex av boken tar Pease (1981, s. 59) upp exempel på hur armgester kan påverka hur en person upplevs i en konversation. Det exempel som han använder sig av är hur en dialog kan förändras när någon av parterna har korsade armar. Vad Pease beskriver som en negativ och defensiv pose. Om två personer håller en konversation och ena parten korsar sina armar är detta ofta ett tecken på att personen inte håller med eller är ifrågasättande till det som diskuteras. Pease menar att detta är något som tyder på att personen är arg eller irriterad och att man har retat upp personen på något sätt, även om detta inte direkt uttalas. Inte förrän personen har gått tillbaka till ett mer avslappnat kroppsspråk så kommer hen att lyssna på det som sägs i konversationen och fokus bör där-av ändras till att försöka lista ut vad det är som gjort personen irriterad. Detta tyder på att kroppsspråk är en viktig del av kommunikation och leder tillbaka till de dialogscener som går att hitta i rollspel. Med hjälp av små gester och egenheter som dessa har ett större djup och en annan upplevelse kunnat skapas. Med denna typ av teorier i grunden har en större variation av rörelser med tydligare uttryck skapats.

Detta styrktes även av de poänger som Carol Kinsey Goman gör i sin bok *The nonverbal advantage* (2008). Liket de argument som tas upp av Pease (1981) så bygger Gomans bok på idéer och upptäckter som liknar de tidigare utforskade aspekter av kroppsspråk som presenterats av Pease. I boken tillägnas ett helt kapitel åt specifikt kroppsspråk och hur det påverkar vad en person kommunicerar. Även Goman håller med om att kroppsspråk är viktigt för att förmedla ett tänkt budskap på rätt sätt. Goman tar tidigt upp skillnaderna mellan ett öppet och ett slutet kroppsspråk och använder detta som en grund till varför kroppsspråk är så viktigt för kommunikation. I kapitel två tar hon upp olika exempel på dessa, i ett öppet kroppsspråk "öppnar man upp" kroppen på ett sätt som bjuder in andra till att delta i den kommunikation som sker. Detta kan ske i form av att exempelvis ha en vid pose med öppna armar och handflator, och bröstet och kroppens framsida exponerad. Detta sänder ut signaler av trovärdighet och inbjudan, en försäkring om att man har tillit för motparten och att man inte försöker dölja något. I kontrast till det öppna kroppsspråket står det stängda kroppsspråket, ett tydligt tecken på undergivenhet och osäkerhet. Det kan ofta identifieras av en ihopsjunken hållning och indragna armar, ett kroppsspråk som förminskar hur stor kroppen uppfattas. Något som leder till att man utstrålar osäkerhet och rädsla, vilket får motparten i en interaktion att uppfatta personen negativt. (Goman, 2008, s. 32)

I boken använder Goman (2008) även ett annat exempel av kommunikationen av kroppsspråk, något så enkelt som hur man är vinklad emot den person som man interagerar med. En person som står rakt framför en annan ("tå mot tå") kommer ofta att uppfattas som smått konfrontativ eller hotfull, även om kroppsspråket för övrigt är öppet och avslappnat. Medan en person som står frånvänd alltid kommer att uppfattas som ointresserad eller otrevlig i brist på engagemang till andra parten i interaktionen. Små detaljer som dessa ihop med gester av armar och händer är vad som verkligen förmedlar vad en person egentligen kommunicerar.

Dessa exempel på hur kroppsspråk förmedlar känsla är vad som har legat till grund för hur artefakten utformats. Genom att beakta vad Goman och Pease har presenterat i sina verk,

har de rörelser som animerats till artefakten blivit bättre grundade i teori om kroppsspråk. Där-igenom har risken minskats att animationerna i artefakten innehåller liknande misstag som de från tidigare exempel i bakgrunden.

2.3 Animation av NPC:er

När det kommer till att bestämma hur en karaktär skall gestaltas finns det flera olika aspekter att ha i åtanke, dels de olika exempel som diskuterats tidigare i bakgrunden men även hur karaktären poseras och hur den kommer att röra på sig för att passa in i dess tänkta roll. För att systematiskt kunna posera och gestalta karaktärer kan Rudolf Labans rörelseramverk ur boken *Laban for all* av Jean Newlove och John Dalby (2003) användas. Laban var en dansteoretiker och lärare som hjälpte till att lägga grunden för utvecklingen av modern dans i Europa. Hans största bidrag till detta är det rörelseramverk som han tog fram för att enklare kunna lära ut dans och hur dess rörelser skulle utföras. Ramverket består av ett flertal olika värden, så kallade efforts. Dessa skapar tillsammans en tydlig bild av hur rörelser bör utföras och kan bland annat förmedla i vilken hastighet rörelser ska utföras, hur mjuka rörelser skall vara och hur ansträngda rörelserna är. Genom att använda dessa kan man uppnå önskad känsla och stil och kan beskriva alla typer av rörelser. Detta ramverk har sedan gått vidare från att primärt användas inom dans till att nu-mera fungera som ett ramverk för rörelser och används flitigt inom animation. Genom att använda sig av Labans rörelseramverk kan en karaktär enkelt gestaltas på det sätt som bäst passar det sammanhang och den personlighet som karaktären skall ha. Detta ramverk har använts som grund till utformningen av artefaktens animationer och rörelser.

För att få karaktärer att uppfattas som intressanta och tilltalande krävs det att de fångar spelarens intresse. Detta är något som ett par av Walt Disneys animerare tar upp i de animationsprinciper som ligger till grund för den stil som används i alla Disneys filmer och karaktärer. I boken *The Illusion of Life: Disney Animation* av Frank Thomas och Ollie Johnston (1995) presenteras de principer som används för animation inom Disney. En av de principer de tar upp är överdrift, de menar att inom animation måste rörelser överdrivas för att framstå som trovärdiga och ge karaktär. Detta är något som har känts frånvarande i de exempel som presenterades i bakgrundens början och kan där-av vara en delaktig orsak till den stelhet som dess karaktärer utstrålar. För att motverka detta har överdrift i animationerna varit en viktig del av artefaktens utformning och har använts för att uppnå de olika nivåer av expressivitet som artefakten bygger på. Med Pease och Gomans teorier inom kroppsspråk, Labans rörelseramverk och Disneys animationsprinciper så har det gått att skapa en artefakt med rörelser som uppfyllde de krav som fanns för att kunna undersöka arbetets frågeställning.

3 Problemformulering

Att animation är viktigt för spel är självklart och det senaste decenniet har animation utvecklats mycket med hjälp av spelanpassad motion capture och bättre mjukvara för att producera trovärdiga och realistiska rörelser hos karaktärer. Trots den utveckling är det inte alla områden av animation som påverkats lika mycket. De områden där utvecklingen varit som störst har varit animation till förinspelat eller realtidsrenderade sekvenser som spelaren inte har kontroll över, så kallade "cutscenes". Dessa innehåller ofta välpolerade och realistiska karaktärer och kan nästintill nå en fotorealistisk nivå av kvalitet och upplevelse, men ofta är detta något som saknas i resterande delar av spelet där animationer inte är lika polerade och utvecklade. Ett exempel på detta problem visar sig tydligt i dialogscener i spel där interaktion är en huvudkomponent av spelmekaniken, exempelvis rollspel. Många moderna rollspel låter spelaren tala med näst intill vilken datorstyrd karaktär som helst i spelens värld och många gånger är det även nödvändigt för att kunna ta sig igenom spelet och dess utmaningar. Det är här som problemet grundas, trots den stora fokus som läggs på interaktion med de datorstyrda karaktärerna har animationerna i dess dialogläge inte utvecklats särskilt mycket jämfört med de andra delarna av spelet när det kommer till karaktärsanimationer. Ofta är den inspelade dialog som karaktärerna har animerats efter välgjord och karaktärernas ansiktsanimationer följer vad som sägs på ett bra sätt, men när det kommer till kroppsspråk och animationer av kroppen så går det att se en tydlig skillnad i noggrannhet. Karaktärer står ofta i statiska poser och gör minimala eller näst intill inga gester medan de pratar, oberoende av dialogens innehåll. Effekten av detta blir att det uppstår en tydlig dissonans mellan vad som sägs och vad som ageras ut av karaktärerna i spelet och helheten känns platt och livlös. En dialog som med rätt medel skulle vara mycket engagerande och spännande att ta del av kan där-av plötsligt kännas helt oengagerande. Med grund i Gomans (2008) bok om poser och kroppsspråk som tidigare diskuterats i bakgrunden är detta något som kan leda till att spelaren inte orkar bry sig om vad som sägs, utan istället leder till att spelaren endast börjar lyssna efter om det som sägs är viktigt för att klara av spelmomentet eller inte.

Det är i detta problem som arbetets frågeställning har grundats, kan denna upplevelse förändras med animation? Grundat i bakgrunden och Pease och Gomans arbete har animationer skapats och testats, om de upplevs närmare anpassade till de konversationer som finns i dessa spel. Med detta i grunden har arbetet undersökt hur kroppsrörelser och kroppsspråk i dialogscener påverkar vad som förmedlas och hur en NPC i rollspel upplevs.

Fråga: På vilket sätt påverkar ett mer expressivt kroppsspråk tolkningen av en NPC? Om det påverkar, på vilket sätt får det då NPC:n att upplevas annorlunda?

3.1 Metodbeskrivning

3.1.1 Artefakt

Undersökningens artefakt bestod av en 3d-karaktär animerad till ett ljudklipp hämtat från en dialog ur ett rollspel, i den animerade sekvensen var kroppsrörelser i fokus. Totalt användes tre olika ljudklipp för att animera artefaktens scener. Dessa tre ljudklipp bestod av dialoger i olika känslolägen för att där-igenom kunna undersöka om anpassade kroppsrörelser passade bättre till vissa känslolägen än andra. De tre olika känslolägen som använts i klippen var från en arg karaktär, en entusiastisk karaktär och en karaktär som var likgiltigt inställd till spelaren. Karaktären som animerats var en humanoid karaktär utan ansikte för att inte störa undersökningen i form av intryck andra än de av kroppsspråket. Karaktären animerades i tre olika nivåer av expressivitet baserat på ett och samma ljudklipp där varje nivå succesivt blev mer extremt. Totalt innehåller artefakten där-av tre animationsscener där varje scen innehåller tre nivåer av expressivitet. Nivå ett av expressivitet bestod av en animation som efterliknade de animationer som använts i *Fallout 4* (2015) och *The Elderscrolls: Oblivion* (2006) som togs upp i undersökningens bakgrund, denna nivå användes på så vis som en kontroll på hur rörelser påverkades av expressivitet. Då denna nivå av animation närmast efterliknade dagens spel var det en bra kontroll att använda för att se hur deltagarna resonerade kring animationers påverkan. I nivå två var animationerna ett steg tydligare och närmare den nivå som undersökningens teori byggde på, en mer expressiv animation som var närmare kopplad till dialogen än det av nivå ett. Den tredje och sista nivån av expressiva animationer animerades i en stil där karaktären var mycket expressiv för att kunna undersöka hur detta fick karaktären att uppfattas.

3.1.2 Metod

Undersökningsmetoden bestod av semistrukturerade intervjuer med deltagarna. Undersökningen gick ut på att låta deltagarna få se de tidigare nämnda animationerna i en slumpmässig ordning för att sedan mellan varje animationsklipp få uttala sig om hur de upplevde klippet och hur de uppfattade karaktären. Då deltagarnas egna åsikter var viktigt för att undersökningen skulle uppnå ett användbart resultat passade intervjuer bäst som undersökningsmetod jämfört med en enkät. Med hänvisning till de fördelar som finns med kvalitativa intervjuer som presenteras av Helge Østbye (2004) i *Metodbok För Medievetenskap* så var en kvalitativ undersökning bäst anpassad för att samla in den typ av data som var relevant för denna undersökning. Då vissa deltagare hade mer att säga om artefaktens olika klipp än andra, tillät semistrukturerade intervjuer mig som intervjuare att ha fördefinierade frågor som det enkelt gick att ställa följdfrågor på. På så sätt kunde enkelt oklarheter som uppstod fyllas ut när den som intervjuades fick svara fritt.

Även om en enkät hade kunnat nå ut till fler deltagare och ge ett större spektrum av åsikter skulle dessa ej vägt lika tungt då validiteten av svaren skulle kunna ha skadats av att låta deltagarna själva fylla i svaren och tolka de frågor som använts i undersökningen. De frågor som användes i undersökningen var så icke ledande som möjligt för att inte påverka vad deltagarna tänkte om artefakten. Exempel på frågor som användes är bland andra, vad sades i klippet? Hur tolkade du det som sades? Hur uppfattades karaktären? Vilket känsloläge utstrålade karaktären? Frågor likt dessa gav okontaminerade svar där deltagaren själv var tvungen att reflektera över vad som tagits del av och kunde där-med ge svar som var

personligare än det av ett frågeformulär i enkätform. De olika känslöversionerna användes sedan för att se om det skiljde sig i hur de olika nivåerna uppfattades. Genom detta kunde frågan besvaras, hur känslan i klippen förändrades baserat av karaktärens animationer. Svaren användes sedan till att sammanställa en överblick på hur animationerna påverkade karaktären och dialogen. Gick det att se tendenser i hur olika nivåer av överdrift påverkade vad som förmedlades? Vilken nivå uppskattades mest av deltagarna? Varför? Vad fann de tilltalande med de olika nivåer som visats? Genom att svara på dessa frågor gick det att få fram data som visade tendenser i de svar som delgivits och där-igenom gick det att sammanställa ett svar på arbetets frågeställning.

Alla intervjuer spelades in i ljudformat för att enkelt kunna gå tillbaka till och förtydliga den data som hämtats ut, om det skulle bli några oklarheter finns allt sparad i ett konkret format. Något som Østbye (2004, s. 122) anser stärker arbetets validitet då man kan ta fram vad som har sagts ord för ord i stället för att förlita sig på anteckningar där risken finns att deltagarnas ord formuleras annorlunda eller att något uteblir ur anteckningarna. Med inspelningar tillkommer även en del etiska aspekter att ha i åtanke, då inte alla är bekväma med att bli inspelade har de forskningsetiska aspekter som finns tagits i åtanke och följts enligt vetenskapsrådets *Forskningsetiska Principer* (2002). För att undersökningen skulle nå ett tänkt resultat och vara relevant krävdes det att deltagarna i undersökningen var bekanta med ämnet. Då animation och fokus på spel var centralt i arbetet behövde deltagarna ha tidigare erfarenhet inom dessa områden och urvalet begränsades där-av till personer med intresse för spel och som spelar regelbundet.

Urvalvalet av deltagare bestod av killar och tjejer med spelvana och insikt i hur rollspel generellt sett fungerar, detta medförde att de hade en bild av hur karaktärer vanligtvis rör sig i dessa rollspel och på så sätt enkelt kunde förstå undersökningens syfte. En person som inte har någon tidigare erfarenhet av spel skulle inte på samma sätt kunna bidra med uppfattningar baserade på egen erfarenhet från rollspel. Østbye (2002, s. 153) anser att ett urval är viktigt för att begränsa undersökningen då det är omöjligt att tillfråga alla som skulle intressera sig av frågan, både ekonomiskt och rent praktiskt. Urvalet för denna undersökning gjorde därefter med detta i åtanke och begränsades till de tidigare nämnda spelarna. På så vis kunde ett resultat fås fram utan att tillfråga alla som har ett intresse för animationer i rollspel.

4 Genomförande

4.1 Research

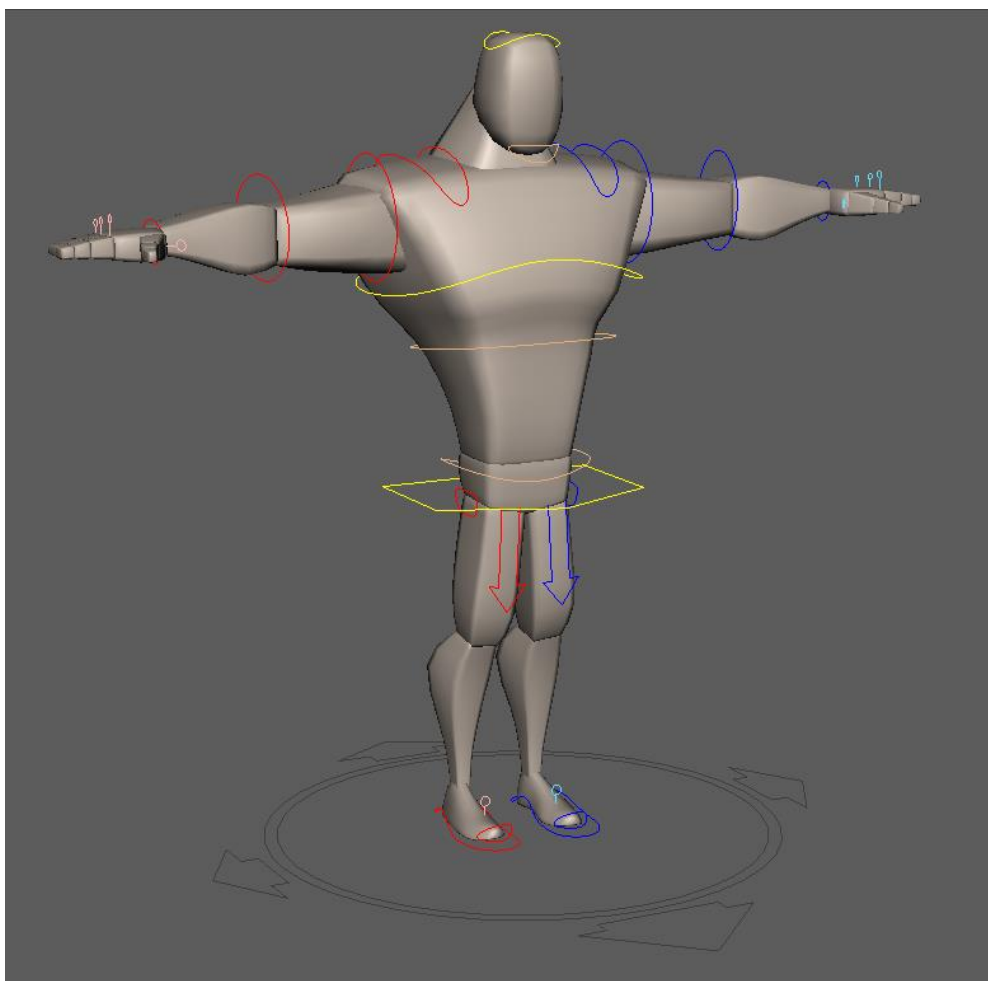
För att skapa artefakten behövdes rörelserreferenser från de spel som arbetet baserats. Dessa togs fram genom att spela relevanta spel med kriterierna att de skulle innehålla tydliga dialoger och tydliga vyer över karaktären i spelet för att kunna ge en bra referensmall för hur animationerna skulle se ut. De spel som användes till referenser var *The Elderscrolls: Oblivion* (2006) och *Fallout 3* (2008) då de båda spelen använder samma typ av animation och stil i spelens dialogscener. Med dessa kriterier hittades tre klipp som har använts till artefakten, två klipp ifrån *Fallout 3* och ett klipp ifrån *The Elderscrolls: Oblivion*. Dessa klipp analyserades med hjälp av Pease (1981) och Gomans (2008) teorier som tas upp i bakgrunden. Vid analys av klippen gick det tydligt att se de problem som arbetet bygger på, att alla karaktärer från spelen saknar kroppsrörelser och är odynamiska. Den totala avsaknaden av kroppsspråk fick karaktärerna att uppfattas som mindre trovärdiga och likna robotar.



Figur 1: Skärmdump från referensklipp av en likgiltigkaraktär i Fallout 3 (2008)

4.2 Karaktärsriggen

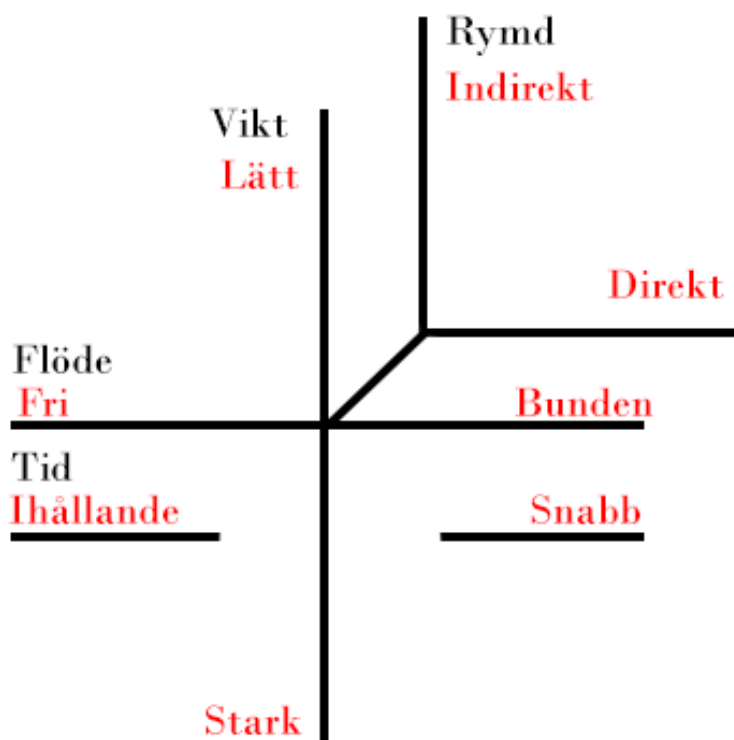
För att spara tid och arbete till artefaktens animationer användes en redan existerande uppsättning karaktärsriggar. Dessa kallas för *Body Mechanics Rigs* och är skapade av frilansanimatören Joe Daniels. Anledningen till att dessa riggar användes är att de är skapade för att vara lätta att animera och göra bra kroppsrörelser med. De har många olika funktioner för att justera små rörelser som underlättade arbetet och skapande av just kroppsrörelser. Riggarna finns i flera olika utföranden, bland annat i olika kön och olika storlekar på karaktären. Då referensklippen baserades på olika karaktärer från spelen passade det att ha olika karaktärer i artefakten för att kunna återspegla detta. Gemensamt för alla riggar är att de saknar ett modellerat ansikte, som tidigare nämnts i metodbeskrivningen var detta viktigt för arbetet. För att undvika att förmedla något annat till deltagarna än kroppsspråket, var det viktigt att inte ha ett ansiktsuttryck på karaktären. Detta skulle kunna leda till att karaktären uppfattades på ett annat sätt än tänkt, där-av passade avsaknaden av ett modellerat ansikte på riggarna bra för artefaktens utförande. Karaktärerna i artefaktens scener visas från bröstet och uppåt, där-av har endast denna del av kroppen animerats (inkluderat armar). Då midja och ben aldrig är med i bild har dessa helt uteslutits ur arbetet. Detta baseras på det perspektiv som karaktärerna i spelen visas under dialogscener (se Figur 1), perspektivet behölls till artefakten för att på ett rättvist sätt gestalta karaktärerna som de förekommer i sitt tänkta sammanhang.



Figur 2: Exempel på karaktärsrigg ur arbetet

4.3 Animation

Artefaktens utformning grundades i Labans rörelseramverk (Newlove & Dalby, 2003) för att få fram den tänkta känslan på karaktärernas rörelser. Rörelseramverket som kort nämnts i bakgrunden bygger på att det finns fyra olika egenskaper i rörelser (rymd, vikt, tid och flöde) som påverkar hur rörelsen kommer att ta form och se ut. Dessa fyra egenskaper består alla av två värden som är varderas motpoler, genom dessa kan man beskriva hur något rör sig för att på ett lätt sätt kunna skapa en specifik rörelse. Egenskapen rymd definierar hur något rör sig i en rymd. Om en rörelse tar raka vägen till sitt mål klassas det som en direkt rörelse, om i stället rörelsen tar omvägar för att sedan nå sitt mål klassas det som en indirekt rörelse. Vikt är den egenskap som beskriver hur ansträngd en rörelse upplevs. Motpolerna i denna egenskap kallas för lätt och stark, om en rörelse utförs utan större motstånd klassas den som lätt medan en rörelse som upplevs som tung och ansträngande klassas som stark. För att beskriva hur mjuk och energisk en rörelse är används egenskapen flöde, motpolerna kallas här för fri och bunden. En rörelse som klassas som fri rör sig mjukt och utstrålar energi medan en bunden rörelse är stelare och har inga större uttryck. Den sista egenskapen tid består av de två motpolerna ihållande och snabb. Denna egenskap används för att definiera en rörelses rytm. Om en rörelse klassas som ihållande hålls en relativt jämn hastighet på alla uttryck, medan en rörelse som definieras som snabb är mer fluktuerande i sitt tempo och byter ofta hastighet.s



Figur 3: Illustration av egenskaper knutna till rörelse

Labans rörelseegenskaper har varit till stor nytta för att kunna arbeta fram de rörelser som eftersträvats i mina animationer. Genom att regelbundet kolla arbetet emot dessa egenskaper så kunde enhetlig stil hållas mellan de olika animationsscenerna. Utöver Labans ramverk har även Disneys animationsprinciper (Thomas & Johnston, 1995) varit till nytta för att utforma artefakten. Animationsprinciperna består tolv olika principer som alla likt Labans ramverk beskriver rörelser på olika sätt. Av dessa tolv har dock endast ett par använts, primärt för att de andra principerna inte varit särskilt relevanta i arbetet. De animationsprinciper som använts för att skapa artefakten är Follow-through and Overlapping Action, Exaggeration och Staging. Dessa tre var mest relevanta för arbetet då de tydligt går att urskilja i artefaktens presentation. Follow Through and Overlapping Action används för att få rörelser att kännas mer naturliga genom att låta rörelser flytta sig genom olika delar av karaktärer och låta dessa röra sig i olika hastighet. Exempelvis en animation av en arm där rörelsen börjar i axeln för att förflytta sig utåt i armen för att till sist nå handen. Principen Exaggeration bygger på överdrift och används för att få karaktärer att kännas mer levande. Genom att överdriva rörelser kan man få karaktären att kännas realistisk eller surrealistisk, i båda fallen behövs överdriften för att skapa en trovärdig karaktär men beroende på hur överdrivet det görs blir resultatet olika. Staging är den tredje principen som varit relevant för arbetet och bygger på att posera och rikta karaktären på ett sätt så åskådaren tydligt kan förstå vad som visas och sker.

4.3.1 Scen 1 Arg Karaktär

Scen ett är baserad på en dialogscen från *The Elderscrolls: Oblivion (2006)* där spelaren blir arresterad av en vakt. Vakten i klippet talar, nästan skäller med en arg ton, att spelaren är arresterad och skall ge upp. Något som endast förmedlas på ett tydligt sätt via ljudet och inte via kroppsrörelser, detta var anledningen till att detta klipp valdes. Det första som gjordes i skapandet av artefakten var att återskapa spelets utförande av scenen, denna version döptes till nivå ett. Då karaktären i scenen är näst intill statisk var detta inget som krävde något större arbete, de enda delar av karaktären som animerats i scenen är huvudet och ansiktet. Vilket efterliknades i artefakten med animerade huvudrörelser. Där-efter påbörjades arbetet med nivå tre, den version av scenen som är mest överdriven och expressionistisk. För att skapa denna nivå användes Allan Peases (1981) bok om kroppsspråk som diskuteras i bakgrunden, boken beskriver bland annat hur personer uttrycker sig genom kroppsspråk när de är arga eller irriterade. Att personer får ett spänt uttryck, gör sig större och deras kroppsrörelser blir mer uträknade i sitt utförande. Baserat på detta och med stöd av Labans ramverk och Disneys animationsprinciper skapades animationen till nivå tre. Resultatet blev en version av karaktären där i takt med dialogen, görs hastiga rörelser och poser av auktoritet intas. Rörelserna i klippet är baserade på Labans efforts Direkt, Bunden, Snabb och Stark, dessa valdes som grund för att uppnå den känsla av stelhet och bestämdhet som går att hitta hos en auktoritär person (Newlove & Dalby, 2003). Sist skapades nivå två som är en avskalad version av nivå tre, där animationer har gjorts mindre extrema och delar av animationen har klippts bort för att skapa ett mellanting av de två övriga.



Figur 4: Arg Karaktär

4.3.2 Scen 2 Entusiastisk Karaktär

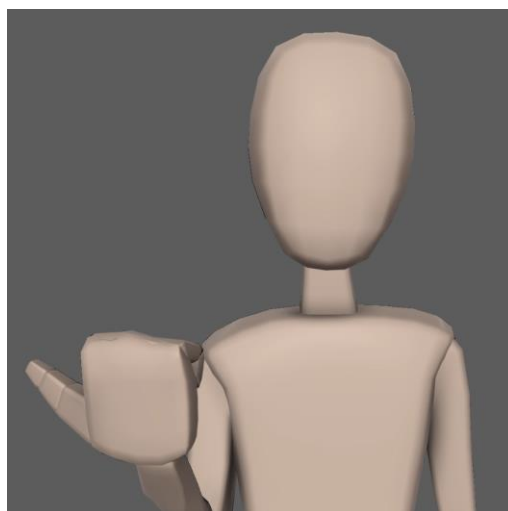
Klipplet som ligger till grund för scen två är hämtad från spelet *Fallout 3 (2008)* och föreställer en handlare som entusiastiskt räknar upp saker som hon har till salu. Processen för att framställa artefaktens olika nivåer såg i denna scen ut på samma sätt som scen ett. Den första nivå som skapades var nivå ett för att användas som utgångspunkt och representation av spelets animationer. Där-efter skapades nivå tre, då denna karaktären till skillnad från karaktären i scen ett var positiv och entusiastisk i sitt uppträdande användes andra referenser för att få till rätt känsla på animationen. För att få en känsla av positivitet och entusiasm så animerades händerna på karaktären så att de tydligt syntes i bild och hjälpte till att poängtera det som sades i dialogen. Enligt Goman (2008, s. 85) är detta något som är tydligt återkommande hos personer som talar passionerat om ett ämne de gillar, deras rörelser blir mer expressionistiska och kroppsspråket utstrålar entusiasm. Animationerna i klippet har baserats på Direkt, Snabb, Fri och Lätt egenskaper ur Labans ramverk (Newlove & Dalby, 2003) och blandats med Disneys principer för att få riktningen på rörelserna att bli rätt och utstråla en känsla av intresse. Detta har gett animationerna en lättsam och målmedveten känsla. Nivå två skapades sedan på liknande sätt som i scen ett där nivå tre skalades av för att få en mindre överdriven version av scenen.



Figur 5: Entusiastisk Karaktär

4.3.3 Scen 3 Likgiltig Karaktär

Den sista scenen som användes till artefakten föreställer en likgiltig karaktär som talar med spelaren utan ett större intresse men ändå går med på att hjälpa spelaren (se Figur 1). Denna scen valdes för att kunna testa hur kroppsspråket påverkar karaktärer som inte har något tydligt känslouttryck. Som i de tidigare scenerna skapades först en grundanimation baserat på spelets utförande av rörelser, nivå ett. Där-efter skapades den tredje nivån av animation för att hitta en lagom mängd av expressivitet i rörelserna för att hålla den tänkta stilen. Denna karaktär animerades baserat på Gomans (2008, s. 85) forskning om handrörelser och poängtering av ord och innehåll i en dialog. Karaktären höjer i scenen sin hand för att nonchalant peka på någon ur bild som en förtydligande gest för vem han pratar om, detta görs med en stängd hand i en relativt bestämd rörelse. Senare i klippet pekar karaktären på spelaren (mot kameran) för att förtydliga dialogens kontext ytterligare. Genom detta uppfattas gesten som tydlig men ointresserad. För valet av rörelser har Labans egenskaper Direkt, Bunden, Ihållande och Lätt använts, eftersom dessa ger en känsla av bestämdhet med en viss nonchalans som passar till karaktären i scenens dialog (Newlove & Dalby, 2003).



Figur 6: Likgiltig karaktär

4.3.4 Summering

Processen att arbeta fram artefakten gick i sin helhet smidigt och endast ett fåtal problem uppstod. Den största utmaningen med scenerna var att hitta ljudklipp som passade den tänkta känslan till klippet. Då klippet behövde vara både tydliga i sin helhet och skulle tydligt förmedla den känsla som var tänkt så behövdes en del efterforskning göras för att hitta rätt klipp. Detta gjorde att när klippet sen skulle animeras var det stundvis svårt att veta vilka rörelser som skulle läggas till i klippet. Detta löstes genom att läsa Gomans verk (2008) och Pease verk (1981) för att där-igenom hitta vilka rörelser som stärkte den känsla som artefakten skulle eftersträva. Då det inte finns ett konkret svar på vilka gester man gör när man exempelvis är arg fick dessa sedan designas av mig själv. Där-av är de rörelser och gester som karaktärerna gör baserade på mina egna uppfattningar om hur någon rör sig i den tänkta kontexten. Alla rörelser har sedan testats mot Pease och Gomans verk så att de stämmer överens med hur någon enligt deras teorier skulle röra sig. Slutligen användes Labans efforts (Newlove & Dalby, 2003) och Disneys Animationsprinciper (Thomas & Johnston, 1995) för att testa hur dessa rörelser skulle se ut och utföras för att kännas så trovärdiga som möjligt. Detta gjorde att karaktärerna i artefakten rörde sig på ett trovärdigt och verklighetstroget sätt som passade dialogen och känslan i klippet.

4.4 Pilotstudie

Pilotstudien som utfördes för att testa undersökningsmetoden bestod av en av de tre versioner av animationer som skapats i artefakten. För just denna testomgång användes scen ett, den arga vakten. För att skapa en så rättvis undersökning som möjligt spelades de tre olika scenerna i slutgiltiga undersökningen upp i olika ordning. En av scenerna visades i "ökande" ordning, från mest återhållsam till mest expressiv. En annan från mest expressiv till mest återhållsam och den sista versionen blandades så att klippen inte låg i någon särskild ordning. Detta var tänkt att hjälpa till att täcka upp ett större område och minska risken för att svaren skulle bli påverkade av att deltagarna listade ut vad undersökningen handlade om. Genom att göra alla de tre versionerna olika så blev det på så vis att bli svårare för deltagarna att av misstag se ett mönster.

Den version som valdes till pilotstudien, scen ett "den arga vakten" visades i stigande ordning från mest återhållsam till mest expressionistisk. Efter varje klipp fick deltagarna svara på tre frågor i form av semistrukturerade intervjuer, "Hur uppfattade du karaktären i klippet?", "Vad var det som fick dig att känna just så?" och "Vilket känsloläge tycker du att karaktären utstrålade? Varför?". Dessa tre användes för att skapa en bild av hur deltagarna resonerade kring det de såg i klippet utan att direkt fråga efter just kroppsspråket som är det centrala i undersökningen. Där-efter visades nästa version av scenen och samma frågor ställdes ytterligare en gång för att se hur svaren skiljde sig från föregående omgång. Samma sak gjordes sedan för sista versionen av scenen och samma frågor ställdes på nytt. När dessa tre undersökts ställdes mer direkta frågor om artefakten, hur de uppfattade och om de uppfattade att kroppsspråket påverkade skillnaden mellan de olika versionerna av scenen de tagit del av. Denna fråga var tänkt att undersöka hur deltagarna reflekterade, ifall de lade märke till att skillnader i kroppsspråket som inte uttrycktes under de tidigare ställda frågorna så var denna fråga tänkt att fånga upp dessa åsikter. Där-efter ställdes en fråga om hur tydligheten ändrades mellan klippen och ifall det blev någon förändring. Denna fråga var likt föregående fråga tänkt att fånga upp små nyanser i deltagarnas åsikter om klippen, sådant som av deltagaren tidigare inte uppfattats som relevant eller bara ute-lämnats. Avslutande ställdes frågan om vilket av de tre klipp de fått ta del av som deltagaren föredrog och varför. Genom att undersöka detta var tanken att se om det fanns vissa tendenser inom åsikterna hos deltagarna eller om ordningen på klippen spelade stor roll i undersökningen. Det frågeformulär som intervjuerna baserades på och utgick från finns att se i appendix A.

I pilotstudien deltog tre personer som alla är studerande inom spelutveckling och har tidigare erfarenhet av rollspel.

4.4.1 Resultat av pilotstudie

Det resultat som gick att utläsa ur deltagarnas svar pekade på att mer rörelser och ett tydligare kroppsspråk ledde till att karaktären uppfattades som mer genuin och trovärdig. Gemensamt för deltagarna var att den mest återhållsamma versionen uppfattades som tråkig och stel. Då dialogen är hotfull och smått aggressiv skapade avsaknaden av rörelser en fränkoppling mellan karaktär och dialog. Den version som hade mest rörelser uppfattades som mest genuin och passande till dialogens innehåll. På frågan om hur kroppsspråket påverkade hur karaktären uppfattades var deltagarna överens om att det var en viktig del i hur de uppfattade karaktären och att rörelserna till stor del fick karaktären att komma till liv. Liknande tendens gick att se på frågan om karaktärens tydlighet, två av de tre deltagarna var överens om att klippet med mest expressionistiskt kroppsspråk var enklare att tyda och gav en tydligare bild av dialogen medan en av deltagarna tyckte att klippets tydlighet var det samma i alla tre versioner som visats då endast dialogen var relevant för tydligheten. På den slutgiltiga frågan om vilket av de tre klippen som föredrogs så svarade alla tre deltagare att de gillade den tredje version de fick se bäst, den version som var mest expressionistisk. Detta med motivationen att denna version kändes mest trovärdig och passade bäst till dialogen som klippet baserats på.

Sammansatt pekar då detta resultat åt det håll som arbetets frågeställning grundats i, att en högre grad av expression i karaktärens animationer skulle kunna leda till karaktärer som är mer trovärdiga och som karaktärer man enklare kan relatera till. Baserat på detta uppfattades den valda metoden som en funktionell metod för att undersöka artefakten.

5 Utvärdering

Undersökningen utfördes som tidigare beskrivits i tre delar, en för varje scen som bygger upp artefakten som skapats. För att enkelt kunna presentera dessa på ett tydligt och representativt sätt kommer detta kapitel att delas in i tre underkapitel baserat på de olika scenerna som artefakten består av, en arg karaktär, en entusiastisk karaktär och en likgiltig karaktär. Dessa tre har undersökts med samma frågor baserat på det frågeformulär som utformades i pilotundersökningen, den största skillnaden finns i ordningens som animationerna visades. Detta val gjordes för att inte visa alla klipp i samma ordning i de olika scenerna. Där-av har den arga karaktären visats i ordningen från mest expressionistisk till minst expressionistisk. Den likgiltiga karaktären visades i motsatt ordning och den entusiastiska karaktären i blandad ordning. Totalt deltog 15 personer i undersökningen, fem personer per scen av artefakten. Intervjuerna skedde över internet via röstchatt, detta för att lättare kunna nå de tänkta respondenterna. Via en uppladdad version av artefakten på internet kunde deltagarna enkelt ta del av det material som skulle undersökas. Alla deltagande hade tidigare erfarenhet av datorspel och större delen av deltagarna spelade regelbundet RPG (rollspel) som arbetet har grundats i. Deltagarna var alla även utbildade eller studerande inom olika områden av spelutveckling.

5.1 Presentation av undersökning

5.1.1 Undersökning 1: Arg Karaktär

I undersökningen av den första scenen så deltog fyra män och en kvinna. Intervjuerna med dessa kommer här att presenteras i form av en summering av deltagarens åsikter och bakgrund. Klippen i scenen visades i minskande expressiv ordning. Den mest expressiva versionen visades först, där-efter mellan-versionen, för att sedan avslutas med den mest återhållsamma versionen.

Deltagare nummer 1: En 27 årig person av manlig könstillhörighet som har en spelvana av ungefärligt en timmes speltid om dagen. Primärt så spelar han FPS-spel och RPG-spel och läser en utbildning inriktad på 3D grafik inom spelutveckling.

Mest Expressiv	Mellan-Version	Minst Expressiv
Karaktären uppfattades som lugn men arg. Rörelserna ansågs passande men lite för långsamma vilket skapade en dissonans mellan dialogen och kroppsspråket.	Uppfattades som väldigt likt klipp ett. Små skillnader i rörelsernas hastighet nämndes och uppfattades som positivt. Sågs som hetsigare, snabbare och aggressivare.	Sågs som monotont och tråkigt. Det tydligt avskalade kroppsspråket gav för lite intryck och gjorde karaktären ointressant.

Uppfattningen av karaktären och dess tydlighet genom klippen ansågs påverkas av animationerna. *”Det påverkade väldigt mycket, ju mer rörelser som på något sätt är förankrat i orden gör att dialogen blir tydligare och karaktären känns mer levande då”*. Klipp två var den version som föredrogs med motivationen att det hade mer återhållsamma rörelser som passade till dialogen och var tydligare än det första och sista klippet.

Deltagare nummer 2: En 21 årig person av manlig könstillhörighet som har en spelvana av ungefärligt två till tre timmars speltid om dagen. Primärt så spelar han MOBA, FPS-spel och RPG-spel och läser en utbildning inriktad på 3D-grafik inom spelutveckling.

Mest Expressiv	Mellan-Version	Minst Expressiv
Karaktären uppfattades som bestämd och självsäker men irriterad baserad på de rörelser som animationen innehöll. Rörelserna såg som passande till dialogen.	Här sågs karaktären som mindre arg och mer bara bestämd trots att rörelserna sågs som likadan. Känslan av karaktären sågs som mer avslappnad och hade mindre energi än första.	Karaktären verkade uttråkad och ointresserad av vad han sade. Kroppsspråket sågs som för passivt och avskalat och gav en känsla av att karaktären låtsades vara arg istället för att vara egentligen vara det.

Karaktären uppfattades som bättre och tydligare i de första två klippen med mycket rörelser, dessa var tydligare och enklare att förstå än det tredje klippet där det saknades lika tydliga animationer. Av klippen föredrogs det första och deltagaren ansåg att de rörelser som animationen bestod av kändes naturliga till dialogen som spelades upp. *”När jag såg det första klippet för första gången så kändes det väldigt passande till dialogen medan de andra två kändes lite fel.”*

Deltagare nummer 3: En 29 årig person av kvinnlig könstillhörighet som har en spelvana av ungefär en timmes speltid om dagen. Primärt så spelar hon Action-spel, RPG-spel och FPS-spel och läser en utbildning inriktad på 3D-grafik inom spelutveckling.

Mest Expressiv	Mellan-Version	Minst Expressiv
Karaktären ansågs aggressiv men god, som att han håller tillbaka sig själv. Rörelserna ansågs vara för mjuka och stela för att passa dialogen. Rörelserna borde varit mer utåtagerande än så stängda.	Här uppfattades karaktären som mer aggressiv, tydligare och bestämd än tidigare. De mer avskalade rörelserna än tidigare sågs som bättre och mer anpassande till dialogen. De passade bättre till rösten i klippets tänkta känsla.	Klipp tre uppfattades som förvirrande och komiskt. Den stora skillnaden mellan hur karaktären rörde sig och hur rösten lät skapade en stor dissonans i klippets budskap. Utan ljudet hade det varit omöjligt att förstå.

Kroppsspråket ansåg viktigt både för karaktärens känsla och tydlighet igenom klippen, de bättre rörelserna fick budskapet att bli tydligare medan den sista versionen förstörde mer än den hjälpte. Av de tre klippen föredrogs nummer två för att rörelserna här passade bäst in på den tänkta känslan och hjälpte dialogen att bli tydligare med färre rörelser än första klippet.

Deltagare nummer 4: En 24 årig person av manlig könstillhörighet som har en spelvana av ungefär 4 – 5 timmars speltid om dagen. Primärt så spelar han Strategi-spel, FPS-spel och RPG-spel och läser en utbildning inriktad på 2D-grafik inom spelutveckling.

Mest Expressiv	Mellan-Version	Minst Expressiv
Karaktären ansågs aggressiv, auktoritär och bestämd. Dess rörelser sågs som hotfulla och allvarliga. Rörelserna passade bra till dialogen och gav ett seriöst intryck av karaktären.	Denna versionen uppfattades som mindre aggressiv och lite osäker. Rörelserna var här inte lika tydliga och utstrålade blandade känslor, verkade därför lite mer passiv, oengagerad och arg.	Detta klippet sågs som smått skämtsamt och ironiskt. Rörelserna passade inte alls till rösten och gav en känsla av ironi som att någon låtsades vara en vakt som ville vara auktoritär.

På hur mycket kroppsspråket påverkade tydlighet och uppfattning av karaktären svarade deltagaren att det var viktigt. *”Det förstärker ju innehållet av det han säger väldigt mycket och ju mindre rörelser det blev ju större kontrast och otydligare blev det.”* Av de tre tyckte han att det första klippet var det mest passande, klippet sågs som tydligt och passande till dialogen om än att det gav en smått komisk ton med mängden rörelser.

Deltagare nummer 5: En 21 årig person av manlig könstillhörighet som har en spelvana av ungefär 4 timmars speltid om dagen. Primärt så spelar han Strategi-spel, Action-spel och RPG-spel och läser en utbildning inriktad på programmering inom spelutveckling.

Mest Expressiv	Mellan-Version	Minst Expressiv
Karaktären uppfattades som arg och bestämd, primärt utifrån ljudet i klippet. Rörelserna ansågs stärka känslan av karaktären men var inte den främsta källan till det intryck som gavs.	Uppfattades ungefär som klipp 1 fast något lugnare. Fortfarande arg och bestämd men hade ett mer neutralt kroppsspråk än förra klippet. Händerna syntes mindre och gav ett svagare intryck.	Denna version sågs som neutral och inte särskilt bra. Om ljudet inte hade varit med i klippet hade det varit omöjligt att veta vad det handlade om. Endast ljudet som gav ett intryck.

Kroppsspråket uppfattades som viktigt för både inlevelsen och tydligheten av karaktären och utan det så blev det svårt att förstå vad som hände, deltagaren sa angående klippen att *”Ju längre in i undersökningen man kom ju mer försvann även inlevelsen i det hela”*. Det klipp som föredrogs av de tre var det första klippet. Detta hade mest rörelser och var därför tydligast och gav den största inlevelsen av de tre.

Ur svaren från deltagarna gick det att utläsa att klipp ett uppskattades mest, det ansågs vara det bästa av tre av deltagarna och klipp två ansågs bäst enligt två deltagare. Det tredje klippet ansågs inte som bäst av någon deltagare. Alla deltagare var överens om att det var viktigt för karaktären och dess tydlighet med bra kroppsrörelser i animationerna. Bristen på rörelser i kroppen fick karaktären att uppfattas som tråkig och ointressant.

5.1.2 Undersökning 2: Likgiltig Karaktär

I undersökningen av scenen så deltog en kvinna och fyra män. Intervjuerna med dessa kommer här att presenteras i form av en summering av deltagarens åsikter och bakgrund. Klippen i scenen visades i ökande ordning. Den mest återhållsamma versionen visades först, där-efter mellan-versionen, för att sedan avslutas med den mest expressiva versionen.

Deltagare nummer 1: En 21 årig person av manlig könstillhörighet som har en spelvana av ungefär 1 - 2 timmars speltid om dagen. Primärt så spelar han FPS-spel, rougelike-spel och fightingspel och läser en utbildning inriktad på animation inom spelutveckling.

Minst Expressiv	Mellan-Version	Mest Expressiv
Deltagaren tyckte karaktären uppfattades som en grövre person baserat på ljudet. Karaktären ansågs verka vänlig men inte helt pålitlig, lite som att han vore kriminell. Rörelserna gav ingen information alls.	Uppfattningen här liknade klipp 1 fast mer passiv än innan. Som om maktskiftet ändrats och karaktären var underkastande. Grunden till detta var att de rörelser han gjorde gav en känsla av att han litade på spelaren.	Här sågs karaktären som lömsk, listig och grövre än innan. Som att han hade hemligheter. Rörelserna fick honom att verka dubbelsidig och opålitlig, som att han försöker gömma något från spelaren eller någon annan.

Angående vikten av kroppsspråket för karaktären mellan klippen tyckte deltagaren att det var stor skillnad i hur han uppfattade karaktären baserat på rörelserna. Ingen version var direkt bättre än en annan utan gav alla ganska olika intryck av karaktären. Den version som han föredrog var det första klippet, detta för att det var mest öppet för tolkning av de tre om vad för karaktär man interagerade med.

Deltagare nummer 2: En 25 årig person av manlig könstillhörighet som har en spelvana av ungefär 1 - 3 timmars speltid om dagen. Primärt så spelar han FPS-spel och RPG-spel och läser en utbildning inriktad på 3D-grafik inom spelutveckling.

Minst Expressiv	Mellan-Version	Mest Expressiv
Karaktären var svårtolkad och gav inga tydliga intryck hos deltagaren. Det som fanns att säga om karaktären var att han verkade som en säljare som kanske är lite slug, detta baserat på ljudet.	Denna version uppfattades nästan likadant. Skillnaden var här att karaktären kändes än mer som en säljare. Rörelserna fick det att kännas som att han ville blåsa spelaren och bara skådespelade sina gester.	Här gjorde karaktären en rörelse som fick deltagaren att tappa inlevelsen. Detta fick ljudet och rörelserna att inte längre stämma överens och bröt illusionen av karaktären. Verkade istället skämtsamt och ironiskt.

Kroppsrörelserna ansågs inte var särskilt viktiga för karaktären eller dess tydlighet, endast ljudet gav ett tydligt intryck. ”...med mycket rörelser så flyttades fokusen till något annat. Så mindre rörelser var tydligare”. Av klippen så föredrog han nummer två. Det gav en tydligast bild av vem karaktären var då första klippet var lite för tråkigt.

Deltagare nummer 3: En 21 årig person av manlig könstillhörighet som har en spelvana av ungefär 4 timmars speltid om dagen. Primärt så spelar han MOBA-spel och strategispel och läser en utbildning inriktad på animation inom spelutveckling.

Minst Expressiv	Mellan-Version	Mest Expressiv
Karaktären sågs som neutral och utan egentliga uttryck. Då det endast var från ljudklippet som deltagare fick sina intryck kunde han inte säga något mer specifikt om hur karaktären uppfattades.	Detta klipp uppfattades som när identiskt till det tidigare. Den rörelse som lagts till här skapade ingen märkbar skillnad i karaktärens utstrålning och förändrade där-av inte heller känslan på något sätt.	Här uppfattade deltagaren karaktären som en skum försäljare men fortfarande neutral. Rörelserna ansågs komiska och passade inte helt till dialogen, utstrålningen kändes där-av samma som i tidigare klipp.

Angående kroppsspråkets påverkan av karaktären och tydligheten tyckte han att det blev bättre med mer rörelser men att inget av de tre klippen egentligen passade särskilt bra till ljudet. Det klipp som föredrogs var det sista då karaktären här rörde sig som mest av de tre och det gav mer liv till karaktären.

Deltagare nummer 4: En 27 årig person av manlig könstillhörighet som har en spelvana av ungefär 2 timmars speltid om dagen. Primärt så spelar han rougelike-spel och äventyrsspel och läser en utbildning inriktad på musik inom spelutveckling.

Minst Expressiv	Mellan-Version	Mest Expressiv
Karaktären sågs som ganska avslappnad och oengagerad. Det fanns en dissonans mellan ljudet och rörelserna i klippet som fick karaktären att inte verka så pålitlig. Karaktären verkade stel och hemlighetsfull.	Här verkade karaktären livlig och mer som dialogen fick honom att verka vara. Rörelserna passade bättre och han kändes mindre hemlighetsfull och verkade istället målinriktad som om han viste vad han ville säga.	Denna versionen var relativt lik den förra, enda skillnaden var en rörelse som gav det en lite mer seriös ton. Det verkar här som att det är en mer allvarlig situation, som om karaktären gör något som inte är tillåtet.

Kroppsspråket påverkade enligt deltagaren ganska mycket hur han uppfattade och tolkade karaktären i klippen och ansåg att mer rörelser hjälpte till att poängtera delar av klippet. Den version som föredrogs var klipp tre, detta för att det hade mest rörelser och passade bäst.

Deltagare nummer 5: En 22 årig person av kvinnlig könstillhörighet som har en spelvana av ungefär 6 timmars speltid om dagen. Primärt så spelar hon MMORPG-spel och management-spel och läser en utbildning inriktad på 3D-grafik inom spelutveckling.

Minst Expressiv	Mellan-Version	Mest Expressiv
Karaktären uppfattades här som intetsägande. Den var nästan helt stilla och fick där-av ingen personlighet eller utstrålning. Kändes endast neutral.	Nu uppfattades karaktären som mer levande men fortfarande neutral och stel. De rörelser som lades till gav en känsla av liv och lite energi men överlag var det fortfarande neutralt.	Detta klipp sågs som en liten utveckling av klipp två. Karaktären var fortfarande ganska stel och neutral men rörelserna gav honom en lite mer positiv och öppen känsla än tidigare.

För deltagaren var kroppsspråket viktigt för karaktärens uppfattning och tydlighet och tyckte att karaktären var bättre i det sista klippet då det blev tydligare och livligare. I de första två klippen uppfattade hon inte det som att det var en konversation utan att karaktären pratade rent generellt vilket blev tydligare i sista versionen med rörelser. Det klipp som föredrogs var det sista då kroppsrörelserna och karaktärens gester gjorde klippet tydligare och mer engagerande.

Mest populärt av klippen var det tredje klippet, tre utav deltagarna ansåg detta vara det bästa medan klipp ett och klipp två ansågs bäst av var sin respondent. Klipp nummer tre som ansågs bäst av flest respondenter, sågs av dessa som mer livligt, tydligt och passande till dialogen. Denna undersökning hade mer delade åsikter från deltagarna jämfört med undersökning 1 där deltagarna till stor del höll med varandra, medan de i denna undersökning till större del tyckte olika om klippen. Vissa såg mindre rörelser som bra medan andra föredrog de mer återhållsamma rörelserna. Deltagarna var relativt överens med varandra om att det var viktigt med rörelser för att framhäva en karaktär men tyckte olika om hur detta skulle utföras.

5.1.3 Undersökning 3: Entusiastisk Karaktär

I undersökningen av scenen deltog två kvinnor och tre män. Intervjuerna med dessa kommer här att presenteras i form av en summering av deltagarens åsikter och bakgrund. Klippen i scenen visades i blandad ordning. Först visades mellan-versionen, där-efter den mest återhållsamma versionen, för att sedan avslutas med den mest expressiva versionen.

Deltagare nummer 1: En 28 årig person av manlig könstillhörighet som har en spelvana av ungefär 2 timmars speltid om dagen. Primärt så spelar han RPG-spel och FPS-spel och läser en utbildning inriktad på animation inom spelutveckling.

Mellan-Version	Minst Expressiv	Mest Expressiv
Karaktären uppfattades som lugn, hjälpsam och snäll. Detta förstärktes av animationerna som mjuka och passande till rösten.	Denna version uppfattades som ointresserad, som att hon bara berättade om sina varor utan egentligt intresse. Rörelserna var färre, lugnare och gjorde att karaktären blev mindre inbjudande.	Här sågs karaktären som hjälpsam och serviceinriktad. Karaktären sågs som glad och inbjudande med det bättre anpassade kroppsspråket. Kändes enklare att interagera med.

Kroppsspråkets påverkan på hur karaktären uppfattades och dess tydlighet var stort enligt deltagaren. Mer rörelser fick det att bli mer engagerande och inbjudande, än utan tydliga rörelser. *”Den med minst rörelser [karaktär i klipp 2] kändes väldigt ointresserad medan den [karaktär i klipp 3] med mycket rörelser blev intressant och kändes engagerad”*. Den version som föredrogs var klipp nummer tre, karaktären kändes här mer tillgänglig, öppen och fri. Det fick viljan att ta kontakt att öka.

Deltagare nummer 2: En 23 årig person av manlig könstillhörighet som har en spelvana av ungefär 3 - 4 timmars speltid om dagen. Primärt så spelar han sportspel och FPS-spel och läser en utbildning inriktad på 3D-grafik inom spelutveckling.

Mellan-Version	Minst Expressiv	Mest Expressiv
Karaktären kändes platt och ganska uttryckslös. De rörelser som fanns kändes avskalade och återhållsamma och gav inget större intryck. Verkade dock som en glad och positiv karaktär. Ett ansikte hade hjälpt mycket.	Nu kändes det tråkigt och stelt, alldeles för neutralt. Denna version var ännu mer avskalad än tidigare och rörde sig knappt, var för lite action. Fanns för lite att gå på för att tolka.	Denna version kändes bättre, karaktären var positivare och mer engagerad i det som sades. Rörelserna förstärkte dialogens innehåll och handrörelserna gjorde det tydligare och mer entusiastiskt.

Deltagaren ansåg att det blev tydligare och mer engagerande med mer anpassat och expressivt kroppsspråk. Det gjorde karaktären både tydligare och intressantare att interagera med. Det klipp som föredrogs var det tredje och ansågs vara mest genuint och passande till ljudklippet och kontexten.

Deltagare nummer 3: En 20 årig person av kvinnlig könstillhörighet som har en spelvana av ungefär 3 - 4 timmars speltid om dagen. Primärt så spelar hon RPG-spel, FPS-spel och storydrivna spel och läser en utbildning inriktad på 3D-grafik inom spelutveckling.

Mellan-Version	Minst Expressiv	Mest Expressiv
Karaktären verkar glad, entusiastisk och lättsam. Mycket av intrycken kommer ifrån rörelserna och handgesterna, utan dessa hade det bara varit stelt. Kändes relativt levande.	Nu verkade karaktären istället stel och oengagerad. Avsaknaden av rörelser i kroppen får karaktären att inte kännas levande, men rösten gör att det fortfarande känns positivt.	Denna version kändes mycket tydligare, naturlig och realistisk. Karaktären betonar ord med handgester och har ett öppnare kroppsspråk. Passade bättre än de tidigare versionerna.

Angående hur mycket kroppsspråket påverkade hur karaktären uppfattades och hur tydligt klippet blev så ansåg deltagaren att det var viktigt och hade stor påverkan både i tydlighet och känsla. *"Hon sa samma sak [i klippet] men betonade olika med sina gester, det blev mycket tydligare när hon använde händerna"*. Av klippet föredrog hon det sista, klipp nummer 3. Det klippet hade mest animation och sågs därför som mest levande och passade bäst till karaktärens tonläge.

Deltagare nummer 4: En 22 årig person av kvinnlig könstillhörighet som har en spelvana av ungefär 4 timmars speltid om dagen. Primärt så spelar hon RPG-spel, äventyrsspel och plattformsspel och läser en utbildning inriktad på animation inom spelutveckling.

Mellan-Version	Minst Expressiv	Mest Expressiv
Karaktären uppfattades som oengagerad och nervös. Det avskalade kroppsspråket gav en rutinmässig och stel känsla till klippet. Som att det var inövade rörelser. Verkar inte bekväm i situationen som utspelar sig.	Denna karaktären var ännu mer uttråkad och slö än förra. Nästan som att karaktären inte vill interagera med spelaren men var tvungen. Saknade helt passande kroppsspråk och rörelser och ljud var ej i synk.	Karaktären kändes trevlig och avslappnad och behaglig. Rörelserna är bra synkade till ljudet och det känns ungefär som en människa skulle röra sig. Rörelserna var lite långsamma stundvis men i helhet trovärdiga.

Angående kroppsspråkets påverkan av karaktären och tydligheten så tyckte deltagaren att det blev bättre med mer rörelser och tydligt kroppsspråk. *"Ju mer handrörelser det var och ju mer öppet kroppsspråket var, desto bättre blev det och mer välkomnande. Det blev mer pålitligt"*. Det tredje klippet ansågs vara bäst och hon tyckte karaktären i klippet verkade trevlig och lätt att interagera med.

Deltagare nummer 5: En 27 årig person av manlig könstillhörighet som har en spelvana av ungefär 3 timmars speltid om dagen. Primärt så spelar han action-spel, RPG-spel, MMO-spel och FPS-spel och läser en utbildning inriktad på animation inom spelutveckling.

Mellan-Version	Minst Expressiv	Mest Expressiv
Uppfattades som lugn och tillmötesgående men ganska oengagerad. Fanns inte så mycket rörelser i klippet så fick inga tydliga intryck av karaktären.	Såg som lite för avslappnad och bristen på rörelser fick karaktären att verka oberörd av situationen. Karaktären rörde inte tillräckligt på sig utan intrycket kom ifrån ljudet.	Denna versionen sågs som lugn men lite mer engagerad än i de tidigare klippet. Rörelserna, gesterna och ljudet passade bättre än innan och gav en känsla av positivitet och engagemang.

Angående vikten av kroppsspråket för karaktären mellan klippet tyckte deltagaren att det var stor skillnad i hur han uppfattade karaktären baserat på rörelserna. Han påpekade att rörelserna hjälpte till att göra det mer levande och enklare att förstå genom att engagera mer. Det klipp som föredrogs var det sista då de mer passande gesterna till dialogen gjorde att det kändes naturligt och mer verklighetstroget.

I denna undersökning var samtliga deltagare överens om att klipp nummer tre var det som var bäst. Detta grundades i att det hade mest rörelser och passade bäst till kontexten av dialogen. De andra två klippet sågs inte som lika bra och det klipp som fick minst positiv kritik var det första där karaktären rörde sig som minst. Deltagarna var även överens om att det var viktigt och blev bättre och mer engagerande med ett anpassat kroppsspråk i klippet. Det framhävde budskapet och gjorde det enklare att förstå och relatera till karaktären.

5.2 Analys

Sammanställningen av data skedde i flera mindre analyser. Först analyserades all data separat baserat på undersökningen för att hitta en gemensam åsikt om den scen som undersökts. Där efter sammanställdes samtliga tre undersökningar gemensamt i en analys för att se hur den generella åsikten kring kroppsspråk och animation såg ut. Det som detta kapitel ämnade att försöka svara på var den frågeställning som hela arbetet bygger på från studiens start. Hur påverkar ett mer expressivt kroppsspråk tolkningen av en NPC? I analysen undersöktes deltagarnas åsikter för att försöka ge ett svar på denna fråga. Analyserna bestod till stor del av tolkningar av deltagarnas åsikter kring kroppsspråket i artefakterna i sin helhet.

5.2.1 Analys: Undersökning 1

Undersökning ett baserades kring klippet av den arga karaktären som skapats i artefakten. Deltagarna fick se det mest expressiva klippet först och sist det minst expressiva. Gemensamt för deltagarna var att de i varierande mängd tyckte att karaktären uppfattades som gradvis sämre för varje klipp som visades. Av vad som gick att utläsa ansåg deltagarna att det var bättre med mer rörelser och ett mer expressivt kroppsspråk i animationerna. Det gav karaktären mer liv och fick karaktären att verka mer intressant. Trots att deltagarna inte var helt överens om vilket av klippet som var det bästa så gick det utläsa att klippet med mer rörelser var de som föredrogs och uppfattades som mest levande. Det tredje klippet som inte innehöll några expressiva rörelser utan bara en karaktär som stod stilla och gungade lite sågs som det sämsta av klippet och den gemensamma tolkningen av klippet var att det blev skämtsamt och ointressant. Karaktären blev där-igenom något helt annat än det som förmedlades via ljudklippet och det var något som deltagarna poängterade. Exempel på detta finns i citat från deltagarna:

"... kändes livlöst eftersom han inte rörde på sig. Det blir tråkigt när man inte har något att kolla på". Deltagare 1.

"[Det kändes] förvirrande, om någon skulle göra så där i verkligheten skulle jag börja skratta. Det kändes komiskt och fejkat när kroppen och rösten inte alls matchade med varandra". Deltagare 3.

Av detta kan man dra slutsatsen att bristen på expressiva rörelser i animationen fick innehållet av ljudklippet och dialogen att bli svårtolkat. Den tydliga dissonansen där-emellan gjorde att karaktären utstrålade ett känsloläge helt annat än det som ljudet förmedlade. Den röda tråden som går att se i denna undersökning är att mer expressiva rörelser leder till mer tilltalande och tydligare karaktärer, men gränsen för vad som är en lagom nivå beror på dialogens innehåll och åskådarens tolkning av karaktären. För mycket rörelser kan ge motsatt effekt och försämra innehållet om det inte utförs på rätt sätt. Som tidigare diskuterats i bakgrunden är det viktigt med passande kroppsrörelser för att skapa trovärdiga karaktärer och för mycket rörelser kan tolkas som negativt eller som att någon ljuger. Något som stärks av Goman (2008, s.11) i hennes kapitel om kroppsspråkets fem grunder, hon poängterar där att motsägelse-fullt kroppsspråk till det som någon säger uppfattas som icke genuint och osäkert.

5.2.2 Analys: Undersökning 2

I denna undersökning fick deltagarna ta del av den scen som innehöll en likgiltig karaktär. Klippen visades denna gång i ordning från minst expressiva till mest expressiva animationer. Denna undersökning hade mest delade åsikter av de tre utförda, deltagarna tyckte i denna version relativt olika om klippen och karaktären. Det klipp som ändå sågs som mest populärt var det med mest rörelser, detta skulle kunna tyda på att det finns en koppling mellan expressiva animationer och hur tilltalande och lättförståelig en karaktär är. De två deltagarna som inte föredrog klippet med mest rörelser föredrog istället de två andra klippen, mellan nivån och det mest återhållsamma klippet. Båda deltagarna svarade att de tyckte att kroppsspråk hade en stor inverkan på hur de såg karaktären men att de inte tyckte att mer nödvändigtvis var bättre. Den ena deltagaren ansåg att den mest återhållsamma versionen var att föredra då den fungerade bäst i flest sammanhang och gick bättre att tolka själv, medan den andra deltagaren föredrog mellan versionen då rörelserna inte var riktigt lika expressiva där. Detta tyder på att den kontext som deltagaren placerar karaktären i påverkar hur de uppfattar karaktären. Isbister tar i sin bok upp ett exempel på detta där hon diskuterar design av NPC:er. Hon påstår att när man designar karaktärer bör man ge karaktärerna en känsla av självmedvetenhet, detta stärker deras trovärdighet och kontext för spelaren (Isbister, 2006, s.227). I detta fall hade de ingen bakgrund till vilken typ av karaktär de var eller varifrån karaktären kom, detta gjorde att alla kunde tolka mer fritt själva. Det kan vara en bidragande orsak till de spretigare svaren i denna undersökning än den första. Trots det gick det se en röd tråd igenom svaren att det likt den tidigare undersökningen var mer uppskattat med expressiva rörelser i animationen än utan. Anledningen att det i denna undersökning inte var lika enade svar skulle kunna bero på brister i artefaktens animationer, deltagare uttryckte sig angående klippen att:

”Mest baserar jag mina intryck på ljudet i klippen, men i sista klippet kändes det fel med rörelserna vilket påverkade mycket och det inte kändes verkligt”. Deltagare 2.

”Det kändes som att klipp två och tre gav två helt olika känslor och det beror mer på vad som egentligen ska sägas med klippet”. Deltagare 1.

Dessa två deltagarna antyder att det var svårt att greppa sammanhanget för karaktären och att rörelserna förmedlade olika saker beroende på deras utförande. Trots detta var de med på att klippen blev mer intressanta med mer rörelser. Så slutligen ser jag detta resultat som att deltagarna tycker att expressiva animationer gör karaktärer bättre men endast om de passar sin kontext. Ett ljudklipp med en tydligare känsla än en likgiltigkaraktär hade möjligen kunnat bidra till att det blev enklare att tolka klippet.

5.2.3 Analys: Undersökning 3

Den tredje undersökningen fokuserade på artefakten som innehöll den entusiastiska karaktären. Klippen visades i denna undersökning i en blandad ordning där mellan-nivån kom först, sedan det mest återhållsamma klippet för att avslutas med klippet av den mest expressiva versionen. I denna versionen var alla deltagare generellt överens i åsikterna om artefakten. Alla tyckte att den mest expressiva versionen var den bästa och att denna passade bäst till den ton som personen i ljudklippet hade. Detta förstärktes av att rörelserna var anpassade till att poängtera särskilda ord i dialogen. Då karaktären i ljudklippet är en försäljare som räknar upp sina varor ansågs detta vara passande av deltagarna och förhöjde karaktärens trovärdighet och fick karaktären att utstråla entusiasm.

”Den här versionen [klipp 3] är mycket tydligare, hon betonar vad hon säger genom att räkna upp det på händerna som man skulle göra när man säljer något. Denna känns mer naturlig och realistisk”. Deltagare 3.

Detta stärker den teori som arbetet är baserat kring att lämpliga anpassade animationer hos karaktärer uppfattas som bättre. De två andra klipp, den mest återhållsamma och mellan-versionen sågs i denna undersökning som relativt bra jämfört med de två tidigare undersökningarna. Deltagarna tyckte över lag att mellan-versionen också var en bra animation som passade till dialogen och ljudklippet men inte lika väl som den mest expressiva versionen. Klipp nummer två som var mest återhållsamt sågs som ganska lugnt och avslappnat av deltagarna, som om karaktären var uttråkad men uppfattades inte som ett dåligt klipp. Det skulle kunna tyda på att de återhållsamma rörelser som denna version innehöll egentligen inte är sämre men som nämnts i analysen av undersökning två, kanske skulle passa bättre i ett sammanhang där man vill låta spelaren tolka karaktären mer fritt.

5.2.4 Sammansatt analys

Gemensamt för de tre undersökningarna är att oberoende av vilken ordning klipp visades i så föredrog alltid majoriteten det klipp som hade ett mer expressivt kroppsspråk. Detta uppfattades i alla tre fall som mer trovärdigt och livligt. I vissa fall ansågs det expressiva kroppsspråket vara överdrivet och smått komiskt men inte till den nivå att det inte kändes trovärdigt. Detta i kontrast till de andra klipp där kroppsspråket var mer avskalat och återhållsamt. Deltagarna ansåg att bristen på rörelser i dessa klipp skapade en känsla av opålitlighet eller skådespel, som att karaktären i klippet låtsades och spelade teater. Detta tyder då på att karaktärer bör anpassas och animeras utifrån den roll som de är tänkta att fylla i ett spel. Om en karaktär skall gå att interagera med bör denna ha animationer som stärker den dialog som spelas upp. I kapitel ett av sin avhandling tar Brusk (2014) upp exempel på hur NPC:er bör anpassas för att uppfylla den roll de skall fylla i ett spel. Karaktärer som går att ha en dialog med bör därför på ett så tydligt sätt som möjligt skapas med interaktionen och dess budskap i åtanke, detta gäller både ljud och visuella intryck (Brusk, 2014, s.2).

5.2.5 Slutsats

För att skapa trovärdiga karaktärer bör man ha animationer som är anpassade till dess tänkta roll. Karaktärer som går att interagera och tala med bör därför ha animationer som är anpassade för deras dialog för att fånga upp en spelare och bjuda spelaren till att lyssna och engagera sig i vad som sägs. Som tidigare nämnts i problemformuleringen så hade jag teorin att dåligt anpassade animationer riskerade att stöta bort spelare mer än att fånga upp dem och förmedla ett budskap. Som tidigare nämnts i arbetets bakgrund bör NPC:er anpassas till och framhäva den roll de är tänkta att fylla i spelets miljö. Om de är menade att vara en karaktär som går att interagera med och skall leda spelaren framåt så bör dess animationer och hela kontext hjälpa till att framhäva detta (Brusk, 2014, s.2). Detta leder tillbaka till arbetes frågeställning, på vilket sätt påverkar ett mer expressivt kroppsspråk tolkningen av en NPC? Om det påverkar, på vilket sätt får det då NPC:n att upplevas annorlunda? Baserat på undersökningen så tyder svaren på att en NPC uppfattas som mer tillmötesgående och pålitlig av ett mer expressivt kroppsspråk. De bättre anpassade rörelserna till det som sägs i en dialog gör att karaktären känns enklare att interagera med och det blir lättare att förstå det budskap som NPC:n är tänkt att leverera. Generellt sett så gällde detta för de flesta deltagarna i undersökningen och ett mer expressivt kroppsspråk inom karaktärsanimation uppfattades vara till det bättre. Mer rörelse betydde mer liv och trovärdighet.

6 Avslutande diskussion

6.1 Sammanfattning

Det här arbetet gick ut på att undersöka hur expressivt kroppsspråk hos NPC:er påverkade hur de uppfattades. Vilka skillnader som kom från att ha mer eller mindre rörelser i en karaktärs rörelsemönster när denna interagerades med. Arbetet har utformats från tidigare forskning och publicerade verk inom kroppsspråk och gester. Dessa har sedan kompenserats upp av animationsteori och verk beskrivande NPC:ers roll i datorspel och hur dessa bör designas. Gemensamt skapade detta en grund för att kunna utföra studien. Arbetet undersöktes genom att skapa tre stycken separata animationsscener. Dessa innehöll alla ett ljudklipp från rollspel där någon form av dialog spelades upp, till detta hade sedan en karaktär animerats. Varje scen skapades i tre versioner med olika expressivt kroppsspråk hos karaktären i scenen. Den lägsta nivån av expressivitet baserades på hur moderna rollspel generellt ser ut idag och den mest expressiva versionen av scenen baserades på teorier inom kroppsspråk för att kunna ge en inblick i hur det skulle kunna se ut med anpassade kroppsrörelser. Dessa undersöktes sedan genom semi-strukturerade intervjuer över röstchatt på internet, där deltagarna fick ta del av animationsscenerna och uttrycka sina åsikter kring hur de uppfattade karaktären i klippen. I undersökningen deltog 15 personer, fem personer per animationsscen. Resultatet av undersökningen tydde på att ett mer expressivt kroppsspråk hos karaktärer fick dem att upplevas som mer trovärdiga och intressanta. Rörelserna i klippen ansågs även hjälpa till att framhäva budskapet i dialogen bättre genom de gester som karaktären gjorde.

6.2 Diskussion

Resultatet av studien pekar på att kroppsspråket hos animerade karaktärer till stor del påverkar hur de upplevs av en åskådare eller spelare. Karaktärer med ett mer expressivt kroppsspråk än det som vanligtvis används i moderna spel uppfattades som mer positiva, tydligare och mer inbjudande. Detta är i linje med Brusks forskning kring skapande av bra karaktärer, där hon konstaterar att karaktärer bör anpassas för att på bästa sätt fylla sin roll (Brusk 2014, s.2). Då karaktärerna i artefakterna var anpassade för att tydligt förmedla budskapet av dialogen, uppfattades de som mer trovärdiga och livliga. Något som skulle kunna vara användbart och gynnande inom spelindustrin, med tydligare och mer uppskattade karaktärer. En fråga att ställa är dock ifall den använda metoden och undersökningen var tillräckligt bred för att täcka upp hela det område som undersökts. Under analysen gick det att se vissa problem med den utförda undersökningen. Ett exempel på detta var den version av artefakten där en likgiltig karaktär användes, denna undersökning hade flest deltagare som var oense om hur kroppsspråket påverkade karaktären i klippet. Trots att deltagarna även här föredrog den mest expressiva versionen så kunde man se tecken på att det inte var lik självklart. Några av deltagarna uttryckte att det fungerade lika bra med flera av versionerna och en deltagare föredrog i stället det klipp som var mest återhållsamt. Om detta beror på en designmiss i animationen till artefakten så att karaktärens känsloläge var för otydligt eller att de rörelser som hade animerats till karaktären var opassande till sammanhanget är svårt att säga, men att det i denna version fanns fler brister än i de två andra versionerna går ganska tydligt att se. Återkopplat till studien med Hanneke m.fl. så skulle det kunna bero på att intrycket är för otydligt. De tar i sin studie upp att när ett ansiktsuttryck är svårt att läsa av eller kroppsspråket inte stämmer

ihop med ansiktet så tenderar personer att falla tillbaka på att lita på sin intuition (Hanneke m.fl. 2005). Då karaktären i artefakten inte hade ansiktsuttryck kan ha varit en bidragande orsak till de spridda svaren just den undersökningen. Eftersom kroppsspråket inte ansågs passa särskilt bra till ljudet heller kan det ha gjort att folk inte riktigt visste hur de skulle tolka klippet och gav ett svar som de trodde var rätt. I slutändan ansågs ändå inte detta vara något större problem för arbetet i sin helhet, då resultatet lika gärna skulle kunna bero på de specifika deltagarnas åsikter om artefakten. Hade just dessa deltagare svarat på någon av de andra undersökningarna skulle resultatet kunnat ha sett helt annorlunda ut. Svaret på frågan i problemformuleringen och för studien kan där-av vara svår att med säkerhet svara på, antalet deltagare skulle kunna ses som lite för få för att på ett rättvist sätt besvara frågan.

Något som även skulle kunna ses som ett problem i retrospektiv är att deltagarna fick ta del av artefakterna utan någon för-kunskap. Kontexten för var, när och hur man interagerar med en karaktär är delaktig i att skapa en uppfattning om hur karaktären borde bete sig. På samma sätt som att man räknar med att en kassörska betar sig på ett visst sätt när man handlar. Då deltagarna inte fick någon kontext för karaktären i artefaktens klipp så fick de själva skapa sig en kontext baserat på ljudet i klippet och det de såg på skärmen. Detta kan vara fördelaktigt i vissa fall, men i undersökningen av hur ett mer expressivt kroppsspråk påverkar en karaktär är det två-delat. Det skulle kunna vara till en fördel genom att bidra till att deltagarens svar är helt egenformulerade, men kan även bidra till att deltagarna i vissa fall uppfattade karaktärerna olika eller rent av felaktigt trots att ljudklippet var samma för alla deltagare. Trots detta skulle jag anse att resultatet av studien är användbart och går att använda som stöd för hur generella åsikter kring expressiva NPC:er ser ut.

Man kan då ställa sig frågan varför detta område är något som spelindustrin inte verkar satsa särskilt mycket på. Att skapa karaktärer som är mer expressiva i spelen skulle kunna hjälpa spelare att lättare förstå och relatera till karaktärer, detta borde vara något som ligger i spelutvecklarnas intresse. Anledningen att spelindustrin i nuläget inte verkar lägga särskilt mycket energi på detta område skulle kunna bero på att det inte finns en tillräcklig vinst i att förbättra kroppsspråket hos karaktärer. Av den data som samlades in i arbetet gick det att se tendenser som tydde på att deltagarna föredrog ett mer expressivt kroppsspråk över ett avskalat. Detta gällde även tydligheten hos karaktären och dialogen. Det mer expressiva kroppsspråket uppfattades som tydligare än det avskalade. Trots detta uttryckte deltagarna att de förstod vad som sades och tyckte att det var lätt att förstå oberoende av hur mycket kroppsspråk som använts eller inte. I slutändan blir detta där-av en fråga om kostnad gentemot upplevelse, om det är värt för ett företag att lägga ned extra tid och resurser på att göra mer expressiva animationer. Ett expressivare kroppsspråk hjälpte berättandet och dialogen blev tydligare, men frågan är hur mycket. Detta är något som arbetet inte täckt upp och skulle kunna vara något för framtida arbeten att undersöka. För att motivera spelindustrin att lägga fler resurser på, och förfina dessa delar av spel skulle därför mer fakta behöva tas fram.

6.3 Framtida arbeten

För att ta arbetet i studien vidare skulle fler deltagare behövas, den grund som samlats i arbetet skulle kunna användas som en tendens för hur spelare reflekterar kring kroppsspråk och expressiva animationer. Resultatet av undersökningen skulle behöva stärkas av fler deltagare och en tydligare artefakt för att kunna ge klara svar kring expressiva kroppsspråk hos karaktärer. Arbetet skulle kunna göras bättre genom att basera framtida undersökningar på artefakter som designats ifrån tydligare känslolägen, det skulle hjälpa undersökningen genom att ha ett mer konkret svar på vilken känsla och personlighet som karaktären faktiskt har. Då skulle det vara möjligt att ställa deltagarnas åsikter mot den faktiska karaktären och se hur rörelserna påverkade uppfattningen. Det skulle även gå att testa undersökningen i andra kontexter där innehållet av en dialog inte var lika uppenbart, om man istället skulle göra samma undersökning på en karaktär som exempelvis dansade med olika nivåer av expressivitet skulle svaren kunna se annorlunda ut. Detta skulle vara gynnsamt då de största problemen som denna undersökning stötte på uppstod i krocken mellan dialogens innehåll och karaktärens rörelsemönster. En annan aspekt av kroppsspråk som skulle kunna vara relevant att undersöka i framtida arbeten är hur karaktärers kroppsspråk uppfattas i olika länder med olika kulturer. Genom att undersöka detta skulle det gå att bättre anpassa ett spel till den målgrupp som spelet produceras.

Referenser

Bethesda Softworks (2006). *The Elderscrolls: Oblivion*. PC, Rockville, Maryland: Bethesda Game Studios.

Bethesda Softworks (2008). *Fallout 3*. PC, Rockville, Maryland: Bethesda Game Studios.

Bethesda Softworks (2015). *Fallout 4*. PC, Rockville, Maryland: Bethesda Game Studios.

Brusk, J. (2014) *Steps towards creating socially competent game characters*. Diss. Göteborg : Göteborgs universitet, 2014

Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning. (2002). Stockholm: Vetenskapsrådet Tillgänglig på Internet: http://www.gu.se/digitalAssets/1268/1268494_forskningsetiska_principer_2002.pdf

Goman, C. K. (2008) *The nonverbal advantage: Secrets and science of body language at work*. Williston, VT, USA, Berret-Koehler

Isbister, K. (2006) *Better game characters by design: A psychological approach*. Morgan Kaufmann Publishers

Meeren, H. K. M., van Heijnsbergen, C. C. R. J & de Gelder, B. (2005) 'Rapid perception integration of facial expression and emotional body language'. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 102 (45), 16518-16523.

Newlove, J. & Dalby, J. (2004). *Laban for All*. London: Nick Hern Books.

Pease, A. (1981) *Body Language How to read others' thoughts by their gestures*. Sydney: Camel Publishing Company

Thomas, F. & Johnston, O (1995). *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Hyperion, Walt Disney Productions.

Østbye, H. (2004) *Metodbok för medievetenskap*. Slovenien; Liber ekonomi

Bildförteckning

Figur 1, Bethesda Softworks (2008) Skärmdump av karaktär från spelet Fallout 3 (2008).

Figur 2, Exempel på karaktärsrigg ur arbetet

Figur 3, Illustration av Labans Efforts

Figur 4, Skärmdump ur artefakt av Arg Karaktär

Figur 5, Skärmdump ur artefakt av Entusiastisk Karaktär

Figur 6, Skärmdump ur artefakt av Likgiltig karaktär

Appendix A - Frågeformulär

Frågeformuläret som används för att utföra undersökningens semi-strukturerade intervjuer.

Ålder:

Könstillhörighet:

Spelvana (Tid per dag):

Spelgenre:

Utbildning:

Relation:

Miljö:

Animationsscen:

Version

Hur uppfattade du karaktären i klippet?

Klipp 1:

Klipp 2:

Klipp 3:

Vad var det som fick dig att känna just så?

Klipp 1:

Klipp 2:

Klipp 3:

Vilket känsloläge utstrålade karaktären? Varför?

Klipp 1:

Klipp 2:

Klipp 3:

Hur tycker du att kroppsspråket påverkade din uppfattning av karaktären i de olika klippet? Ge exempel.

Märktes det någon skillnad i tydligheten av vad karaktären sade mellan de tre klippet? På vilket sätt?

Vilket av klippet föredrog du? Varför?