

## **HJÄLTE ELLER SKURK?**

Protagonistens påverkan i moraliska dilemman

## **HERO OR VILLAIN?**

The protagonist's influence in moral dilemmas

Examensarbete inom huvudområdet Medier, estetik  
och berättande  
Grundnivå 30 högskolepoäng  
Vårtermin 2022

Rebecca Nyman

Handledare: Lars Kristensen  
Examinator: Ulf Wilhelmsson

# Sammanfattning

Påverkar protagonistens bakgrund hur spelare gör sina moraliska val i spel? Den här studien undersöker vad spelare tycker och tänker när de får spela ut både en ond och en god protagonisters perspektiv i ett narrativ med moraliska val. Studien går igenom tidigare undersökningar och teorier som är relaterade till ämnet moral i digitala spel. De tidigare undersökningarna visade på att spelare ofta väljer att gå efter sin moraliska kompass och att spelare kan basera sina val på vad de får för konsekvenser i spelet. Syftet med denna studie var att ta reda på hur moraliska val i ett digitalt spel/berättelse med en ond protagonist respektive en god protagonist upplevs, är valen baserade på karaktärens bakgrund och påstådda moral eller baserar spelaren valen på sin egen moral hämtad från verkliga livet? Samt om spelare spelar som ond moraliskt för att protagonisten är skriven som ond. Denna problemformulering testades genom en artefakt som skapades i programmet Twine. Resultatet blev att majoriteten av deltagarna utgick från sin moraliska kompass medan en del av deltagarna valde att spela strategiskt men stor del av respondenterna verkade utgå ifrån om protagonisten var skriven som ond eller god. Framtida arbeten kan genomföra samma undersökning i en större skala men finjusterad, och skulle kunna undersöka närmre vad som skiljer de som påverkas av protagonistens bakgrund och de som väljer att använda sig av sin moraliska kompass åt.

**Nyckelord:** Moraliska val, ond protagonist, god protagonist, antagonist, Twine

# Innehållsförteckning

<b>Introduktion</b>	1
<b>Bakgrund</b>	2
Narrativ i spel	2
Moral och Etik	3
Moral i Digitala spel	4
Protagonist och Antagonist	5
<b>Problemformulering</b>	7
Metodbeskrivning	7
Artefakt	7
Utvärderingsmetod	9
Intervjuunderlag	10
<b>Genomförande</b>	11
Förundersökning	11
Artefakt	14
Valen	15
Spelupplevelse	16
Reflektion	16
<b>Utvärdering</b>	17
Resultat	18
Spel 1	19
Spel 2	20
Efter att båda spel spelats	22
Analys	24
Slutsats	27
<b>Avslutande diskussion</b>	29
Sammanfattning	29
Diskussion	29
Framtida arbete	31
<b>Referenser</b>	33

# 1 Introduktion

Många av de RPG-spel som finns idag har någon form av mekanik som tillåter spelare att välja mellan alternativ. Valen kan innehålla någon form av moral, där spelaren får välja att handla ont eller gott. Spel som har en ond protagonist, som *Overlord* (2007) och *Grand Theft Auto V* (2013) har ofta ett linjärt narrativ utan moraliska val. Jag ville undersöka hur spelare upplever moraliska val i spel med en skurk som protagonist respektive en hjälte som protagonist. För att testa detta så skapade jag en artefakt med en god protagonist och en ond protagonist som ställs inför moraliska val av olika grad.

Boyan, Grizzard & Bowman (2015 s 49-51) menar att spelare känner en viss skuld av att spela moraliskt inkorrekt och Bartel (2015 s 285-293) antyder att de moraliska valen som spelare gör påverkas av spelarens egna moraliska värderingar som de hämtat från den verkliga världen. Hur är det då i ett spel där protagonisten beskrivs som ond? Påverkar det hur spelare gör sina val eller utgår spelare ändå från sin egen moraliska kompass på grund av att de känner en viss skuld? I det här arbetet utgick jag från dessa frågor och min undersökning kom att söka information om hur ett spel upplevs som har en ond protagonist respektive en god protagonist samt moraliska val som de ställs inför.

## 2 Bakgrund

Syftet med undersökningen var att ta reda på hur moraliska val upplevs i ett spel med en hjälte som protagonist respektive ett spel med en skurk som protagonist. Är valen baserade på karaktärens bakgrund och påstådda moral eller baserar spelaren valen på sin egen moral hämtad från verkliga livet? Spelar man som ond moraliskt för att protagonisten är skriven som ond?

### 2.1 Narrativ i spel

Idag använder vissa spelutvecklare en marknadsföringsstrategi där de lovar moraliska val i sina spel. Det handlar om löften där spelarnas val ska ha stor betydelse för narrativet, till exempel vilka karaktärer som får leva eller dö, eller om det sker en förändring i regimen i en stad. Sicart (2013) adresserar frågan om utformning av spel med upplevelser baserade på etik och argumenterar för att spelutvecklare bör fokusera på att presentera vagt definierade problem som kräver kreativt engagemang samt etiskt tänkande som del av spelupplevelsen. Detta på grund av att spelutvecklare ofta ser moral i spel som ett tamt problem som ofta formger beslutsfattande genom ändliga, lösbara och beräkningsbara pussel. Titlar som *Dragon Age: Inquisition* (2014) och *Until Dawn* (2015) har enligt Electronic Arts (2021) och Supermassive Games (2021) marknadsförts som spel där spelare får kontrollera narrativet. Dessa två exempel är spel som innehåller dialogval samt val där spelare kan välja vilken handling de vill utföra som påverkar narrativets utfall. *Dragon Age: Inquisition* är ett exempel på spel som varnar spelare innan de gör ett val med en större konsekvens för att det kommer att påverka narrativet då det inte finns något sätt för spelare att ångra sitt val. Det finns fortfarande sätt att ta sig runt detta, genom att starta om från en tidigare sparfil, men detta kan bryta immersionen då det inte är en spelmekanik utan är något som händer utanför spelvärlden. *Dragon Age: Inquisition* utmanar spelare med moraliska val. Spelet innehåller även val som är mindre viktiga som ger spelaren chansen att rollspela som exempel kaxig, humoristisk eller diplomatisk. Protagonisten i spelet har en vag bakgrund som inte talar för hur karaktären handlat tidigare, karaktären är neutral när spelet startas och ger spelaren en möjlighet att forma karaktären efter eget tycke.

Laycock (2015, s 189) diskuterar rollspel och fantasivärldar samt hur dessa relaterar till vår verkliga värld. Enligt Laycock så söker spelare ett sätt att finna och uttrycka sig själva ofta genom att låtsas att vara någon annan: "One of the experiences that players are often seeking to render comprehensible is their own sense of self. By being someone else, players simultaneously express and discover who they are." (Laycock 2015, s 189). Med detta menar Laycock att spelare experimenterar med spel för att ta reda på åt vilket håll deras moraliska kompass faktiskt pekar. Leder detta till att spelare tänker strategiskt för att komma fram till hur de ska tänka moraliskt, även när spelet har en ond protagonist? I ett flerspelarspel som *World of Warcraft* (2004) så interagerar spelare med varandra och kan då komma att påverkas av samspelet då alla spelare kanske inte utgår från samma moral eller etikett. I flerspelarspel kan de moraliska valen även innebära att fler strategiska val görs för att en hel grupp av spelare ska få positiva konsekvenser snarare än den enskilda personen. Ett exempel på en sådan situation är när en grupp samarbetar för att besegra en boss och därav får ett föremål som kan hjälpa gruppen att bli bättre om den ges till rätt person. Därför måste ledaren bestämma vem

som ska få föremålet. Ledaren skulle kunna välja att vara självisk och ta föremålet för sig själv även om det inte hjälper hela gruppen, eller välja att ge de person som behöver den mest som leder till att gruppen blir bättre som helhet. I World of Warcraft finns det två fraktioner som spelaren måste välja mellan, horde eller alliance, vilket på så sätt skapar en rivalitet och antagonisten blir automatiskt den andra gruppen. Eftersom det är ett flerspelarspel så skapas narrativet utifrån varje person men det finns en grund att utgå ifrån där gruppernas NPC (Non-player character) ledare narrativt sett har vissa förväntningar på dess gruppmedlemmar. Båda grupperna ser ofta på den andra gruppen som ond enligt narrativet. Då antagonisterna i detta fall går att till viss del interagera med så kan spelare, protagonisterna, överträda gränsen för protagonist och antagonist och samarbeta mot en gemensam fiende. På så vis, även om det är svårt att kommunicera, kan antagonisten bli en tillfällig protagonist.

Overlord (2007) har en ond protagonist vilket är ganska ovanligt. Spelets huvudmål är att hämnas på huvudkaraktärens företrädare, genom att besegra hjältarna som dödade denna företrädare. Spelet innehåller inga moraliska val, utan har ett linjärt narrativ där spelaren uppmanas att förintå så mycket som möjligt som är gott. Karaktären framträder som ond, men om man bortser från de dialoger runt huvudkaraktären för att framstå som ond, så är dess handlingar inte långt ifrån vad ett spel med en hjälte skulle göra. I många spel med en hjälte, som exempel Uncharted 4: A Thief's End (2016), så dödar hjälten många onda lakejer oavsett vilken bakgrund eller anledning de har till att följa antagonisten, vilket även sker i Overlord. Ändå beskrivs protagonisten i Overlord som ond och protagonisten i Uncharted 4: A Thief's End som god. Detta tyder på att det är spelutvecklarna som bestämmer om en karaktär är ond eller god, inte handlingarna som protagonisterna utför. Även i spel där det finns ett val att utföra onda eller goda handlingar beskrivs ofta karaktären som ond eller god i narrativet.

## 2.2 Moral och Etik

Enligt Oxford Learner Dictionaries (2021) definieras etik som moraliska principer som influerar en persons beteende eller utövande av en aktivitet. Moral definieras enligt Oxford Learner Dictionaries (2021) som principer av rätt och fel beteende och godhet eller ondsint av mänsklig karaktär. Begreppen etik och moral används ofta hand i hand och är lätta att förväxla. I det här projektet så används oftast moral då etik är mer av en underrubrik av moral.

Harry G. Frankfurt (1971, s 18) menar att om en handling stämmer överens med en persons vilja så kan personen hållas moraliskt ansvarig för dess handlingar. Christopher Bartel (2015, s 285–293) antyder att Frankfurt här skiljer mellan begreppen viljefrihet och frihet att agera, då våra handlingar kan vara forcerade jämfört med vår vilja.

Schriers (2017) studie handlar om hur moraliska problem kan lösas genom spel som lär ut moraliskt tänkande och kunskap. Människor hanterar moral olika beroende på den situation de befinner sig i. Människors moraliska kompass förändras till följd av erfarenheter, som exempel; upplevelser och sociala interaktioner. Schrier menar att moral berör mänsklighetens alla områden (Schrier 2017, s 310).

I den här studien kommer orden ont och gott användas. Enligt Oxford Learners Dictionaries (2022) beskrivs ond som; (en person som) gillar att skada andra; moraliskt dåligt och grymt. Enligt samma källa definieras god som; ett beteende som är moraliskt rätt eller acceptabelt.

## 2.2.1 Moral i Digitala spel

Moral i digitala spel liknar moral i verkligheten men saknar verkliga konsekvenser. För att förstå hur man skapar moraliska dilemman i spel behövdes moral i spel undersökas för att se hur det kan se ut. Själva narrativet kring moralen kan vara fantasi men moralen bakom handlingen kommer från verkliga erfarenheter då moral handlar om ifall det är rätt eller fel, gott eller ont. Laycock (2015) reflekterar över hur rollspel kan spegla det dagliga livet. Rollspelet kan skapa möjligheter att se världen på ett nytt sätt. Spelmekaniker kan användas för att analysera och tolka den riktiga världen och spelare kan, som en följd av detta, se annorlunda på sig själva på grund av sitt sätt att spela.

“As a reflection on the world of daily life, role-playing games create the possibility of seeing the world in a new way. Many of the models and game mechanics devised to create a realistic fantasy can be used to analyze and interpret the real world. Many gamers describe occasionally thinking about the real world in terms of their favorite game. Players have also described thinking about themselves differently as a result of gameplay.”

(Laycock, 2015, s 187)

Sicart påstår att spelare tänker strategiskt istället för moraliskt, att i spel så föredrar spelare de val som ger bäst utfall för senare delar under spelets gång och därför ägnar mindre tid åt vad som valen faktiskt innebär moraliskt (Sicart 2013, s 32). Han menar att valen som spelare ställs inför är förutsägbara, för enkla och ger inte några konsekvenser som påverkar spelarna tillräckligt. Detta motsäger Lange (2014, s 12) som skriver att spelare fortfarande väljer utifrån sin moral, men att spelare vet att deras val inte ger någon påverkan i verkligheten och kan utifrån detta välja de moraliskt tvivelaktiga valen. Sicarts (2013, s 36) lösning på problemet med vaga konsekvenserna är att strukturera mekaniken på ett sätt som gör att konsekvenserna blir svåra att förutse, därför tvingas spelare att utgå från sin moraliska kompass istället för att spela strategiskt. Lange (2014, s 12-14) och Boyan, Grizzard och Bowman (2015, s 52-53) föreslår en liknande lösning utifrån att majoriteten av spelare vill spela moraliskt gott samt att spelutvecklare bör vidga sina vyer och försvåra de moraliska valen för spelare. Fable III (2010) är ett exempel där spelutvecklarna har valt att göra spelet svårare för spelare när de väljer att spela som ”goda”. Svårighetsnivån ökar när spelaren gör moraliskt goda val.

Detta leder till frågan varför vissa spelare väljer att spela moraliskt korrekt även om valen i spelen inte har en direkt koppling till verkligheten? Det kan vara för att valen och dess konsekvenser är utformade på ett sätt där att spela moraliskt korrekt leder till det bästa utfallet av spelets narrativ eller belöningar (Boyan, Grizzard och Bowman, 2015, s49-51). Det kan även bero på att spelare känner en viss skuld av att spela moraliskt inkorrekt (Boyan, Grizzard & Bowman 2015 s 49-51; Weaver & Lewis 2012). Bartel (2015 s 285-293) antyder att de moraliska valen som spelare gör påverkas av spelarens egna moraliska värderingar som de hämtat från den verkliga världen.

En undersökning som utfördes år 2014 med 1067 deltagare gav ett resultat där 56 % av deltagarna svarat att de inte har befunnit sig i en situation i ett spel där de vägrat utföra en handling, enligt Lange (2014, s 3-8). Deltagarna antyder det inte finns någon anledning till att vägra en handling i spel då det inte påverkar den verkliga världen och endast är menade att föra spelets narrativ vidare (Lange, 2014). Detta innebär att många spelare tänker på att de

moraliska val de gör i spel inte har någon effekt på den verkliga världen och kan därför följa sin vilja, att driva spelets narrativ framåt och slutföra spelet efter sitt eget mål. Därför lämnar de valen de gjort i spel bakom sig då deras valmöjligheter med konsekvenser varit förutbestämda av en spelutvecklare. Det innebär att de ser handlingar som de utför i spel inte är något de kan hållas ansvariga för. Bartel (2015 s 285-293) menar att de flesta handlingar som är våldsamma i spel inte utförs frivilligt, så i överensstämmelse med Frankfurts (1971) kriterier hålls inte spelarna moraliskt ansvariga.

Till skillnad från Langes undersökning så gjordes en undersökning av Boyan, Grizzard och Bowman (2015) som visar på att spelutvecklarens designbeslut och hur spelare gör sina val beror på hur stort fokuset är på våld inom spel och verkliga världen. De menar att om ett spel lägger en stor tyngd på våld och att spelet drivs fram genom våld så kommer spelare mer troligt att göra mer skada än de skulle ha valt i verkligheten. Om en spelare har en våldsam bakgrund är sannolikheten att dennes moraliska kompass skiljer sig från en spelare med en mindre våldsam bakgrund och därför kommer även deras moraliska val inom ett spel att skilja sig åt. Baserat på studien så kommer dock majoriteten av spelare ändå göra goda moraliska val, även om motivationen ges att handla annorlunda. Dessa spelare bortser från motivationer i form av belöningar för att göra onda handlingar och väljer att istället känna att de har gjort någonting bra (Lange 2014, s 4-12). Det finns även spelare som går mot strömmen och som vill experimentera med spel på ett sätt de inte har möjlighet att göra i verkliga livet, då skulden från de val de gör i spel inte följer med in i verkliga livet.

Tron att människor inte får välja fritt hur de agerar eller hur de uppför sig, då dessa saker bestäms av deras miljö och andra influenser som de inte har någon kontroll över definieras som determinism. Det handlar om oförmåga att ha alternativ att välja på (Bartel, 2015, s 285-293). Determinism antyder att en person endast har så kallad fri vilja om denne har möjligheten att göra annorlunda. Det blir problematiskt om de val som presenterats inte stämmer överens med en persons vilja. På så sätt är det svårt att hålla en person ansvarig för dess handling då valen är begränsade och inte representerar en persons specifika vilja.

Moraliska frågor är något vi känner till från verkliga livet, därför är det inte ovanligt att spelutvecklare experimenterar med just moral i spel. Vi ställs inför moraliska val dagligen och de präglar våra verkliga liv. Oavsett hur fantastiska världarna i RPG-spel är så är de konstruerade av bekanta element från verkliga livet (Laycock, s 186). Med detta menar Laycock att dessa fantasivärldar inte är separerade från våra verkliga liv utan går istället hand i hand med fantasivärldar. Då fantasivärldar är en reflektion av vår verkliga värld öppnar det upp för reflektion av det dagliga livet. Trots detta så påstår spelare att spel inte är verklighet och att de handlingar som de gör i spel inte har någon påverkan på verkligheten (Lange 2014, s 9).

## 2.3 Protagonist och Antagonist

Vad betyder egentligen protagonist och antagonist? Enligt Oxford Learner Dictionaries (2021) så är en protagonist den som har huvudrollen i exempel ett teaterstycke, film eller bok. En antagonist definieras som en person som starkt opponerar sig mot någon eller något. I spel är dom som opponerar mot huvudkaraktärerna antagonister. Kan antagonisten vara en spelbar karaktär i ett spel? Ett enkelt svar på den frågan är; nej. Den karaktär som styrs i ett spel, spelaren per definition, är protagonisten. En spelare kan vara antagonist för en annan spelare



som exempel i ett tävlingsspel där spelare är i lag mot varandra. För den som spelar är det andra laget antagonisten och spelaren själv är protagonisten.

I ett spel med moraliska val skulle en spelare kunna rollspela som ond, försöka ta över världen, sprida grymhet, kaos och liknande. Protagonisten är fortfarande den onde härskaren till karaktär de skapat då spelet spelas utifrån dennes perspektiv. Detta innebär alltså att deras heroiska och uppenbarligen dygdiga motståndare är antagonisterna. Carli Grobler (2016) diskuterar moraliska val i sin studie och kommer fram till att spelare kan välja vad som passar dom bäst i vissa spel men i andra, som exempel Fable III (2010) så blir spelet svårare om den heroiska vägen väljs. Detta är ett sätt för spelutvecklare att motivera spelare att spela heroiskt om de vill göra spelet mer utmanande. Det kan även vara en symbolik då spelutvecklarna menar att "hjältens-väg" inte alltid är lätt vilket är varför vissa faller för frestelsen att göra "onda" handlingar.

Detroit: Become Human (2018) är ett exempel på spel där protagonisterna kan spelas som moraliskt onda, beroende på perspektiv. Det handlar om olika karaktärer och deras syn på mänskligheten. Flertalet av de val som spelaren kan göra i detta spel påverkar spelets narrativa struktur. Utfallet är beroende av de moraliska valen spelaren väljer. Spelaren kan göra val som är egoistiska och därmed hetsar spelaren antagonisten att agera mer ondskefullt utifrån protagonistens perspektiv. Spelaren ställs inför valet att samarbeta med eller jobba emot människan, då protagonisterna och deras följare är robotar. Protagonisterna ser sig själva som hjältar oavsett om de moraliskt onda eller goda valen väljs då de kämpar för sina rättigheter, men konsekvensen att spela som ond blir ett krig mot mänskligheten. Såsom i Detroit: Become Human finns det flera protagonister i Until Dawn (2015). Här ansvarar spelaren för flera olika personers handlingar och dialogval. Spelaren tvingas tänka och handla snabbt, där även att inte göra någonting alls räknas som en handling och kan komma att påverka narrativet. Vissa val går inte att veta i förväg om den är bra eller dålig, även om spelaren skulle vilja hjälpa en viss karaktär så finns det ingen säker väg att gå och då även tid är en stor variabel i spelet kan den komma att påverka valen som görs också. Protagonisterna har ingen bestämd moralisk kompass som spelaren får reda på i förväg, utan det är upp till spelaren hur den vill att protagonisterna ska framstå. Istället för att framträda som hjältar eller skurkar så har spelutvecklarna stärkt andra personlighetsdrag som är fria att tolka för spelaren. En karaktär kan framstå som mallig medan en annan kanske har lätt till panik. Sen är det en fråga om perspektiv vad gäller om valen är moraliskt goda eller onda, är det ondskefullt att rädda sig själv när en situation ser hopplös ut för en medmänniska?

Grand Theft Auto V (2013) är ett spel med flera skurkar som protagonister. Spelet innehåller inte några moraliska val, men det finns ändå moraliska dilemman då många uppdrag går ut på att stjäla, som spelets titel antyder. Spelet ger en ganska djupgående bakgrund till hur dessa protagonister hamnade där dom är, i en värld bland vapen, rån och mord. Spelet har olika slut beroende på de val spelaren kan göra. Trots att större delen av spelet handlar om att stjäla eller döda så kan det sluta med en pakt där karaktärerna lovar varandra att sluta med det kriminella. Alessandro Gabbiadini, Paolo Riva, Luca Andrighetto, Chiara Volpato och Brad J. Bushman (2013) har utfört en studie som handlar om moralisk frihet och våld i digitala spel. I deras studie kommer de fram till att; "The present research establishes a causal link between exposure to violent games and real immoral behaviors. In particular, this is the first study to show that playing violent video games can increase cheating and decrease self-control." (Gabbiadini et al. s 453-456). Deras studie handlar om att visa sambandet mellan moraliska

val som människor gör i spel och i verklighet, samt att visa att spelutvecklare har tillgång till medel för att påverka människor positivt som negativt.

### 3 Problemformulering

Idag finns det få spel med onda protagonister och få av dessa har någon form av moraliska val. Syftet med den här studien var att ta reda på hur moraliska val upplevs när en person får spela både från en ond och en god protagonists synvinkel och se till vilken grad man tar till sig protagonistens egen moral när moraliska besluts fattas i ett spel. I många spel med en ond protagonist ställs sällan spelarna för moraliska val utan får följa protagonisten genom ett linjärt narrativ där valen spelaren ställs inför inte handlar om ifall spelaren vill utföra den onda handlingen, istället får spelaren frågan om hur de vill gå tillväga.

Med denna studie ville jag undersöka följande:

- Hur upplevs moraliska val i ett digitalt spel/berättelse med en ond protagonist respektive en god protagonist?
- Är valen baserade på karaktärens bakgrund och påstådda moral eller baserar spelaren valen på sin egen moral hämtad från verkliga livet?
- Spelar man som ond moraliskt för att protagonisten är skriven som ond?

Den första och andra frågeställningen är baserade på tidigare forskning som nämns i kapitel 2.2.1, moral i digitala spel. Den tredje frågeställningen är teoretiserad baserat på den tidigare nämnda forskningen angående moraliska val och moralisk kompass.

#### 3.1 Metodbeskrivning

För att undersöka min frågeställning så behövde jag skapa en artefakt som bestod av två delar samt två protagonister, en hjälte och en skurk. Artefakten kom även att presentera olika grader av moraliska val. I följande kapitel kommer jag att beskriva mer ingående hur artefakten samt utvärderingen kom att skapas och gå till.

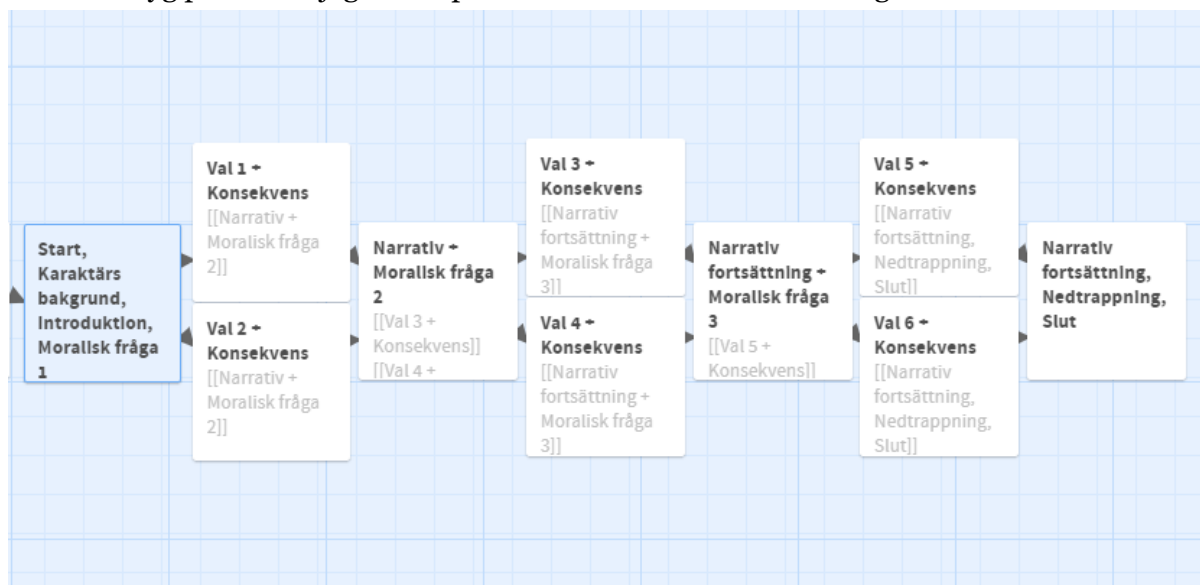
##### 3.1.1 Artefakt

Min artefakt bestod av två delar för att kunna utföra undersökningen. Jag skapade artefakten med ett verktyg som heter Twine, där av blev den i form av en interagerbar text med två olika narrativ. Ett narrativ spelades utifrån en god protagonists perspektiv och den andra utifrån en ond protagonists perspektiv. Den interagerbara delen av spelet bestod av moraliska val (se Appendix C). Dessa moraliska val delades upp i olika grader av moral, som exempel så skulle grad 1 kunna vara att stjäla eller inte stjäla pengar från en dam som tappat sin plånbok, eller att ge eller inte ge sin smörgås till en hemlös person som sitter och tigger vid väggkanten. Ett exempel på vad grad 4 skulle kunna vara är; att döda eller inte döda en person, eller att hjälpa eller inte hjälpa en person som är illa skadad. De moraliska val som befinner sig på samma plats i tidslinjen av de två narrativen var av samma grad. Anledningen till att de moraliska

valen var i samma grad i de olika delarna är för att lättare kunna jämföra deltagarnas val samt om de väljer utifrån protagonistens egen moral.

I det här fallet handlar båda valen om att ta något som man inte är berättigad till. För att inte artefakten skulle bli för uppenbar vad det handlar om kommer berättelserna vara olika, de kommer inte att ha samma narrativ eller samma slutmål. Oavsett vilka moraliska val spelaren gjorde fanns det endast ett slut per narrativ. De moraliska valen som spelaren gjorde kom att få konsekvenser direkt efter att valen har gjorts, detta är för att spelet inte skulle bli för stort och för att underlätta när utvärderingen av spelet skulle göras.

Twine är ett verktyg som kan användas för att skapa interagerbara textbaserade spel. Med detta verktyg planerade jag att skapa en artefakt i form av en interagerbar text med olika val.



**Figur 1** Twine, struktur på en interagerbar text.

Tanken var att presentera olika moraliska val som ändrar narrativet i den pågående spelomgången. Valens konsekvenser följde inte med in i den nya spelomgången med motsatta perspektivet. På bilden nedan visas den struktur jag följde när jag skapade min artefakt. Båda narrativen kom att följa denna struktur, det som skiljde sig åt är karaktärerna, narrativet och de moraliska valen. För ytterligare forskning i en större skala så bör Sicarts (2013, s 36), Langes (2014, s 12-14) och Boyans (2015, s 52-53) lösningar på vaga konsekvenser undersökas då det skulle kunna ha påverkat hur deltagarna motiverar sina moraliska val. Detta skulle vara svårt att uppnå i den här studien då det kräver mer tid och resurser.

Det kom att ta mellan 15-20 minuter att spela igenom båda narrativen, alltså tog ett narrativ ca 10 minuter att gå igenom. Faktorer som hur snabbt deltagarna läser och funderar på vilket val de vill göra påverkade hur lång tid det tog att spela igenom.

### 3.1.2 Utvärderingsmetod

Syftet med undersökningen är att ta reda på hur spelare motiverar sina val i digitala spel med en god protagonisters perspektiv respektive en ond protagonisters perspektiv. Metoden jag valde för att utföra undersökningen är att skapa en artefakt i form av ett spel samt utföra intervjuer för att ta reda på hur spelare motiverar och tänker när de ställs inför ett moraliskt val med motivation i form av konsekvenser. Jag kom att använda mig av kvalitativa forskningsmetoder och har valde detta då kvantitativa forskningsmetoder ger mer statistiska data. I det här fallet undersöker frågeställningen hur moraliska val upplevs vilket handlar mer om att utforska hur människor tänker, tycker och motiverar. Trosts (2010, s. 25-27) beskrivning av den kvalitativa forskningsmetoden är att studien blir berikad då respondenten får möjligheten att besvara frågorna mer öppet och beskrivande. Den kvalitativa intervjun ger mer innehållsrika svar utifrån enklare frågor. Metoden tillät att jag kunde ställa fler frågor utöver de frågor som jag redan hade valt ut. Då syftet var att förstå hur spelare tänker vad gäller de moraliska val de ställs inför kommer de kvalitativa forskningsmetoder jag valt att ge en mer djupgående förståelse än vad de kvantitativa kunde ge eftersom det i stort sett ger en generalisering istället för att fokusera mer på de olika faktorer som leder till en spelares val. Undersökningen har som avsikt att uppmärksamma individuella synpunkter och resonemang, men också att ta reda på om det finns ett varierande handlingsmönster bland deltagarna baserat på deras situation (Trost 2010, s. 25, 32).

Jag valde att ha semistrukturerad intervju som utvärderingsmetod för att de ger ett mer informativt resultat då följdfrågor kan ställas på plats istället för enkäter som är mer begränsat, samt skulle kunna resultera i kortare svar. Frågorna kom att vara ganska allmänt formulerade vilket kännetecknar denna typ av intervjuform (Bryman 2002, s. 127). Då det ger mer för min studie att få djupare förklaringar till de val deltagarna gör så är intervjuer det bättre alternativet. Den sociala situationen samhället befann sig i gjorde det svårare att utföra intervjuer i fysisk närvaro och även att kunna observera deltagarna när undersökningen utförs, därför kom intervjuerna att utföras över digitala medier. Intervjuerna utfördes även på engelska då majoriteten av de grupper där jag sökte deltagare har engelska som modersmål. Intervjuerna kom att spelas in och därmed krävdes det ett godkännande från deltagarnas sida att delta i undersökningen och de informerades om att de skulle bli inspelade samt att de kunde avbryta deltagandet när som helst om de kände för det.

Undersökningen utfördes på 16 personer. För att begränsa målgruppen utförde jag undersökningen på personer över 18 år, då personerna är myndiga och anses som vuxna enligt svensk lag. Jag satte inte någon övre åldersgräns då det inte fanns någon anledning för det. Jag kom att eftersöka deltagare på två olika spelforum där spel av två olika spelgenrer är i fokus. Detta innebar att det blev en variation av spelarenhet och ålder. Spelarenheter kan skulle kunna ha fungerat som ytterligare en faktor i hur de moraliska valen upplevs. Spelvana kommer att mättes genom att fråga deltagarna hur många timmar de spelar spel per vecka, gränsen för spelvana spelare gick på 11 timmar på vecka vilket var ett krav för att vara med i undersökningen. Detta är baserat på en studie som utfördes i Storbritannien år 2007 där ett genomsnitt för speltid per vecka var ca elva timmar bland "gamers" (Askaboutgames 2007).

Problem som identifierades innan undersökningen utfördes var ordningen på delarna av spelet som presenteras. Jag ville presentera ett narrativ i taget för att kunna jämföra deltagarnas svar från en intervju som ställs efter första delen med en intervju som ställs i

slutet. För att lösa detta problem så gjordes undersökningen på två grupper där ena gruppen fick spela den ena delen först medan den andra gruppen får spela den andra delen först. Det fanns även en risk att en så kallad intervjuareffekt kan uppstå där den som intervjuar kan påverka deltagarna på olika sätt, även att det finns en tendens att deltagarna svarar så som den som intervjuar önskar istället för att svara ärligt (Østbye m.fl. 2004, s. 153). Eftersom det inte fanns något rätt eller fel svar utan handlade mer om hur artefakten upplevs ur olika aspekter så kan det ha minskat risken att deltagarna känner en press att svara rätt eller att vara snälla.

### 3.1.3 Intervjuunderlag

Intervjufrågorna baserades på problemformuleringsfrågorna. Då en kvalitativ undersökningsmetod valts så behövde frågorna vara öppna, frågorna behövde vara formulerade på ett sätt som öppnar upp för samtal, därför undveks frågor med ja eller nej som svar. Sedan tillkom frågor om ålder, spelarefarenhet och spelstil utöver frågorna om artefakten. De första frågorna som togs fram var:

- Kan du återberätta narrativet?
- Kan du beskriva karaktärerna?
- Hur resonerar du kring dina moraliska val?
- Vad var mest anmärkningsvärt?
- Var det något som var lustigt eller förvirrande?
- Tycker du att du spelade moraliskt eller strategiskt?

Då två intervjuer kom att hållas samt så ställdes ytterligare frågor under den senare intervjun. Här handlade det mer om att respondenten fick motivera likheter och olikheter angående de moraliska val som presenterades. De frågor som kom att läggas till efter att båda delarna av artefakten spelats är följande:

- Upplevde du del A annorlunda efter att ha spelat del B?
- Hur upplevde du de olika valen i del A jämfört med del B?
- Var det någon av karaktärerna du kan sympatisera med?
- Är sättet du har spelat dessa två spel som du normalt spelar spel?

Med dessa frågor hoppades jag att kunna ta reda på om det är någon skillnad på svar hos de som börjar med den goda respektive onda karaktären, hur del A och del B upplevs när båda delar har spelats samt om bakgrundsbeskrivningen till karaktärerna gjorde någon skillnad för om deltagarna kände sympati för karaktärerna.

Det ställdes följdfrågor utöver de ovanstående frågorna, vilket skiljde sig åt från intervju till intervju. Dessa frågor ställdes för att utveckla de svar deltagarna gav för att samla mer

information om hur deltagarna tänkt genom spelomgångarna och när de själva får reflektera över hur de valt att spela.

## 4 Genomförande

Inför skapandet av artefakten och för att ta reda på vad som eftersöks i ett spel med en hjälte respektive skurk som protagonist gjordes en förundersökning där jag valde att undersöka protagonister från film och spel. Syftet var att undersöka vad som gör en protagonist ond eller god och vad som tilltalar publiken som gör att de blir omtyckta trots att karaktärerna väljer att utföra onda handlingar oavsett om de är onda eller goda.

### 4.1 Förundersökning

De karaktärer jag valde hämtades från olika topplistor, forum och artiklar som hittades genom en populär sökmotor, Google, på internet. Några av listorna som användes var *AFI's 100 Years...100 Heroes & Villains* (AFI, 2020), *Love Them or Hate Them*, *These Are The Most Influential Video Characters of All Time*, (Tyler, 2021) *The 100 Greatest Movie Characters* (Team Empire, 2020). Dessa listor, inlägg och artiklar är skrivna av personer med olika åsikter och erfarenheter, därför valde jag de som var mest omtalade och relevanta enligt mina kriterier för den här undersökningen. Kriterierna för en protagonist är att den ska ha en bakgrundshistoria i mediet den framförs i, ha starka personlighetsdrag samt personutveckling i narrativet. Något som inte var ett kriterium men som kan ha påverkat vilka karaktärer jag valde var om de utför moraliska handlingar samt om jag kände igen karaktärerna vilket gjorde att jag snabbare och lättare kunde reflektera över hur de agerar i de olika narrativen.

De hjältar och skurkar som valdes lades till i en tabell där de skiljdes åt. Till en början så valde jag ut tio av vardera men på grund av tidspress samt att det blev för mycket att diskutera så begränsade jag mängden genom att halvera antalet till fem av vardera. Vissa protagonister tillhör en franchise som gör att de har flera titlar under sig, därför valdes den senaste versionen för att underlätta. Sedan samlades information om karaktärerna för att se vilka personlighetsdrag och bakgrunder som är mest attraktiva samt se om skurkarna får sympati från publiken. Tabellen visar vilket verk och medium de tillhör, om protagonisterna anses vara onda, goda eller neutrala och om det ändras under filmen eller spelets gång, samt en kort bakgrundsnotering som användes för att sammanfatta hur karaktärernas bakgrunder såg ut.

**Tabell 1** Fem protagonister som framställs som hjältar.

<b>Protagonist "Hjälte"</b>	<b>Titel</b>	<b>Medium</b>	<b>God/Ond/Neutral</b>	<b>Bakgrunds- noteringar</b>
Nathan Drake	Uncharted 4: A thief's end	Spel	God (men utför onda handlingar)	Kriminell
Inspektören	Papers Please	Spel	Neutral	Underklass, vann sitt jobb genom ett lotteri
Tony Stark	Iron Man	Film	Ond (men blir god)	Rikemansbarn, bortskämd
Geralt of Rivia	The Witcher 3	Spel	God (men utför onda handlingar)	Tragisk
Max Rockatansky	Mad Max: Fury Road	Film	God	Tragisk och traumatisk

**Tabell 2** Fem protagonister som framställs som skurkar.

<b>Protagonist "Skurk"</b>	<b>Titel</b>	<b>Medium</b>	<b>God/Ond/Neutral</b>	<b>Bakgrunds- noteringar</b>
Trevor Philips	Grand Theft Auto V	Spel	Ond	Kriminell
Arthur Fleck	Joker	Film	Neutral (men blir ond)	Psykisk sjukdom
Thanos	Avengers: Infinity War	Film	Ond (men ser sig själv som god)	Tragisk och traumatisk
Michael De Santa	Grand Theft Auto 5	Spel	Neutral (men utför onda handlingar)	Familjedrama, Kriminell
Lucius Wagner	Lucius	Spel	Ond	Uppväxt

Förundersökningens syfte är att underlätta i skapandet av artefakten då den kräver två karaktärsbeskrivningar var av en beskriver en skurk och den andra en hjälte. Beskrivningarna behöver fånga deltagarnas intresse i ett kortare narrativ, därför undersöktes hur karaktärerna fick sympati utifrån deras bakgrundshistorier. För att förstå hur karaktärerna differentieras som hjältar och skurkar så ställde jag upp och analyserade karaktärer med liknande bakgrund men hanterar situationerna på olika sätt. Jag utgick från frågeställningen; vad är det som gör att en person blir sedd som en hjälte eller skurk?

Nathan Drake (Uncharted: A Thief's End, 2016) och hans bror har haft en tuff uppväxt. Nathan bryter sig in i ett hus som barn, väljer att inte hjälpa en gammal kvinna som får en hjärtinfarkt, han infiltrerar och bryter sig ut ur ett fängelse där han tror sig förlora sin bror. Han jobbar som skattjägare under många år men pensionerar sig och får ett jobb inom ett bärningsföretag. Nathan dras in i skattjagandet igen när hans bror han trodde var död dyker upp en dag. Hans bror förklarar att han behöver hitta en speciell skatt som de letade efter senast de var tillsammans, annars kommer en drogkung att döda honom. Nathan har som princip att inte döda, om det inte behövs. Trots detta så dödar han flera lakejer och hyrda legosoldater under historiens gång.

Michael De Santa (Grand Theft Auto V, 2013) är en före detta bankrånare och kriminell som förfalskade sin egen död för att gå i pension och leva ett lugnt liv med sin familj. Hans förhållande med dom blev osunt och han drogs därför tillbaka till sitt kriminella liv. Michaels berättelse handlar om hur hans till synes idylliska livsstil stoppas när hans moraliskt kompromissande misstag kommer tillbaka för att hemsöka honom. Under tiden driver hans medelålderskris honom till sin ultimata brytpunkt, och han blir fast besluten att uppnå något mer med sitt liv, samtidigt som han försöker fly sitt förflutna, bli en fri man och starta ett nytt liv med sin familj.

Både Nathan och Michael har anledningar till att stjäla och döda som liknar varandra, Nathan vill rädda sin bror, samt tjäna pengar på det. Michael vill se till att hans familj har det bra och vill tjäna pengar likaså. Ingen av dom verkar vara blodtörstiga men ändå så händer det att de dödar personer som de inte har en aning om vad deras situationer är. Skillnaden på dom är att Nathan blir uppmålad som en god protagonist genom spelets gång och har dialoger där han säger att han inte vill döda även om han gör det utan problem. Michael gör det när det behövs under spelets gång också, men målas upp som en inte lika god person, han klassas då som ond. Både Michael och Nathan dödar antagonister som även dom målas upp som skurkar. Sympatin de får från spelarna kommer av att de har en anledning till att göra det dom gör, deras bakgrundshistorier är relaterbara och handlar om att hjälpa sin familj och stadga sina relationer med dom.

Tony Stark från Iron Man (2008) börjar som en potentiell skurk då han äger Stark Industries som producerar och säljer vapen till olika militära organisationer. Han blir offer för sin egen produkt vilket startar en förändring som leder till att han blir en hjälte efter att ha byggt sin första superhjältedräkt för att slå tillbaka mot de som kidnappade honom. Tony går från att vara en ond huvudperson till en god genom filmens gång.

Arthur Fleck (Joker, 2019) är en misslyckad clown och stand-up komiker vars fördärv driver honom till vansinne och inspirerar till en våldsamt anti kulturell revolution mot de rika i förfallande Gotham City. Arthur lider av en psykisk sjukdom som får honom att skratta vid olämpliga tillfällen och är beroende av socialtjänsten för medicinering.

Arthur börjar som god men slutar som ond medan Tony börjar som ond och slutar som god. Båda har traumatiska händelser i sina berättelser där båda kan få sympati från publiken och de har karaktärsbyggande ögonblick som avgör åt vilket håll de kommer att luta. Båda karaktärerna har typiska hjälte och skurk karaktärsdrag när det kommer till slutet av filmen. Tony skulle lika gärna kunna vända sig åt det negativa hållet och vilja hämnas. Arthur skulle lika gärna kunna vända situationen och ta tag i sitt liv, byta tjänsteman etc. Men båda agerar

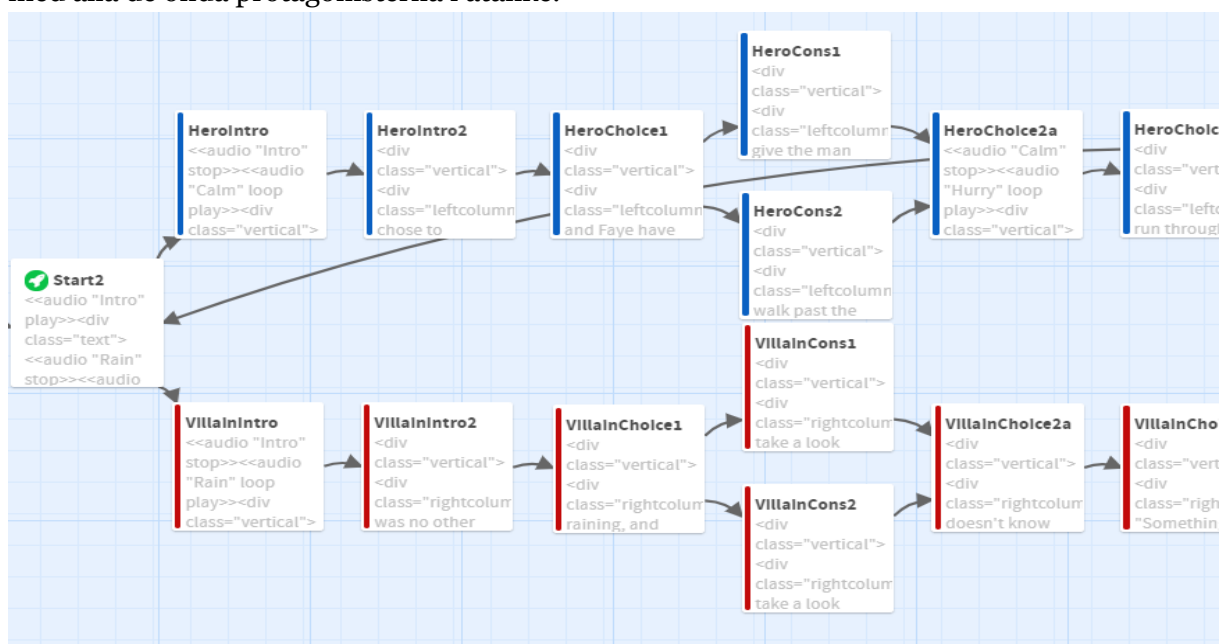


på liknande sätt. Under filmens gång eskalerar Arthurs mentala hälsa och påtryck från samhället som bemöter honom illa. Arthur är inte ond i början av filmen, han har mentala problem som han inte kan rå för. Detta i samband med hur samhället behandlar honom får honom att sakta men säkert bryta ihop. Han fick inte den hjälp han behövde helt enkelt, vilket är ett vanligt problem i dagens samhälle. De handlingar han utförde var inte helt oprovocerade, men det gör dom inte moraliskt goda. Publiken fångas av Arthurs för att han egentligen inte är helt ond, utan många av de saker som händer i filmen kan många känna igen och sympatisera med, förutom mordet i fråga. Både Tony och Arthur dödar personer för att kunna ta sig fram i berättelsen men Tony anses vara en hjälte medan de som Arthur dödar aldrig framkommer som onda vilket målar Arthur som ond.

## 4.2 Artefakt

Jag började med att skriva den goda karaktären då det var lättare för mig att hitta inspiration för den. Max Rockatansky från Mad Max gav inspirationen att skapa en karaktär som har en tragisk bakgrund vilket inte är fokus i berättelsen. I Mad Max: Road Fury (2015) så porträtteras Max förflutna som ett slags PTSD, hallucinationer eller spöken av de som han försökte rädda men misslyckades. Eftersom det är ett kort spel med inte mycket rum för en elaborerad bakgrundsbeskrivning valde jag att göra bakgrundshistorien kortare. Bakgrundshistorien framför främst varför karaktären är där den är i sin karriär. Det finns indikationer på att något tragiskt har hänt men berättar inte för mycket om vad som hänt för att ge spelaren en chans att kunna lägga in egna erfarenheter för att skapa sympati för karaktären.

Den onda karaktären var svårare att skriva då karaktären skulle utsättas för moraliska val. Förundersökningen kom väl till användning då jag kunde gå över olika karaktäristiska drag för att se vilka ondskefulla drag som skulle framhävas samt hur karaktären fortfarande skulle kunna tolkas som ond trots de att valen består av både onda och goda moraliska handlingar. Därför baserades inte den onda protagonisten på en specifik karaktär från tabellen, den skrevs med alla de onda protagonisterna i åtanke.



Figur 2 Twine, En del av artefaktens design

Jag bestämde tidigt att artefakten skulle vara uppdelad i två delar. Anledningen till det är för att det underlättar för deltagarna då de behöver ladda ner spelet. Jag kommer även behöva jämföra hur spelare upplever ett spel med moraliska val utifrån både en god och en ond protagonist. När den tilldelade första delen har spelats igenom så meddelas respondenten att en intervju ska genomföras. Därefter kan respondenten enkelt komma tillbaka till början av spelet där nästa del kan väljas och spelas igenom. Med risk för att artefakten skulle ta för lång tid att spela igenom begränsade jag texten till vad som får plats i webbläsaren där spelet spelas.

#### 4.2.1 Valen

Ett dilemma som uppkom under skapandet av artefakten var hur många moraliska val det ska finnas i de två delarna. Det var viktigt att kunna fortsätta berättelsen utan att valen har för stor påverkan i narrativet då slutet alltid skulle bli densamma oavsett vad spelaren väljer men samtidigt behöver valen kännas viktiga för spelaren. Till en början så valde jag att ha tre val per karaktär för att det gjorde att spelet inte tog för lång tid att spela. Dilemmat uppstår när jag insåg att frågorna är antingen negativt eller positivt ställda. Frågan; ”vill du döda den här personen” och frågan; ”vill du rädda den här personen” kan leda till samma utgång men frågan är negativt eller positivt laddad, eftersom att döda någon är en generellt ond handling moraliskt medan att inte rädda kan ses som samma sak som att döda någon. Det handlar om en djupare fråga då det går in på om man som åskådare som kan rädda någon i en livshotande situation men väljer att inte göra det anses vara en ond handling eller inte, då det inte är en aktiv handling att döda.

Sicarts (2013) påstående att spelare tänker strategiskt istället för moraliskt, då spelare föredrar val som ger bäst utfall framför vad valen faktiskt innebär påverkade sättet jag skapade valen på. Istället för att tydligt visa de konsekvenser som valen ger får deltagarna reda på det efter att valet redan gjorts. Detta var min tolkning av Sicarts lösning som då tvingar spelare att utgå från sin moraliska kompass för att för att undvika att spelare väljer att spela strategiskt. Trots denna lösning så kan spelare fortfarande att välja att spela strategiskt baserat på vad de tror kommer att hända, en argumentation kan vara att spelare spekulerar innan de gör valet vad som skulle kunna ge ett bättre resultat. När deltagarna har spelat igenom första delen är det möjligt att de upptäcker ett mönster i vad konsekvenserna av de moraliska valen blir och därför välja det mest strategiska valet enligt sina egna beräkningar.

För att göra det enkelt att se frågorna som positivt eller negativt laddade så kategoriserar jag frågorna som; om spelaren tillfrågas att göra en handling som är moraliskt ond eller att låta bli, är det en negativ fråga. Likaså om spelaren tillfrågas att göra en god moralisk handling eller att låta bli, är det en positiv fråga. Ett exempel på en negativ fråga är om spelaren frågas att döda någon eller skona dess liv, medan en positiv fråga skulle kunna vara att hjälpa en dam över ett övergångsställe eller att välja att låta damen stå kvar. Dilemmat såg annorlunda ut efter att ha delat upp frågorna i två kategorier, karaktären som ses som ond har två negativa frågor och en positiv medan den karaktär som ses som god har två positiva och en negativ fråga. Därför skulle det antingen behövas ta bort eller lägga till en till fråga på vardera för att göra det jämt, problemet som uppstår med att ta bort eller lägga till en fråga är att det tar för kort eller lång tid att spela igenom artefakten. Jag kom fram till att jag kommer att behålla de tre frågorna eftersom det är vettigt att ha två val vardera som båda sammanfaller med karaktärernas definierade persona, då dessa handlingar är mer troliga att hända jämfört med

deras kontrasterande val. Detta kan gå in i en mer djupgående diskussion men i brist av tid kommer det inte undersökas i den här studien.

#### 4.2.2 Spelupplevelse

För att skapa en bättre spelupplevelse så valde jag att lägga till bakgrunder där karaktärerna porträtteras i viss mån. Då narrativet är skrivet så att spelaren är karaktären i fråga så ville jag inte könsbenämna dom, utan gjorde karaktärerna androgyna för att deltagarna själva ska kunna reflektera över vilket kön karaktären skulle kunna tillhöra. Ljud och musik lades även till för att förstärka vissa känslor, som exempel stress. Att lägga till ljud och bild är ett sätt att kontrollera spelupplevelsen och skulle även kunna påverka valen när vissa känslor kan förstärkas vilket i slutändan kan komma att påverka resultatet i studien.

Då jag har erfarenhet av att arbeta i Twine gick jag tillbaka till tidigare arbeten för att få inspiration och se om det fanns programmeringskoder jag kunde använda mig av för att underlätta skapandet av artefakten. Det var på så vis jag fick idén till att lägga till just bakgrunder, ljud och musik. Det förstärkte spelupplevelsen i de tidigare spelen och gav en bättre spelkänsla istället för att endast ha en textuell upplevelse där endast texten är i fokus.

### 4.3 Reflektion

Artefakten testades och fick ett positivt mottagande. Efter intervjuerna testats bestämdes att personfrågorna skulle ges i enkätform för att underlätta då dessa kunde besvaras utan följdfrågor och besvaras undertiden som artefakten och inspelningen förbereddes. Intervjufrågorna fick en positiv respons och därför behölls dom som dom var. Ett förslag lades fram på en ändring av artefakten då gråskaliga bilder användes som bakgrund till texten (se Appendix C). Förslaget var att använda färger för att förstärka vissa känslor under speltiden. Detta förslag var bra men i mån om tid ändrades inte artefakten då 14 personer skulle intervjuas och ändringen inte var nödvändig för att artefakten skulle kunna fungera. Antalet moraliska val gav artefakten en lagom speltid, vilket var något som skulle kunna ha kommit att ändras beroende på hur lång tid det tog för testdeltagarna att spela igenom.

De filmer och spel med onda protagonister som analyserades i förundersökningen för att förstå varför protagonisterna får sympati från publiken har en trend av att antingen i karaktärens bakgrund eller genom filmens eller spelets gång presenteras en tragisk händelse som ofta är brytpunkten till varför karaktären blir relativt ond. Denna händelse är ofta traumatisk och har en stor påverkan på protagonistens psykiska hälsa.

Tre av de fem protagonister jag valde att skriva upp i tabellen presenterar denna brytpunkt. De andra två protagonisterna får inte sympati på samma sätt. Den ena är ett barn som får informationen att den ska vara ond och blir därför ond. Den andra utsätter sig själv för kriminalitet av själviska skäl, som att bli rik och mäktig, och har inte någon specifik karaktär definierande händelse som gör att karaktären väljer att gå en mörk väg. Tre av de fem hjälte protagonisterna har en liknande berättelseuppbyggnad där något tragiskt händer vilket gör att karaktären känner att de måste hjälpa eller rädda någon eller sig själv. Ändå är det inte svart på vitt, många av karaktärerna tvingas välja mellan sin familj och andras öde vilket gör dom relaterbara, oberoende av om de är onda eller goda protagonister. Trots att vissa av

karaktärerna gör moraliskt tveksamma handlingar så framträder dom som hjältar i sin egen historia. Det var även märkbart att betydligt färre kvinnliga protagonister nämndes, ännu färre skurkaktiga kvinnliga protagonister. Jag fann fler kvinnliga protagonister i filmer än i spel och fann inga onda kvinnliga protagonister i spel. Detta ledde mig till att göra karaktärerna i min artefakt androgyna.

## 5 Utvärdering

Undersökningen innehöll två olika spel varav en har en god protagonist och en har en ond protagonist. För att se om svaren skulle kunna påverkas av vilken ordning spelen spelades i så valde jag att dela upp deltagarna i två grupper, grupp A och grupp B. Grupp A fick spela spelet med den goda protagonisten först och grupp B fick spela spelet med den onda protagonisten först. För att differentiera deltagarna ytterligare är dom slumpmässigt numrerade. Den givna bokstaven och numret är densamma genom resten av undersökningen för att definiera respondenterna utan att avslöja deras identiteter då respondenterna är anonyma. Nedan följer två tabeller som sammanställer svaren på det frågeformulär (se appendix A) som deltagarna fick fylla i innan spelen presenterades.

**Tabell 3** Respondenter grupp A, fick spela goda protagonisten först.

Respondent	Ålder	Kön	H/V*	Typer av genre de brukar spela
A1	20	Man	12-14	FPS, JRPG, Story based
A2	27	Man	20	FPS, ARPG, FPS
A3	34	Man	20	RPG, MMO, Strategy, Horror
A4	35	Man	30+	FPS, MMORPG, Action, Puzzle
A5	32	Kvinna	42+	FPS, MMO, RPG, Simulations, Competitive games
A6	30	Man	20	RPG, Action, Adventure, Single player games
A7	28	Man	10+	RPG, Action, Simulations
A8	34	Kvinna	30+	FPS, MMORPG, RPG, Adventure, Action, Strategy

**Tabell 4** Respondenter grupp B, fick spela den onda protagonisten först.

Respondent	Ålder	Kön	H/V*	Typer av genre de brukar spela
B1	21	Man	60-70	FPS, Co-op, Souls-like, Puzzle
B2	30	Man	25	Team FPS, MMO, RPG, RTS
B3	23	Kvinna	20	FPS, MMORPG, RPG, Anything cute
B4	28	Man	25	FPS, MMO, Strategi, Card games
B5	21	Man	80+	FPS, MMO
B6	32	Man	20+	RPG, Action, Strategy
B7	32	Man	10-20	Action RPG, Fantasy, Platformgames
B8	35	Man	20+	FPS, MMORPG, RPG, Board games, Adventure

H/V står för timmar per vecka\*

## 5.1 Resultat

I vardera spel så ställdes deltagarna inför tre olika dilemman där de kunde utföra moraliska val. Jag använder ordet kunde, för beroende på hur de tolkade narrativet och hur de motiverade sina val har det förekommit att de baserat sina val utefter förutsättningar som jag inte avsett när spelen skapades, som exempel tidigare erfarenheter och humor. Sedan så kunde de även välja utifrån en strategisk utgångspunkt där moralen inte spelade lika stor roll. Nedan har jag samlat i två tabeller de val som deltagarna gjorde.

**Tabell 5** Grupp A, vilka val deltagarna gjorde i spel 1 och spel 2

Respondent	S1* Val 1	S1 Val 2	S1 Val 3	S2* Val 1	S2 Val 2	S2 Val 3
A1	Behålla	Ej stjäla	Jaga	Ej stjäla	Sanning	Döda
A2	Ge	Stjäla	Rädda	Ej stjäla	Sanning	Döda
A3	Behålla	Ej stjäla	Rädda	Ej stjäla	Sanning	Döda
A4	Ge	Ej stjäla	Rädda	Stjäla	Sanning	Döda
A5	Ge	Stjäla	Rädda	Stjäla	Sanning	Döda
A6	Ge	Ej stjäla	Rädda	Ej stjäla	Sanning	Döda
A7	Ge	Stjäla	Jaga	Ej stjäla	Sanning	Döda
A8	Ge	Ej stjäla	Rädda	Ej stjäla	Sanning	Ej döda

**Tabell 6** Grupp B, vilka val deltagarna gjorde i spel 1 och spel 2

Respondent	S1 Val 1	S1 Val 2	S1 Val 3	S2 Val 1	S2 Val 2	S2 Val 3
B1	Ge	Ej stjäla	Rädda	Ej stjäla	Sanning	Ej döda
B2	Ge	Stjäla	Rädda	Ej stjäla	Sanning	Ej döda
B3	Ge	Stjäla	Rädda	Ej stjäla	Sanning	Döda
B4	Ge	Stjäla	Rädda	Ej stjäla	Sanning	Döda
B5	Ge	Stjäla	Rädda	Stjäla	Sanning	Döda
B6	Ge	Stjäla	Rädda	Ej stjäla	Sanning	Döda
B7	Behålla	Stjäla	Jaga	Stjäla	Sanning	Ej döda
B8	Ge	Stjäla	Rädda	Ej stjäla	Sanning	Döda

S1 = Spel 1, S2 = Spel 2\*

### 5.1.1 Spel 1

För att jämföra deras svar har jag sammanställt deltagarnas svar. Nedan följer resultatet av intervjun (se appendix B) som hölls efter att spelet med den goda protagonisten spelats. Notera att det är svar från både grupp A och grupp B.

#### Fråga 1

Första frågan i intervjun undersökte hur deltagarna uppfattar huvudkaraktären.

Respondent A2-A8, B1, B4-B8 beskrev karaktären som hjälpsam, generös, trevlig, har god arbetsmoral och generellt en "normal", vardaglig person. A1 och B3 kom ej ihåg hur karaktären beskrevs i spelet och kunde inte ge ett svar på frågan. B2 nämnde att karaktären fick sitt jobb från att ha varit med om något traumatiskt.

#### Fråga 2

Fråga nummer två undersökte vad deltagarnas tankeprocess och resonemang kring deras val är, hur de tänkte när de valde som dom gjorde.

Alla respondenter uttryckte att valen de gjorde utgick från egna erfarenheter och moral. A7 beskrev att hen agerat utifrån hur hen tror att karaktären skulle ha agerat, att hen skapat en karaktär i huvudet baserat på bakgrundshistorien och beskriver även hur hen tror att karaktären skulle agera i de olika valen. Som exempel uttryckte A7; "I think the character would choose to take the bike to get there faster".

#### Fråga 3

Fråga nummer tre efterfrågade vad som var mest anmärkningsvärt i spelet.

A7 tyckte att konsekvenserna av sista valet är mest anmärkningsvärt, och antyder att det inte spelar någon roll för hur man tar sig an det då det inte finns en perfekt väg att ta sig igenom

det. B4 tyckte att det första moraliska valet var intressant då de antyder att de inte skulle ha märkt den hemlösa personen själv om de var i en liknande situation. Resten av deltagarna nämnde delar av narrativet, mekaniken och musiken.

#### **Fråga 4**

Fråga nummer fyra efterfrågade vad som var mest lustigt eller förvirrande.

Det som flest respondenter nämner är att de saknar bitar av information i narrativet. Några respondenter anmärker på delar av narrativet där de missförstått eller tyckte att narrativet inte gav en bra förklaring till vad som hände. Alla val som de ställdes inför verkar vara förstådda, men A7 nämnde att det var märkligt att behöva välja mellan att stjäla en motorcykel och att ta bussen.

#### **Fråga 5**

Fråga nummer fem undersökte om respondenten anser sig ha spelat utefter moral eller om de gjort mer strategiska val.

A1-A4, A6, B1, B3, B5, B7 och B8 svarade att de spelade mer moraliskt utifrån egna erfarenheter. A5, A7, A8, B2, B6 svarade att de spelade både moraliskt och strategiskt. Respondent A5 valde att ta bussen och B2 valde att stjäla motorcykeln, men båda anser att deras val är strategiska då A5 antyder att den tänkte på om den skulle bli upptäckt på motorcykeln då den för mer oväsen medan B2 menar att den valde att stjäla motorcykeln för att komma fram i tid för att fånga en kriminell, även om det innebar att det ställer till trubbel för den man stjal motorcykeln av.

Respondent A7 beskrev; "A little bit of both, but I played strategically while trying to abide by morals. I was trying to find a strategy that abided by the morals specifically by the character." A8 nämnde; "Both, I often build my playing on logical decisions but with a moral background. I try to take in as much information as I have capability to and then base my moral decision strategically on that." B4 var den enda respondenten som svarade att de spelade strategiskt, förutom på det första valet; "I think I played strategically again, I guess the first option wasn't strategic. The second one I just wanted to get there in time. Third, I thought of it as a long term strategic choice to catch the criminal later rather than a moral choice to save my partner. Saved my partner to have her help me later on."

### **5.1.2 Spel 2**

Nedan följer resultatet av intervjun (se appendix B) som hölls efter att spelet med den onda protagonisten spelats. Notera att det är svar från både grupp A och grupp B.

#### **Fråga 1**

Första frågan i intervjun undersökte hur deltagarna uppfattar huvudkaraktären.

Karaktärsdrag som nämndes var: Deprimerad, bekymrad, psykotisk, galen, empatilös, känslolös, känslokall, bedövad, korkad, likgiltig, nervös, professionell, rutinmässig, trevlig och självisk. Karaktären beskrevs även som en person som inte bryr sig om andra, har en låg

moralisk tröskel, vill ändra sitt liv, tar hellre livet av andra än att ta sitt eget liv, imponerad av sina egna färdigheter, gillar utmaningen i sitt jobb men bortkopplad från konsekvenserna av att döda människor.

A1, A2, A4 och B3 kom ej ihåg eller kunde inte beskriva karaktären. A3 uttryckte att karaktären fått en dålig lott i livet och blev ond för det. A5 beskrev karaktären som deprimerad och känslolös då hen redan dödat många, och undrar om den kan komma tillbaka från jobbet hen har på grund av att det är det enda denne gillar.

Både A7 och A8 beskrev karaktären som att den bryr sig om sitt eget liv framför andras, att karaktären är galen och inte så smart. A7 tyckte att karaktären är psykotisk, galen och saknar empati B1 och B5 beskrev karaktären som att den vill ta sig ut ur sitt jobb då karaktären är tvingad till att göra det han gör och hatar det, en person som bryr sig om andra och ville inte störa någon medan deltagare A8 tyckte att karaktären inte var smart eller uppfinningsrik och hade en låg moralisk tröskel. B7 beskrev karaktären som världsbärande och bedövd av de saker han var tvungen att göra. B7 spekulerade att han är lite brutal i sitt sätt att se på världen, livet har fått honom att göra rätt. Han är nog deprimerad men tänker nog inte så mycket på det. Han är också lite imponerad av sina egna färdigheter antar jag, kanske gillar han i hemlighet utmaningen men han är kopplad från konsekvenserna av att döda människor, det är lite rutinmässigt för honom. B8 beskrev karaktären som likgiltig, som han föreställer sig att många gör, när de väl blivit mördare. Men karaktären ville bort från arbetet så han försökte spara pengar för det.

## Fråga 2

Fråga nummer två undersökte vad deltagarnas tankeprocess och resonemang kring deras val är, hur de tänkte när de valde som dom gjorde.

A1, A4-A8, B6-B8 beskrev att de spelade utifrån karaktärens perspektiv medan A2 A3 B1, B2 och B4 utgick från vad de själva skulle ha gjort i samma situation utifrån karaktärens bakgrund. B3 och B5 valde att göra lite av båda delar. A4 beskriver: "I chose to take the money cus the game felt like Hitman, so it made sense at that moment. Didn't know if it was a part of the mission or not. When it comes to Jonah, the organisation doesn't seem like they f\*ck around. I thought Jonah was going to kill me so I didn't risk lying to him but rather to avoid him killing me by telling the truth. I thought I only had one shot, so I took it. (Angående sista valet)" B5 resonerade "I just wanted to steal the money cus it was an option. Then it started getting deep and the kid started to ask questions about the organisation so I figured I should tell him the truth. When it was time to take the shot I thought I should probably take the shot, I didn't want my guy to die so gotta do the job. I played myself in the character's shoes. There's no way I'd steal money or that in real life." B2 tyckte annorlunda; "Couldn't relate much with the story, since I'm not an assassin. I always try to be the good guy so that's where the choices led me and where my morality shined through."

## Fråga 3

Fråga nummer tre efterfrågade vad som var mest anmärkningsvärt i spelet.

A5, A6, A8, B1 och B2 tyckte att berättelsen var mest anmärkningsvärd, A5 beskrev; "You get a feeling of him at first, and then realise how trapped he is. It feels unescapable, he is trying to



escape the way he knows how and is trying to justify it. He just needs to get out”. A7 påpekade att det som var mest anmärkningsvärt var hur lätt det kändes att välja att döda någon. B8 angående det sista valet; “It’s a hard choice, that last choice, as someone who has, I think I have “good morals”. So even in the game when I try to play someone else, it’s a hard choice. So that’s, I think that’s a cool situation. Makes you think, right?”

#### **Fråga 4**

Fråga nummer fyra efterfrågade vad som var mest lustigt eller förvirrande.

Hälften av deltagarna tyckte inte något särskilt var lustigt eller förvirrande. Några få respondenter nämnde att början av berättelsen var märklig, eller att de inte förstod den till en början utan senare under spelets gång. Mindre än hälften av respondenterna beskrev olika delar av narrativet de hade velat veta mer om eller inte riktigt förstod sig på. Ingen nämner här något av valen de fick utföra.

#### **Fråga 5**

Fråga nummer fem undersökte om respondenten anser sig ha spelat utefter moral (sin egen eller karaktärens) eller om de gjort mer strategiska val.

Strategiskt A1, A2, A4, A7, B4, B5, B6 och B8 svarade att de hade valt att spela strategiskt medan endast B1, B2 och B3 svarat att de spelade moraliskt. De resterande deltagarna svarade att de spelat både strategiskt och moraliskt. A8 resonerar; “I often build my playing on logical decisions but with a moral background. I try to take in as much information as I have capability to and then base my moral decision strategically on that. I have a hard time stepping over the boundary of choosing something I think is morally wrong.” B1 svarade; “I definitely played more morally. I took all the best options, not stealing, telling the truth and not taking the shot. Definitely morally.” Medan A7 svarade; “I think I played purely strategically this time because the character had a complete lack of morals.” De flesta som svarat att de spelat både strategiskt och moralsikt resonerade likt B4; “Strategically, I’m trying to do everything from the standpoint of the character. The first choice was strategic because it was an unnecessary distraction, and I didn’t want to get caught. Second one I didn’t see the harm in telling him the truth and the third was just to complete the job.”

### **5.1.3 Efter att båda spel spelats**

Nedan följer resultatet av intervjun (se appendix B) som hölls efter att båda spel hade spelats. Notera att det är svar från både grupp A och grupp B.

#### **Fråga 1**

Frågan undersökte om och hur man upplever spelen annorlunda efter att ha spelat båda. För att sammanfatta hur spelen har upplevts har fyra citat valts ut som beskriver hur några av deltagarna upplevt spelen;

Deltagare A4 uttryckte; “I felt like both stories were very different, the first story compelled me to think more with my own morals and life experience. Looking for a purpose to live sort

of thing. The second one I played more like a game, I kept going back to hitman, more like fantasy.”

Deltagare A8 uttryckte; “Both games put you in dilemmas that require a thought behind them but they started at different points where one had been a criminal for a very long time and the other had been through something tough but tried to work through and forget it, in a small city with high criminality. Both were a test in philosophy through moral choices.”

Deltagare B5 uttryckte; “I wouldn't have stolen the money, wouldn't have shot the person, to see what happens. I would've wanted to see what happens when I play with my own morals. I played the second game after my own morals because I felt for the homeless guy. It just kind of happen.”

Deltagare B8 uttryckte; “Well, yeah in regard to myself, after the first game I said, I think, from my, I think myself being this character. But in the second game I thought of being the character as I was being the character. Hehe. And I have never thought about that before that I do play games differently... Depending on what character you play, apparently.”

## **Fråga 2**

Frågan undersökte hur man upplever valen i båda spelen, jämförelsevis.

För att sammanfatta hur spelen har upplevts har fyra citat valts ut som beskriver hur några av deltagarna upplevt de olika valen i spelen;

Deltagare A5 uttrycker; “The detective had more free range because she didn't have a gun pointed to her. The second character is trapped in a situation, they try doing their best, but they have no real choices.”

Deltagare A6 uttrycker; “I feel like the questions popped up from different thought processes, different characters. I feel like they have different values, and the choices they had to make were different. How the choices were made were quite similar. The same storytelling structure, seems like the same game but with different characters.”

Deltagare B3 uttrycker; “To shoot the woman was definitely a hard choice, but compared to the second game I knew the partner so I had to choose to save her. I think like, maybe it would've changed my mind if I knew the woman I shot.”

Deltagare B6 uttrycker; ”In both of the games the first two choices no one's gonna die from but the last choices was life and death. I made the choices based on what the character would do, not what I would do personally. It didn't cross my mind as a criminal that I could spare lives, as a detective I just wanted to save someone close to me because I care about them and didn't want them to die. Technically I played both a little bit selfishly.”

## **Fråga 3**

Frågan undersökte om man sympatiserar med någon av protagonisterna och varför.

Respondent A1, A2, A4, A7, A8, B2, B4 och B5 svarade att de sympatiserar med den goda protagonisten. Majoriteten gav anledningen att de inte kan sympatisera med den onda protagonisten då de själva aldrig befunnit sig i en liknande situation som karaktären. En anledning till varför de kunde sympatisera med den goda protagonisten var för att de kunde se sig själva i karaktärens situation. B3 och B7 svarade att de sympatiserar med den onda protagonisten, då de tyckte synd om karaktären. A3, A5 och B8 sympatiserar med båda protagonisterna av samma anledningar. A6, B1 och B6 kände inte att de kunde sympatisera med någon av protagonisterna och kunde inte ge ett svar till varför de kände så.

#### Fråga 4

Frågan undersökte om deltagarna brukar spela spel på det sättet de spelade dessa.

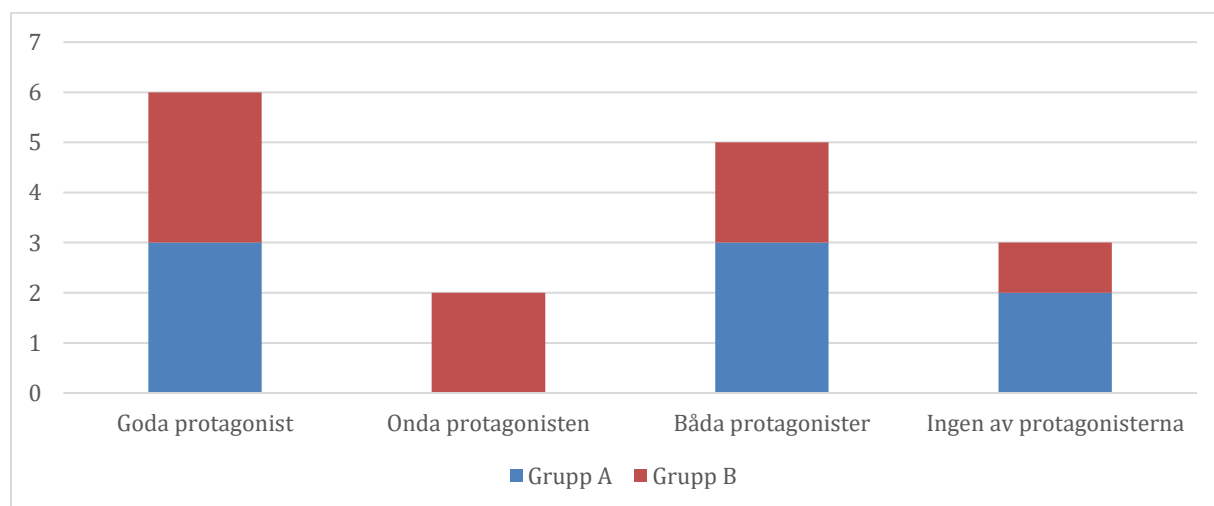
Alla respondenter svarade att de spelade så som de brukar spela, några respondenter nämnde att de inte tänkt på om de spelar olika karaktärer på olika sätt beroende på karaktärens moral. Respondent A7 förklarar; "I think I do, but I also think I internalise their morals more. I make assumptions of what I want the character's morals to be based on what I know about that character. Because I feel I could have invented a character in my head that could've gone for the opposite choices in both stories. But the short answer is yes. If there is a background story. The first choice I made helped setting the base for the rest of the game."

## 5.2 Analys

Det här kapitlet kommer att tolka, jämföra och förklara resultatet av undersökningen.

### 5.2.1 Den onda och den goda protagonisten

Majoriteten av deltagarna argumenterade att de kunde sympatisera med den goda protagonisten. Respondent B2 förklarar att den goda protagonistens bakgrundshistoria var det som gjorde att den fick sympati. "I think I sympathize more with the detective, because of how they got into the line of work. Their background made me sympathize with them more." Ett argument var att respondenterna kunde relatera till den goda protagonisten och att de realistiskt inte skulle kunna hamna i en situation som den onda protagonisten befann sig i, därför skulle det vara svårare att känna sympati för den onda protagonisten i det här fallet.



### **Figur 3** Stapeldiagram, visar vilka grupperna kände sympati för

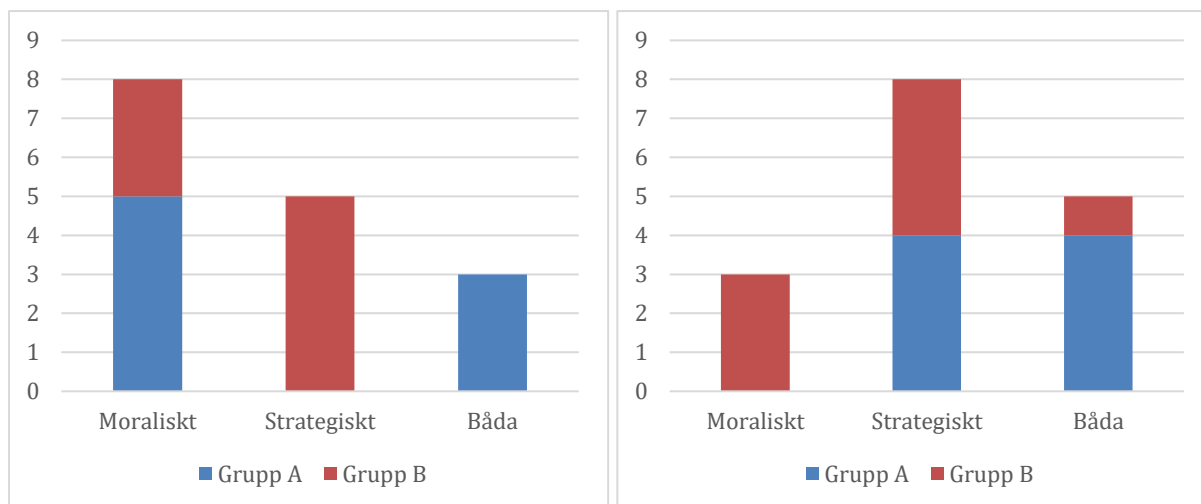
Majoriteten av respondenterna sympatiserade med den goda protagonisten, majoriteten av de respondenter som sympatiserade med den goda protagonisten tillhör grupp A vilket är den grupp som spelade del 1 med den goda protagonisten först (figur 3). Totalt uttryckte sju respondenter sympati för den onda protagonisten och elva uttryckte sympati för den goda protagonisten. Av de i grupp B som spelade den onda protagonisten först uttryckte fyra respondenter sympati med den onda protagonisten jämfört med fem respondenter som uttryckte sympati för den goda protagonisten. I grupp A uttryckte endast tre respondenter sympati för den onda protagonisten. Det är färre som uttryckt sympati för den onda protagonisten jämfört med den goda, men fler från grupp B uttryckte sympati för den onda protagonisten än den goda. Denna skillnad kan komma från att grupp B fick spela den onda protagonisten först.

#### **5.2.2 De moraliska valen**

Resultatet visar att båda grupperna tänkte liknande oavsett vilket spel de fick spela först. Den enda större skillnad som uppkom var att hälften av deltagarna i grupp A som fick spela spelet med den goda protagonisten först, valde att inte stjäla i första spelet medan majoriteten av deltagarna i grupp B som fick spela spelet med den onda protagonisten först valde att stjäla vid samma val. Deltagarna i grupp B som valde att stjäla har liknande motivation till varför, B3 förklarar; "I saw my partner drive away, it said the bus would take longer to get there and sometimes officers commandeered vehicles so I chose to take it."

Majoriteten av de som valde att inte stjäla i grupp A motiverar liknande respondent A7: "I don't think I would've taken the bike every time, what made me take the bike is that my partner already left in the vehicle, and I view that as a big enough threat. I think the character would choose to take the bike to get there faster." A1 resonerar; "I just don't want to take someone's bike for the hell of it."

En oro som uppkom under undersökningens gång handlar om valen inte stämmer överens med respondentens vilja. Determinismen (se kapitel 2.2.1) kan ha påverkat respondenternas val om de känner att de val som presenterats inte är vad de skulle ha valt att göra. Detta kan påverka resultatet då respondenterna då skulle kunna välja något de inte egentligen vill för att inget annat val finns. Respondent B2 resonerade att hen inte upplevde att valen inte representerade det som hen ville välja. Respondent B2 angående representerande val; "When I had the questions asked, I never felt like I missed out on what I wanted to do. I never wondered "Oh, where's option number 3". It felt like it represented what I wanted to do at the moment."



**Figur 4** Stapeldiagram, till vänster del A (god protagonist), till höger del B (ond protagonist).

Fråga nummer fem undersökte om respondenterna anser sig ha spelat utefter moral (sin egen eller karaktärens) eller om de gjort mer strategiska val. Den trend som diagrammen visar pekar på att respondenterna har valt att spela mer efter sin moral i del A jämfört med del B (figur 4). Det är fler som svarat att de har baserat sina val både på strategi och moral i del B. Det finns några större skillnader mellan de som fick spela spel A först och de som fick spela del B först. I del A har endast tre från grupp A svarade att de spelat både moraliskt och strategiskt, medan fem från grupp B svarade att de endast spelat strategiskt. Fem från grupp A och tre från grupp B svarade att de endast spelat utefter sin moral. I tabellen till höger har fler uttryckt att de spelat både moraliskt och strategiskt. Till skillnad från del A har fler från grupp A svarat att de spelat strategiskt på del B vilket visar att det finns en differens mellan grupperna.

In both of the games the first two choices no one's gonna die from but the last choices were life and death. I made the choices based on what the character would do, not what I would do personally. It didn't cross my mind as a criminal that I could spare lives, as a detective I just wanted to save someone close to me because I care about them and didn't want them to die. Technically I played both a little bit selfishly.

Respondent B6, angående moraliska val

Samtliga respondenter har beskrivit att de utgår från sin egen moraliska kompass när de spelade spelet med den goda protagonisten. Ett exempel är respondent B3 som svarade; "I think I played more morally, it just came to me, I just thought of what I would do in the situation." Majoriteten av deltagarna förklarar även att de utgår från protagonistens moral när karaktären de spelar beskrivs som ond och när karaktären befinner sig i ett scenario där det moraliska valet kan betraktas som moraliskt ont. Några få av deltagarna valde att gå efter sin egen moraliska kompass när de spelade som den onda protagonisten.

You can take the most chaotic route, that's kind of twisted. But the way you look at it, I guess it's a moral compass thing. Like stealing, lying, and killing someone. I definitely played more morally right. I took all the best options, not stealing, telling the truth, and not taking the shot.

Respondent B1, angående moralisk kompass

Som Laycock påstår att rollspel kan skapa möjligheter att se världen på ett nytt sätt och att spelare har beskrivit hur de tänker på sig själva annorlunda som ett resultat av spelandet så är det intressant hur vissa respondenter i denna undersökning antydde att de inte tidigare reflekterat över om de spelar en ond och en god protagonist olika.

### 5.3 Slutsats

Frågeställningarna som den här studien är baserad på lyder:

- Hur upplevs moraliska val i ett digitalt spel/berättelse med en ond protagonist respektive en god protagonist?
- Är valen baserade på karaktärens bakgrund och påstådda moral eller baserar spelaren valen på sin egen moral hämtad från verkliga livet?
- Spelar man som ond moraliskt för att protagonisten är skriven som ond?

I artefakten som bestod av ett digitalt spel/ berättelse med en ond protagonist respektive en god protagonist som innehåller moraliska val, upplevdes de moraliska valen positivt. Respondenterna engagerade sig i spelen och hade en positiv inställning. Valen som respondenterna gjorde baserades stor del på karaktärens bakgrund och påstådda moral, men vissa val baserades på egen moral hämtad från verkligheten. Vissa respondenter valde att basera sina val på karaktärens bakgrund, de skapade en egen karaktär baserad på bakgrunden och utgick ifrån den när de gjorde valen. De utgick ifrån vad de trodde att karaktären skulle ha valt om karaktären hade funnits på riktigt. I stort sett så utgick alla ifrån sin egen moraliska kompass även när de baserade valen på vad de trodde att karaktären skulle ha gjort då de flesta har bestämt vad som är gott och ont enligt sin egen moraliska kompass, som Bartels (2015) studie talar för. Den här undersökningen visar att majoriteten av respondenterna valde att spela mer ont moraliskt för att protagonisten är skriven som ond. Vissa respondenter valde att spela moraliskt gott även om protagonisten var skriven som ond för att de känner en viss skuld av att göra moraliskt inkorrekta val. Det sistnämnda bekräftar Boyan, Grizzard och Bowmans (2015) undersökning som antydde samma sak.

Vissa deltagare i min undersökning valde att vägra vissa handlingar för att de satte sig in i karaktärens situation, vad skulle karaktären kunna ha gjort? Detta tyder på att vissa spelare ser anledning till att vägra en handling i ett spel på grund av olika faktorer, hur de bestämmer att karaktären i spelet ska tänka som exempel. Några deltagare i undersökningen uttryckte att de vägrade spela som onda för att det inte ligger i deras natur, deras moraliska kompass talar för att de inte ska välja de moraliskt onda handlingarna. Därför anser jag att min studie talar mot Langes (2014), då respondenterna ansåg att det fanns anledning för att vägra utföra en handling genom att välja en annan handling.

Utöver den huvudsakliga frågeställningen undersöktes även två mer inriktade frågeställningar. Den ena frågeställningen undersöker om valen spelare gör är baserade på karaktärens bakgrund och påstådda moral eller om spelaren baserar sina val på sin egen moraliska kompass. Deltagarna skiljde inte på moral i spel och moral i verkliga livet, då majoriteten av respondenterna utgick från sin moraliska kompass och uttryckte att de gjorde valen i spelen baserat på hur de skulle ha agerat i verkligheten i samma situation. Detta pekar på att Laycock (2015) skulle kunna ha rätt i att spelare experimenterar med spel för att ta reda på åt vilket håll deras moraliska kompass pekar då deltagarna använt sig av verklig erfarenhet och jämför den med situationer som liknar verkligheten för att ha en grund att basera sina moraliska beslut på. Vissa deltagare uttryckte att de inte har tänkt på att de spelat protagonisterna olika, vilket kan komma att påverka besluten de gör i verkligheten. Detta stämmer överens med Schriers (2017) påstående att människors moraliska kompass förändras till följd av exempel upplevelser och sociala interaktioner, spel kan tolkas som just en upplevelse och ge sociala interaktioner som är verklighetsbaserade. De sociala interaktioner en person kan ha i spel ser dock inte exakt densamma ut och i enspelarspel är det inte med verkliga personer. En stor del av respondenterna verkade utgå ifrån om protagonisten var skriven som ond eller god, men skillnaden mot de som valde att gå efter sin moraliska kompass var bara ett fåtal. Några av respondenterna i min undersökning uttryckte att verkliga erfarenheter spelade stor roll när de spelade spelen. De kände igen sig i en viss karaktärs situation och handlade utefter hur de förväntade sig att karaktären skulle ha gjort i sin situation. Vissa av respondenterna gick mot strömmen och vill experimentera med spelet på ett sätt de inte har möjlighet att göra i verkliga livet, då skulden från de val de gör i spel inte följer med in i verkligheten. Protagonistens bakgrund påverkade hur respondenterna valde att spela då resultatet visar att deltagarna valde de moraliskt goda valen när de spelade den goda protagonisten och valde de moraliskt onda valen när de spelade den onda protagonisten.

Den sista frågeställningen ville ta reda på om man spelar som ond moraliskt för att protagonisten är skriven som ond. De flesta av respondenterna som svarade att de kände sympati för den onda protagonisten svarade även att de hade gjort sina val strategiskt, endast en av de som svarade att de hade sympati för den onda protagonisten svarade att de hade utgått från en moralisk synpunkt. Sympatin för den onda protagonisten skulle kunna ha påverkat hur de väljer mellan de moraliska valen, vilket enligt Gabbiadinis et al. (2013) studie skulle kunna påverka hur deltagarna ser på moral i verkligheten. Artefakten var förmodligen inte stor nog eller påverkande nog för att deltagarna skulle bli påverkade att göra större moraliskt onda handlingar i verkligheten, men det påverkade nog för att fler deltagare valde att döda en person i spelet även om de själva motiverade att de nog gjort de flesta valen moraliskt goda. Respondenternas val avvek inte från de andra respondenterna som inte nämnde den onda protagonisten som någon de kände sympati för. Om man jämför de val respondenterna gjorde i tabell 5 och tabell 6 med vilka de svarade att de kände sympati för samt om de spelade moraliskt eller strategiskt finns ingen korrelation. Tabell 5 och tabell 6 visar dock en tydlig skillnad på hur respondenterna valt att spela, majoriteten av respondenterna oavsett grupp visar en tendens att göra de onda valen när de spelade den onda protagonisten och har valt de goda valen när de spelade den goda protagonisten. Därför tyder det på att karaktärens bakgrund påverkar vad spelaren väljer att göra för val. Enligt undersökningen spelar det ingen roll om respondenterna relaterade till protagonisten, men det påverkade om protagonisten har en god eller ont skriven bakgrund.

## 6 Avslutande diskussion

I det här kapitlet presenteras en sammanfattning och jämförelse av det viktigaste från resultatet.

### 6.1 Sammanfattning

Denna studie har tagit upp ämnen som rör onda och goda protagonister, moral i spel samt hur spelare resonerar beroende på om de spelar en ond respektive en god protagonist. En bred frågeställning behövdes då många olika faktorer kan påverka hur spelare väljer i ett spel med moraliska val. Det fanns många områden inom moral i spel som behövdes utforskas. De faktorer som valdes att undersökas i den här studien behövdes läggas ihop för att se om det fanns en korrelation. Frågeställningarna som skulle undersökas var: "Hur upplevs moraliska val i ett digitalt spel/berättelse med en ond protagonist respektive en god protagonist?". Utöver den frågeställningen så tillkom två till; "Är valen baserade på karaktärens bakgrund och påstådda moral eller baserar spelaren valen på sin egen moral hämtad från verkliga livet?" samt "Spelar man som ond moraliskt för att protagonisten är skriven som ond?".

Twine användes för att skapa artefakten för att kunna besvara frågeställningen. Då berättelser som är icke-linjära och interaktiva behövdes för att undersöka frågeställningen var Twine ett passande alternativ. Sammanlagt deltog 16 personer i undersökningen som alla var mellan 20-35 år. Deltagarna behövde uppfylla ett krav på 11-timmar speltid i veckan för att definiera dom som personer med spelvana. De 16 personer som deltog delades slumpvis upp i två grupper med 8 personer i varje. Deltagarna spelade som en god protagonist, en detektiv, och en ond protagonist, en agent. En av grupperna fick börja spela som god protagonist medan den andra fick börja spela som ond protagonist. Artefakten bestod av två delar med en god protagonist och en ond protagonist samt tre olika moraliska val per protagonist. En liten enkät användes för att samla in persondata innan artefakten presenterades. Efter en genomspelning av tilldelad del av artefakten intervjuades respondenterna, som sedan fick spela den andra delen och intervjuas igen. Respondenterna fick förklara hur de resonerade när de gjorde de olika valen samt utveckla sina svar.

Den data som utvunnits av undersökningen har givit en djupare förståelse i hur spelare resonerar angående moraliska val i spel samt varför de valt vissa val. Studien har bestyrkt tidigare forskning som talat för att spelare går efter sin egen moral och talade även mot viss tidigare forskning angående att vägra handlingar i spel, där flera respondenter inte ville spela utanför sin moraliska kompass.

### 6.2 Diskussion

Förundersökningen som gjordes hjälpte i skapandet av protagonisterna, då majoriteten av respondenterna beskrev att de upplevde sympati för antingen en eller båda av protagonisterna. Det går inte att kontrollera att respondenterna kände sympati så man får lita på att deras svar stämmer överens med vad de faktiskt tänkt och upplevt. Den data som utvunnits ur denna undersökning pekar på att deltagarna baserar valen de gör i spel på sin egen moraliska kompass vad gäller spel med goda protagonister vilket motsäger Sicarts (2013)



påstående att spelare tänker strategiskt istället för moraliskt och att spelare föredrar de val som ger bäst utfall. I delen med den goda protagonisten verkade deltagarna inte bry sig om det gav bäst utfall utan motiverade sina svar utifrån vad de tyckte kändes rätt att göra. I delen med den onda protagonisten så visar det sig att Sicarts uttryck stämmer bättre då fler deltagare valde att spela strategiskt för att de inte kunde sätta sig in i rollen som ond. I vissa fall så valde deltagarna även att gå efter sin egen moral när de spelar som onda protagonister och bortser från den bakgrund som givits protagonisten. I undersökningen har dock flera av respondenterna visat en tendens att spela moraliskt ont baserat på karaktärens bakgrundshistoria. Majoriteten av dessa respondenter angav att de satte sig in i en annan roll när karaktären beskrivs som ond och gjorde därför andra val än de i spelet med den goda protagonisten. Langes (2014) påstående att spelare vet om att deras val inte ger någon påverkan i verkligheten kan delvis påvisas i denna studie då majoriteten av deltagarna valde att göra ett moraliskt inkorrekt val även om några deltagare uttryckte att de kanske inte hade gjort samma val i verkligheten.

Respondenterna hämtades från två olika nätverk och blev slumpvis indelade i de två olika grupperna vilket kan ha påverkat resultatet då det inte är garanterat att det blev en jämn fördelning mellan grupperna. Det går inte heller att påverka hur mycket spelare väljer att immersera sig, vissa deltagare spelade utifrån hur de trodde att karaktären skulle ha valt baserat på deras bakgrund medan andra spelade utifrån sin egna moraliska kompass. Boyan, Grizzard och Bowman (2015) och Weaver & Lewis (2012) är inne på att spelare känner en viss skuld av att spela moraliskt inkorrekt, vilket kan ha påverkat hur deltagarna motiverade sina val, de kan ha känt att de ville överförklara för att inte själva framstå som onda för att ha gjort moraliskt inkorrekta val. Några av deltagarna kände varandra vilket också kan ha påverkat resultatet, då de kan ha liknande intressen, bakgrunder och tankesätt, detta är dock bara spekulation..

Det är svårt att avgöra om artefakten blev lyckad, då flera faktorer som inte tagits i åtanke kan påverka resultatet. En av dessa faktorer är hur väl karaktärernas bakgrunder är skrivna, om de är tillräckligt karaktäriserade eller om de hade behövt tydligare beskrivningar. En annan faktor som kan komma att ha påverkat huruvida artefakten blev lyckad eller inte är om valen var tydligt moraliskt onda eller goda. Boyans, Grizzards och Bowmans (2015) förslag att försvåra de moraliska valen påverkade hur frågorna kom till. De behövde vara tydligt moraliskt goda eller onda men samtidigt inte för uppenbart för att undvika att spelet endast handlar om strategi. Detta innebär att vissa frågor blev mer moraliskt gråa och var inte riktigt lika tydliga som andra och därför tyckte deltagarna att det var svårare att välja. Ett fåtal respondenter uttryckte att det inte var tillräckligt tydligt om valen var negativt eller positivt laddade. Undersökningen och dess resultat bör tolkas med försiktighet då svaren på frågeställningarna är svåra att validera och verifiera. Då slutsatserna som drögs är spekulativa så är det svårt att ge några definitiva slutsatser.

Baserat på Langes (2014) studie förutsågs att majoriteten av deltagarna skulle gå efter att göra goda handlingar för att känna att de har gjort någonting bra vilket stämmer överens med deltagarnas motiveringar till varför de valde de moraliskt goda valen. Bartel (2015) antydde att de flesta handlingar som är våldsamma i spel inte utförs frivilligt men denna studie talar för att så inte är fallet då deltagarna utsattes för ett val där de kunde välja att skjuta någon eller låta bli i den onda protagonistens del av spelet. Ändå valde flest deltagare att döda en person. I spel utan moraliska val så kunde detta vara oundvikligt, men i artefakten ställdes

deltagarna för ett våldsamt alternativ och ett icke-våldsamt men ändå valde deltagarna det våldsamma alternativet. Boyans, Grizzards och Bowmans studie angående våld i spel bekräftas i denna undersökning. De påstår att om ett spel lägger en stor tyngd på våld och att spelet drivs fram genom våld så kommer spelare mer troligt att göra mer skada än de skulle ha valt i verkligheten. Det som framkom i intervjuerna var att majoriteten av deltagarna inte kände igen sig i de situationer som den onda protagonisten hamnade i, men båda delarna av spelet har en viss form av våld i sig. Skillnaden på de två delarna vad gäller våld var att i spelet med den onda protagonisten kunde deltagarna utföra en våldsam handling medan i spelet med den goda protagonisten kunde deltagarna välja att rädda en person som utsatts för en våldsam handling. Båda delarna innehåller våld, men deltagarnas val skiljde sig åt om man jämför de båda delarna. Det skulle kunna vara på grund av protagonistens bakgrund men hade det varit någon skillnad mot om man bytte plats på den onda och goda protagonisten? Detta är något som skulle kunna undersökas i framtida studier.

Undersökningen var kvalitativ då mer djupgående intervjuer användes för att få svar på frågeställningarna. Något som var problematiskt var att respondenterna fick för mycket frihet att svara på intervjuerna vilket resulterade i att vissa intervjuer pågick längre än beräknat och innehöll data utöver det som jag sökte, vilket inte är relevant för undersökningen i sig. Fler specifika frågor och tydligare riktlinjer åt respondenterna hade behövts för att limitera intervjuerna. Denna faktor hade kunnat undvikas men med tanke på att specifika frågor kan vara ledande valdes mer konkreta frågor och följdfrågor för att undvika att styra intervjun. Möjligheten att ställa följdfrågor fanns då en kvalitativ undersökningsmetod med intervjuer valts. Detta underlättade då respondenterna fick möjlighet att utveckla sina svar för att bättre kunna förstå hur de har tänkt. Det gav även rum för att kritisera artefakten och i sin tur ledde det till att brister, men även styrkor, med artefakten framhövdes.

### **6.3 Framtida arbete**

Denna undersökning innehöll ett större antal respondenter, men en storskalig kvantitativ undersökning skulle behöva genomföras med en utökning av antalet deltagare för att på ett mer övertygande sätt stärka och bekräfta de slutsatser som dragits här men även slutsatser som dragits i tidigare forskning. Användningen av intervjuer blev till studiens fördel, men det skulle vara att rekommendera användandet av intervjuer med följdfrågor men i en mer kontrollerad miljö där frågor och svar inte rör sig över studiens gränser för att intervjuerna ska kunna ge ett mer koncentrerat resultat.

Moral i spel är ett ganska brett ämne som det finns en del forskning inom, det skulle dock behövas forska på detaljnivå. Då moral i spel liknar moral i verkligheten kan forskning på moral i spel hjälpa oss att förstå hur moral i verkligheten egentligen fungerar, vad det finns för faktorer som påverkar. Som Laycock (2015) uttrycker; ”Oavsett hur fantastiska världarna i RPG-spel är så är de konstruerade av bekanta element från verkliga livet”. Spel kan därför användas som ett verktyg för att fördjupa oss i ämnet. Att göra samma undersökning i en större skala och finjusterad skulle kunna undersöka närmre vad som skiljer de som påverkas av protagonistens bakgrund och de som väljer att använda sig av sin moraliska kompass åt. För vidare forskning inom moral i spel skulle man kunna byta ut olika faktorer som exempel att undersöka om det finns moraliska skillnader mellan olika kön eller närmre studera vad

som får spelare att experimentera med moral i digitala spel och jämföra resultat med spelare som väljer att gå utifrån sin moraliska kompass.

## Referenser

American Film Institute. (2020) AFI's 100 YEARS...100 HEROES & VILLAINS. <https://www.afi.com/afis-100-years-100-heroes-villians/> [2021-04-14]

Askaboutgames. (2007). Facts and Figures.

<https://web.archive.org/web/20070613033013/http://www.askaboutgames.com/?c=%2Fpages%2FfactsFigures.jsp> [2021-02-21]

Bartel, C. (2015). Free Will and Moral Responsibility in Video Games. *Ethics and Information Technology*, 17(4), pp. 285–293. doi: 10.1007/s10676-015-9383-8.

Boyan, A., Grizzard, M. & Bowman, N. (2015). A Massively Moral Game? Mass Effect As a Case Study to Understand the Influence of Players' Moral Intuitions on Adherence to Hero or Antihero Play Styles. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 7(1),. doi: 10.1386/jgvw.7.1.41\_1.

Bryman, A. (2002). Samhällsvetenskapliga metoder. Malmö: Liber

Detroit: Become Human. (2018). Quantic Dream. [Spel]

Dragon Age: Inquisition. (2014). Bioware. [Spel]

Tyler, D. (2021) Love Them or Hate Them, These Are The Most Influential Video Characters of All Time. <https://www.gamedesigning.org/gaming/characters/> [2021-04-14]

Electronic Arts. (2021) <https://www.ea.com/games/dragon-age/dragon-age-inquisition> [2021-04-14]

Fable III. (2010). Lionhead Studios. [Spel]

Frankfurt, G. H. (1971). Freedom of the Will and the Concept of a Person. *The Journal of Philosophy*, Vol. 68, No. 1,. New York: Journal of Philosophy, Inc.

Gabbiadini, A., Riva, P., Andrighetto, L., Volpato, C. & Bushman, B. (2013). Interactive Effect of Moral Disengagement and Violent Video Games on Self-Control, Cheating, and Aggression. *Social Psychological and Personality Science*, 5(4),

Grand Theft Auto V. (2013) Rockstar Games. [Spel]

Grobler, Carli. (2016). The promotion of ethical egoism through morality mechanics in mass effect, fable III & fallout new vegas: a role-playing video game exploration. *Nelson Mandela Metropolitan University, Faculty of Arts*.

Iron Man (2008) [Film] Regissör: Jon Favreau. USA: Marvel Studios

- Joker (2019) [Film] Regissör: Todd Phillips. New York: Warner Bros. Pictures
- Laycock, J. (2015). *Dangerous Games: What the Moral Panic Over Role-Playing Games Says About Play, Religion, and Imagined Worlds*. Oakland, Calif: University of California Press.
- Lange, A. (2014). "You're just gonna be nice": how players engage with moral choice systems. *Journal of Games Criticism*, 1(1),
- Mad Max: Road Fury (2015) [Film] Regissör: George Miller. Australia: Kennedy Miller Mitchell, Village Roadshow Pictures.
- Overlord. (2007). Codemasters. [Spel]
- Oxford Learners Dictionaries (2021) Ethics [online] Available at:  
<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/ethic?q=Ethics>
- Oxford Learners Dictionaries (2021) Morals [online] Available at:  
[https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/moral\\_2?q=Morals](https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/moral_2?q=Morals)
- Oxford Learners Dictionaries (2021) Protagonist [online] Available at:  
<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/protagonist?q=protagonist>
- Oxford Learners Dictionaries (2021) Antagonist [online] Available at:  
<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/antagonist?q=antagonist>
- Oxford Learners Dictionaries (2022) Antagonist [online] Available at:  
[https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/evil\\_1?q=evil](https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/evil_1?q=evil)
- Oxford Learners Dictionaries (2022) Antagonist [online] Available at:  
[https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/good\\_2](https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/good_2)
- Schrier, K. (2017). *Designing Games for Moral Learning and Knowledge Building*. *Games and Culture*. doi: 10.1177/1555412017711514.
- Sicart, M. (2013). Moral Dilemmas in Computer Games. *Design Issues*, 29(3).
- Supermassive Games. <https://www.supermassivegames.com/games/until-dawn> [2021-04-14]
- Team Empire. (2020) The 100 Greatest Movie Characters.  
<https://www.empireonline.com/movies/features/100-greatest-movie-characters/> [2021-04-14]
- Trost, Jan (2010). *Kvalitativa intervjuer*. 4., [omarb.] uppl. Lund: Studentlitteratur
- Uncharted 4: A Thief's End (2016) Sony Computer Entertainment. [Spel]

Until Dawn. (2015). Supermassive Games. [Spel]

Weaver, A. & Lewis, N. (2012). Mirrored Morality: An Exploration of Moral Choice in Video Games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(11).

World of Warcraft. (2004). Blizzard Entertainment. [Spel]

Østbye, H., Knapskog, K., Helland, K., Larsen, L.O. (2004). *Metodbok för medievvetenskap*. Solna: Liber AB.

# Appendix A - Enkätfrågor

## Personfrågor

1. How old are you?  
(Hur gammal är du?)
2. What gender do you identify as?  
(Vilket kön identifierar du dig som?)
3. How many hours do you estimate you play games per week?  
(Hur många timmar estimerar du att du spelar per vecka?)
4. What kind of game genres do you like to play?  
(Vilka typer av spelgenrer gillar du att spela?)

## Appendix B - Intervjufrågor

### Spel 1

1. Can you describe the characters?  
(Kan du beskriva karaktärerna?)
2. How do you reason/what's your thought process about your moral choices?  
(Hur resonerar du/vad är din tankeprocess bakom dina moraliska val?)
3. What was most remarkable?  
(Vad var mest märkvärdigt?)
4. Was there anything that was twisted or confusing?  
(Var det något som var lustigt eller förvirrande?)
5. Do you think you played morally or strategically?  
(Tycker du att du spelade moraliskt eller strategiskt?)

### Spel 2

1. Can you describe the characters?  
(Kan du beskriva karaktärerna?)
2. How do you reason/what's your thought process about your moral choices?  
(Hur resonerar du/vad är din tankeprocess bakom dina moraliska val?)
3. What was most remarkable?  
(Vad var mest märkvärdigt?)
4. Was there anything that was twisted or confusing?  
(Var det något som var lustigt eller förvirrande?)
5. Do you think you played morally or strategically?  
(Tycker du att du spelade moraliskt eller strategiskt?)

### Efter att båda spel spelats igenom

1. Did you experience part A differently after playing part B?  
(Upplevde du del A annorlunda efter att ha spelat del B?)
2. How did you experience the different choices in part A compared to part B?  
(Hur upplevde du de olika valen i del A jämfört med del B?)

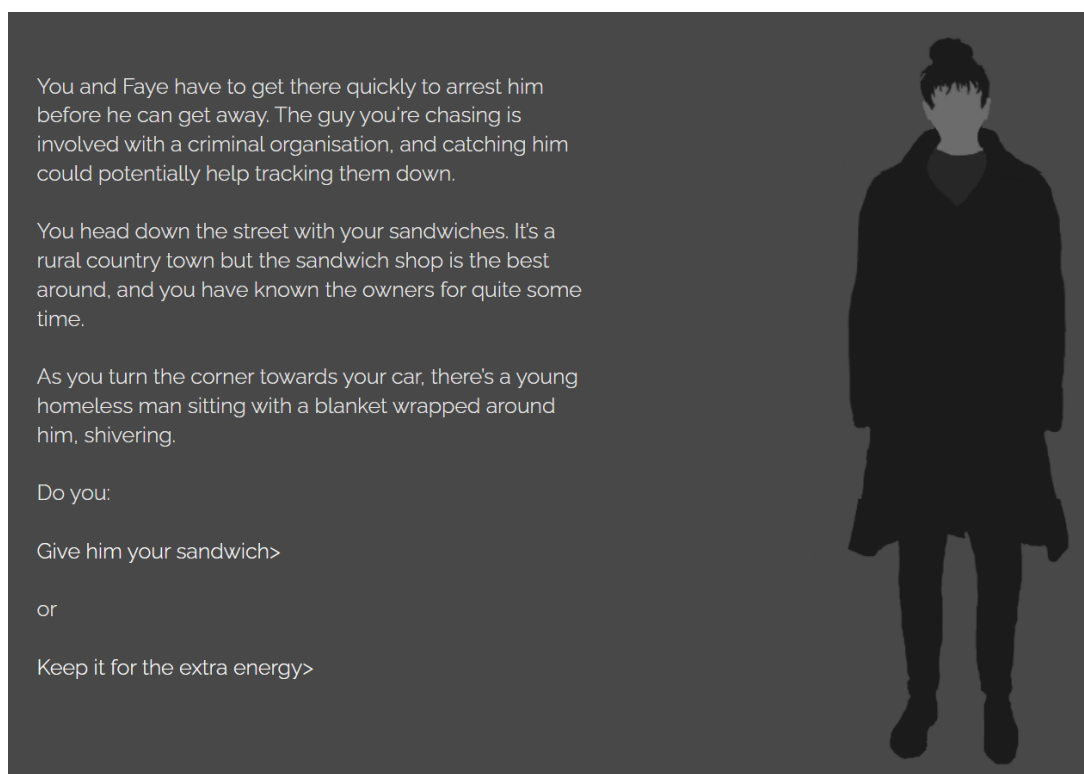


3. Were there any of the characters you can sympathize with?  
(Var det någon av karaktärerna du kan sympatisera med?)
4. Is the way you've been playing these two games how you normally play games?  
(Är sättet du har spelat dessa två spel som du normalt spelar spel?)

## Appendix C - Artefakten



Bilden visar hur delen med den onda protagonisten ser ut samt ett exempel på hur en av frågorna ser ut.



Bilden visar hur delen med den goda protagonisten ser ut samt ett exempel på hur en av frågorna ser ut.