

NARRATIV OCH AGENCY

Hur narrativ påverkar spelarens upplevda inflytande.

NARRATIVES AND AGENCY

How narratives affect the player's perceived influence.

Examensarbete inom huvudområdet Medier, estetik och berättande

Grundnivå 30 högskolepoäng

Vårtermin 2018

Daniel Michaneck

Handledare: Louise Persson

Examinator: Johan Almer

Sammanfattning

Syftet med studien var att undersöka hur narrativ påverkar agency i spel. För att kunna analysera och beskriva narrativen i artefakten användes narratologisk terminologi och analys. Spelgenrer togs upp för att konkretisera artefaktens design och koppla den till spel för konsumentmarknaden.

Frågeställningen för studien löd: Hur påverkas en spelares uppfattning av agency i ett spel av den narrativa kontexten? En kvalitativ forskningsmetod där strukturerade intervjuer och fältobservation användes. Deltagare testade två versioner av en artefakt och resultaten mellan de två urvalsgrupperna analyserades sedan.

Resultaten visade att den narrativa kontexten inte påverkade spelares uppfattning av agency på ett märkbart sätt. Artefakten fick dock majoriteten av deltagarna att uppleva agency vilket tyder på att narrativ kontext inte är viktigt för att skapa agency genom spel. Vidare forskning kan göras med liknande experiment med och utan explicita narrativ och med andra typer av artefakter för att få fram mer specifika resultat.

Nyckelord: Dataspel, narrativ, agency, val

Innehållsförteckning

1	Introduktion	1
2	Bakgrund	2
2.1	Agency	2
2.2	Narratologiska termer	4
2.3	RPG-spel	5
2.4	Strategispel	6
3	Problemformulering	7
3.1	Metodbeskrivning	7
3.1.1	Kvalitativ metod	7
3.1.2	Strukturerat format	8
3.1.3	Deltagare	8
3.1.4	Artefakt	8
3.2	Etiska aspekter	9
4	Implementation	10
4.1	Artefakten	10
4.2	Utveckling	11
4.2.1	Valen	11
4.2.2	Versionerna	12
4.3	Narrativ	12
4.3.1	Event	13
4.3.2	Miljöer	14
4.3.3	Actors & Characters	14
4.3.4	Sammanfattning av fabula	15
4.3.5	Skillnader mellan versionerna	16
4.4	RPG-versionen	17
4.5	Strategi-versionen	17
4.6	Pilottester	18
5	Utvärdering	20
5.1	Genomförande	20
5.1.1	Speltid	20
5.2	Resultat	20
5.2.1	Moment 1	21
5.2.2	Moment 2	21
5.2.3	Moment 3	22
5.2.4	Inflytande	22
5.3	Analys	23
5.4	Slutsatser	25
6	Avslutande diskussion	26
6.1	Sammanfattning	26
6.2	Diskussion	26
6.3	Framtida arbete	27
	Referenser	28

1 Introduktion

För spelutvecklare kan narrativ vara ett användbart verktyg. Ord är billigare än kod och polygoner och en bra berättelse har förmågan att fånga människors beundran. Spel och berättelser går hand i hand och medan vi nu vet mer än någonsin om hur dessa två kan samverka finns det fortfarande forskning kvar att göra.

I detta arbete undersöks hur en narrativ kontext påverkar spelarens uppfattning av agency i ett spel. Med narrativ kontext avses den kontext i vilken ett narrativ utspelas. Är spelaren en bagare? En hjälte? Kontexten är vad som finns runt spelaren innan hen agerar och saker börjar hända. Agency är också ett intressant begrepp. Hur mycket känner bagaren, eller hjälten, att hen påverkar världen? I spel kan vi få reda på det, och ofta är vi samtidigt inramade av en kontext bakom det hela. Den kontextens påverkan är vad denna studie skapades för att ta reda på.

Studien vänder sig till spelutvecklare och akademiker som målgrupp. Syftet med studien var att undersöka en aspekt av narrativ i spel, hur kontext påverkar spelares uppfattning av agency. Med denna kunskap kan designval göras för att öka känslan av agency, eller minska den, beroende på vad spelutvecklaren vill uppnå. Forskare kan också använda informationen för att närmare studera begreppet agency och göra jämförelser mellan olika spel. Om den narrativa kontexten skiljer sig markant mellan två spel skulle det kunna bero på skillnaden i den narrativa kontexten mellan dem. Således är studiens slutsatser användbara för både utvecklandet av ett spel, och den följande analysen av det.

Arbetet började med en närmare studie av narrativ, agency, och spelgenrer. Dessa begrepp och teorier används i analysarbetet och i skapandet av en artefakt som används som utvärderingsverktyg i studien. En kvalitativ metod valdes för att få en djupare insikt i hur deltagarna uppfattade känslan av agency. Artefakten kom att formas efter denna metod dess utformning kom att bli en viktig aspekt av arbetet.

2 Bakgrund

2.1 Agency

Begreppet *agency* har tidigare beskrivits med både långa och korta förklaringar. Kücklich använder *agency* på samma sätt som han använder begreppet interaktivitet (2006, s. 108). *Agency* kan således förklaras med endast ett ord. Murray beskriver *agency* som upplevelsen av att en persons handlingar har påtagliga resultat och tillägger att det är mer än endast interaktivitet (1997, s. 128). En spelare måste enligt Murray avsiktligt ha valt en handling för att känna *agency* (1997, s. 128). Schott har en liknande definition av begreppet. Han beskriver också *agency* som kopplat till interaktivitet och tillägger likt Murray att spelaren måste fatta medvetna val och vara engagerad i spelet för att *agency* ska kunna uppstå (2006, s. 139). Om en spelare inte aktivt utövar sin förmåga att välja eller inte förväntar sig få ut något av valen hen gör finns det ingen återkoppling (Schott, 2006, s. 139). Även om en interaktion utförts skulle därmed *agency* inte nödvändigtvis uppvisats.

Schott skiljer på två typer av interaktion, den som uppstår som ett resultat av det han kallar reaktivitet och den som uppstår som ett resultat av det han kallar interaktivitet (2006, s. 133). Det är dock viktigt att påpeka att Schott har en mycket striktare definition av begreppet interaktivitet jämfört med Kücklich och Murray. Kontrasten Schott tar upp mellan begreppen ligger till grund för vad som skiljer en spelupplevelse där en spelare upplever *agency* åt från en där hen inte gör det.

I ett reaktivt moment sker ensidig kommunikation mellan spelaren och spelet (Schott, 2006, s. 133). En part talar och den andra lyssnar. Om en spelare går in i ett hus skickar spelaren signaler som spelet reagerar på. Spelet kan då visa en *cutscene*, ett videolikt segment som spelaren inte har kontroll över, som skickar signaler till spelaren. Självklart interagerar spelaren fortfarande med spelet, dessa exempel är endast delmoment av en större upplevelse, men upplevelsen är inte genuint interaktiv. Att spelaren skulle gå in i det huset var en förutbestämd händelse eftersom att den följdes av en tidigare skapad *cutscene*. I äventyrsspel är det vanligt med detta upplägg där handlingen förs vidare efter att spelaren utfört en särskild handling eller klarat en nivå (Schott, 2006, ss. 133–134). Spelet reagerar när ett mål blivit uppnått och berättar sedan för spelaren vad som hände därefter och vad spelaren har för nytt mål. Reaktiva moment är förutbestämda och del av den struktur som leder spelaren genom spelet.

Interaktivitet beskriver Schott som en iterativ process där spelare och spel befinner sig i kommunikation med varandra och båda kan tala och lyssna samtidigt (2006, s. 133). Dessa moment lyder fortfarande under de ramverk och regler som existerar i spelet men låter spelaren utforska utrymmet utan att leda hen till förutbestämda reaktioner (Schott, 2006, ss. 133–134). Om en spelare bygger ett hus i spelvärlden på eget bevåg och sedan stiger in genom dörren har en händelse skett i spelet som inte varit förutbestämd och inte designats av spelutvecklarna. Spelet reagerade inte endast på spelarens handling utan lät spelaren svara och fortsätta interaktionen. Upplevelsen av detta, meningen som Schott beskriver det, är en produkt av de två interagerande parterna snarare än responsen spelaren får av ett reaktivt moment (Schott, 2006, ss. 133–134).

Även om ett moment är interaktivt behöver även spelaren handla medvetet för att *agency* ska äga rum enligt Schotts och Murrays definitioner (2006, s. 139; 1997, s. 128). Schott motiverar

det med att spel kan ha både positiva och negativa resultat beroende på spelarens handlingar (Schott, 2006, s. 139). Då finns det flera möjliga interaktioner för spelaren men det är kanske endast ett fåtal som leder till resultatet hen vill uppnå. Genom att inte göra ett medvetet försök att göra rätt val utövas ingen agency enligt Schott eftersom ingen handling demonstrerar spelarens vilja att influera spelvärlden (2006, s. 139). Även om spelaren föredrar ett resultat måste viljan omsättas i handling och först då när både interaktivitet och influerande sker uppstår agency (Schott, 2006, ss. 134, 139).

Det finns även definitioner av agency som rör sig bort från Schotts krav på interaktivitet. Agency behöver inte nödvändigtvis handla om att ge spelaren verktyg med vilka hen kan forma och interagera med spelvärlden utan kan också uppstå genom reaktiv design där spelarens beteende förutses (Heussner, Finley, Hepler & Lemay, 2015, ss. 105–106, 109). Heussner m.fl. beskriver agency som "... the term used to describe players' beliefs that their choices and actions are what drive the events of the story." (2015, s. 106). Från en spelares perspektiv skulle det vara irrelevant huruvida hens handlingar influerat spelets berättelse eller inte förutsatt att hen trodde att de gjort det.

Agency har också studerats i samband med *Intentional Binding*. I en studie där deltagarna fick ett, tre, eller sju valmöjligheter observerades att starkast *binding* skedde när deltagarna hade flest val (Barlas & Obhi, 2013, ss. 1-4). Binding är en term som beskriver den subjektiva upplevelsen av tid mellan att en handling utförts och en effekt observerats (Barlas & Obhi, 2013, s. 1). Termen tros ha en koppling till agency, och om det stämmer kan det påvisa att en persons upplevelse av agency influeras av antalet val som erbjuds till hen (Barlas & Obhi, 2013, s. 2).

Frihet och utbud av val kan påverka agency (Barlas & Obhi, 2013, s. 4; Heussner m.fl. 2015, ss. 106, 113). I spel kan detta ske trots att de existerar inom ett ramverk och måste följa dess regler (Schott, 2006, s. 134). Schott argumenterar dock för att detsamma gäller verkligheten där människor också följer regler och lagar och måste förhålla sig till dem. I verkligheten finns det trots dessa begränsningar en enorm mängd val tillgängliga för alla personer vilket för spel varit en omöjlighet att kunna jämföra sig med. I strävan efter att ge spelaren fler val har spel med ett fokus på narrativ blivit mer komplexa (Heussner m.fl., 2015, s. 113). För att inte känslan av agency ska gå förlorad behöver det finnas en koppling mellan spelarens handlingar och deras konsekvenser i spelvärlden (Heussner m.fl., 2015, ss. 109, 113). Spelet måste redovisa olika konsekvenser för olika handlingar, eller demonstrera att de handlingar spelaren utfört haft, fortfarande har, eller kommer ha en påverkan på spelvärlden (Schott, 2006, ss. 133–134, 139–140).

Murray betonar att val som formar spelupplevelsen skapar agency (1997, s. 128). Antalet möjligheter som erbjuds spelaren när hen fattar ett val är enligt Murray viktigt, men hur ofta och hur konsekvent spelaren får göra val har mindre betydelse (1997, s. 128). Murray tar upp schack som ett exempel på ett spel med mycket agency där spelaren tidsmässigt inte får göra val särskilt ofta, men där hen kan flytta sina pjäser på många olika sätt som alla för spelet framåt och formar spelupplevelsen (1997, s. 128).

Att ingjuta agency i ett spel kan därmed vara en komplex uppgift. Det är dock önskvärt att trots det sträva efter att ge spelaren en stark känsla av agency då det förstärker spelupplevelsen (Heussner m.fl., 2015, ss. 106, 109; Schott, 2006, ss. 133, 148). Schott argumenterar för att spel till viss del kräver att spelaren upplever en viss känsla av agency (2006, s. 148) och Heussner m.fl. hävdar att spelmoment och även hela spel blivit misslyckade eftersom de inte

lyckades förmedla agency (2015, s. 106). Agency kan därmed vara ett viktigt element som existerar i många, om inte alla, spel och direkt bidrar till att skapa en bättre spelupplevelse.

Det finns flera tolkningar av begreppet agency. För att kunna använda begreppet i studien behövde det dock en bestämd definition. Denna baserades på de gemensamma kriterierna och påståendena hos perspektiven som tagits upp i det här kapitlet. Att spelaren behövde interagera med något var ett sådant kriterium. Murrays (1997, s. 128) och Schotts (2006, s. 139) snävare syn på begreppet togs också i åtanke, där syftet bakom interaktionen ansågs vara av stor betydelse. Genom att låta spelaren göra medvetna val borde hen således uppleva mer agency. Att det fanns konsekvenser var också viktigt, vilket togs upp av Heussner m.fl. (2015, ss. 109, 113), Murray (1997, s. 128) och Schott (2006, ss. 133–134). Det ansågs dock inte praktiskt att begränsa definitionen till Schotts specifika syn på interaktivitet och sann agency då den till viss del exkluderade de andra perspektiven. Därmed avgränsades det till att konsekvenser i sig, att spelaren upplevde att hen hade inflytande, blev en del av definitionen.

Av dessa anledningar definieras agency i denna uppsats som en spelares känsla av inflytande vilken påverkas positivt av två faktorer, hur nöjd spelaren är med sina valmöjligheter och hur mycket spelaren märker av konsekvenserna av valen hen gör.

2.2 Narratologiska termer

Som underlag för de narratologiska termerna och för analysen och skapandet av berättelserna gjordes valet att använda Bals definitioner och metoder. Bals bok *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative* (2009) har fört forskning inom narratologi framåt och använts som en introduktion till ämnesområdet. Eftersom Bals arbete fortfarande är relevant idag, och har använts inom forskning tidigare, ansågs det vara passande att även använda det i den här undersökningen.

Fabula är en term som avser den mest abstrakta formen en berättelse antar, där den i princip inte är annat än en beskrivning av händelser (Bal, 2009, s. 5). En fabula består enligt Bal av flera element som antingen är statiska, *fixed*, eller föränderliga, *changeable* (2009, s. 189). Statiska element kan vara aktörer eller miljöer, objekt som utsätts för händelser, medan de föränderliga elementen är händelserna i sig, *events* (Bal, 2009, s. 189). En berättelse kan analyseras för att få fram dess fabula, som kan användas för att jämföra om berättelser liknar varandra, men omvänt kan också en berättelse författas utifrån en fabula om syftet är att efterlikna något annat.

Event är vad som får en berättelse att ske och det som huvudsakligen beskrivs av en fabula (Bal 2009, s. 5). Ett event är dock inget utan en *actor*, något som påverkas av ett event (Bal 2009, s. 201). Actors är oftast, men inte alltid, människor och har alltid ett tillstånd. Ett event kännetecknas av att det ändrar tillståndet av en actor vilket kan innebära sinnesstämning, hälsa, relationer, eller nuvarande plats.

Enligt Bal är en story en subjektiv presentation av en fabula som innehåller många liknande element (2009, s. 5, 75). Tid, karaktärer, händelser, och framförallt den bilden av berättelsen som författaren presenterar till läsaren på olika sätt är aspekter av story som Bal tar upp (2009, ss. 77–165). Genom att omsätta en fabula i text blir det också en story då den antar alla de egenskaper en story har.

Tid i en story, *time*, är relativt självförklarande. Time är tiden det tar saker att hända, hur länge event varar och hur lång tid som går mellan dem, och mer (Bal, 2009, ss. 77-78). Bal beskriver tid i narrativ som tjockt och komplext och medan en berättelse kanske sker i realtid där tiden rör sig framåt konstant böjer andra berättelser på verklighetens regler och behöver ett verktyg som begreppet *time* för att kunna analyseras (Bal, 2009, ss. 77-78).

Inom story är motsvarigheten till en actor en *character* (Bal, 2009, s. 112). En character har till skillnad från en actor karaktärsdrag, det vill säga att de inte endast existerar i kontexten av att ett event sker (Bal, 2009, ss. 75-76, 112-113). Det är inte nödvändigtvis varje actor som är en character, ett fenomen såsom en storm eller ett objekt kan också vara en actor om den möter kriterierna, men det är vanligt att den faller under båda benämningarna.

Space är en aspekt av story (Bal, 2009, ss. 133-136). Begreppet beskriver det fysiska förhållandet mellan karaktärer och andra, vad som i en fabula skulle beskrivas som fixed, objekt i berättelsen. Att analysera space kan vara svårt då det ibland är implicit och inte beskrivs i text (Bal, 2009, ss. 133-134). Om en karaktär befinner sig i en miljö och i nästa scen i en annan har en förflyttning definitivt skett, om det inte är så att miljön förändrats. Är denna förflyttning inte beskriven kan läsaren inte avgöra hur långt, åt vilken riktning, och genom vilket space karaktären förflyttat sig. Då spelaren i flera populära spelgenrer kontrollerar en karaktär som förflyttar sig genom miljöer är konceptet space en ofta förekommande aspekt av den typen av spel, men också närvarande när en förflyttning implicit skett i en berättelse.

En *text* är ett narrativt verk, en story berättad genom ett medium, och något som kan analyseras enligt nämnda begrepp fabula och story (Bal, 2009, s. 9). Text förekommer i många spel och är ett centralt begrepp för denna studie. Den stora skillnaden mellan text, fabula, och story är att det endast är när ett narrativ är omsatt i text som vi kan läsa, uppleva, och analysera det (Bal, 2009, s. 10). Mediet genom vilket berättelsen förmedlas är en oundviklig del som på ett eller annat sätt påverkar hur vi upplever en berättelse, och medan story och framförallt fabula kan hjälpa oss se bortom mediet är deras användbarhet i andra områden än analys begränsad.

2.3 RPG-spel

RPG står för *Role Playing Game* och är en genre inom dataspel. En av de viktigaste aspekterna av ett RPG-spel är spelarkaraktären, avataren (Burn, 2006, s. 72; Erickson, 2009, s. 11). Spelaren kan i dessa spel forma spelarkaraktären vilket kan skapa mer inlevelse för spelaren men också skapa utmaningar i skrivandet av spelets berättelse då det inte alltid finns en fastställd protagonist (Erickson, 2009, s. 11).

Ett centralt element i RPG-spel är val. Valen kan vara begränsade till att endast låta spelaren bestämma aspekter av spelarkaraktären eller fatta vissa val relaterade till berättelsen. I vissa RPG-spel sträcker sig dock dessa val över hela spelupplevelsen där allt från detaljer hos spelarkaraktärens utseende till dialoger påverkas av spelarens val. Till skillnad från andra typer av spel är dessa val ofta mer bestående, eller ger spelaren en känsla av att dem är det (Erickson, 2009, ss. 12-13, 16).

Det finns även stora skillnader mellan spel inom RPG-genren. Vissa RPG-spel låter inte spelaren påverka spelets berättelse men låter spelaren skraddarsy och rollspela sin karaktär medan andra tvärtom endast låter spelaren påverka berättelsen och kontrollera en fördefinierad karaktär (Erickson, 2009, ss. 11-12).

I denna uppsats definieras RPG som spel där spelaren både gör val som definierar spelarkaraktern och gör val som påverkar spelets berättelse.

2.4 Strategispel

I strategispel kontrollerar en spelare något från ett perspektiv som inte är fokuserat på en karaktär och inte så distanserat från händelserna att det är allvetande (Dinehart, 2009, ss. 69-70). Spelaren befinner sig således på flera platser samtidigt men är fortfarande bunden till de regler och de möjligheter som hens omgivning och enheter, det spelaren har kontroll över, ger hen. Kanske på grund av just detta perspektiv har berättelserna i strategispel ofta satt spelaren i rollen som befälhavare över en armé, men genren är inte begränsad till endast detta narrativ (Dinehart, 2009, s. 74). I dessa spel har berättelsen handlat om krig, både fiktiva och historiska, och enheterna som spelaren kontrollerar har varit soldater på ett slagfält.

Dinehart hävdar att strategispel följt ett visst mönster när det kommer till berättande och att detta delats med många andra spelgenrer (2009, ss. 72-73). Spelaren får en sandlåda att agera i, en nivå i spelet där hen har en uppgift att utföra, och när uppgiften är utförd visas en sekvens för spelaren som för vidare berättelsen. Upplägget med sandlåda till sekvens används av Dinehart som modellen för hur en berättelse för ett spel inom genren RTS, *Real-Time Strategy*, effektivt förmedlas (2009, ss. 72-74). Således hålls spelarens val och potentiella narrativa inflytande till den nuvarande sandlådan spelaren befinner sig i och valen förs inte vidare till senare stadier i spelet.

Den huvudsakliga delen av texten ovan beskriver specifikt subgenren RTS inom strategispel vilken ligger till grund för definitionen av termen strategispel i den här uppsatsen. Strategispel definieras som spel där spelaren kontrollerar en eller flera enheter ur flera möjliga perspektiv centrerade runt enheterna och miljön.

3 Problemformulering

Problemformuleringen denna rapport behandlar lyder: Hur påverkas en spelares uppfattning av agency i ett spel av den narrativa kontexten? Metodvalet grundades i beståndsdelarna av begreppet agency och begränsningarna i artefakten som utvecklades för undersökningen.

3.1 Metodbeskrivning

Valet av metod, undantaget användandet och designen av artefakten, var baserat på de vetenskapliga forskningsmetoder som beskrivs i *Metodbok för medievetenskap* (Østbye, Knapskog, Helland & Larsen, 2003). De tre punkterna som fokuserades på i metodvalet var: huruvida en kvantitativ eller en kvalitativ metod borde användas, vilken undersökningens urvalsgrupp skulle vara, och vilken data som skulle behövas för analysen.

3.1.1 Kvalitativ metod

Østbye m.fl. beskriver kvalitativa forskningsmetoder som användbara när uppfattningar eller handlande ska studeras (2003, s. 99). Eftersom det i denna undersökning studerades hur spelare uppfattar innebörden av de val de fattar gjordes beslutet att använda kvalitativa metoder. Kvalitativa intervjuer i synnerhet ansågs vara användbara för att komma åt information som vanligtvis är svåråtkomlig och för att få insikt i aktörernas samtalsätt (Østbye m.fl., 2003, s. 101). Undersökningens syfte var att förstå hur informanterna ser på de valen de gör och konsekvenserna dessa har inom spelvärlden och därmed var det viktigt att få en bra förståelse av deras upplevelse. Artefakten skulle endast bestå av textelement, vilket gjorde det svårt att få data från att endast observera spelaren. Det krävdes dock att intervjuaren observerade vilka val spelaren gjorde under spelets gång för att lätt ha tillgång till den informationen och inte lägga bördan på informanten att komma ihåg och kunna återberätta hur hen handlade.

Kvantitativa metoder ansågs inte vara tillräckliga för att ge en bra bild över spelarens syn på spelupplevelsen då det kunde vara svårt att samla in den data som behövdes under tiden som fanns tillgänglig och samtidigt bibehålla hög validitet. Deltagarna fick endast spela igenom en version av spelet och det endast en gång. Om en deltagare spelade spelet flera gånger fanns risken att hen skulle förstå grunden bakom artefaktens design, vilket kunde påverka deltagarens syn på hans agency i spelet och därmed också påverka svaren hen gav. Det bestämdes därför att intervjuaren behövde finnas närvarande när deltagaren spelade igenom spelet för att säkerställa att spelsessionen höll sig inom de definierade ramarna.

Intervjuerna behövde inte vara mer ingående än till den grad att intervjuaren förstod huruvida informanten upplevt en känsla av agency och i så fall vilka, om inte samtliga, element av det. Det bestämdes därmed att intervjuerna skulle vara strukturerade eftersom informationen som eftersöktes inte krävde en djupare förståelse av informantens tankegång. Efter att ha genomfört testsessioner blev det dock tydligt att det ibland var nödvändigt att omformulera eller förtydliga en fråga. Detta blev mest uppenbart när deltagare besvarade flera frågor samtidigt, då ansågs det ibland passande att inte ställa den frågan då den redan blivit besvarad. Därmed blev intervjuerna till viss del semi-strukturerade (Østbye m.fl., 2003, s. 103), men följde fortfarande det schema som skapats i förväg.

3.1.2 Strukturerat format

Intervjun följde ett specifikt schema där frågorna ställdes i ordningen som demonstreras här nedanför. Tabell 1 användes som underlag för sammanställningen av informantens svar.

Tabell 1 Utformning av tabell

Fråga	Svar
Vad är dina intryck av spelet?	
Var du nöjd med valen du hade att välja mellan i det första valet?	
Hade det första valet de konsekvenser du förväntade dig?	
Var du nöjd med valen du hade att välja mellan i det andra valet?	
Hade det andra valet de konsekvenser du förväntade dig?	
Var du nöjd med valen du hade att välja mellan i det tredje valet?	
Hade det tredje valet de konsekvenser du förväntade dig?	
Anser du att du hade inflytande över berättelsen överlag?	

3.1.3 Deltagare

Eftersom målgruppen för undersökningen främst var spelutvecklare gjordes valet att använda personer som spelat spel med narrativt innehåll tidigare i studien. Resultatet av undersökningen kan användas i skapandet av nya upplevelser för samma publik som tidigare spelat spel med narrativa element och därmed var det ett naturligt val att använda samma urvalsgrupp i denna undersökning.

Deltagarna i undersökningen behövde därmed vara personer som var vana att spela dataspel med narrativt innehåll. Narrativt innehåll definieras i det här sammanhanget som inkluderandet av event som återkommer med jämna intervall under spelande och som berättar en historia. För att en spelare skulle anses ha erfarenhet av dessa spel och kunna relatera till dem skulle hen ha spelat uppskattningsvis minst tjugo timmar av den typen av spel inom ett års tid från den tid då undersökningen ägde rum.

3.1.4 Artefakt

För att kunna ta reda på hur ett spels narrativa kontext påverkade spelupplevelsen, specifikt spelarens upplevelse av agency, ansågs det lämpligt att jämföra spel som liknade varandra

mekaniskt men som hade olika narrativ. På grund av den tid och de resurser som fanns tillgängliga för undersökningen begränsades antalet spel till två.

En risk med att jämföra två spel som skulle likna varandra i allt utom narrativ kontext var att andra element kunde störa upplevelsen. Om det finns skillnader i spelens mekanik, i deras visuella element, eller i deras ljudbild, riskerade det att ytterligare påverka spelarens uppfattning av spelet. För att kunna begränsa skillnaden mellan spelupplevelsorna till narrativet gjordes valet att göra spelen textbaserade. Spelen skulle presenteras i text och spelaren skulle interagera med dem genom att klicka på textrader som representerade handlingar hen kunde utföra i spelvärlden. Även berättelserna i spelen skulle utformas så att valen spelaren ställdes inför liknade varandra oavsett vilken version hen spelade. Spelmekniken följde implicit samma modell och skulle vara oskiljaktig från narrativet.

I denna rapport kommer de två spelen att refereras till som två versioner av samma artefakt eftersom de delade många egenskaper. Den första versionen kommer refereras till som *RPG-versionen* och den andra kommer refereras till som *Strategi-versionen*.

3.2 Etiska aspekter

Spelsessionen och intervjuerna genomfördes i en laboratoriemiljö. Deltagaren fick innan sessionen information om undersökningen enligt Vetenskapsrådets riktlinjer (Østbye m.fl., 2003, ss. 126-127). Om deltagaren ville fick hen avbryta och lämna undersökningen när som helst utan att behöva ge intervjuaren förvarning. Alla anteckningar från intervjun kunde också förstöras om deltagaren önskade det. Hen hölls anonym och ingen information som presenteras i uppsatsen kan användas för att identifiera personen.

Studiens syfte beskrevs inte innan spelsessionen och detaljerna bakom frågeställningen hölls hemliga till efter det att deltagaren hade svarat på intervjufrågorna. Om hen ville vid det tillfället, eller när som helst, inte längre vara delaktig i studien kunde all data om den personen relaterad till undersökningen raderas.

Under undersökningen gjordes alla ansträngningar för att upprätthålla informationskravet, samtyckeskravet, konfidentialitetskravet, och nyttjandekravet enligt Vetenskapsrådets riktlinjer (Østbye m.fl., 2003, ss. 126–129).

4 Implementation

4.1 Artefakten

För studien utvecklades två textäventyr vars mekanik liknade varandras. De skiljde sig i den narrativa kontexten de förmedlade vilken i sig tog störst plats i spelen. Som nämnt behandlades de inte som olika artefakter då de var baserade på samma struktur och refererades till som RPG-versionen respektive Strategi-versionen.

Texten i versionerna skrevs på engelska. Detta beslut baserades på att engelska är betydligt vanligare i moderna västerländska spel gjorda för en stor marknad. Samtliga spel som tas upp under 4.4 och 4.5 är publicerade på engelska. Då versionerna skulle spegla genrer och påminna om deras populariserade motparter användes därmed engelska.

Eftersom det fanns en risk att ytterligare element bortom text, såsom visuella eller mekaniska, skulle distrahera från narrativet implementerades konceptet av att deltagaren spelar ett spel genom valen hen fattar under berättelsens gång. Det är vanligt att spelare fattar val eller upplever konsekvenser av sina handlingar i RPG-spel (Erickson, 2009, s. 13) och strategispel leder spelaren från scen till scen på ett sätt som kan skapa agency genom att få spelaren att känna att hans handlingar har konsekvenser som för berättelsen framåt (Heussner m.fl., 2015, ss. 106, 108). Fokus lades just på konsekvenserna. Målet var att även om dessa textäventyr utvecklats till fullskaliga spel inom sin genre skulle valen vara precis lika relevanta och konsekvenserna skulle vara lika troliga som de var i versionerna. Den enda egentliga mekaniken i versionerna var möjligheten för spelaren att fatta val, men i beskrivningarna av utfallen av valen var spelmekanik förknippad med de genrer versionerna var baserade på implicit. Versionerna kan ses som abstraktioner av de spel de var menade att representera.

Den definitionen av agency som användes i den här uppsatsen beskrev just känslan av agency. Som Schott förklarade agency behövde det finnas iteration i interaktionen, spelarens handlingar behövde skapa nya scenarion för nya handlingar (2006, ss. 133–134). Artefakten var inte interaktiv i Schotts benämning utan reaktiv då allt innehåll som presenterades till spelaren var skapat i förväg och inte som en konsekvens av spelarens inflytande på spelvärlden (Shott 2006, ss. 133–134). Beslutet gjordes att hålla artefakten reaktiv då narrativet var i fokus. Det kunde finnas stora fördelar med att göra mer interaktiva narrativ, men dessa brukade också vara mer tidskrävande och komplicerade att göra (Lebowitz & Klug, 2011, ss. 247–254). För denna undersökning var det mer passande med en enklare berättelsestruktur och därför valdes det att fokusera på den upplevda känslan av agency och inte spelarens faktiska påverkan.

Ett annat viktigt val som gjordes var att fokusera på att uppnå en viss grad av agency i utvecklandet av versionerna. Huruvida spelen gjorde att spelarna kände att de hade full kontroll eller inte var inte lika viktigt för studien som hur de kände jämfört med de som spelade den andra versionen. Att ha val som inte nödvändigtvis gav spelaren en känsla av agency hade också kunnat vara värdefullt för studien. Om spelare trots denna brist kände att de hade en viss grad av inflytande i en version men inte i den andra hade det kunnat användas för att besvara frågeställningen. Men risken var att ingen agency skulle uppstå alls. En spelutvecklare måste anstränga sig för att skapa agency (Heussner m.fl., 2015, ss. 106, 108, 109 & 113). För att ha något att mäta behövde det finnas en viss grad av agency och därmed

utvecklades artefakten för att ge spelaren det. Alla val behövde dock inte få spelaren att känna agency, och vissa val hade konsekvenser som kunde vara svåra för spelare att förutse.

Verktyget Twine (Klimas, 2018) valdes då författaren använt verktyget innan och var bekväm med att arbeta med det. Versionerna baserades på en mall skapad av en lärare på Högskolan i Skövde vid namn Patrik Erlandsson. Denna mall definierade det grafiska, hur texten visades och bakgrunden såg ut. Bakgrunden var mörk och texten vit och vänsterjusterad.

4.2 Utveckling

Det etablerades tidigt i arbetet att artefakten skulle vara textbaserad för att fokus skulle ligga på narrativet. Därför utvecklades versionerna i mjukvaran Twine (Klimas, 2018). Mjukvaran kunde användas för att skapa berättelser med länkar som lät spelaren interagera med programmet. Berättelserna bestod av passager vilka kunde liknas vid sidor i en bok och via länkar kunde spelaren klicka sig framåt i berättelsen likt hur blad vänds i en bok. Länkarna kunde också användas för att köra kod vilket kunde påverka eller förändra berättelsen. I versionerna användes denna funktion för att låta spelaren göra val. När hen klickade på en länk uppdaterades då en variabel som senare användes för att leda spelaren till en särskild passage eller för att förändra innehållet i en passage.

Grunden för narrativen i spelen skulle vara en gemensam fabula. Den som utvecklades var baserad på de tre val som spelaren ställdes inför under spelets gång. Att det endast skulle vara ett fåtal val i spelet berodde på två faktorer. Den första var att det skulle ta mycket längre tid att utveckla versionerna om spelaren hade fler chanser att påverka berättelsen. Förgrenande narrativ är mer komplexa än linjära (Heussner m.fl., 2015, s. 113) och för att bibehålla agency behövde spelaren uppleva konsekvenser av sina val. Den andra faktorn var att analysarbetet kunde försvåras av att ha ett större antal val. Då tidigare val kunde påverka hur spelare såg på de val de senare ställs inför skulle en stor mängd val leda till exponentiellt fler unika upplevelser. Genom att begränsa antalet val kunde artefakten utvecklas och förfinas under den tidsperiod som var tillgänglig och data från undersökningen kunde bli lättare att analysera.

De tre valen som inkluderades i artefakten hade gått igenom en gallringsprocess. Flera alternativ valdes bort då beslutet att inte inkludera visuella element gjordes och ännu fler när mekaniken begränsades för att versionerna skulle kunna likna varandra mer. En inspiration till de val som togs upp från början var de genrer som spelen var tänkta att hämta inspiration från. RPG-genren gav till exempel upphov till det andra valet där spelaren utrustar sin grupp. I slutändan behölls de val som hade potential att säga någonting om hur spelarna upplevde valen när de ställdes inför dem.

4.2.1 Valen

Det första valet i spelet var huruvida spelaren ville vara offensiv eller defensiv. Spelaren fick reda på att en fiende ämnar attackera och för att skydda invånarna behövde dem bekämpas ute på slagfältet eller saktas ner tills förstärkningar anlände. Valet gav inte spelaren mycket utrymme att känna sig fri med men eftersom det var binärt var det lätt att anpassa berättelsen efter det. Detta val hade de tydligaste konsekvenserna i spelet och ramade in stora delar av berättelsen i en specifik kontext.

Det andra valet var egentligen tre val som gjordes vid samma tillfälle. Efter att ha valt strategi fick spelaren välja hur hen ville förbereda sin grupp. Spelaren fick fyra alternativ att välja

mellan men fick endast välja tre. I det här valet hade spelaren flest val att välja mellan vilket skulle kunna påverka agency, om teorin om agency och binding stämde (Barlas & Obhi, 2013, s. 4). Valet hade påtagliga konsekvenser då det hänvisades till upprepade gånger under striden som ägde rum i berättelserna. Meningen var att spelaren skulle känna att hen vann striden på grund av de val hen gjort. Konsekvenserna satte också valet i kontext till spelmekaniken kopplad till genrerna. I svärdstriden i RPG-versionen användes föremål och vapen för att vinna striden, likt hur de skulle i ett faktiskt RPG. Detta val hade därmed flest valmöjligheter att välja mellan och också en stor chans att påverka spelarens känsla av agency positivt då konsekvenserna var tydliga och knöt an till spelmekaniken. Värt att påpeka är också att detta val hade fyra utfall, men var gjort att framstå som att det var ett mer fritt val.

Det tredje valet gjorde spelaren när striden var över och hen fick välja vad hen ville göra med fiendeledaren Red Vulf. Spelaren kunde döda henne, ta med henne tillbaka, eller låta henne gå. Detta valet gjorde spelaren precis i slutet av spelet och var tänkt att undersöka hur konsekvensen av valet påverkade hur spelaren såg på det. Genom att inte låta spelaren se vad som hände efter att hen gjort ett val borde hens agency påverkas negativt och huruvida det gjorde det, och huruvida detta skiljde sig mellan de två versionerna, skulle vara intressant för undersökningen. Valet reviderades innan den slutgiltiga versionen och en tydligare bild av konsekvenserna visades men valets betydelse för undersökningen förblev i princip densamma.

4.2.2 Versionerna

RPG-versionen var den första att utvecklas. Arbetet fortlöpte som planerat och efter en tid var versionen klar. Efter det påbörjades arbetet på Strategi-versionen samtidigt som det började utföras pilottestningar av RPG-versionen. Respons från denna, vilken tas upp under 4.6, gjorde att vissa element av RPG-versionen fick omarbetas och det sista valet expanderades. Efter att dessa ändringar genomförts återgick arbetet till Strategi-versionen som också tog del av de nya omarbetningarna.

Strategi-versionen var den mer komplicerade av de två versionerna att utveckla. Under stridsscenen var det fler faktorer att hålla reda på. En helt ny actor i form av stridsvagnen introducerades och behövde en plats i berättelsen. Sättet som gruppmedlemmarna blev tilldelade trupper att leda gjorde också att många passager behövde alternativa versioner där karaktärerna antingen var med den trupp som passade dem bäst eller med närstridssoldaterna. Strategi-versionen blev längre än RPG-versionen men inte nog för att det ansågs göra en stor skillnad i det här stadiet. I slutändan blev båda färdigställda och fortsatte att testas tills att de blev godkända för att användas i undersökningen.

4.3 Narrativ

Båda versionerna baserades på samma fabula (Bal, 2009, s. 5). Denna var i sig byggd kring de tre stora valen som spelaren skulle fatta under spelets gång vilka bestämdes först då de var väsentliga för designprocessen. För att versionerna skulle förhålla sig till samma fabula behövde de ha samma actors, miljöer och event. Miljöerna skulle komma att beskrivas mycket annorlunda mellan versionerna men funktionsmässigt likadant i hur de relaterade till actors och event. Detsamma gällde också actors till viss grad då personerna, characters, i versionerna till stor del behöll sina namn och personligheter och oavsett version hade de särskilda roller inom den världen de befann sig i och uppfyllde i slutändan samma syfte.

Event är något lättare att likna vid varandra men det finns undantag där story påverkar en fabula, där ett av dessa är aspekten space (Bal 2009, s. 139). Bal beskriver hur space blir ett objekt i sig självt där det presenteras som ”... an acting place rather than the place of action.” (2009, s. 139). Eftersom characters, event, och tid i stort sett var identiska mellan versionerna var den stora och i princip enda betydelsefulla skillnaden utrymmet berättelserna utspelade sig i. Således kunde det ses som att versionerna inte delade exakt samma fabula då space i deras story påverkade den. Relationen mellan fabula och story är dock inte ensidig, de påverkar alltid varandra på olika sätt (Bal, 2009, s. 138). Att skriva två berättelser som presenterar olika narrativ utan att påverka den fabula de båda är baserade på är mycket svårt, och i slutändan var de skillnader som uppstod mellan versionernas fabula mycket små. För denna studie och denna artefakt ansågs det lämpligt att fokusera på att event, actors, miljöer, och tidsspänn var liknande i de två versionerna.

4.3.1 Event

I tabellen nedanför beskrivs artefaktens event. Alla dessa event förekom i versionerna och skedde i denna ordning. Inte medtaget i tabellen är event som beskrev en resa och dialoger som inte förändrade förutsättningarna för berättelsen. Att karaktärerna pratar om deras känslor kan vara ett event om det leder till en förändring av karaktärernas tillstånd. I versionerna skedde dock inte detta på ett sätt som tydligt ändrade berättelsen. Resor eller förflyttningar som karaktärerna gör beskrivs huvudsakligen under story då det faller under aspekten space.

Även om spelet berättades genom ett andrapersonsperspektiv görs här en distinktion mellan spelare och spelarkaraktär. När spelaren själv fattar ett val beskrivs det som något spelaren gör, medan ett event som spelaren inte direkt påverkar beskrivs som något spelarkaraktären gör. Detta har ingen påverkan på narrativen i versionerna men används här för att förtydliga de moment där spelaren interagerar med spelet.

Tabell 2 Event

Ordning	Event
1	Spelarkaraktären blir informerad om ett möte.
2	Spelarkaraktären går till mötet och blir informerad om en attack.
3	Spelaren väljer om hen vill vara offensiv eller defensiv.
4	Spelaren väljer vad hen tar med sig.
5	Spelarkaraktären informerar ledaren om karaktärens plan.
6	Gruppen reser till platsen för striden.
7	Spelarkaraktären blir attackerad och vinner striden.
8	Spelaren väljer vad som ska hända med ledaren.
9	Utfall av gruppens seger.

Flera av dessa punkter, och särskilt den nionde, är med avsikt vaga. Mycket av vad som egentligen händer i dessa event beror på valen spelaren gör. Istället för att försöka förklara hur dessa val påverkar artefaktens event i en tabell görs detta i sammanfattningen under 4.3.4.

4.3.2 Miljöer

Miljöer kan med enkelhet kopplas till aspekten space. Karaktärer måste inte nödvändigtvis interagera med eller påverkas av sin miljö, men i versionerna var detta fallet. Således jämförs de miljöer som fanns i versionerna med varandra även om detta faller utanför en fabulas rymd. Funktion beskriver dock miljöernas plats i fabulan som abstrakta statistiska element.

Tabell 3 Miljöer

RPG-versionen	Strategi-versionen	Funktion
Byn	Militärbas	Platsen gruppen ska beskydda. De rör sig mycket genom detta utrymme.
Den äldres hus	Kommandocentralen	Rummet där gruppen talar med ledaren.
Smedjan	Konferensrummet	Platsen där gruppen förbereder sig för uppdraget.
Ladan	Egna rum	Platsen där gruppen tillbringar natten mellan dag ett och dag två.
Fältet	Ödemarken	Området mellan byn eller militärbasen och fiendens styrkor.
Klippan i skogen	Kvarteret	Platsen där slaget äger rum.

4.3.3 Actors & Characters

Actors och characters har betydande skillnader. I versionerna märks detta vid ett par punkter, men hellre än att dela upp dem i separata tabeller gjordes här en jämförelse mellan characters i versionerna som i fallet med miljöerna. Notera att även om allt i tabellen är actors är inte alla characters.

Tabell 4 Actors & Characters

RPG-versionen	Strategi-versionen	Funktion
Äventyrare	Kommendör	Spelarkaraktären som är gruppens ledare.
Bågskytt	Instruktör	Kyrf, en gruppmedlem.
Krigare	Erfaren soldat	Tyf, en gruppmedlem.

Trollkarl	Artillerispecialist	Caladris, en gruppmedlem.
Vakt	Soldat	Person som informerar gruppen om mötet.
Kapten	Löjtnant	Soldat som organiserar byns eller militärbasens försvar.
Den äldre	Basens kommandör	Ledaren för byn eller basen.
Lärling	Kvartermästare	Informerar gruppen om hur de kan förbereda sig inför uppdraget.
Red Vulf	Red Vulf	Ledaren för fiendestyrkorna.
Banditer med pilbågar	Soldater med raketgevär	Fiender som beskjuter gruppen från långt håll.
Banditer med vapen	Soldater med gevär	Fiender som gruppen slåss mot på nära håll.
	Stridsvagn	En stark fiende. Finns endast i strategi-versionen.
	Allierade trupper	Soldater som följer gruppen. Finns endast i strategi-versionen.
Hertigens soldater	Förstärkningar	Förstärkningar som anländer till byn eller militärbasen den tredje dagen.

Stridsvagnen var den största avvikelserna mellan versionerna. Den var inte en character och den existerade endast i Strategi-versionen. Även de allierade trupperna var exklusiva till den versionen. Detta förklaras under 4.3.5. De actors som står i plural, såsom banditerna och soldaterna, är inte enskilda characters. Till en viss grad blev de tilldelade karaktärsdrag men förblev grupper av individer snarare än egna karaktärer. De övriga i tabellen är både actors och characters.

4.3.4 Sammanfattning av fabula

Spelarkaraktären och hans tre gruppmedlemmar Kyrf, Tyf, och Caladris blir tillkallade av en ledare. Ledaren berättar om en attack och ber om hjälp. Gruppen går med på att hjälpa dem och spelaren får välja mellan att använda en offensiv eller en defensiv strategi. De lämnar ledaren och går för att förbereda sig. Spelaren väljer vad för något de tar med sig ut i strid. Nästa dag informerar spelarkaraktären ledaren om deras plan och ger sig sen av. Om spelaren valt en offensiv strategi närmar de sig fienden och om spelaren valt att vara defensiv gömmer sig gruppen och väntar på fiendens attack. Oavsett val blir gruppen anfallen av Red Vulf och hennes följare. Gruppen vinner striden och spelaren väljer vad som ska hända med Red Vulf. Om spelaren låter Tyf döda henne återvänder gruppen och blir följande dag belönade och ger sig av igen dagen efter det. Om spelaren tar med Red Vulf tillbaka blir hon dödad under natten

men gruppen blir fortfarande belönad och ger sig av nästa dag. Om spelaren låter Red Vulf gå lämnar Tyf gruppen och spelarkaraktern ljuger om att de dödat Red Vulf och får belöningen.

Huruvida spelaren väljer en offensiv eller en defensiv strategi påverkar endast gruppens resa till platsen där striden äger rum, vilket är varför den inte tillägnas mer utrymme i fabulan. Mer märkbart är kanske att utfallet av det andra valet, hur gruppen ska utrusta sig, inte beskrivs alls. Detta beror på att det är nära anknutet till versionernas story. Där tillägnas den delen mycket mer utrymme men för fabulans skull behövs inte mer av en beskrivning annat än att spelarkaraktern och hans grupp vinner striden. Det är det som ändrar aktörernas tillstånd, att Red Vulf blir besegrad och spelarkaraktern segrar, och därmed det som ges plats i fabulan.

4.3.5 Skillnader mellan versionerna

Space, det vill säga de utrymmen som används, var den största skillnaden mellan versionerna. Den ena använde en militärbas som utgångspunkt och ett urbant område som slagfält medan den andra hade en medeltida by och en skogsglänta. Denna skillnad i miljöer var mycket tydlig och starkt kopplad till grunden för de två versionerna, de olika genrerna. Space är dock mer än miljöer och avstånden som karaktärer färdas är nästan aldrig explicita. För att kunna ha ett dussintal soldater som utkämpar en strid behövs dock ett stort utrymme med platser där de kan ta skydd, och för att låta en pilbågsskytt vara användbar är det lämpligt att ha en hög avsats som hen kan skjuta från. Valet att göra ändringar till fabulan och att ha stora skillnader i space var därmed baserat på skillnaden i genre och de olika narrativa kontexten i versionerna.

Characters är däremot mycket lika varandra. Även om världen berättelserna utspelade sig i var mycket annorlunda hade karaktärerna samma personlighetsdrag och liknande bakgrundshistorier. De var samma actors och hade samma personlighetsdrag, skillnaderna låg i hur de ramades in i narrativet. Kyrf till exempel var en pilbågsskytt i RPG-versionen men en vapeninstruktör som var en utmärkt krypskytt i Strategi-versionen. I båda fallen var hon duktig på att använda vapen som används på långt avstånd. Samma sak gällde de andra gruppmedlemmarna och Red Vulf, även om de specifika vapnen de använde var olika mellan versionerna.

Medan alla characters var lika varandra var två actors, stridsvagnen och de allierade trupperna, endast med i Strategi-versionen. Detta grundade sig i logiken bakom den världen. För att striden mot Red Vulf skulle bli något personlig behövde spelarkaraktern möta henne i närstrid som hen gjorde i RPG-versionen. Även om hon var en farlig fiende skulle en ensam soldat inte vara ett stort hot mot en grupp specialstyrkor. För att hotbilden skulle likna den i RPG-versionen behövdes ytterligare en stark fiende och den platsen fyllde stridsvagnen. Detta är kopplat till mer än narrativet då faran bemöttes av de trupper som spelaren valt att ta med. För att spelmekaniken skulle vara liknande kan det argumenteras att den graden av hot spelaren mötte skulle vara likvärdig och därmed behövdes denna extra faktor. Att det fanns allierade styrkor var också en konsekvens av genren. För att spelaren skulle känna sig som en kommandör, någon som ger order, behövde hen personer att ge order till.

Trots att versionernas fabula inte var identisk fanns det ett högt antal motsvarande element. Event speglade varandra, actors var nästan desamma, och miljöerna var varandras motsvarigheter. Det som skiljde mellan versionernas fabula var till stor del de ändringar som medförts av att den omsatts till story.

En mer påtaglig skillnad var längden på verken. Det skiljde ungefär 2000 ord mellan versionerna där RPG-versionen hade knappt 8000 ord och Strategi-versionen hade drygt 10000 ord. Detta inkluderar dock koden som var direkt inskriven i texten, vilket innebär att det faktiska textinnehållet var något mindre än angivna tal. Skillnaden i mängden kod mellan versionerna var dock inte stor nog för att utgöra en betydande skillnad. Under utvecklingen uppmärksammades det här som ett möjligt problem men ingen åtgärd gjordes vid det stadiet. Tid i sig kan påverka en spelupplevelse, men Murray påpekar att agency inte är lika beroende av tid som det är beroende av vikten av valen (1997, s. 128). Om valen var liknande och konsekvenserna av dem var lika kännbara borde det således inte ha en större betydelse om en version var längre än den andra.

4.4 RPG-versionen

RPG-versionens berättelse var till stor del inspirerad av andra RPG-spel. *Fable II* (Lionhead Studios, 2008), *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), och *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2011) är spel där spelaren har stor frihet i vad hen gör i spelvärlden. De två sistnämnda har en värld som påminner om medeltiden vilket andra RPG-spel såsom *Dragon Age: Origins* (BioWare, 2009) också har. *Dungeon Siege II* (Gas Powered Games, 2005) och *Final Fantasy IX* (Square, 2000) är RPG-spel som likt *Dragon Age: Origins* låter spelarkaraktern äventyra med en grupp medresenärer. Samtliga nämnda RPG-spel, förutom *Final Fantasy IX*, faller inom den definition som används i den här uppsatsen.

Baserat på dessa RPG-spel valdes en fantasyvärld inspirerad av europeisk medeltid som grund för världen i RPG-versionen eftersom denna var vanlig i dessa spel. Spelaren skulle vara en äventyrare som reste runt med ett par kamrater med olika färdigheter som gjorde dem användbara i strid. Deras uppdrag i spelet skulle vara att besegra en grupp banditer.

En beskrivning av berättelsen och spelarens påverkan på den kan läsas i Appendix A. Det är också av intresse att RPG-versionen i sig inte faller inom definitionen av RPG-spel i denna uppsats. Detta är eftersom spelarkaraktern inte förändras beroende på spelarens val. Valet att inte ta med denna aspekt var delvis baserat på att de två versionerna behövde ha liknande spelmekaniker och ett sätt att ändra huvudkaraktärens personlighet på ansågs vara svårt att efterlikna i ett typiskt strategispel utan att bryta mot konventioner. Det var då mer passande att fokusera på val som hade en mer direkt konsekvens och som båda versioner kunde dela.

4.5 Strategi-versionen

Denna version inspirerades av spel som *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* (EA Los Angeles, (2007), *40,000: Dawn of War II* (Relic Entertainment, 2009), *Into the Breach* (Subset Games, 2018), och *XCOM 2* (Firaxis Games, 2015). Dessa är taktiska strategispel som faller under den definition som specificerats i den här uppsatsen. *XCOM 2* och *Into the Breach* är intressant nog inte RTS, det vill säga att de är turordningsbaserade. De var trots det en inspiration då de tuffa striderna i urbana miljöer med ett begränsat antal trupper var passande för den här versionen.

Då RPG-versionen skapades först behövde denna efterlikna flera av den versionens element och framförallt kunna använda samma typer av val. Som nämnt anpassades RPG-versionen också efter Strategi-versionens behov men händelser som striden och mötet med Red Vulf behövde tas hänsyn till i designarbetet. Därför gjordes valet att fokusera på en mer taktisk strid med få soldater till spelarens förfogande. Eftersom att det ändå var ett strategispel

inkluderades trupper utanför spelarens kamrater. Kamraterna fick istället ta plats som en del av de trupper som spelaren valde att ta med.

Spelvärlden var futuristisk i den här versionen men inte så futuristisk att spelaren inte kunde förutse vad som skulle hända. Det fanns inte tid att berätta en lång bakgrundshistoria i artefakten och framförallt var det irrelevant för studien och därför behövde spelaren snabbt kunna fatta konceptet bakom spelet. Att det var ett futuristiskt tema berodde på att det var vanligt bland strategispel, samtliga ovan nämnda exempel utspelar sig i framtiden till exempel. *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* fokuserar minst på taktiska strider av de nämnda spelen men låter istället spelaren bygga en bas. Detta fanns inte med i Strategi-versionen men inspirerade funktionen av militärbasen i den. I Appendix B finns det att läsa en beskrivning av berättelsen i versionen och de val spelaren kunde göra.

4.6 Pilottester

Pilottesterna utfördes med sex deltagare. Tre deltagare spelade RPG-versionen och tre deltagare spelade Strategi-versionen. Testerna visade att alla deltagare upplevde agency till en viss grad. Några upplevde att de inte hade stor påverkan då de inte kunde göra något under striden. Överlag kände de flesta att utkomsten av spelet var influerat av deras handlingar.

Det första testet som utfördes var med RPG-versionen och responsen från det gjorde att flera delar av RPG-versionen ändrades. Det lades till ett tredje val i det sista momentet, att låta Red Vulf gå, och samtliga slut fick en längre beskrivning av konsekvenserna av vad spelaren gjorde med Red Vulf. Detta var på grund av att det uppstod en stor brist av agency när nästan ingen konsekvens av det valet visades och medan alla val inte nödvändigtvis behövde ge spelaren en stark känsla av agency var bristen av det påtagligt och därmed gjordes valet att ändra det.

Ett annat tillägg var att om spelaren valde att ta med sig Red Vulf tillbaka dödade Tyf henne under natten. Detta var oväntat för vissa, men väntat av andra. I vilket fall fick det fram en reaktion från spelaren, vilket ansågs vara användbart för analysarbetet då det påverkade hur spelaren reagerade på konsekvenserna av sitt val.

Att vara defensiv var det populäraste valet i det första momentet och att ta med Red Vulf tillbaka var populärast i det tredje. Vilken utrustning eller vilka trupper spelarna tog med sig varierade, och alla motiverade det olika, vilket visade på att de var intresserade av de möjligheter som erbjöds dem. Det fanns för det mesta något som saknades, och ibland en frustration över att de inte hade nog med information för att veta vad som skulle vara det rätta valet för att lyckas bäst, vilket även det var tecken på potentialen till agency i det valet.

Tiden det tog att spela igenom spelen varierade kraftigt. För RPG-versionen fanns tider mellan 12 och 30 minuter. För Strategi-versionen varierade det mellan 30 och 47 minuter. Skillnaden antogs bero på att Strategi-versionen var något längre än RPG-versionen, fler saker hände under striden, och att den innehöll mer och fler komplicerade ord. Eftersom endast tre testdeltagare läste en version kunde skillnaden ha berott på hur snabbt just de deltagarna läste. Miljön i vilken testerna ägde rum var inte heller representativ för den laboratoriemiljö som de faktiska testerna skulle utföras i. Med detta i åtanke kortades Strategi-versionen ner för att den övergripande längden inte skulle påverka spelsessionen lika drastiskt. Ändringarna var dock inte tillräckliga för att minska skillnaderna i lästid och detta tas upp under 5.2.

Även intervjufrågorna blev reviderade och förenklade. Antalet generella frågor om spelarens upplevelse minskades för att ge fördel till frågorna som var inriktade mot de specifika valen spelaren gjorde.

Överlag visade testerna att artefakten kunde användas för att utföra undersökningen men att vissa ändringar behövde göras för att till exempel korta ner tiden det tog att läsa Strategi-versionen.

5 Utvärdering

5.1 Genomförande

Totalt genomfördes 10 spelsessioner och intervjuer. Alla deltagarna mötte de krav som specificerats under metod. Undersökningarna genomfördes som planerat med ett par undantag. Vid ett tillfälle observerades inte en deltagares spelomgång och då fick hen återberätta de val hen gjort vid intervjutillfället. Detta ansågs dock inte påverka varken deltagarens upplevelse av spelsessionen eller svaren hen gav under intervjun.

Det förekom också stavfel i artefakten trots att flera speltester genomförts. Strategi-versionen uppdaterades för att åtgärda de som hittades mellan deltagare. Även om versionen var något annorlunda var det inte troligt att det påverkade resultatet då de inte påverkade berättelsen. De åtgärdades dock då deltagare kommenterat på problemen under intervjuerna, och även om det anses osannolikt att de påverkat studien var det en liten ändring som eventuellt kunde underlätta läsningen. RPG-versionen hade också stavfel men de var färre och åtgärdades inte då de inte var lika distraherande.

Deltagarnas val i spelet skrevs ner och intervjuaren tog anteckningar under intervjun. Intervjuaren tog även tiden under spelsessionen och noterade denna. Resultaten är baserade på denna data.

5.1.1 Speltid

Tiden det tog för deltagarna att spela igenom versionerna är sammanställd i tabellen nedanför. Tiderna är avrundade till närmaste sekund och har en felmarginal på fem sekunder.

Tabell 5 Spelsessionernas speltid

Version	RPG-versionen	Strategi-versionen
Kortaste tid	11 minuter 48 sekunder	25 minuter 26 sekunder
Längsta tid	25 minuter 47 sekunder	47 minuter 48 sekunder
Mediantid	16 minuter 17 sekunder	34 minuter 11 sekunder
Medeltid	18 minuter 8 sekunder	34 minuter 58 sekunder

Strategi-versionen tog ungefär dubbelt så lång tid för spelare att spela igenom som RPG-versionen gjorde. Detta var oväntat då skillnaden i mängden text inte var stor och justeringar hade gjorts sedan pilottesterna. Tiden det tog att genomföra intervjuerna och hur mycket deltagarna hade att säga om spelsessionen varierade dock inte mellan versionerna.

5.2 Resultat

Nedan har valen de tio spelarna fattat sammanställts i tabeller. Moment 1 var valet mellan en offensiv eller en defensiv strategi, moment 2 var tillfället där spelaren fick välja utrustning eller trupper att ta med, och moment 3 var valet där spelaren valde vad som skulle hända med fiendeledaren.

5.2.1 Moment 1

Tabell 6 Val Moment 1

Version	RPG-versionen	Strategi-versionen
Offense	3	4
Defense	2	1

Flest deltagare valde en offensiv strategi över en defensiv strategi. Samtliga deltagare som spelade RPG-versionen var nöjda med valen de hade att välja mellan i moment 1. Flera tillade att de inte kunde komma på något annat val de hade kunnat göra. Alla ansåg också att deras val till största del hade haft de konsekvenser de förväntade sig. En deltagare som valde att vara defensiv trodde att striden skulle utspela sig vid byn som spelaren skulle försvara, men tyckte ändå att konsekvenserna var rimliga som det utspelade sig.

Även de som spelade Strategi-versionen ansåg att valen var rimliga. Liksom för RPG-versionen kommenterade flera deltagare att det kändes logiskt att ha de två alternativen de fick. Konsekvenserna var överlag som deltagarna förväntade sig men det var flera deltagare som trodde att det skulle gå sämre för dem än det gick. Dessa deltagare var något förvånade men nöjda med att det gick bra för gruppen i spelet.

Nämnvärt är att en deltagare som spelade RPG-versionen och en deltagare som spelade Strategi-versionen kommenterade på det förgrenande narrativet och var nyfikna på hur berättelsen hade utspelat sig om de valt annorlunda.

5.2.2 Moment 2

I moment 2 valde spelaren vad för utrustning eller trupper hen ville ta med till striden. Eftersom valen skiljde sig mellan versionerna sammanställs dessa i två olika tabeller nedanför.

Tabell 7 Val Moment 2 RPG-versionen

Version	RPG-versionen
Daggers	1
Arrows	5
Potions	4
Shield	5

Fyra av fem deltagare valde likadant i det här momentet. Endast en deltagare valde Daggers istället för Shield. Alla deltagare var nöjda med de valen de blev erbjudna och valen de själva gjorde. Två deltagare trodde att det alternativ de inte valde skulle ha en större påverkan. Konsekvenserna var till stor del som de förväntade sig och en deltagare uttryckte det som att "Det kändes som att de kom till användning på ett sätt som jag hade hoppats".

Tabell 8 Val Moment 2 Strategi-versionen

Version	Strategi-versionen
Artillery	2
Sniper	5
APC	4
CQB	4

Tre av deltagarna valde likadant. Två deltagare valde bort antingen det bepansrade fordonet eller närstridsgruppen till fördel för artilleriet. De flesta deltagarna var nöjda med de valmöjligheter de hade. En deltagare tyckte inte om att valet handlade mer om vad hen inte valde än tvärtom. Hen valde då bort det hen tyckte var minst intressant. En annan deltagare hade velat se ett till alternativ för att skapa mer variation, men tillade också att fler än fem alternativ hade kunnat bli för komplicerat. Deltagarna ansåg att deras val hade de konsekvenser de förväntade sig med två undantag. För två av deltagarna som valt att inte ta med artilleriet trodde de att de skulle förlora striden då fienden beskjöt dem från ett avstånd medan de hade förväntat sig en närstrid. De var dock inte missnöjda med att de trots detta val vann striden i slutändan.

5.2.3 Moment 3

Tabell 9 Val Moment 3

Version	RPG-versionen	Strategi-versionen
Kill her	1	1
Bring her back	4	4
Let her go	0	0

Betydligt fler deltagare valde att ta med fiendeledaren tillbaka över att döda henne och ingen valde att låta henne gå. Hälften av deltagarna tyckte det var konstigt att de kunde låta ledaren gå. En deltagare ville ha ett till val där man kunde förhöra ledaren på plats. Bland de som valde att ta med ledaren tillbaka var det tre personer som blev förvånade över att ledaren dog, och tre personer uppgav att de förväntade sig att hon skulle dö. De som blev förvånade kände dock inte att konsekvenserna var orimliga. En deltagare uppgav att konsekvenserna inte betydde så mycket eftersom det var i slutet av spelet.

Överlag var deltagarna nöjda med valen, även om de var osäkra på varför man kunde låta ledaren gå, och ansåg att de hade rimliga konsekvenser.

5.2.4 Inflytande

Till skillnad från vad de valde i spelet skiljde sig deltagarnas syn på hur mycket inflytande de hade kraftigt. Tre av de tio deltagarna svarade att de inte tyckte att de hade mycket påverkan

på berättelsen. Av resterande sju ansåg ytterligare tre att vissa moment saknade påverkan. Fyra deltagare tyckte att de hade stor påverkan på berättelsen som helhet och kände inte en avsaknad av inflytande i något av momenten.

Det andra momentet var det som flest deltagare ansåg gav dem inflytande. Momentet gav dem många val att välja mellan och dessa hade en tydlig påverkan på berättelsen. Detta moment kritiserades av en deltagare för att det kändes som att spelarens val inte spelade roll och hen vann striden oavsett vad spelaren valt, vilket var sant. Deltagarna ansåg också att det första elementet gav dem inflytande i olika mån. Ett par deltagare gissade att alla följande händelser i spelet blev helt annorlunda beroende på vad spelaren valde men majoriteten sade inte mycket om konsekvenserna av valet. Det tredje valet gav inte deltagarna inflytande ansåg flera. En deltagare kommenterade att det inte spelade så stor roll eftersom att det skedde i slutet av spelet. Att fiendeledaren blev dödad även när de valde att ta med henne tillbaka verkade dock inte påverka hur deltagarna såg på deras inflytande i det valet.

Kritik av spelarens inflytande i spelet framfördes på flera sätt. En deltagare beskrev upplevelsen som "... bara att läsa igenom." och gissade att berättelsen hade ett par brytpunkter men annars förde spelaren framåt. En annan deltagare beskrev det som mindre av ett spel då det till synes inte gick att misslyckas och spelet hade få val. Fler men mindre betydelsefulla val föreslogs av en deltagare som också ansåg att hen saknat inflytande över spelet. Hen menade att det hade gett hen en känsla av kontroll och hade gjort att det gått mindre tid mellan valen.

Mängden val ansågs av vissa vara bra och av andra dåligt. De som gillade det var nöjda över att det inte blev så krångligt men de som ogillade det ansåg att de inte fick göra tillräckligt mycket. Framförallt i andra halvan av artefakten då striden ägde rum var det deltagare som ansåg att de inte hade inflytande då de inte fick agera utan endast kunde läsa om vad som hände.

5.3 Analys

Agency definierades tidigare i arbetet som en känsla av inflytande. Att kunna göra de val en spelare vill göra samt känna att valen hen gör har konsekvenser leder enligt definitionen till högre agency. I arbetet kopplades det sistnämnda till att valen skulle ha de konsekvenser som spelaren ville att de skulle ha för att återkoppla till hur Murray (1997, s. 128) och Schott (2006, s. 139) definierade agency i vilken spelaren medvetet måste göra val för att försöka få ett visst resultat.

Resultaten av undersökningen visade att artefakten enligt definitionen gav upphov till agency. Överlag var deltagarna nöjda med de val de erbjöds och endast vid ett par tillfällen ville någon ha ytterligare ett val. Upplevelsen av konsekvenserna var inte lika konstant. Ibland kände inte deltagare att deras val haft en riktig påverkan på händelserna i spelet. Detta var tydligast i moment 2 där två deltagare som inte valt artilleriet eller dolkarna kommenterade att de trodde att de skulle bli bestraffade för det på något sätt. I andra fall hade valen märkbara konsekvenser men inte just de som deltagaren förväntat sig. Dessa var dock små skillnader, som att en deltagare förväntade sig att striden skulle ta plats vid basen istället, vilket inte drabbade deltagarens känsla av inflytande. Även valet att ta med fiendeledaren tillbaka i moment 3 för att sedan få reda på att hon dog ändå var något som för en del var oväntat, men som ändå sågs som en möjlig konsekvens av deras tidigare val.

Artefakten skapade därmed agency enligt det här arbetets definition. Båda versionerna gjorde det ungefär lika bra där vilken som lyckades bäst var svårt att avgöra. Strategi-versionen hade lite fler moment där spelarna kände att det inte riktigt gick som förväntat. Att de inte blev bestraffade om de valt att inte ta med artilleriet var en av dessa och att det fanns en brist på variation i valen i moment 2 nämndes under Strategi-versionens intervjuer men inte RPG-versionens. Påverkan på spelarens känsla av agency framstod under intervjuerna som mycket liten men om en version skulle anses vara den bättre av de två på att skapa agency skulle det troligtvis vara RPG-versionen.

Deltagarnas egna åsikter om deras inflytande varierade dock kraftigt. De tre deltagare som inte kände att de hade inflytande över berättelsen var överlag nöjda med valen de hade och konsekvenserna var vad de förväntade sig. Enligt de teorier som diskuterats borde detta ha resulterat i en känsla av agency då de medvetet fattade val som de inte uppfattade som begränsade och påverkade spelvärlden så som de ville. Inflytande kan dock definieras olika från person till person och dessa deltagare kan ha använt begreppet på ett annorlunda sätt jämfört med hur det användes i det här arbetet. Deltagarna kan också ha gjort en jämförelse mellan artefakten och fullskaliga spel inom versionernas genrer. Mängden val som erbjuds spelaren är typiskt sett mycket högre i de fullskaliga spelen och kan ha påverkat deras svar. Även om de val som erbjöds deltagarna var relevanta och konsekvenserna av dem var det deltagarna förväntade sig kan tiden mellan valen gjort att deltagarna kände att de inte hade lika stor kontroll. Detta går till viss del emot Murrays beskrivning av agency där tiden mellan val inte är lika viktig som valens påverkan (1997, s. 128). Om det trots detta rör sig om en jämförelse mellan versionerna och deras fullskaliga motsvarigheter är det möjligt att problemets grund är i själva problemformuleringen.

Tidigare i arbetet förklarades att versionerna skulle vara textäventyr för att lättare kunna jämföras med varandra, för att ta bort andra kognitiva element av spel, och för att underlätta utvecklingen av versionerna. Under en intervju ifrågasatte en av deltagarna om versionen verkligen var ett spel. Medan båda versionerna till stor del följer olika definitioner av spel (Buckingham, 2006, ss. 4-7), och om versionerna ses som tagna ur ett större kontext kan de definitivt möta definitionerna, är skillnaderna mellan dem och fullskaliga spel inom de genrer de är baserade på mycket märkbara. Detta väcker frågan om denna studie kan tillämpas på spel överlag eller endast på textäventyr. Ett definitivt svar kan vara svårt att komma fram till då berättelserna i båda fall skulle kunna vara identiska, men på grund av alla ytterligare element som introduceras i de fullskaliga spelen kan det bli svårt att avgöra om något annat än den narrativa kontexten påverkar spelarens uppfattning av agency. Utan att separera narrativ från dessa element skulle studien bli mycket mer komplicerad, men genom att göra det kan den ha kommit till att bli mindre applicerbar på fullskaliga spel.

Det är därmed möjligt att dessa tre deltagare som inte upplevde en känsla av inflytande inte gjorde det på grund av utformningen av artefakten snarare än narrativet i sig. Att deltagarna skulle känna en viss mängd agency var dock inte en nödvändighet för att besvara frågeställningen. Av de tre deltagarna som inte kände att de hade mycket inflytande hade en av dem spelat Strategi-versionen och två hade spelat RPG-versionen. Bristen på inflytande ansågs därmed inte vara knuten till en viss version eftersom att det förekom i båda.

Skillnaderna i lästiden mellan de två versionerna togs också upp som ett tänkbart inflytande på deltagarnas känsla av agency. Medan tiden mellan val kritiserats visade intervjun inte på någon större skillnad i agency mellan versionerna. Att deltagare upplevt en brist av inflytande

under specifika perioder av spelandet, såsom under striden, kan ha att göra med begreppet time som beskrivits tidigare snarare än den faktiska lästiden. Då striden som endast beskrevs kort i fabulan tog upp mycket tid av berättelsen kan detta ha varit en orsak till att deltagarna kände att de inte hade kontroll under den delen.

Space var en annan aspekt av story som påverkade designen av versionerna och var kopplad till deras narrativ. Funktionen de olika platserna i berättelserna fyllde var i princip identisk, men Strategi-versionens skala var i vissa fall mycket större. Under striden befann sig gruppen i RPG-versionen i en skogsglänta medan de i Strategi-versionen befann sig i ett stort bostadsområde. Även om det aldrig uttrycktes explicit kan avstånden mellan platser också ha uppfattats som större då fler människor rörde sig över platserna. Deltagarna nämnde dock knappt miljöerna i sina svar. Endast stadsmiljön nämndes där avståndet mellan gruppen och fienderna med raketgevär gjorde att spelaren ångrat att hen inte tog med artilleriet. Characters framställdes också likadant i båda versioner. Oavsett version de spelat pratade deltagarna om hur de bemött och reagerat på Tyfs beteende på ungefär samma sätt. Således förändrade inte skillnaderna i story deltagarnas upplevelse av agency nämnvärt.

5.4 Slutsatser

Oavsett version var deltagarna överlag nöjda med valen de hade att välja mellan och de hade oftast de konsekvenser som deltagarna trodde de skulle ha. Tre av tio deltagare svarade att de hade lite eller inget inflytande över berättelsen men detta ansågs vara oberoende av versionen de spelade. Deltagarna resonerade också på ett likvärdigt sätt när de mötte motsvarande val under spelsessionerna. Deras sätt att tänka och interagera med spelet uppfattades därmed som oberoende av version.

Denna undersökning visade därmed att ett spels narrativa kontext inte påverkar en spelares känsla av agency nämnvärt. Hur mycket deltagarna kände att de influerade spelet och hur mycket deras intervju svar visade att de upplevt agency var nästan lika mycket i de båda versionerna. RPG-versionen ansågs ha skapat mer agency, men skillnaden var mycket liten.

Undersökningen har istället demonstrerat att om ett spels fabula och story hålls lika varandra och spelmekaniken förblir oförändrad men den narrativa kontexten förändras kan spelare uppleva samma känsla av agency. Den specifika narrativa kontexten skulle därmed inte vara lika viktig för att skapa agency som berättelsens narrativa struktur och spelmekaniken.

6 Avslutande diskussion

6.1 Sammanfattning

Den här studien genomfördes för att undersöka hur den narrativa kontexten i ett spel påverkar en spelares känsla av agency. Genom att förstå hur narrativ påverkar spelare skulle spelutvecklare kunna skapa spel som på ett mer effektivt sätt kan förmedla en berättelse. Arbetet grundade sig i Bals narrativa teorier och använde dessa verktyg för att skapa två narrativ som liknade varandra (2009). Två textäventyr skulle utvecklas för studien och de baserades på två spelgenrer, RPG-spel och strategispel. De utvecklades för att ha en mycket liknande fabula och en liknande story och identisk spelmekanik, (Bal, 2009). En undersökning genomfördes med tio deltagare som spelade en av de två versionerna och sedan fick svara på intervjufrågor. Resultaten visade att deltagarna överlag hade upplevt en likvärdigt stark känsla av agency oberoende av vilken version de spelat. Detta visade på att den narrativa kontexten inte haft en påverkan på hur deltagarna upplevt agency i versionerna. Tre av deltagarna hade dock haft lite eller ingen känsla av inflytande vilket ansågs bero på designen av textäventyren och inte den narrativa kontexten.

6.2 Diskussion

Medan detta arbete inte ledde till några konkreta svar ledde det till nya möjligheter för fortsatta studier. Att veta att narrativ kontext har liten påverkan på agency är intressant i sig självt. Ett spel skulle kunna byta skepnad, ändra hela sin narrativa kontext, och fortfarande behålla samma möjlighet att skapa agency. En potentiell nackdel kan vara att produkter som är tillgängliga på marknaden kan byta skepnad och sedan säljas av en annan part med liknande egenskaper som innan. Den olagliga distributionen av mjukvara och dataspel är fortfarande aktiv och de som tar det ett steg längre och försöker stjäla och kopiera skyddat material kan komma att omarbete just den narrativa kontexten för att maskera produkten. Risken att detta sker på grund av denna forskning ansågs dock vara minimal och den har mycket större potential att användas för nytta istället. För personer som uppskattar olika typer av narrativ skulle samma spel kunna anpassas för att ha olika kontext tillgängliga och fortfarande samma grad av agency. Etiskt sett skulle vidare forskning inom detta område vara gångbart, och kunna gynna samhället.

Det var inte så förvånande att det andra momentet var det där deltagarna upplevde mest agency. Det momentet hade flest val och hade mest tid i artefakten dedikerat åt att beskriva dess konsekvenser. Medan teorin om bindings koppling till agency inte är bevisad (Barlas & Obhi, 2013, ss. 1-4) är det tydligt att fler val, åtminstone när det endast är ett fåtal från början som i det här fallet, ledde till att spelare upplevde mer agency. Ett par av deltagarna kommenterade att det var positivt att det inte fanns för många alternativ eftersom att det skulle kunna bli för komplicerat. En deltagare i synnerhet svarade att hen gärna hade sett ett till alternativ i moment 2 men att sex alternativ eller fler hade blivit för många. Hur många alternativ som egentligen borde erbjudas kan därmed variera och kan vara något av en balansgång där för få alternativ inte ger spelare tillräckligt mycket inflytande, och för mycket gör valet för komplext.

Medan användandet av reaktiv interaktion (Schott, 2006, s. 133) var ett måste för att studien skulle kunna genomföras på utsatt tid hade en mer interaktiv artefakt (Schott, 2006, s. 133) kanske kunnat få samtliga deltagare att uppleva mer agency. Det är möjligt att de problem

som uppfattades av deltagarna var grundade i att de kände igen att upplevelsen var reaktiv då alla andra element var bortskalade och därmed bröts känslan av just inflytande.

Att se vad deltagarna gjorde för val i de olika momenten var mycket intressant, och det var förvånande att det var så lika mellan deltagarnas val i samtliga moment. Att dolkarna inte var populära kunde bero på att de inte kopplades till en karaktär. För drycken nämndes Caladris, för pilarna nämndes Kyrf, och för skölden nämndes Tyf. Dolkarna blev möjligtvis utanför i den jämförelsen vilket skulle förklara varför endast en deltagare valde dem. Även artilleriet blev valt färre gånger än de andra alternativen, men där fungerar inte samma förklaring.

Ytterligare en intressant observation var att speltiden inte verkade påverka spelarnas upplevda känsla av agency. Som tidigare nämnt ansåg Murray att hur ofta spelaren fick fatta val inte var lika viktigt som att de val hen fattade betydde något (1997, s. 128). Detta verkade stämma för denna undersökning då deltagarnas upplevda agency inte påverkades av tiden det tog dem att spela spelet. Även för de tre deltagare som upplevde en brist på agency varierade tiden på spelsessionerna. Att undersöka agency i förhållande till speltid var dock inte undersökningens syfte, och utan mer data är det svårt att dra en slutsats baserat på denna observation.

6.3 Framtida arbete

Framtida arbeten inom detta område skulle kunna fokusera på att skapa en artefakt som är närmare de spel den försöker efterlikna. Då textäventyren som användes i denna undersökning kan ha påverkat hur tre av deltagarna upplevde agency kan en mer representativ artefakt möjligtvis undvika det och leda till en studie med mer exakta resultat.

Ett framtida arbete skulle också kunna jämföra ett spel utan ett explicit narrativ med ett spel som har ett explicit narrativ. Medan denna studie endast jämförde kontexten, skillnader i story och framställning av fabulan, skulle en sådan studie kunna jämföra hur mycket agency en spelare upplever när hen tar del av en berättelse samtidigt som hen spelar jämfört med när hen inte gör det.

I framtiden hade det varit intressant att se en studie som jämför fyra artefakter, där två är gjorda för att ge spelaren stort inflytande över berättelsen och två är gjorda för att ge spelaren stort inflytande över spelet. I ett spel skulle både berättelsen och spelet var gjorda för att skapa inflytande, i ett annat endast berättelsen, i ett tredje endast spelet, och i det sista skulle ingen av delarna vara det. Denna studie hade kunnat jämföra vad som gör att spelare känner att de har mest agency, spelmekanik eller förgrenande berättelser.

Även en ny studie med textäventyr hade kunnat ge intressanta resultat. Små ändringar som att lägga till en risk för spelaren att förlora eller att ha dialogval som inte formar berättelsen men ger spelaren fler val hade kunnat producera intressanta resultat som inte märktes av i den här undersökningen.

Kopplingen mellan tid och agency uppdagades också som ett intressant potentiellt forskningsområde. Medan Murray redovisat sin synpunkt, att hur mycket påverkan valen har är viktigare än hur ofta spelaren får göra val (1997, s. 128), kan det vara intressant att vidare undersöka hur detta appliceras på narrativ. Denna studie visade att det inte hade någon påverkan, men i en studie med ett fullskaligt spel eller i en studie där både spelmekanik och narrativ kontext jämförs hade möjligtvis andra tendenser kunnat påvisas.

Referenser

Bal, M. (2009) *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative* (3. uppl.). Toronto: University of Toronto Press Incorporated.

Barlas, Z., Obhi, S. S. (2013). Freedom, choice, and the sense of agency. *I Frontiers in Human Neuroscience*.

<http://www.frontiersin.org/Journal/DownloadFile.ashx?pdf=1&FileId=323347&articleId=60625&Version=1&ContentTypeId=21&FileName=fnhum-07-00514.pdf> DOI: 10.3389/fnhum.2013.00514

Bethesda Game Studios. (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Windows, PlayStation 3 & Xbox 360. Rockville: Bethesda Softworks.

BioWare. (2009). *Dragon Age: Origins*. Windows, PlayStation 3, Xbox 360 & Mac OS X. Redwood City: Electronic Arts Inc.

Buckingham, D (2006). Studying Computer Games. I Carr, D., Buckingham, D., Burn, A. & Schott, G. (red.) *Computer Games. Text, narrative and play*, Cambridge: Polity, ss. 1-13.

Burn, A (2006). Playing Roles. I Carr, D., Buckingham, D., Burn, A. & Schott, G. (red.) *Computer Games. Text, narrative and play*, Cambridge: Polity, ss. 72-87.

CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt*. Windows, PlayStation 4, Xbox One. Warsaw: CD Projekt.

Dinehart, S. (2009). Writing for Real-Time Strategy Games. I Despain, W. (red.) *Writing for Video Game Genres*. Wellesley: A K Peters, Ltd.

EA Los Angeles. (2007). *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*. Windows, Mac OS X & Xbox 360. Redwood City: Electronic Arts Inc.

Erickson, D. (2009). Writing for Role-Playing Games. I Despain, W. (red.) *Writing for Video Game Genres*. Wellesley: A K Peters, Ltd.

Firaxis Games. (2016). *XCOM 2*. Windows, Mac OS X & Linux. Novato: 2K Games, Inc.

Gas Powered Games. (2005). *Dungeon Siege II*. Windows. Redmond: Microsoft Game Studios.

Heussner, T., Finley, T. K., Hepler, J. B., Lemay, A. (2015). Story. I *The Game Narrative Toolbox*. Burlington: Focal Press, ss. 105-134.

Klimas, C. (2009-2018). *Twine* (Version 2.2.1) [programvara]. Tillgänglig: <http://twinery.org/>

Kücklich, J. (2006). Literary theory and digital games. I Rutter, J. & Bryce, J. (red.) *Understanding Digital Games*, London: Sage Publications Ltd, ss. 95-111.

Lebowitz, J. & Klug, C. (2011). The Argument for the Supremacy of Player-Driven Storytelling. *Interactive Storytelling for Video Games*. Oxford: Focal Press, ss. 247-254.

Lionhead Studios. (2008). *Fable II*. Xbox 360. Redmond: Microsoft Studios.

Murray, J. (1997). Agency. I *Hamlet on the Holodeck*. New York: The Free Press, ss. 126-153.

Relic Entertainment. (2009). *Warhammer 40,000: Dawn of War II*. Windows. Agoura Hills: THQ Inc.

Schott, G. (2006). Agency in and around Play. I Carr, D., Buckingham, D., Burn, A. & Schott, G. (red.) *Computer Games. Text, narrative and play*, Cambridge: Polity, ss. 133-148.

Subset Games. (2018). *Into the Breach*. Windows. Subset Games.

Square. (2000). *Final Fantasy IX*. PlayStation. Costa Mesa: Square Electronic Arts.

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

Appendix A - RPG-versionens story

Dag 1

- Spelarkaraktern observerar marknaden i byn och beskriver gruppens resa.
- En vakt förmedlar att byns äldste vill tala med dem.
- Gruppen går till den äldstes hus.
- Den äldste och kaptenen informerar gruppen om den kommande attacken och ber om hjälp.
- Spelarkaraktern accepterar och spelaren väljer om hen vill gå på offensiven eller vara defensiv. Kaptenen förespråkar en offensiv strategi medan den äldste föredrar en defensiv.
 - Kaptenen och den äldste bekräftar ditt val.
- Gruppen lämnar huset och går till smedjan.
- Smedjans lärling hjälper gruppen köpa saker att ta med sig. Spelaren väljer vilka tre av fyra möjliga saker gruppen ska utrusta sig med.
 - Gruppen kan få dolkar vilka kan hjälpa dem försvara sig i närstrid.
 - Gruppen kan skaffa nya pilar vilka Kyrf kan använda.
 - Gruppen kan köpa helande drycker vilka kan hjälpa trollkarlen Caladris återhämta sin magi.
 - Tyf kan få en ny sköld att beskydda sig med.
- Gruppen beger sig till ladan där de sover.

Dag 2

- Gruppen vaknar och spelarkaraktern kollar ut över fältet. Hen studerar terrängen och ser över planen i huvudet.
- Gruppen går till den äldres hus och informerar honom och kaptenen om sin strategi.
 - Om spelaren valt att vara offensiv planerar spelarkaraktern att plåga fienden med att förstöra tält och försöka döda isolerade fiendetrupper.
 - Om spelaren valt att vara defensiv ska gruppen gömma sig vid en klippa vid byns utkant och flankera fienden när dem attackerar.
- Gruppen ger sig av.
 - Om det är en offensiv strategi tar de sig till skogen på andra sidan om fältet. Där tar de en paus nära en klippa.
 - Om det är en defensiv strategi tar de sig till klippan.
- Gruppen blir attackerad av pilbågsskyttar i närheten av klippan. Caladris använder sin magi för att eliminera dem.
 - Om spelaren valt att ge Kyrf nya pilar klättrar hon upp på klippan och beskjuter krigarna.
 - Om spelaren inte valt pilarna stannar Kyrf nedanför klippan och använder en dolk som vapen.
 - Om spelaren valt att köpa de helande dryckerna dricker Caladris en sådan.
 - Om inte spelaren skaffat de helande dryckerna är Caladris för utmattad för att göra någonting under resten av striden.
- Krigare stiger in i gläntan och slåss med gruppen.

- Beroende på om Kyrf har pilar och Tyf har en sköld ändras detaljer i hur striden utspelar sig.
- Efter en stunds stridande gör Red Vulf sig sedd och spelarkaraktern strider mot henne.
- Striden är jämn men spelarkaraktern kallar på sina kamrater för en sista attack.
 - Om Caladris har återhämtat sig kallar han fram en blixtnedslående som slår ut flera krigare.
 - Om Kyrf har pilar bländar hon en grupp krigare med en glitterbomb knuten till en pil.
- Efter attacken fokuserar spelarkaraktern på att besegra Red Vulf.
 - Har Tyf en sköld träder han fram och slår tillbaka Red Vulf.
 - Om Kyrf har pilar beskriver hon Red Vulf och sårar henne.
 - Om Kyrf inte har pilar använder spelarkaraktern sin dolk för att sår Red Vulf.
- Efter att Red Vulf är besegrad flyr de resterande banditerna. Spelaren får här välja vad hen vill göra med Red Vulf.
 - Spelaren kan välja att döda Red Vulf. Då hugger Tyf henne med sitt svärd.
 - Spelaren kan välja att ta med Red Vulf tillbaka till byn.
 - Spelaren kan välja att låta Red Vulf vara.
- Med banditbandet besegrat återvänder gruppen till byn där de blir tackade av kaptenen och den äldste. De tillbringar resten av dagen i byn.
 - Om spelaren dödat eller tagit med Red Vulf är Tyf med gruppen.
 - Om spelaren lät Red Vulf gå är Tyf inte med. Spelarkaraktern ljugar också för kaptenen och den äldste och säger att de dödat henne.

Dag 3

- Nästa dag möter gruppen hertigens förstärkningar.
 - Om spelarkaraktern tagit med Red Vulf till byn blir de informerade om att hon blivit dödad under natten.
- Oavsett tidigare val blir de belönade med ett brev som ger dem rätt att bli väl behandlade i hertigens land.
 - Om spelaren lät Red Vulf gå letar gruppen efter Tyf tills de inser att han är borta.
 - Om spelaren dödade eller tog med Red Vulf förbereder sig gruppen inför avfärd under dagen.

Dag 4

- Om spelaren dödat eller tagit med Red Vulf lämnar de byn.

Appendix B - Strategi-versionens story

Dag 1

- Spelarkaraktären observerar basens kafeteria och beskriver gruppens uppdrag.
- En soldat förmedlar att basens kommendör vill prata med gruppen.
- Gruppen går till kommandocentralen.
- Kommendören och en löjtnant informerar gruppen om den stundande attacken och ber om deras assistans.
- Spelarkaraktären bekräftar att de kommer hjälpa dem och spelaren får välja om gruppen ska gå på offensiven eller vara defensiva. Löjtnanten förespråkar en defensiv strategi medan kommendören föredrar en offensiv.
 - Löjtnanten och kommendören bekräftar ditt val.
- Gruppen går till ett konferensrum.
- En kvartermästare informerar gruppen om de trupper som finns till deras förfogande. Spelaren väljer tre av fyra enheter att ta med sig.
 - Spelaren kan ta med sig en artillerienhet som kan bombardera fiender från ett avstånd.
 - Spelaren kan ta med en grupp krypskyttar som kan eliminera enskilda mål från ett långt avstånd.
 - Spelaren kan ta med en bepansrad transport som kan skydda soldaterna.
 - Spelaren kan ta med sig en grupp soldater som fokuserar på närstrid vilka är allmänt användbara i strid.
- Gruppmedlemmarna går därefter till sina rum och sover.

Dag 2

- Gruppen vaknar och beger sig till basens utsida.
- Där inspekterar spelarkaraktären de trupper som spelaren valt att ta med.
- Spelarkaraktären samtalar med enhetsledarna om deras strategi.
- Beroende på vilka styrkor spelaren valt tilldelar spelarkaraktären gruppmedlemmarna varsin enhet.
 - Om artilleriet har valts blir Caladris tilldelad det.
 - Om krypskyttarna valts blir Kyrf tilldelad dem.
 - Om det bepansrade fordonet valts blir Tyf tilldelad det.
 - Om soldatgruppen valts blir den gruppmedlem som inte blivit tilldelad något annat tilldelad dem.
- Gruppen går till kommandocentralen och informerar kommendören och löjtnanten om planen.
 - Om gruppen ska vara offensiv kommer dem närma sig fienden och sätta upp ett bakhåll där de kan isolera en del av fiendestyrkan vilket skulle sakta ner deras framfart.
 - Om gruppen ska vara defensiv kommer den gömma sig vid ett övergivet bostadsområde och sedan flankera fienden när dem attackerar.
- Gruppen ger sig av tillsammans med de tilldelade trupperna.
 - Om strategin är offensiv smyger sig trupperna närmare under ett kamouflagefält och tar sig till ett bostadsområde där de stannar upp.

- Om strategin är defensiv tar sig trupperna till bostadsområdet och väntar på att fienden ska anfälla basen.
- Gruppen blir beskjutet av raketgevär.
 - Om artillerienheten blev vald beskjuter och förstör den byggnaden raketerna kommer från.
 - Om inte artillerienheten är med går närstridssoldaterna in och attackerar fiendestyrkan som gömmer sig i byggnaden.
- Spelarkaraktären försöker organisera trupperna efter attacken som raserat byggnaden de befann sig i.
 - Om krypskyttarna blev valda tar Kyrf med dem till en byggnad där de har bra sikt.
- De upptäcker att fiendetrupper är på väg mot Caladris position.
 - Om artilleriet togs med är det Caladris som rapporterar övar radion. Kommande strid utspelas vid punkten där artilleriet avfyrades.
 - Om inte artilleriet togs med rapporterar Kyrf det från sin position. Kommande strid utspelas vid byggnaden där rakettrupperna var.
- Spelarkaraktären och trupperna tar sig till platsen. Där upptäcker spelarkaraktären att anfallarna har en stridsvagn. Den skjuter mot spelarkaraktären och hen måste lämna platsen där hen tog skydd. Medan de egna trupperna attackerar fienden försöker spelarkaraktären fundera ut ett sätt att förstöra stridsvagnen.
- Red Vulf dyker upp ovanpå stridsvagnen.
- Tyf saktar ner stridsvagnen genom att radera en byggnad.
 - Om Tyf är med den bepansrade stridsvagnen får de stridsvagnen att skjuta på en husvägg som rasar.
 - Om Tyf är med soldaterna kastar han en handgranat som raserar en husvägg.
- Red Vulf lämnar stridsvagnen och spelarkaraktären rör sig mot henne för att uppehålla henne. De börjar strida mot varandra och rör sig bort från de andra.
- Spelarkaraktären tänker över sina valmöjligheter och gömmer sig i en spricka.
 - Om artilleriet är valt beordrar spelarkaraktären Caladris att beskjuta stridsvagnens position.
 - Om artilleriet inte är valt beordrar spelarkaraktären Tyf att använda fordonet som en bomb och skicka den mot stridsvagnen.
 - Om krypskyttarna är valda beordrar spelarkaraktären Kyrf att distrahera stridsvagnen när den kommer runt hörnet och hålla den på plats.
 - Om krypskyttarna inte är valda beordrar spelarkaraktären Kyrf att distrahera stridsvagnen tillsammans med närstridssoldaterna och hålla den på plats.
- Spelarkaraktären lämnar sitt skydd och tar sig tillbaka till stridsplatsen. Allt går som spelarkaraktären planerade och stridsvagnen förstörs.
- Tyf dyker upp vid spelarkaraktärens sida och attackerar Red Vulf samtidigt som spelarkaraktären skjuter mot henne.
 - Om krypskyttarna är valda beskjuter de Red Vulf och lyckas avvärja henne.
 - Om inte krypskyttarna är valda skjuter Kyrf och Caladris från ett avstånd.
- Red Vulf blir besegrad och fiendesoldaterna flyr. Spelaren får välja vad som ska hända med Red Vulf.
 - Spelaren kan välja att döda Red Vulf. Då skjuter Tyf henne.
 - Spelaren kan välja att ta med Red Vulf tillbaka till militärbasen.
 - Spelaren kan välja att låta Red Vulf vara.

- Gruppen återvänder till militärbasen tillsammans med deras styrkor. De blir tackade av löjtnanten och kommendören och tillbringar resten av dagen i basen.
 - Om spelaren valt att döda eller ta med Red Vulf är Tyf med i gruppen.
 - Om spelaren lät Red Vulf gå är Tyf inte med. Spelarkaraktern ljugar också för löjtnanten och kommendören och säger att de dödat henne.

Dag 3

- Nästa dag möter gruppen förstärkningarna.
 - Om spelarkaraktern tagit med Red Vulf till basen blir gruppen informerade om att hon blivit dödad under natten.
- Oavsett tidigare val blir spelarkaraktern gratulerad för sin bedrift.
 - Om spelaren lät Red Vulf gå letar gruppen efter Tyf tills de inser att han är borta.
 - Om spelaren dödade eller tog med Red Vulf förbereder sig gruppen för avfärd under dagen.

Dag 4

- Om spelaren dödat eller tagit med Red Vulf lämnar de basen och beger sig ut på deras nästa uppdrag.