

KARAKTÄRSDESIGN OCH FÖRDOM

Likheter mellan fysionomikens fördomar och hur karaktärer designas för att förmedla personlighet

CHARACTER DESIGN AND PREJUDICE

Similarities between physiognomic prejudices and how characters are designed to convey personality

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

Mio Amanda Jernström

Handledare: Lars Vipsjö
Examinator: Lars Kristensen

Sammanfattning

Denna studie handlar om likheter som finns mellan metoder som används inom karaktärsdesign för att förmedla personlighet och fysionomikens metoder. Syftet är att undersöka hur karaktärsdesign kan användas för att förmedla fördomar samt vilka åsikter det finns gällande hur en karaktärsdesignare bör förhålla sig till etiska aspekter inom designarbetet. För att undersöka detta genomfördes en studie kring hur deltagare använde och resonerade kring ett karaktärsdesignverktyg framtagen efter fysionomikens metoder och hur karaktärer uppfattas. Kvalitativ data samlades in genom intervjuer och observationer. Detta kompletterades med en småskalig kvantitativ enkät där fysionomikens förmåga att förmedla karaktär undersöktes. Studiens resultat visar på att det finns likheter mellan metoder som används för att förmedla karaktär med fysionomikens fördomar. Det fanns däremot delade meningar gällande fysionomikens användning inom karaktärsdesign och vad för samhälleligt ansvar en karaktärsdesignare har i sitt arbete. Resultaten från enkäten visade att karaktärer framtagna efter fysionomiska metoder förmedlade moral men inte personlighet.

Nyckelord: fysionomik, karaktär, karaktärsdesign, utseende, stereotyper

Innehållsförteckning

1	Introduktion	1
2	Bakgrund	2
2.1	Fysionomik	2
2.1.1	Fysionomiken i modern tid	3
2.2	Social perception	5
2.2.1	Utseende och stereotyper	5
2.2.2	Modeller	6
2.2.3	Validitet av antaganden från utseende	7
2.3	Spelkaraktärer	8
2.3.1	Stereotyper	9
2.3.2	Arketyper	10
3	Problemformulering	11
3.1	Metodbeskrivning	11
3.1.1	Artefakt	11
3.1.2	Datainsamlingsmetod	14
3.1.3	Urval	14
3.1.4	Metoddiskussion	14
3.1.5	Forskningsetiskt ställningstagande	15
4	Genomförande	16
4.1	Förarbete	16
4.2	Artefakt	19
4.2.1	Utvärdering och justeringar	21
5	Utvärdering	23
5.1	Presentation av undersökning	23
5.2	Analys av karaktärsskapande	24
5.2.1	Goda hjälten	27
5.2.2	Visa mentorn	28
5.2.3	Lojala vännen	29
5.2.4	Ondskefulla antagonisten	30
5.2.5	Dumma undersåten	30
5.2.6	Sluga och falska	31
5.3	Analys av intervjuer	32
5.3.1	Att designa karaktärer	32
5.3.2	Karaktärsdesign och samhällsliga aspekter	35
5.3.3	Fysionomik och karaktärsdesign	36
5.4	Analys av enkät	38
5.4.1	Goda hjälten	38
5.4.2	Visa mentorn	39
5.4.3	Lojala vännen	40
5.4.4	Ondskefulla antagonisten	41
5.4.5	Dumma undersåten	42
5.4.6	Sluga och falska	43
5.5	Slutsatser	44
6	Avslutande diskussion	46
6.1	Sammanfattning	46

6.2	Diskussion.....	46
6.3	Framtida arbete.....	47
	Referenser.....	49

1 Introduktion

Människor har en stark tendens att dra slutsatser om andra människors förmågor och personlighet efter deras utseende. Tron att en människas sanna karaktär speglas i utseendet är benämnd fysionomik, en förlegad uppfattning präglad av fördomar. Trots detta har fysionomikens metoder förespråkats inom studier om karaktärsdesign. Där omnämns fysionomiken som ett verktyg som kan användas för att skapa karaktärer som visuellt förmedlar karaktärens roll och förmåga. Dessa aspekter kan anses vara särskilt viktiga för karaktärsdesign för spel. Detta medför att karaktärer för spel kan vara särskilt influerade av fysionomiken och på så vis riskerar att föra vidare de stereotyper och fördomar som har präglat fysionomiken genom historien.

Denna studie ämnade till att kritiskt undersöka fysionomikens influens på karaktärsdesign genom att undersöka hur spelutvecklare förhåller sig till fysionomikens tillämpning i designprocessen. Frågeställningen lyder: "Vad för likheter finns mellan fysionomikens fördomar och hur karaktärers utseenden designas för att förmedla personlighet? Hur ser respondenterna på användningen av fysionomiken som ett verktyg inom karaktärsdesign?"

För att besvara frågeställningen utvecklades en artefakt. Artefakten var en digital karaktärsskapare där användaren kunde skapa ansikten genom att välja och placera ut olika ansiktsdelar. Ansiktsdelarna var framtagna efter fysionomikens teorier och kunde sättas ihop i programmet för att återskapa fysionomiska typutseenden för olika arketyper. Studiens deltagare hade i uppgift att komponera utseenden som de ansåg själva förmedla samma arketyper. Utseendena som skapades i programmet agerade sedan som en utgångspunkt för en etisk diskussion med deltagarna gällande tillämpning fysionomiken mot fiktiva karaktär. De fysionomiska typutseendena som låg till grund till artefaktens utformning undersöktes slutligen i en enkät. Enkäten besvarades av två deltagargrupper där bara den ena gruppen hade tagit del av artefakten. Enkätens syfte var att undersöka hur effektiva de fysionomiska porträtten var på att förmedla arketyperna de representerade.

2 Bakgrund

Denna studies bakgrund kommer gå igenom fysionomikens historia, modern tillämpning, studier inom social perception som behandlat människors uppfattning och tolkning av utseende, karaktärsdesign, stereotyper samt arketyper. Syftet är att ge en bakgrund till utformningen av artefakten samt belysa fysionomikens inflytande både på samhället och på karaktärsdesign.

2.1 Fysionomik

Fysionomik, pseudovetenskapen och tron att människors personlighet och förmågor går att utläsa av utseendet, har genom historien återkommit i olika tidsperioder och världsdelar. Tesen är alltid densamma, det vill säga att det yttre speglar det inre, men metoderna för att komma till slutsatsen skiljer sig åt. *Physiognomics* (Aristoteles övers. 1936) är en avhandling tillskriven Aristoteles som systematiskt behandlar fysionomik är bland de tidigaste nedskrivna verken om utläsningen av personlighet efter utseende. Att det faktiskt är Aristoteles själv som skrivit avhandlingen är idag omdebatterat och den antas snarare vara skriven av Aristoteles följare (Twine 2002; Vipsjö 2014; Berland 1993). Texten redogör för tre grundläggande fysionomiska metoder. Jämförelsen mellan djur och människa beskrivs som Platons metod där djurliknelser används för att dra slutsatser om personens karaktär. Trogos variant är den andra metoden och går ut på att bedöma karaktär beroende på personens ursprung såsom etnicitet, kultur och nationalitet. Den tredje metoden går ut på att avläsa en persons karaktär via ansiktsuttryck. Att avläsa mimik har under senare tid separerats från fysionomik och använts under begreppet patonomi (Vipsjö 2014). I avhandlingen kombineras alla tre metoder för att avläsa människor. Beskrivningarna målar upp fysionomiska porträtt vilka ska agera som förebilder för avläsningar. En modig människa beskrivs exempelvis ha strävt hår, stor och stark kropp, bred mage, tjock nacke, ljusa ögon som är varken för uppspärrade eller stängda och en tydlig och rak panna utan rynkor (Aristoteles övers. 1936).

En av de mest inflytelserika fysionomikerna var prästen Johann Casper Lavater vars bok *Essays on Physiognomy* (1789) i fyra volymer fick stor spridning genom Europa (Twine 2002). Likt *Physiognomics* är boken fylld med detaljerade beskrivningar av olika utseenden. *Essays on Physiognomy* (1789) har utöver detta ett stort antal illustrationer som kompletterar och ger visuella exempel på Lavaters fysionomiska porträtt. Ett flertal kända konstnärer bidrog till illustrerandet av boken vilket ofta har blivit omnämnt som en av framgångsfaktorerna för boken (Guido 1995; Vipsjö 2014). Lavater satte särskild betoning på skillnaden mellan det fasta utseendet, som han benämnde fysionomik, och det föränderliga utseendet som han benämnde patonomi. Genom att bortse från det människan själv kan kontrollera eller som kan förändras med tiden kan enligt Lavater människans sanna karaktär utläsas (Twine 2002). Fysionomiken behandlas av Lavater som en vetenskap (Guido 1995; Vipsjö 2014). Olika mätmetoder används för att beräkna utseenden som i förväg har bedömts som goda eller onda, ofta baserat på antikens konstideal och fördomar. Ansiktets profil, exempelvis, beskrivs vara som mest perfekt vid en vinkel av 80 grader. Vinkeln beskrivs finnas hos de "vackraste européerna" medan lägre vinklar hittas enligt Lavater hos afrikaner (Vipsjö 2014). Lavaters fysionomik är alltså grundad i fördomarna som var förekommande under hans samtid och stödjer snarare än motverkar dem. Lavater ger inte en exakt metod för ansiktsavläsning där varje egenskap listas med en specifik betydelse. Istället är det upp till läsaren att genom Lavaters många exempel få en uppfattning av fysionomikens dikotomier och vad som exemplifierar de olika motpolerna (Guido 1995). Exempel på dikotomier som förekommer är god/brutal, mjukt/hårt, modig/feg,

vackert/fult och lojalitet/otrohet. Varje utseende har ett slags typutseende men människor beskrivs sällan ha drag från enbart en kategori. Det är genom helheten som framträder i personens anlete som slutsatsen är menad att dras. För att återanvända det tidigare exemplet med ansiktsvinkel faller höga ansiktsvinklar inom godhet och låg ansiktsvinkel inom brutalitet enligt Lavater. Genom att sedan analysera andra ansiktsdrag och jämföra kan fysionomikern komma till en slutsats om människan (ibid).

Utöver detta har fysionomik haft ett stort inflytande inom kriminologi. Cesare Lombroso (1835–1909), ofta omnämnd som grundaren av kriminologi (Oosterhof & Todorov 2008; Vipsjö 2014) ansåg att varje typ av brott begås av människor med specifika fysionomiska egenskaper. Tjuvar beskrivs exempelvis som att ha små och sneda ögon, förvrängda och tilltryckta näsor, tjocka ögonbryn och sluttande pannor (Oosterhof & Todorov 2008). Med andra ord ansåg Lombroso att man inte blev en förbrytare utan istället föddes till en. Francis Galton (1822–1911), uppfinnaren av fingeravtrycksmetoden, var en stark förespråkare för fysionomiken. Han ansåg att människor var uppdelade i olika grupper och varje grupp hade, likt Lavaters fysionomik, ett typutseende. Än idag är förbrytarfysionomierna han beskrev igenkännbara som stereotypa utseenden för kriminella (Vipsjö 2014).

Oberoende av den västerländska läran har fysionomiken uppkommit i Kina. Där har fysionomiken, benämnd som kinesisk ansiktsläsning i västvärlden, använts genom historien som ett verktyg för att läsa av människors karaktär (Liu, Huang, Huang & Liang, 2017). Här rör sig fysionomiken närmare spådom: förhållanden och proportioner i huvudets form och ansiktsdrag används för att spå om personens framtida kärleksliv, hälsa och mer (ibid). När västerländsk fysionomik började spridas i Kina kombinerades den med den kinesiska ansiktsläsningen och skapade en ny form av karaktärläsande, benämnd "New Face Reading". Denna ansiktsläsning är menad att kunna avslöja från utseendet karriärmöjligheter och vilka yrken som är mest lämpliga för personen (ibid).

2.1.1 Fysionomiken i modern tid

Idag anses fysionomiken vara en pseudovetenskap präglad av fördomar (Twine 2002, Donato 2001, Vipsjö 2014) Flera studier har demonstrerat att fysionomiken har låg validitet (Hassin & Trope 2000). De studier som hittat stöd för att människor har en viss förmåga att korrekt anta karaktär från utseende validerar inte fysionomikens metoder utan indikerar snarare att människor har en reflexmässig avläsningsförmåga (se 2.2 för mer om detta). Människors avläsningsförmåga kan med andra ord endast kan göra antaganden och inte läsa själen som fysionomiken påstår sig kunna. Fastän fysionomiken påstår sig kunna avslöja det inre från det yttre så är det snarare fysionomikern själv och hens fördomar som avslöjas. Den fysionomiska metoden går i praktiken ut på att konstruera metoder och bevis som behövs för att stödja en förutbestämd och fördomsfull slutsats (Berland 1993).

Att fysionomiken har återkommit genom historien över hela världen tyder dock på att människor har en benägenhet att tro att människors inre speglas i utseendet. Denna benägenhet kan även ses i modern tid. Studier som gjorts på Kina och Israels generella befolkning har visat att majoriteten av respondenterna tror på fysionomik (Hassin & Trope 2000, Samizadeh 2020). Inom kosmetisk kirurgi i Kina har fysionomiken ett stort inflytande i vilka ingrepp som rekommenderas till patienter än idag (Samizadeh 2020). Flera företag, bland annat Merton Institute, har använt fysionomik som en av de primära anställningsmetoderna (Hassin & Trope 2000; Liu, Huang, Huang & Liang 2017).

Att fysionomiken ges en stor tilltro än idag har lett till ett intresse i vetenskapliga sammanhang att utveckla fysionomiska verktyg och undersöka potentiella användningsområden. Ett exempel är en studie av Guido (1995) som undersökte Lavaters fysionomik (se 2.1) och dess möjliga användningsområde inom reklam. Mer specifikt undersöktes det om den upplevda pålitligheten av en försäljare för en produkt gick att öka om försäljarens utseende hade egenskaper som enligt Lavater (1789) signalerar hög trovärdighet, expertis och attraktivitet, dimensioner som tidigare forskning (Klebba & Unger 1983) konstaterat påverkar upplevd pålitlighet. Fysionomikens historiska användningsområde, det vill säga tillämpning på verkliga människor, försvaras inte av Guido (1995) utan Lavaters metoder beskrivs istället som en "genväg" för att uppnå ett visst resultat, i studiens fall att skapa mer effektiv reklam. Exempel på fysionomiska verktyg är Visage Project (2003), ett datorprogram utvecklat av bland annat den kända psykologen Paul Ekman. Programmet tillåter användare att välja framträdande egenskaper i ansiktet (rynkor, höjd på ögonbryn, och så vidare) som ska avläsas. De valda egenskaperna jämförs sedan mot en databank av fysionomiska beskrivningar och presenteras till användaren (Kamenskaya & Kukharev 2008). Digital Physiognomy (2003) är ett program utvecklat av Uniphyz Lab som tillåter användaren att konstruera ett eget ansikte genom att välja ansiktsdrag och manipulera storlek och placering (se appendix A) Liket Visage Project (2003) jämför programmet det valda utseendet med fysionomiska beskrivningar från en databank. Digital Physiognomy (2003) representerar den utlästa personligheten genom att gradera i olika personlighetsskalor. För varje manipulering av ansiktet uppdateras skalorna och den bedömda personligheten ändras (ibid). Med andra ord kan användaren inte bara återskapa ansikten i programmet från verkligheten utan även bli guidad att designa nya ansikten framtagna efter fysionomiska principer.

Inom karaktärsdesign har användningen av fysionomik uppmuntras för att skapa trovärdiga och varierade karaktärer (El-Nasr et al. 2008; Fathoni, Kartika & Lubis 2018; Ekawardhani, Santosa, Ahmad & Irfansyah 2020). Vissa av dessa studier har nämnt att fysionomiken är pseudovetenskaplig tillämpad i verkligheten på levande människor men kan ändå vara ett användbart verktyg inom karaktärsdesign (t.ex. El-Nasr et al. 2008). Andra forskare inom studier om karaktärsdesign har istället försvarat fysionomikens validitet och påstått att dess metoder är i linje med medicinsk forskning (t.ex. Ekawardhani, Santosa, Ahmad & Irfansyah 2020). Att tillämpa fysionomikens metoder är därav inte problematisk enligt forskare utan tvärtom bidrar till mer verklighetsbaserade och trovärdiga karaktärer (ibid).

Liknande försvar för fysionomikens användning har även framkommit inom studier om datorseende. Ett sådant exempel är studien av Liu, Huang, Huang och Liang (2017). Syftet var att bana vägen för utvecklandet för automatisk ansiktsläsning som de nämner hade varit av stort värde vid anställningsprocesser och rekrytering. Forskarna försvarar fysionomikens mot sin pseudovetenskapliga status genom att hävda att kritiker saknar "rationell kunskap" över fysionomiken och att se det som vidskepligt försummar dess sociala samt kulturella funktion (ibid). Som argument för fysionomikens validitet nämns dess långa historia i både väst och öst, den stora andelen av människor som tror på den samt vetenskapliga rön inom social perception som visat att människors antaganden kan ha en viss träffsäkerhet (se 2.2.3 för mer om detta).

Sammanfattningsvis tillämpas fysionomiken, trots dess pseudovetenskapliga natur, fortfarande i modern tid och till viss utsträckning även inom vetenskapliga sammanhang. Vissa forskare har i sina studier distanserat sig från den fördomsfulla naturen av fysionomiken

genom att endast tillämpa den på fiktiva karaktärer (exempelvis inom reklam eller karaktärsdesign).

2.2 Social perception

Inom vetenskapen behandlar social perception hur människor bearbetar intryck och gör antaganden om andra människor. Till skillnad från fysionomiken, vars syfte är att avläsa karaktär baserat på utseende, ägnar sig social perception till att förstå de kognitiva och visuella processerna bakom avläsningen (Vipsjö 2014). Med andra ord behandlar både fysionomik och social perception hur människors uppfattas men från olika infallsvinklar och med olika syften. Social perception är bredare än fysionomik och inkluderar alla sociala signaler som används och uppfattas av människor, såsom utseende, röstläge, mimik och kroppshållning och mer (Isbister 2006). Under denna rubrik kommer genomgången huvudsakligen rikta sig mot studier som undersökt människors uppfattning och påverkan av det fasta utseendet.

2.2.1 Utseende och stereotyper

Vid möten med nya människor påbörjas en rad automatiska processer som människor använder sig av för att snabbt kunna tolka varandra. Detta leder till att utseendet, som utgör en stor del av människors första intryck av varandra, påverkar hur människor uppfattar och behandlar varandra (Isbister 2006). I en studie om människors emotionella påverkan av utseende visade resultatet att även när deltagarna blev instruerade att ignorera en persons utseende visade resultaten att utseendet hade haft en stor inverkan på deltagarnas beslut (Hassin & Trope 2000). Trots detta uppgav hälften av deltagarna att de ansåg sig inte ha påverkats av utseendet. Detta tyder på att beslutsfattande från utseende är till stor del är en automatisk och omedveten process (ibid).

Att agera och dra slutsatser från utseendet är att agera på stereotyper. Stereotyper är en genväg för att snabbt kunna få en uppfattning av en person (Isbister 2006). Genom associationer och generaliseringar sparas både tid och kraft i avläsningen och människor kan bemöta varandra (ibid). En stereotyp utgår däremot från generaliseringar och innebär att individens unika kvaliteter inte tas i hänsyn (Sheldon 2004). När stereotypen ageras på kan det med andra ord leda till oberättigat behandlade mot en individ från den stereotypade gruppen (Isbister 2006).

Det finns mycket som talar för ansiktsläsning är en form av universellt och icke-verbalt språk: flera studier har funnit att vissa visuella egenskaper (attraktivitet och bebisliknande ansikten) påverkar människor på ett liknande sätt oavsett kultur eller ålder (Hassin & Trope 2000; Isbister 2006). En betydande mängd forskning har tytt på att det finns områden i hjärnan som specialiserar sig på ansiktsläsning (Hassin & Trope 2000). Att hjärnan tillägnar särskilda resurser för att processa ansikten har teoretiserats att bero på att människors ansikten är en användbar informationskälla vid sociala möten: de är tillgängliga i nästan varje möte, är formade utom människans kontroll vilket gör dem svårare att manipulera och är relativt stabila och permanenta i sitt utseende (ibid).

Människors påverkan av ansikten har teoretiserats ha utvecklats för ett evolutionärt syfte (Isbister 2006; Carney, Colvin & Hall 2007; Oosterhof & Todorov 2008). Att människor universellt påverkas av exempelvis bebisliknande ansikten har den evolutionära fördelen att människor blir mer måna om att försvara spädbarn vilket är en förutsättning för överlevnad (Isbister 2006). Vidare har ansiktsläsning visat sig agera som en övergeneralisering av vad som uppfattas som hot (Oosterhof & Todorov 2008). Genom att snabbt identifiera hot, det vill säga

något som signalerar skadliga intentioner och har en förmåga att agera på dessa, finns större möjlighet för överlevnad (Oosterhof & Todorov 2008). Även om avläsningen inte nödvändigtvis är sann så väger fördelarna (undvika potentiella faror) ändå tyngre än nackdelarna i överlevnadssammanhang (ibid).

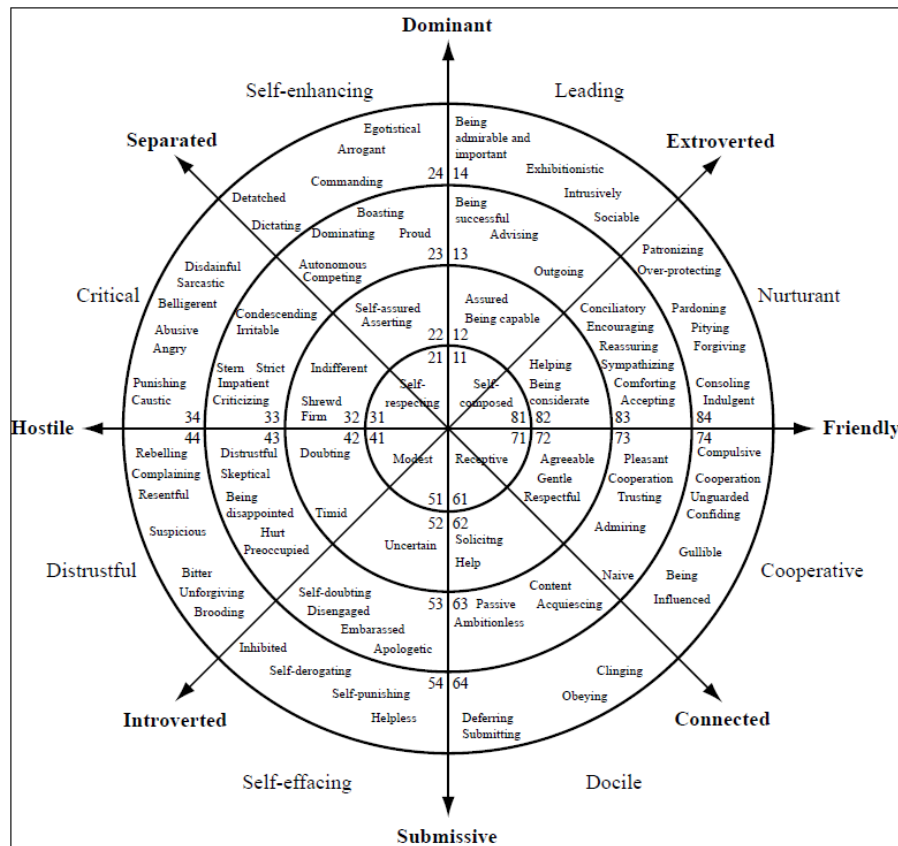
Att utseendet och tillhörande stereotyper spelar har en direkt konsekvens i samhället har visats i flera studier. Människor som uppfattas som attraktiva antas ha mer positiva kvaliteter än människor och leva ett mer framgångsrikt liv än de som uppfattas som fula (Dion, Bercheid & Walster 1972). Denna stereotyp har i sin tur visat att människor generellt dras och vill förbinda sig till attraktiva människor (Lemay, Clark & Greenberg 2009). Vidare får attraktiva människor statistiskt högre lön (Mocan & Tekin 2010). Detta har i sin tur teoretiserats vara en bakomliggande faktor till varför människor som uppfattas som fula är statistiskt mer benägna att begå brott (ibid). Flera företag, bland annat Merton Institute, har använt fysionomikens stereotyper om utseenden som en av de primära anställningsmetoderna (Hassin & Trope 2000; Liu, Huang, Huang & Liang 2017). Utseende har även visats ha en påverkan på politisk framgång och straffutfall (Oosterhof & Todorov 2008), karriärmöjligheter (Hassin & Trope 2000; Liu, Huang, Huang & Liang 2017) samt skolgång (Mocan & Tekin 2010). Att människors avläsningsförmågor har visat sig att kunna simuleras av maskininlärning (Qin, Gao, Xu & Hu 2016), och att ansiktsläsning är i processen av att standardiseras av forskare (Liu, Huang, Huang & Liang 2017), tyder även på att utseendet kan komma att ha en betydande influens även i sammanhang där människor inte möts ansikte mot ansikte.

Forskningen om ansiktssuppfattning har med andra ord visat att det är svårt att undkomma ens egna fasta utseende, något som har stora konsekvenser i människors liv beroende på vilka stereotyper som associeras med den. Däremot har en studie av Hassin och Trope (2000) visat att det till viss del går att påverka hur människors utseende uppfattas. Människor är mer benägna att använda ansiktet som en informationskälla om det saknas alternativ information (ibid). Stark verbal och icke-verbal information (såsom mimik) kan således minimera influensen det fasta utseendet och därmed stereotyper har vid ett första möte.

2.2.2 Modeller

Genom att kunna identifiera vilka variabler som påverkar människors bedömande av varandra samt kunna förstå hur dessa variabler kan leda till slutsatser om personlighet kan utseendes betydelse i olika sammanhang förstås bättre. Inom studier om social perception är "Big Five", eller femfaktorteorin, en väletablerad personlighetsmodell (Isbister 2006). Teorin går ut på att personlighet är starkt knytet till fem faktorer: "öppenhet, samvetsgrannhet, extraversion, tillmötesgående och neuroticism. Utav dessa fem faktorer har extraversion och grad av tillmötesgående visat sig vara de som kan snabbast avläsas (ibid). Dessa två faktorer ligger till grund till den interpersonella circumplexen som används för att representera mellanmänskliga relationer. Modellen har två axlar där den vertikala axeln visar dominans-submissiv (jämförbar med extraversion och den horisontella axeln visar på nivå av vänlighet-fientlighet (jämförbar med tillmötesgående). Andra faktorer från femfaktorteorin går att placera ut i denna modell: exempelvis är extraversion kopplad till vänlighet och dominans (se figur 1). Den interpersonella circumplexen är en välanvänd modell vid studier om social perception (Oosterhof & Todorov 2008; Arya et al. 2006). Modellen har förutom sitt primära syfte att beskriva mellanmänskliga relationer visats att till stor del vara representativ av hur människor uppfattar och tolkar ansikten (Oosterhof & Todorov 2008; Arya, Jefferies, Enns & DiPaola 2006; Zammito, DiPaola & Arya 2008). Jämför exempelvis med studien av Oosterhof & Todorov (2008) vars resultat visade att ansikten uppfattades i dimensionerna av pålitlighet

och dominans för att bedöma hotfullhet. Pålitlighet och dominans är mycket lika dimensionerna som utgör den interpersonella circumplex-modellen och därför mycket översättbara (ibid). Modellen har vidare förespråkats vara ett användbart verktyg inom karaktärsdesign (t.ex. Isbister 2006; Arya, Jefferies, Enns & DiPaola 2006; Zammitto, DiPaola & Arya 2008). Användningen av modellen för karaktärer i spel kommer diskuteras vidare under rubrik 2.3.



Figur 1 Interpersonell circumplex, hämtad ur Isbister (2006).

2.2.3 Validitet av antaganden från utseende

Att människor påverkas och drar slutsatser av andras utseende är tydligt visat inom forskningen och något som har direkta konsekvenser i samhället (se 2.2.1). Däremot är validiteten av människors antaganden en separat fråga, det vill säga att om en människa som exempelvis uppfattas av andra som ett hot faktiskt är mer hotfull.

Flera studier som behandlar social perception har visat att människors avläsningar äger låg validitet (Kamenskaya & Kukharev 2008; Hassin & Trope 2000; Zammitto, DiPaola & Arya 2008; El-Nasr et al. 2008). Enligt Hassin och Trope (2000) är en betydande del av studierna inom social perception ense om att det inte finns ett samband mellan människors avläsningar och faktisk personlighet. Andra studier har dock hittat vissa korn av sanning i antagandena som görs. Exempelvis fann en studie av Berry (1994) att det finns ett samband mellan hur personer som deltagarna kände sedan tidigare beskrevs och beskrivningar av samma personer där andra deltagarna endast sett fotografier av dem. I en studie av Carney, Colvin och Hall (2007) undersöktes validiteten i människors första intryck. Studien fann att deltagarna med relativt hög träffsäkerhet korrekt kunde anta personlighetsdrag och intelligens efter endast 5 sekunders exponering av ett ansikte. Studien fann även att negativa drag (som kan liknas med

dimensionen av dominans i den interpersonella circumplexen, se 2.2.2) gick att avläsa enklare än positiva drag. Detta teoretiserades bero på samma anledning som gavs i studien av Oosterhof och Trope (2008), det vill säga att ansiktsläsning har utvecklats för att kunna identifiera hot. Teorin valideras av att människor reagerar kraftigare på negativa aspekter än positiva och dessutom är relativt träffsäkra i sådana antaganden. Vidare har en studie av Kramer och Ward (2010) visat att människor med relativt hög träffsäkerhet kan avläsa flera personlighetsdrag och hälsa från endast interna ansiktsdrag. Detta validerades till viss del i en studie av Qin, Gao, Xu och Hu (2016). Studien, som bland annat refererar till Carney, Colvin och Hall (2010) samt en uppföljningsstudie till Kramer och Wards (2010) studie, fann att flera personlighetsdrag gick att avläsa med endast ansikten som informationskälla med relativt hög träffsäkerhet. Däremot hade bedömningar av intelligens låg träffsäkerhet vilket motstrider resultaten från Carney, Colvin och Halls studie (2010).

Vissa forskare har försvarat fysionomiken och hävdar att den är i linje med modern forskning (t.ex. Liu, Huang, Huang & Liang 2017; Ekawardhani et al. 2020). Det finns även en del forskning som använder de ovannämnda studiers resultat för att försvara modern tillämpning av fysionomik som utgår från traditionella fysionomiska metoder (t.ex. Kamenskaya & Kukharev 2008; Fathoni, Kartika & Lubis 2018; Ekawardhani, Santosa, Ahmad & Irfansyah 2020). Hur studiernas resultat validerar den historiska fysionomikens metoder förklaras inte av dessa forskare.

Att människor har en reflexmässig avläsningsförmåga som äger viss träffsäkerhet i specifika sammanhang kan förenas med existerande forskning. Däremot belyser det faktum att den inte är helt träffsäker problemet som finns med att förlita sig på sådan metod. Metoder som bygger på generaliseringar av människor resulterar av sin natur i stereotyper och fördomar eftersom varje människas unika personlighet inte tas hänsyn till. Att människors avläsningsförmåga kan bli totalt träffsäker genom tillämpningen av exempelvis Lavaters fysionomiska metoder (se 2.1) till den grad att människors faktiska personlighet alltid kan avläsas, tillåter sig inte att bevisas.

2.3 Spelkaraktärer

Från att traditionellt sett haft narrativ och karaktärer sekundära till spelets mekanik har spel med tiden alltmer börjat interagera dessa med spelets design (El-Nasr et al. 2008). Karaktärer börjar med andra ord få en större och betydelse inom spel vilket leder till att fler resurser kan läggas på designprocessen bakom dem. Varje år skapas tusentals nya karaktärer för animation och spel vilket gör att det finns ett växande intresse inom både forskningen och industrin att skapa designverktyg som underlättar framtagningen av nya karaktärsdesigner (Islam, Nahiduzzaman, Why & Ashraf 2010).

Karaktärer för spel kan generellt upp i två kategorier: spelbara karaktärer och icke-spelbara karaktärer (NPC). Spelbara karaktärer är ofta spelarens primära verktyg för att interagera med spelet. Det är genom karaktären som spelaren emotionellt och fysiskt kan uppleva spelets värld och handling (Isbister 2006). För att spelaren ska kunna navigera i omvärlden behöver hen veta vilka möjligheter både världen och den spelbara karaktären erbjuder, det vill säga vilka affordances som finns i spelet. Designen av spelbara karaktären behöver med andra ord visuellt förmedla karaktärens affordances och relation till världen (Pradantyo, Birk & Bateman 2021) som inom spel huvudsakligen berör fysiska möjligheter, problemlösningsmöjligheter, sociala möjligheter och navigeringsmöjligheter (Isbister 2006). Till skillnad från den spelbara karaktären är de icke-spelbara karaktärer ofta definierade av deras sociala roller och dess

relation till den spelbara karaktären. En av de första sakerna som bedöms är om karaktären är ett hot eller inte (ibid). Denna utvärderingen behöver ofta ske snabbt (ibid; Vipsjö 2014) vilket sätter särskilda krav på att designen, det vill säga den icke-spelbara karaktärens utseende, förmedlar dess funktion på ett träffsäkert sätt. Båda karaktärskategorierna sätter med andra ord särskilda krav på att designen är tydlig för att förmedla funktioner, möjligheter och begränsningar i spelvärlden.

För att kunna underlätta skapandet välldesignade karaktärer har flera studier och litteratur skrivits som behandlat ämnet. En studie av Islam, Nahiduzzaman, Why och Ashraf (2010) undersökte hur personer utan sakkunskap inom karaktärsdesign uppfattar ämnet olika typer av karaktärsdesigner. Genom att generera hundratals silhuetter baserat på existerande karaktärer och sedan låta deltagare tilldela dessa roller och personlighet kunde ett samband mellan utseende och roll visas. Några av personlighetsdragen som deltagarna i studien kunde välja mellan var bland annat personlighetsdimensioner hämtade från femfaktorsteorin (se 2.2.2) samt arketyper (se 2.3.2). Pradantyo, Birk och Bateman (2021) studie riktade in sig på antagonister i spel och vilka visuella drag som kan påverka deltagarnas uppfattning av karaktärens moral. Studien fann att karaktärer uppfattades som mer omoraliska om ansiktsdragen i karaktärens design var mycket överdrivna. Detta gällde i synnerhet för ansiktets interna drag. Det noteras i studien att majoriteten av antagonistkaraktärerna som valdes ut för studien uppfattades endast som delvis onda. Detta jämfördes med resultat från tidigare studier om karaktärsdesign och moraluppfattning som funnit att deltagare generellt uppfattar antagonister från film som mycket onda (t.ex. Hoerrner 1996). Att antagonister från spel inte lika tydligt förmedlade moralisk tillhörighet i studien teoretiserade Pradantyo, Birk och Bateman (2021) bero på att spel generellt är längre än filmer och därför tidsmässigt kan tillåta ett utforska av mer nyanserade karaktärsdesigner.

Spelforskaren Isbister (2006) förespråkar tillämpningen av socialpsykologi för att underlätta designandet av karaktärer för spel. Spelkaraktärer, precis som andra karaktärer, uppfattas av människor på liknande sätt som verkliga människor. Genom att utgå från en redan etablerad vetenskap som undersökt hur människor tolkar andra kan digitala spel, som är ett relativt nytt fenomen, dra nytta av tidigare beprövade modeller, teorier och forskning (ibid). Exempelvis lyfts den interpersonella circumplexen (se 2.2.2) som ett användbart verktyg vid skapandet av både spelbara och icke-spelbara karaktärer. Isbister (2006) menar att modellen kan både agera som en visuell representation av relationen de icke-spelbara karaktärerna har med den spelbara karaktären samt vägleda hur dessa representationer kan förmedlas i designen. Exempelvis kan en karaktär som ska agera som en vägledare till spelaren förväntas vara mer dominant än den spelbara karaktären. För att förmedla detta i designen kan en karaktärsdesignare använda sig av visuella drag som visats uppfattas som dominant (ibid).

2.3.1 Stereotyper

Karaktärsdesignare för spel har blivit kritiserade för att förlita sig för mycket av stereotyper inom designprocessen (Isbister 2006). Stereotyper kan leda till orättvist och fördomsfullt behandlande (se 2.2.1). Spel som använder dessa stereotyper som verktyg kan anses uppmuntra spelare att förlita sig på stereotypa antaganden. Fördelen av stereotyper, det vill säga att de tillåter människor att snabbt tolka personer, är däremot särskilt eftertraktad inom spel som ofta kräver snabbt agerande från spelaren (Sheldon 2004; Isbister 2006; Vipsjö 2014). Isbister (2006) nämner att många fiender i spel fungerar endast på grund av människors förmåga att agera på stereotyper. Hon uppmuntrar till att använda sig av stereotyper när spelaren behöver göra snabba beslut och gå emot stereotyper för att skapa mer

minnesvärda och djupa karaktärer. Däremot varnar Isbister (2006) att stereotyper kan stöta bort spelare om de uppfattas som fördomsfulla. Lee Sheldon, spelforskare och författare, uppmuntrar karaktärsdesignare för spel att allra helst undvika stereotyper fastän de kan vara lockande att använda eftersom de försvagar spelupplevelsen som en helhet (2004).

2.3.2 Arketyper

Karaktärer som har en vanlig förekommande funktion inom ett narrativ, exempelvis en mentor till huvudkaraktären eller ett hinder på vägen, en arketyper: en återkommande roll som ofta är definierad av dess narrativa syfte och relation till huvudkaraktären (Vogler 2007). En arketyper är med andra ord inte en statisk karaktär utan en funktion eller roll som temporärt utförs av olika karaktärer för att uppnå en viss effekt i narrativet. Detta innebär att både spelbara och icke-spelbara karaktärer kan agera som arketyper. Nedan följer en lista som redogör för de vanligaste arketyperna enligt Vogler (2007) samt deras funktion inom spel enligt Ip (2011).

- Hjälten (The Hero): Protagonisten i narrativet och ofta definierad av sin självupppoffrande natur. Hjälten är oftast porträtterad som en människa och, i urvalet av spelen i Ips (2011) studie, oftast män.
- Skuggan (The Shadow): Representerar allt som hjälten ogillar och förtrycker hos sig själv. Liksom hjälten är arketypern i spelurvalet Ips (2011) studie överrepresenterad av män.
- Mentorn (The Mentor): Agerar som vägledare och stöd till hjälten. I Ips (2011) studie varierade mentorn ofta i dess form men hade relativt liknande placering i narrativets struktur.
- Härolden (The Herald): Den som uppmanar till en handling och som framkallar eller informerar om viktiga händelser. Överrepresenterad av kvinnor i spelurvalet som gjordes i Ips (2011) studie.
- Formskiftaren (The Shapeshifter): Skapar spänning och osäkerhet i narrativet. Karaktärer som är formskiftare övergår ofta till en annan arketyper i handlingen.
- Väktaren (The threshold guardian): Ett hinder för hjälten vid viktiga moment. En av de mest förekommande arketyperna bland urvalet av spel i Ips (2011) studie.
- Allierade (The ally): Agerar som stöd och kamrat till kompanjonen. En av de andra mest förekommande arketyperna bland urvalet av spel i Ips (2011) studie.
- Bluffmakaren (The trickster): Grundar de andra karaktärerna och skapar osäkerhet i narrativet genom komedi. Noteras vara en av de minst förekommande arketyperna i studien av Ip (2011) inom spel.

Att vissa arketyper är mer förekommande inom vissa spel än andra teoretiserats av Ip (2011) bero på spelens olika utformningar. Exempelvis var härolder mer förekommande i längre och mer repetitiva spel. Detta teoretiserades bero på arketyperns vanliga funktion att förmedla ett tydligt mål i narrativet, något som kan öka spelarens motivation att vilja fortsätta spela. Bland de vanligaste arketyperna var väktare och allierade som ofta hade en roll i att förbereda spelaren för den slutgiltiga striden i spelet. Inom spel var dessa roller ofta utformade för att förbereda spelaren för den slutgiltiga i spelet vilket innebär att arketyperna är centrala för spelets utmaning (ibid).

3 Problemformulering

Karaktärer för spel, både spelbara och icke-spelbara, har ett särskilt krav att förmedla dess funktion i spelet för att spelaren ska bli informerad om sina interaktionsmöjligheter. För spel som kräver snabbt agerande från spelaren sätts särskilda krav på att karaktärerna snabbt ska kunna avläsas (Sheldon 2004; Isbister 2006; Vipsjö 2014). Karaktärer som utgör hot för spelaren behöver exempelvis kunna läsas som just ett hot. Ju mer brådskande hotet är desto tydligare behöver designen vara. Detta gör att litteratur för karaktärsdesign ofta uppmuntrar till att spelkaraktärer designas för att visuellt förmedla karaktärens roll till spelaren (Isbister 2006). Hur en karaktärs roll och funktion, det vill säga arketyper, kan förmedlas visuellt är en fråga som behandlats i ett flertal studier. Fysionomikens metoder har i dessa sammanhang lyfts fram som ett användbart verktyg för detta syfte (t.ex. El-Nasr et al. 2008; Fathoni, Kartika & Lubis 2018; Ekawardhani, Santosa, Ahmad & Irfansyah 2020). I vissa studier behandlas fysionomiken som pseudovetenskaplig med ett visst användningsområde inom karaktärsdesign (El-Nasr et al. 2008). I andra fall försvaras fysionomikens metoder som trovärdiga och ett sätt att skapa sanningsenliga utseenden för olika karaktärsroller (Ekawardhani, Santosa, Ahmad & Irfansyah 2020). Vidare kan karaktärsdesignare för spel vara särskilt lockade att använda sig av stereotyper (Sheldon 2004; Isbister 2006), något som fysionomiken historiskt har bidragit till och förstärkt.

Stereotyper kan anses vara ett effektivt sätt att förmedla design. Samtidigt riskerar ett okritiskt tillämpande av stereotyper förstärka fördomar och stereotyper om människors utseende. Är en metod som är fördomsfull mot människor berättigad att användas mot fiktiva karaktärer om det anses leda till effektiv karaktärsdesign? Ansvarar karaktärsdesignare för eventuella negativa verklighetskonsekvenser av hur karaktärer porträtteras? Dessa etiska frågor belyser ett behov att undersöka hur karaktärsdesignare förhåller sig till dessa frågor. Studien har därav undersökt fysionomikens roll i karaktärsdesign från ett kritiskt perspektiv. Frågeställningen lyder: "Vad för likheter finns mellan fysionomikens fördomar och hur karaktärens utseende designas för att förmedla personlighet? Hur ser respondenterna på användningen av fysionomiken som ett verktyg inom karaktärsdesign?"

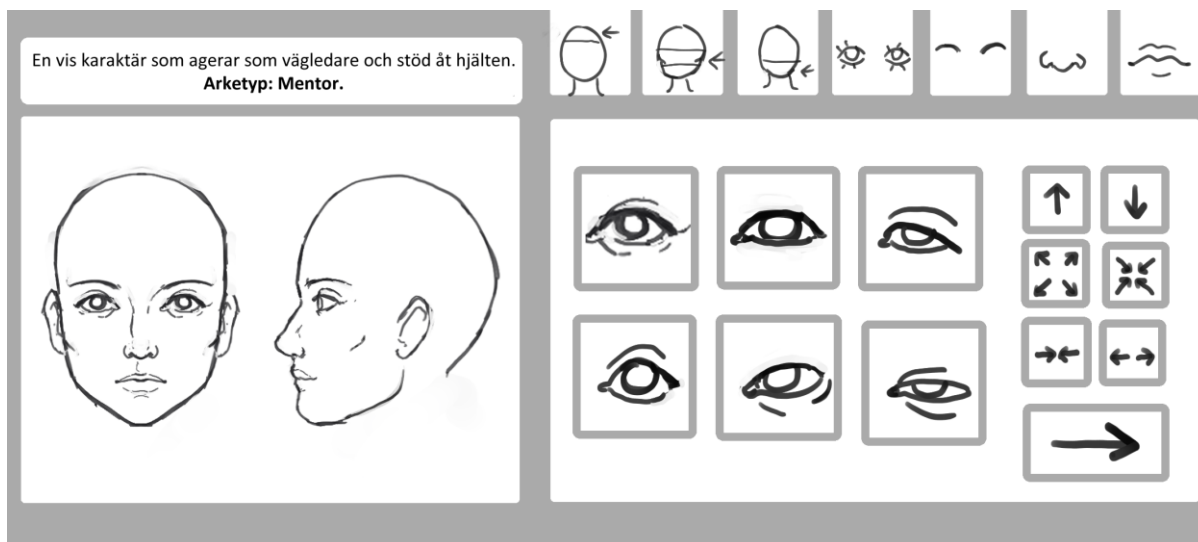
3.1 Metodbeskrivning

Frågeställningen undersöktes med en blandad metod som främst utgår från kvalitativ metod med kompletterande kvantitativ metod. En artefakt i form av ett digitalt karaktärsdesignverktyg framställdes i samband med studien. Karaktärerna som deltagarna skapade med artefakten samt deras kommentarer analyserades och jämfördes med fysionomikens fördomar. Artefakten lade vidare grund för en etisk diskussion med deltagarna om användande av fysionomiken som ett verktyg. Avslutningsvis samlades kvantitativ data in via en enkät som besvarades av två deltagargrupper.

3.1.1 Artefakt

Artefakten utvecklades i en spelmotor och tillät deltagare att sammanställa och manipulera ansikten genom att välja specifika ansiktsdrag och justera höjd, bredd och storlek. Ansiktet representerades i en linjebaserad stil från två vinklar (framifrån och i profil). Se figur 2 för en konceptbild av artefaktens utseende. Gränssnittet är influerat av Digital Physiognomy (2003) som är utvecklat av Uniphiz Lab samt från Mii Channel (2006), en karaktärsskapare för spelkonsolen Nintendo Wii. Deltagaren ges i artefakten i uppdrag att designa olika ansikten som hen anser är passande för olika arketyper med tillhörande karaktärsbeskrivning för ett

fiktivt spel. Arketyperna som inkluderades i artefakten var de arketyper som enligt Ip (2011) är de mest förekommande inom spel. Dessa arketyper är hjälten, skuggan, mentorn, den allierade, formskiftaren, väktaren samt härolden. Det fiktiva spelet som deltagarna blev instruerade att skapa karaktärerna till beskrevs som ett äventyrsspel, en spelgenre där dessa arketyper är ofta förekommande (ibid). Trots att vissa arketyper är starkt förknippade med kön (ibid.) så beskrevs arketyperna och den tillhörande karaktärsbeskrivningen inte med könskodade ord. Detta för att inte påverka deltagarens designval gällande utseendet. Arketyperna presenterades i slumpad ordning. Efter att deltagarna färdigställdes sina designval sparades de olika ansiktena och det tillhörande uppdraget i form av en skärmbild.

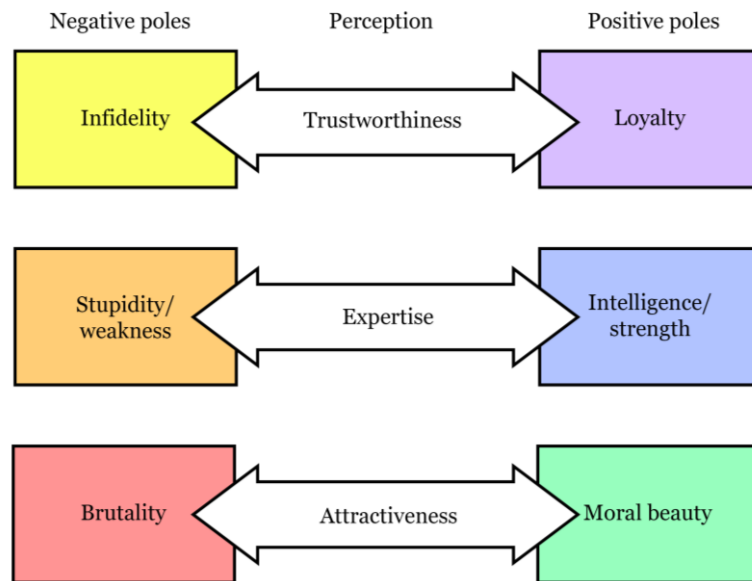


Figur 2 Koncept för artefakten. Till vänster syns karaktärsbeskrivningen, arketypen samt det nuvarande utseendet. Till höger kan användaren justera utseendet.

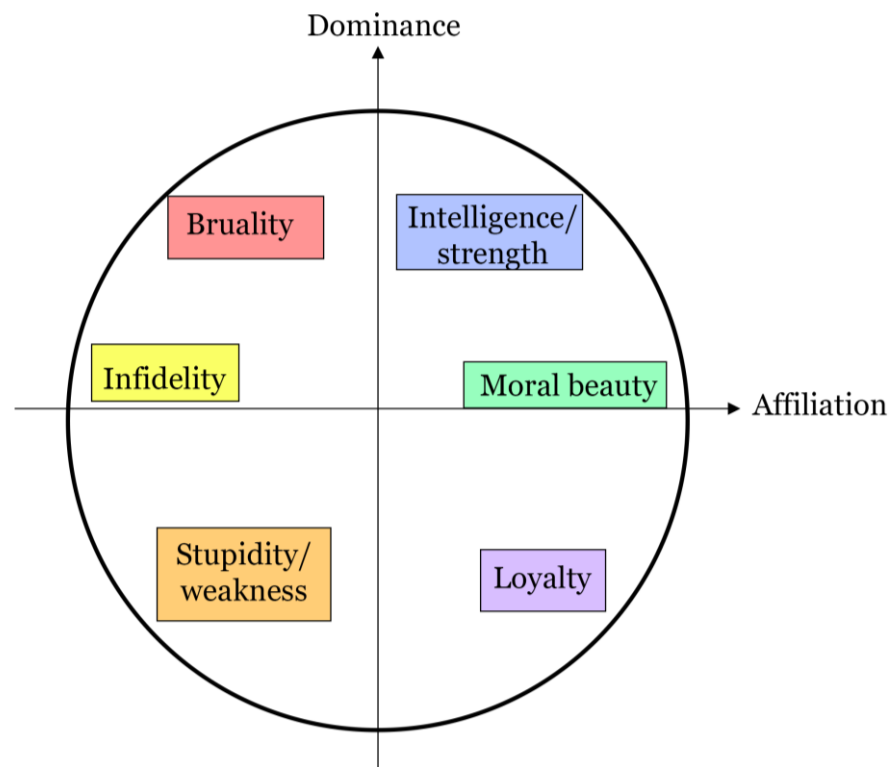
De attribut som kunde manipuleras i artefakten inkluderar huvudformen, hakan, ögonen, ögonbrynen, näsan och munnen. Varje ansiktsdrag valdes efter dess fysionomiska innebörd och representerar typiska drag för de sex olika arketyperna som studien undersöker enligt Lavaters (1789) fysionomiska teorier. Med andra ord fanns det sex olika ansiktsdrag per kategori, en för varje arketyper.

Artefakten utgick till stor del från taxonomin av Lavaters fysionomik i Guidos (1995) studie. Trots att studien är framtagen för reklamsammanhang är liknelsen som görs med Lavaters dikotomier med pålitlighetsdimensioner ett vägledande exempel på hur fysionomikens dikotomier kan anpassas för olika användningsområden. I denna studie kommer Lavaters dikotomier kopplas till arketyper istället för pålitlighetsdimensioner. Axlarna i den interpersonella circumplexen är lik pålitlighetsdimensionerna som används i Guidos (1995). Båda modellerna visualiserar mänskliga relationer och hur människor bedömer varandra. Den interpersonella circumplexen har visat sig vara representativ av hur ansikten uppfattas i både verkligheten (Oosterhof & Todorov 2008) och virtuellt (Arya, Jefferies, Enns & DiPaola 2006; Zammito, DiPaola & Arya 2008) och används bland annat inom karaktärsdesign för att representera karaktärsrelationer och arketyper (Isbister 2006). Genom att placera pålitlighetsdimensionerna som ges i Guidos (1995) studie (se figur 3) i den interpersonella circumplexen (se figur 4) kan därmed en koppling mellan Lavaters dikotomier och arketyper göras. En karaktär som har hög tillmötesgående i den interpersonella modellen kan exempelvis beskrivas som optimistisk och social (Zammito, DiPaola & Arya 2008), drag som påminner om den arketyperiska hjälten (Vogler 2007) och som är egenskaper som är knutna till

moralisk vackerhet enligt Lavaters fysionomik (Lavater 1789; Guido 1995). Därav kan arketyper tilldelas till Lavaters fysionomiska beskrivningar som redogörs för i Guidos (1995) studie.



Figur 3 Lavaters dikotomier (färgade rutor) samt dess tillhörande pålitlighetsdimension enligt Guido (1995). Lavaters negativa poler är till vänster medan de positiva polerna är till höger.



Figur 4 Den interpersonella circumplexen samt bedömd placering av pålitlighetsdimensionern. Lavaters negativa poler har låg tillmötesgåendehet (Affiliation) medan de positiva polerna har hög tillmötesgåendehet.

3.1.2 Datainsamlingsmetod

Kvalitativa data från deltagarnas designval samlades in i form av ljudinspelningar och observationer. Under testprocessen uppmanades deltagarna att tänka högt om sina beslut. Anledning till detta var att det kan ge en tydligare bild av deltagarnas tankeprocess kring varför specifika ansiktsdrag väljs i stunden (Exempelvis "Ögonen påminner mig om en skurk från en film") samt hur det kan påverka andra val därefter (Exempelvis "Den skurken hade en sådan här näsa och haka"). Detta kan även ge en indikation på hur medvetna eller omedvetna designbesluten är. Ifall en deltagare exempelvis uppger att hen vill skapa en karaktär som går emot stereotyper men vars utseende trots allt kan kopplas till fysionomiska porträtt för karaktärsrollen kan det ge en indikation på omedveten användning av stereotyper. Vidare ger det information om hur arketyperna tolkas. Om en arketypp uppfattats på ett avvikande sätt av en deltagare jämfört med andra deltagare skulle detta därmed kunnat tas till hänsyn vid utvärderingen.

Efter att ha uppföljt alla uppdragen intervjuades deltagarna i en semistrukturerad intervju. Intervjuerna spelades in och kodas sedan enligt teman. Deltagarna fick beskriva karaktärerna de framställt samt diskutera vad de trodde kan ha påverkat deras designval. Teman som intervjuerna berörde var exempelvis tidigare associationer, konstutställning och tolkning av specifika ansiktsdrag. Intervjun utvecklades sedan till att behandla stereotyper och om de trodde att stereotyper kan ha påverkat deras val. Sedan introducerades fysionomik och ifall deltagarna frågades ifall de kände igen sina egna karaktärer i fysionomikens porträtt. Till sist behandlade intervjun den etiska aspekten av fysionomikanvändning, det vill säga om deltagarna ansåg att fysionomin har en plats inom karaktärsdesign.

3.1.3 Urval

Eftersom studien behandlar karaktärsdesign och etiska ställningstagande kring specifika metoder inom ämnet var det nödvändigt att deltagarna var insatta i ämnet. Därav riktade studiens urval sig in på spelutvecklare med ett intresse eller erfarenhet av karaktärsdesign. Vidare krävde artefakten en viss teknisk erfarenhet eftersom artefakten var utformad för att deltagarna självmant skulle kunna skapa flera karaktärsdesigner genom ett relativt begränsat gränssnitt. Ifall deltagarna vore mycket ovana med liknande program kan navigeringen bli ett frustrationsmoment och därmed distrahera från studiens syfte. Vidare skulle deltagarna helst ha en viss erfarenhet av äventyrsspel eller liknande. Ifall en deltagare inte vore insatt i genren som karaktärerna skulle skapas för hade det varit svårt att designa för den och resultaten hade därav blivit mer svårtolkade.

3.1.4 Metoddiskussion

Eftersom studien ämnade undersöka deltagarnas designval, åsikter och ställningstaganden gentemot fysionomik valdes en kvalitativ metod som kompletterades med kvantitativa metoder. Kvalitativa metoder är passande för att undersöka processer, värderingar och inre reflektioner (Østbye, Knapskog, Helland & Larsen 2004). Studiens frågeställningar berör alla dessa punkter. Vidare tillät artefaktens utformning att intervjuerna kretsade kring deltagarnas egna gestaltningar. Observationer och en kvalitativ intervju kunde kartlägga de processer som skedde kring designvalen med hjälp av deltagarnas egna ord. På så vis kunde en större insikt av deltagarnas individuella åsikter fås.

Studien hade kunnat utföras med en kvantitativ ansats med kvalitativa inslag. Exempelvis hade specifika utseenden och deltagarnas associationer av dessa kunna undersökas genom färdigställda karaktärer som utvärderas genom en kvantitativ enkät. Detta hade sedan kunnat kompletteras med en etisk diskussion kring studiens resultat med deltagarna vid en senare punkt. Resultaten skulle kunna ge en tydligare indikation till hur specifika utseenden tolkas och tilldelas personlighet eftersom det hade funnits större kontroll på vilka utseenden som undersöks. Detta hade i sin tur kunnat jämföras med fysionomikens fördomar. Däremot begränsar detta metodval till att studien endast kan undersöka färdigställda karaktärer och inte de processer som ligger bakom designen. Eftersom studien undersökte fysionomiken som ett verktyg ansågs en metod som tillät deltagarna att reflektera över deras egna gestaltningar kunna ge större insikter. Observationer och kvalitativa intervjuer ansågs därmed mest lämpliga för att besvara frågeställningen.

Val av att göra semistrukturerade intervjuer grundar sig i att det blir möjligt att ställa följdfrågor och utforska spår som förekommer under intervjuens eller observationens gång (Østbye et al. 2004). Eftersom diskussionerna var direkt relaterade till deltagarnas egna designval var det lämpligt att intervjun kunde undersöka de specifika valen som gjorts närmare. Detta gav även deltagarna större möjlighet att dela med sig av sin egna upplevelse.

Val av grafisk stil har i tidigare studier om karaktärsuppfattning visat sig inte påverka karaktärens trovärdighet (McDonnel 2012). Vidare ansåg Lavater (1789), vars fysionomiska metoder undersöks i artefakten, att linjeteckningar förmedlar utseendet bäst och uppmanar fysionomiker att allra helst undvika skuggsättning. Den grafiska stilen var därav utformad i en linjetecknad stil med en tillräcklig detaljnivå att ansiktsdragen kunde urskiljas från varandra.

Stereotyp, fördom, fysionomik och arketyper är ord som kan tolkas på olika sätt beroende på sammanhang. Ordens betydelse och användning förklarades därför för deltagarna när dessa begrepp introducerades för att undvika missförstånd. Stereotyp definierades som "en tro om en grupp av människor" vilket är en översättning av definitionen som ges i Kanaharas (2006) studie. Fördom jämfördes med vad som beskrivs som en negativ stereotyp enligt Kanahara (2006). Fysionomik definierades som "avläsning av karaktär från utseende". Arketyper definierades som "en återkommande roll med viss funktion inom spel, film eller annan media".

3.1.5 Forskningsetiskt ställningstagande

Åtgärder togs för att studien skulle följa Vetenskapsrådets (2002) forskningsetiska principer. Deltagarna upplystes om att de var garanterade anonymitet och att deras identitet inte kommer kunna avläsas i rapporten. Vidare samlades samtycke gällande inspelning av intervjun in. Deltagarna blev informerade om att all inspelningsdata skulle anonymiseras och raderas efter studiens avslut. De designval deltagarna gjorde presenteras och diskuteras i rapporten men går inte att spåra till en specifik deltagare. Slutligen informeras deltagarna om att deltagandet var helt frivilligt och att det var möjligt att avbryta under hela studiens gång. Om deltagande avbröts raderades all data kopplad till personen och togs inte med i den slutgiltiga rapporten.

4 Genomförande

4.1 Förarbete

Fysionomiken varierar starkt mellan olika kulturer och tidsperioder. Att granska fysionomiska ideal kräver att olika fysionomiska verk undersöks, jämförs och sammanställs eftersom det inte finns en enhetlig lära. Denna studie ämnar inte kartlägga fysionomiken i första hand utan snarare undersöka dess tillämpning som ett verktyg inom karaktärsdesign. Av denna anledning togs beslutet att studien skulle utgå från ett utvalt fysionomiskt verk och granska samt diskutera dess inflytande inom ämnet karaktärsdesign. Johann Caspar Lavater är ofta omnämnd som en av de mest inflytelserika fysionomikerna genom tiderna (Twine 2002). Hans fysionomiska tolkningar har diskuterats inom litteratur som både behandlat social perception (t.ex. Hassin & Trope 2000) samt karaktärsdesign (t.ex. Vipsjö 2014). Av dessa anledningar valdes Lavaters fysionomi att undersökas för denna studie.

Förarbetet inleddes med att definiera artefaktens grafiska stil. Eftersom artefakten utgår från Lavaters fysionomi ansågs det lämpligt att den grafiska stilen följde Lavaters ideal gällande hur fysionomik ska representeras. Ett collage av illustrationer från Lavaters *Essays in Physiognomy* sammanställdes för att agera som grafisk referens (se figur 5). Illustrationerna består av linjeteckningar som i huvudsak porträtterar människor från halsen uppåt. Linjerna varierar sällan i tyngd utan är uniforma i sin storlek. Linjerna som bidrar till porträttets silhuett samt som formar de interna ansiktsdragen tenderar att vara tyngre medan linjer som representerar hår och rynkor är tunnare. De allra flesta illustrationer saknar skuggsättning. Detta för att Lavater ansåg att fysionomik bäst representeras av linjeteckningar eller silhuetter. Skuggsättning och färgläggning gjorde enligt Lavater porträtten mer otydliga och grumlade det fysionomiska budskapet.



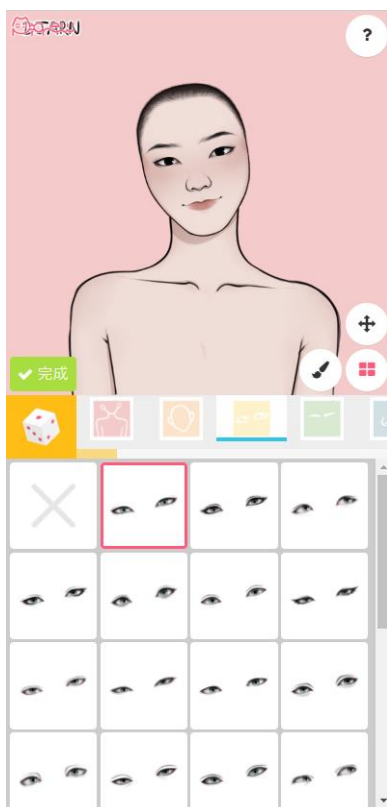
Figur 5 Collage av illustrationer från *Essays in Physiognomy* (1789).

Efter att den grafiska stilen var fastställd analyserades och sammanställdes Lavaters fysionomik som var relevant för arketyperna. De sex arketyperna representerade tre positiva poler samt tre negativa poler bland Lavaters dikotomier (se 3.1.1 för mer om arketyperna och hur dessa kopplades med Lavaters fysionomik). Ett collage av fysionomiska beskrivningar, i

form av både text och bild, som stämde in på arketyperna samlades. Resultatet blev en karta som gav en översikt över fysionomiska beskrivningar ordnade efter arketyper. Trots att flera värdefulla exempel samlades in på detta sätt så var metoden tidskrävande. Lavaters texter behövdes noggrant läsas igenom för att hitta passande beskrivningar. Medan vissa dikotomier (så som brutalitet och moralisk godhet) hade dedikerade kapitel var andra dikotomier (så som lojalitet och illojalitet) utspridda.

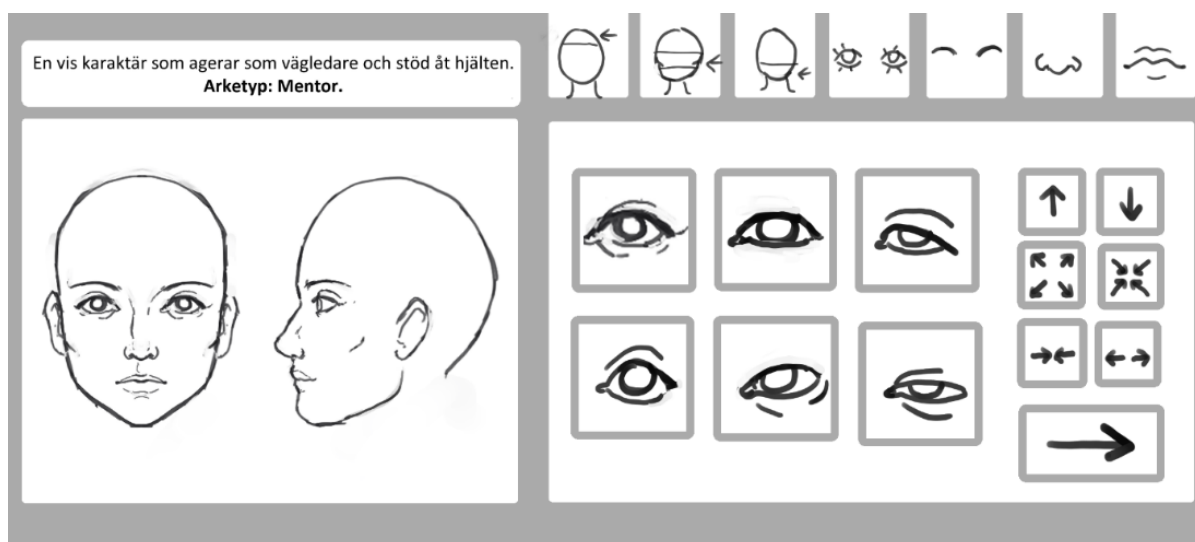
För att skapa en tydligare bild av Lavaters fysionomiska åsikter användes tabellerna framtagna av Guido (1995). Tabellerna sammanfattar Lavaters fysionomiska tolkningar och är framtagna för att agera som en slags lathund för nutida tillämpning av Lavaters fysionomik. Huvudet delas upp i nio kategorier (huvudform, panna, ögonbryn, ögon, näsa, mun, kinder, haka samt hår). Under varje kategori beskrivs olika utseenden samt den fysionomiska tolkningen för utseendet enligt Lavater med sidreferens. Utseendena är ordnade i tabellerna efter hur negativa eller positiva tolkningarna är. De utseenden som signalerar negativa egenskaper listas överst i tabellerna och vice versa. Beskrivningar som ansågs passande för studiens utvalda arketyper antecknades och fördes över till en ny tabell. Denna tabell ordnade de fysionomiska beskrivningarna efter arketyper (se appendix B).

Slutligen undersöktes gränssnittet och den tekniska utformningen av olika karaktärsskapare. Eftersom studiens artefakt skulle fokusera på ansiktet valdes karaktärsskapare som hade ett liknande fokus på att skapa ansikten. Mii Channel (2003), en förinstallerad applikation till konsolen Nintendo Wii, agerade som inspiration för denna studies artefakt. Genom att välja och manipulera ansiktsdelar från olika flikar och knappar kan användare komponera egna avatarer. Varje ansiktsdel representeras av en linjeteckning i programmets gränssnitt men avataren, och därmed det slutgiltiga utseendet, representeras av en 3D-modell. Hur karaktären skulle representeras och sättas ihop av programmet inspirerades från webbapplikationen Picrew (2018), en populär karaktärsskapare som är helt i 2D (se figur 6). Applikationen tillåter användare att skapa egna karaktärsskapare genom att ladda upp bilder, kategorisera dessa och sedan definiera var varje kategori ska placeras ut av programmet i en bild. Programmets tekniska utformning, det vill säga att olika bilkomponenter sorteras i kategorier och sedan lappas ihop i programmet, agerade som ett vägledande exempel vid artefaktens utveckling. Nackdelen med programmet är att den inte tillåter användarna att ändra positioneringen av komponenterna utan varje komponent placeras vid en förutbestämd plats. Syftet med begränsningen är att säkra att övergångarna mellan olika komponenter går ihop. Ifall komponenterna kan variera i position och storlek finns det stor risk att linjerna inte längre går ihop med varandra och tomrum eller överlappningar skapas. Lösningen på detta problem presenterades av applikationen Digital Physiognomy (2003), ytterligare en karaktärsskapare helt i 2D (se appendix A). Programmet är mycket likt Picrew (2018) men med den stora skillnaden att varje komponent går att manipulera i storlek, position, vinkel och mer på ett liknande sätt som Mii Channel (2003). För att minimera mängden tomrum och överlappningar mellan komponenterna är flera linjer suddiga i hörnen. Detta gör att det blir lättare att få linjerna att passa ihop med varandra eftersom det finns en större yta där linjerna kan tolkas som att de går ihop.



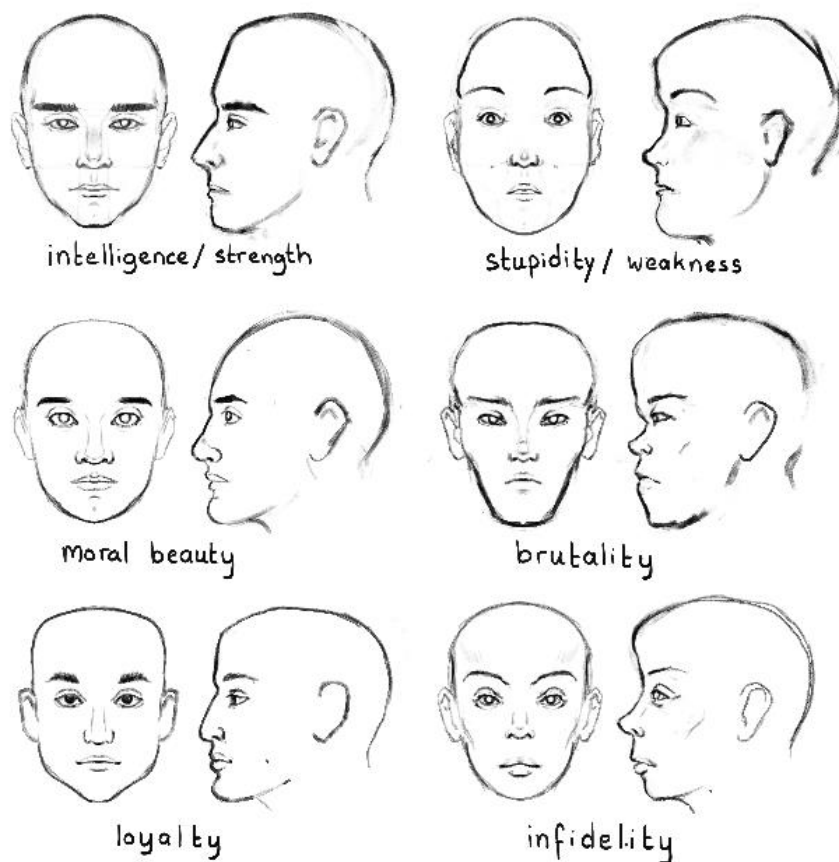
Figur 6 Skärmdump från en karaktärsskapare gjord i Picrew (2018).

Med ett collage för den grafiska stilen, en karta och tabeller för Lavaters fysionomik samt inspiration från tidigare karaktärsskapare kunde en första skiss för artefakten skapas (se figur 7). Bilden innehåller både en skiss som försöker efterlikna den grafiska stilen i Lavaters Essays in Physiognomy samt en skiss av programmets gränssnitt. Till höger kan användaren välja mellan olika ansiktsdelar och manipulera dem. Längst upp till höger finns de olika kategorierna att välja mellan. Till vänster finns en förhandsvisning av det nuvarande utseendet sett framifrån och i profil. Längst upp till vänster finns uppgiftsbeskrivningen, det vill säga arketypen som användaren ska komponera ett utseende för.



Figur 7 Skiss av artefakten.

När artefaktens utformning kändes tydlig påbörjades skissarbetet för ansiktskomponenterna. En skiss för varje arketyptogs fram (se figur 8). Skisserna utgick från det tidigare förarbetet som hade gjorts för att sammanfatta Lavaters fysionomik. Sammanfattningarna av Guidos (1995) tabeller (se appendix B) användes i första hand och kompletterades sedan med den fysionomiska kartan om det saknades information. Målet var att varje utseende skulle vara tydligt urskiljbart från varandra samtidigt som de stämde in på Lavaters fysionomiska beskrivningar. Värt att notera är att skisserna kan tolkas som maskulina trots att de utformades utan något tänkt kön. Detta är sannolikt en konsekvens av Lavaters kvinnoosyn. En stor andel av porträtten i *Essays in Physiognomy* består av män. Lavater förklarar detta genom att skriva att han känner sig okunnig om det kvinnliga könet och är därmed mer osäker på sina fysionomiska avläsningar av kvinnor. Detta leder till att de allra flesta fysionomiska beskrivningar utgår från maskulina normer vilket i sin tur reflekteras i skissarbetet.

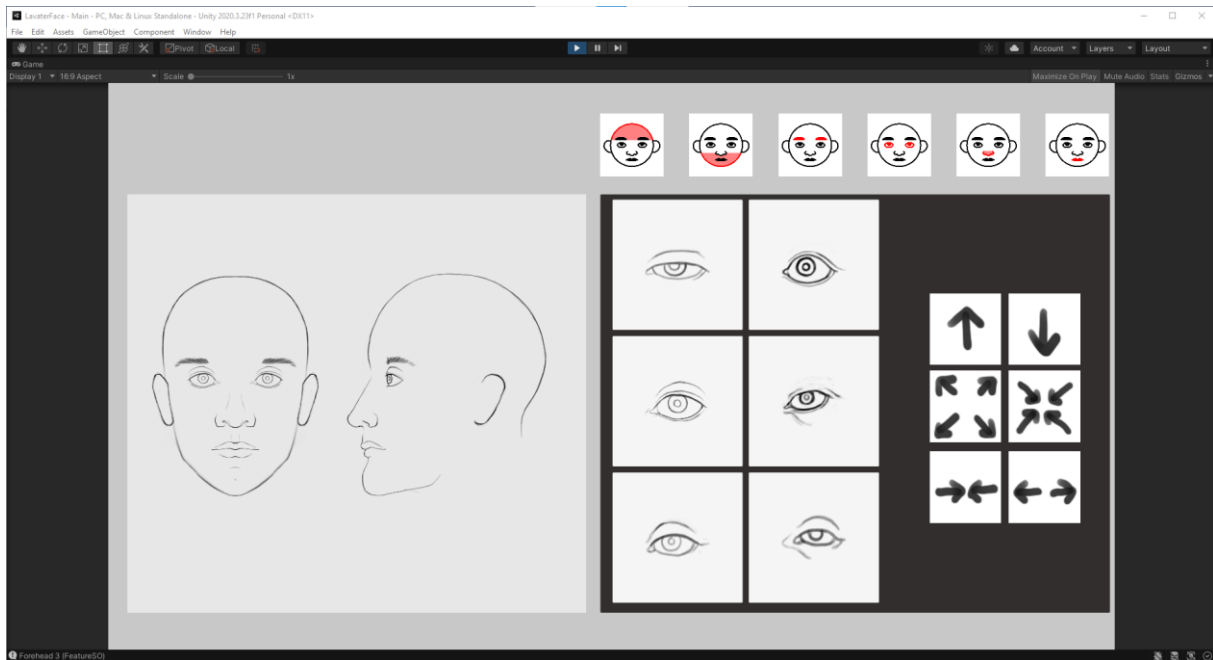


Figur 8 Skiss av arketyperna.

4.2 Artefakt

Applikationen till artefakten utvecklades i samarbete med en annan student från Högskolan i Skövde i spelmotorn Unity (2020). Studenten bidrog med den kod som krävdes för artefaktens funktioner. Vid start visas ett blankt ansikte. Användaren kan välja ut olika ansiktskomponenter från olika kategorier som placeras ut i ansiktet framifrån och i profil. Ansiktskomponenterna är slumpade i sin placering vid start för att undvika att användaren ska påverkas av ordningen de är presenterade i programmet. Varje komponent går att justera i positionering. Utöver detta kan interna ansiktsdrag justeras i skala samt ögon och ögonbryn placeras i olika förhållande till varandra. Om användaren klickar på "Slumpa" slumpas

utseendet av programmet. När användaren känner sig redo att skapa karaktärer ska hen klicka på "Nästa". Detta kommer återställa utseendet till ett blankt ansikte och sedan ge användaren sin första arketyp i slumpad ordning. När användaren känner sig klar med sin karaktär klickar hen på "Nästa". Detta kommer spara en skärmdump av applikationen, återställa utseendet och presentera nästa arketyp. Efter att ha skapat utseenden för alla arketyperna kommer ett meddelande visas som informerar användaren att hen är klar. Figur 9 visar en tidig version av artefakten.



Figur 9 Skärmdump från en tidig version av artefakten med grundläggande funktionalitet inlagd.

Temporär grafik lades först in för alla komponenter och vidareutvecklades sedan iterativt. Den första iterationen innehöll endast skisserna som hade tagits fram under förarbetet (se figur 4) för varje ansiktskomponent. Under projektets gång polerades och justerades ansiktena för att dels stämma bättre överens med Lavaters fysionomiska beskrivningar samt den bestämda grafiska stilen. Varje ansiktskomponent illustrerades på olika lager och exporterades separat till Unity (2020). Fördelen med att arbeta på detta sätt var att varje ansiktskomponent var enkel att se i förhållande till andra komponenter. Genom att dölja och aktivera olika lager kunde flera komponenter sättas ihop, jämföras och justeras direkt i illustrationsprogrammet. Exempelvis behövde varje mun kontrolleras så att den kunde passa ihop med både alla hakor och näsor både framifrån och i profil. Genom att aktivera alla lager i dessa kategorier var det enkelt att kontrollera övergångarna och göra nödvändiga justeringar. Varje ansiktskomponent innehåller av denna anledning en stor del transparent yta. Detta hade varit möjligt att beskära innan grafiken exporterades till spelmotorn. Nackdelen hade varit att det inte längre hade varit möjligt att ha grafiken för alla ansiktsdelar på samma projektfil eftersom de hade krävt olika filstorlekar. Det hade även gjort att komponenterna inte längre behöll sina positioner vilket hade gjort det svårare att kontrollera övergångarna mellan komponenterna. Eftersom programmet endast består av karaktärsskaparen ansågs det inte nödvändigt att beskära grafiken även om det hade optimerat programmet något.

För att underlätta övergångarna och göra dem konsekventa mellan all grafik placerades vägledande punkter ut i ansiktets profil. Dessa punkter skulle agera som en knytpunkt och

visualisera var linjerna behövde mötas. Knytpunkterna placerades vid samma horisontella linje eftersom det skulle underlätta hur grafiken skalas i Unity (2020). Genom att placera grafikens pivotpunkt vid denna horisontella linje skulle komponenten skalas utifrån knytpunkten och på så vis behålla sin positionering i ansiktet utan att skapa tomrum. Nackdelen var att detta begränsade illustrationernas utformning eftersom varje komponent behövde ledas in till samma punkt. Däremot ansågs detta inte vara tillräckligt mycket av en nackdel eftersom denna begränsning endast gällde övergången och begränsade inte resten av utseendet.

En risk med att användarna hade stor frihet att manipulera utseendet var att det gick snabbt att skapa inkonsekventa och extrema utseenden i programmet. För att ge användaren något att förhålla sig till gjordes öronen statiska. Öronen agerade på detta vis som en mittpunkt för varje ansikte och gav en relativ skala. Utöver detta begränsades manipuleringsverktygen till att endast kunna justera varje komponent inom godkända intervaller.

Applikationens resolution begränsades till 2:1. Resolutionen kan delas in ett rutnät som följer en tvåpotens utan att några rutor behöver beskäras. Detta gjorde det enkelt att experimentera med gränssnittets utseende eftersom positioner var enkla att beräkna och all grafik var utformad enligt rutnätet. Nackdelen är att få skärmar har en resolution av 2:1 vilket gör att programmet inte täcker hela skärmytan på de flesta datorer. Detta ansågs inte vara en större nackdel eftersom programmets funktionalitet inte är anpassad för en fullskärm (exempelvis finns inget sätt att stänga av programmet i gränssnittet utan tanken är att användaren ska stänga ner applikationsfönstret). Skulle deltagaren välja att visa applikationen i fullskärm eller ändra applikationsfönstrets storlek till något som inte stämmer med resolutionen fylls skärmytan utanför resolution med svart färg.

Arketyperna gavs andra namn i artefakten för att vara tydligare i sin roll till deltagarna. ”Den goda hjälten” är arketyperna hjälte som representerar moralisk godhet. ”Den ondskefulla antagonisten” är arketyperna skugga som representerar brutalitet. ”Den visa mentorn” är arketyperna mentor som representerar styrka och visdom. ”Antagonistens dumma undersåte” är arketyperna väktaren som representerar dumhet och svaghet. ”Hjältens lojala vän” är arketyperna allierad som representerar lojalitet. ”Den sluga och falska” är arketyperna formskiftare som representerar illojalitet.

En manual för artefakten skrevs och inkluderades i artefaktens projektfil (se appendix C). Manualen innehåller både information om hur artefakten kan användas samt en beskrivning för varje karaktär som ska skapas. All information ska presenteras muntligt till deltagarna i början av testprocessen men inkluderas som en textfil ifall deltagaren vill kunna läsa den själv.

4.2.1 Utvärdering och justeringar

Artefaktens funktionalitet och gränssnitt har testats av ett flertal personer under utvecklingen. Ett upprepat önskemål bland flera av personerna var att kunna testa programmet fritt vid start. En funktion sattes in som förhindrar att uppgiften visas innan användaren själv väljer att gå vidare i programmet och starta testet. Utöver detta var flera deltagare förvirrade över att ett ansikte visades vid början av varje uppgift. Ansikte var slumpgenererad och agerade som en platshållare. Däremot upplevde flera deltagare att ansiktet var något de borde förhålla sig till vilket påverkade deras designer. Programmet justerades av denna anledning till att börja med en helt blank sida. Detta hade även fördelen av att göra flera knappars funktioner tydligare. Innan byttes den slumpgenererad grafiken till användarens valda grafik. Om komponenterna var relativt lika varandra i utseendet var förändringarna lätta att missa. Att all grafik placerades mot en blank sida gjorde förändringen tydligare och knappens funktion mer lättförstådd.

En pilotundersökning genomfördes med en deltagare för att testa studiens utformning samt undersöka hur artefakten upplevdes. Deltagaren var vald med ett bekvämlighetsurval. Efter återkoppling reviderades hur programmet presenterades i den slutgiltiga studien. Pilotdeltagaren misstänkte att gränssnittet följde ett visst mönster, det vill säga att de olika komponenternas placering inom varje kategori hade en innebörd. Vid den slutgiltiga studien förklarades därför för samtliga deltagare att gränssnittet var slumpmässigt ordnat. Utöver detta upplevde pilotdeltagaren att det var överväldigande att veta i förväg alla roller som skulle skapas. Detta bidrog till att deltagaren upplevde att hen övertänkte sina val och spenderade för lång tid på varje karaktär. För att underlätta framtagningen av karaktärerna i den faktiska studien introducerades därför varje roll först när det blev den aktuella rollen att designa. Nackdelen av denna justering var att vissa deltagare upplevde att det blev svårare att skapa sammanhängande designar om man inte visste vilka roller som var med i studien. Däremot var den stora fördelen att ingen deltagare upplevde sig överväldigad av uppgiften i den slutgiltiga studien och karaktärsframtagningen gick generellt snabbare.

Vid pilotundersökningen fick deltagaren se ursprungskaraktärerna genom skärmdelning och gav sina svar muntligt. Pilotdeltagaren tyckte att det var svårt att hålla koll på vilken karaktär hen redan gissat. I den slutgiltiga studien justerades detta moment till att bestå av en enkät som deltagarna fyllde i vid slutet av intervjun. Detta gjorde det enklare för deltagaren att granska sina svar.

5 Utvärdering

5.1 Presentation av undersökning

Data för studien samlades in genom observationer, intervjuer samt enkäter. Deltagare rekryterades online genom flera utskick i forum dedikerade åt spel eller spelutveckling genom ett bekvämlighetsurval. Studien bestod av två deltagargrupper med samma urvalskriterier (se 3.1.3). Den första deltagargruppen tog del av och utvärderade artefakten, deltog i en kvalitativ intervju samt besvarade en enkät. Den andra deltagargruppen bestod av personer som endast tog del av den avslutande enkäten som den första deltagargruppen besvarade.

Den första deltagargruppen bestod av 8 personer (4 män, 3 kvinnor, 1 icke-binär). 5 deltagare hade tidigare erfarenhet av spelutveckling eller karaktärsdesign medan resterande deltagare (3) var intresserade och insatta i ämnet. Samtliga deltagare informerades om forskningsetiska principer. Studien skedde online genom röstchatt och skärmdelning. Samtyckte för att ta anteckningar samt spela in ljud och bild gavs av samtliga deltagare.

Deltagarna gavs ett fiktivt scenario där de skulle ta fram karaktärsdesigner för ett fiktivt äventyrsspel med hjälp av ett karaktärsdesignverktyg. Förutom att karaktärernas designer skulle ”tydligt förmedla karaktärens arketyper” och skulle vara ”människor med relativt realistisk anatomi” kunde deltagarna skapa karaktärer fritt. Deltagarna uppmanades att tänka högt över sina val. En genomgång av artefaktens funktioner, gränssnitt och begränsningar gavs. Utöver detta fick deltagarna obegränsat med tid för att bekanta sig med programmet och ställa frågor om funktionalitet, uppgiften eller studiens upplägg innan studien påbörjades. Rollerna som deltagarna skulle skapa karaktärer för var i slumpad ordning. För varje roll gavs en kort beskrivning som kunde upprepas vid behov (se appendix D). I genomsnitt tog det cirka 30–45 minuter för deltagarna att färdigställa samtliga karaktärer. Avslutningsvis blev deltagarna instruerade hur de skulle komma åt bildfilerna som genererats av deras karaktärer. Deltagaren fick möjligheten att ha dessa bilder framme under den kvalitativa intervjun när de diskuterade sin process.

Den kvalitativa intervjun var indelad i tre delar. Den första delen behandlade artefakten och karaktärerna som deltagarna hade skapat. Utöver att fånga deltagarnas initiala tankar var frågorna primärt framtagna för att agera som en uppvärmning för resten av intervjun. Att gå för tidigt in på ämnen som kan upplevas känsliga kan leda till att deltagaren känner sig uppmanad till att göra ett snabbt ställningstagande. Detta kan i sin tur låsa deltagaren till en viss åsikt för resten av intervjun (Østbye, Knapskog, Helland & Larsen 2004). Den andra delen av intervjun behandlade vad deltagarna upplever påverkar och influerar val inom karaktärsdesignande. Denna delen av intervjun var den minst strukturerade för att tillåta deltagarna att kunna dela med sig av sina tankar så fritt som möjligt. Teman som dök upp inkluderade vad som gör en karaktärsdesign effektiv, tidigare kontroverser som kretsat kring karaktärsdesign och vilken roll politiska och samhällseliga frågor har inom ämnet. Den tredje och sista delen behandlade deltagarnas åsikter gällande fysionomiken och dess användning inom karaktärsdesign. Denna inleddes med en introduktion av fysionomiken samt ett utdrag från studien av Ekawardhani, Santosa, Ahmad och Irfansyah (2020) som lyfter fram fysionomiken som ett värdefullt verktyg inom karaktärsdesign. Primärt kretsade diskussionerna kring vilket ansvar en karaktärsdesigner har och vilken påverkan fiktiva karaktärer har på verkliga människor.

Avslutningsvis genomfördes en enkät som undersökte de fysionomiska porträtten. Deltagarnas uppgift var att gissa vilka arketyper porträtten representerade. Listan av arketyper deltagarna kunde välja från var samma lista av arketyper som användes i artefakten. Enkäten besvarades även av en andra deltagargrupp som inte tagit del av artefakten eller studien i övrigt. Den andra deltagargruppen bestod av 18 personer (8 män, 8 kvinnor, 2 som ej ville ange) deltog via enkät. Samtliga personer var intresserade eller erfarna av karaktärsdesign. 20 personer besvarade enkäten men två deltagare uppfyllde inte urvalskriterierna (se 3.1.3) och ströks från studien. Syftet med den andra enkäten var att komplettera resultaten från den första deltagargruppens svar med mer kvantitativa data. Att använda en annan deltagargrupp som inte deltagit i studiens tidigare moment gjorde det även möjligt att undersöka ifall första deltagargruppens enkätsvar att påverkades av studiens tidigare moment.

Enkäten var en modifierad version av enkäten som den första deltagargruppen besvarade. Enkäten innehöll samma fysionomiska porträtt och lista av arketyper som deltagarna fick para ihop. Eftersom denna deltagargrupp inte hade tagit del av artefakten där de olika arketyperna introducerades inkluderades beskrivningarna i enkätens introduktion. Utöver detta innehöll enkäten även några avslutande frågor där deltagarna kunde beskriva sin tankeprocess, vilka porträtt de ansåg var tydligast respektive otydligast i sin roll samt ge övriga kommentarer.

5.2 Analys av karaktärsskapande

Detta avsnitt presenterar en sammanställning och analys av vad deltagarna ansåg förmedlade arketyperna som innefattades av studien. Avsnittet inleds med en tabell över hur deltagarnas kommentar kodades och kategoriserades för samtliga arketyper (se tabell 1). En analys av hur deltagarna resonerade kring arketyperna både under karaktärsskapandet samt intervjun presenteras under separata avsnitt. Tabellen är ordnad efter de mest förekommande beskrivningarna som gavs för varje arketyper. En översikt över samtliga av deltagarnas karaktärer samt ett spridningsdiagram över val av attribut är inkluderad som bilagor (se appendix E & F).

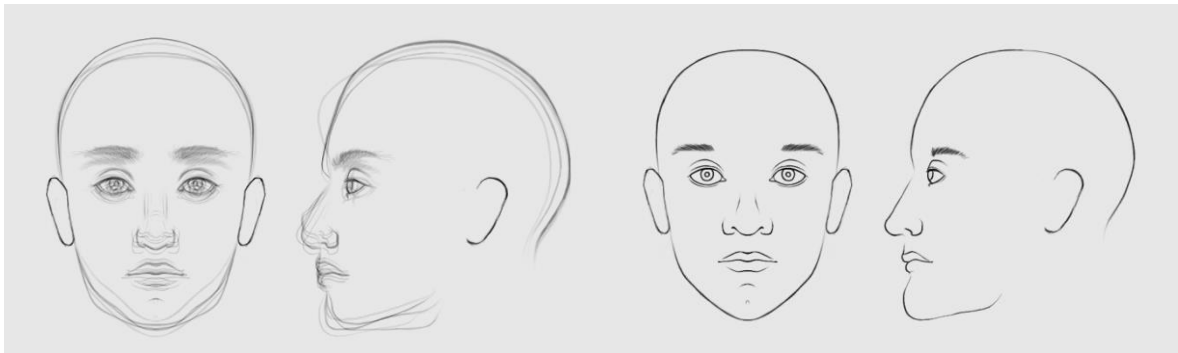
Tabell 1 Beskrivningar av arketyper

Arketyper	Attribut	% av deltagare	Exemplifierande citat
Den goda Hjälten	Standard/Relaterbar (6)	75 %	”De brukar inte ha så utstående drag, de ska vara relaterbar för så många som möjligt” ”Neutralitet gör att fler kan relatera”
	Tilltalande/attraktiv (4)	50 %	”Man ska vilja vara och spela som karaktären” ”Hjältar är attraktiva” ”Man kommer se den mest i hela spelet”
	Runda former (5)	50%	”Protagonister är alltid runda”

			<p>”Visar på öppenhet och snällhet”</p> <p>”Ett runt eller ovalt ansikte är ett estetiskt ideal... följer skönhetsnormer”</p>
	Snäll (3)	37,5 %	<p>”Man vill gilla karaktären”</p> <p>”Ska ha öppet sinne”</p> <p>”Ögonen måste vara snälla”</p>
	Fyrkantiga former (2)	25%	<p>”En fyrkantig haka är ett maskulint ideal... typiskt för hjältar”</p> <p>”Signalerar kraftfullhet och stabilitet”</p>
Den visa mentorn	Gammal (6)	75 %	<p>”Livserfaren”</p> <p>”Måste vara äldre än hjälten”</p>
	Trött (4)	50 %	<p>”Han har varit med om mycket”</p> <p>”Måste ha trötta ögon”</p>
	Skarp/brysk (4)	50 %	<p>”Hård men menar väl”</p> <p>”Han måste kunna rätta till hjälten”</p>
	Stort/runt huvud (4)	50%	<p>”Det drar uppmärksamhet till skallen... att han är smart”</p> <p>”Han har ju stor hjärna”</p>
	Raka former (3)	37,5%	<p>”Skarp både fysiskt och mentalt”</p> <p>”Förmedlar kraftfullhet”</p>
	Asiatisk mästare (2)	25%	<p>”Som i filmer”</p> <p>”En klyscha”</p>
		Naiv/oskyldig (5)	62,5 %
Den lojala vännen	Snäll (4)	50 %	<p>”Ska vara pålitlig”</p> <p>”Ska ha de snällaste ögonen”</p>
	Liten (4)	50 %	<p>”Ska vara liten... Liten haka... liten näsa”</p> <p>”Liten, mesig näsa”</p> <p>”Mindre än hjälten”</p>

Den ondskefulla antagonisten	Kraftig (2)	25 %	”Biff... större och starkare än hjälten”
	Översittare (2)	25 %	”Dryg och kaxig” ”Som en diktator”
	Tilltalande/attraktiv (2)	25 %	”Ska vara coolare än hjälten” ”Man ska bry sig om honom”
	Galen (2)	25 %	”Behöver ha en galen blick”
	Utstickande/kantig profil (3)	25 %	”Den utstickande pannan känns brutal” ”Vill att han sticker ut”
	Buskiga ögonbryn (2)	25%	”De där är de ondaste ögonbrynen någonsin” ”Onda ögonbryn... buskiga och låga”
Den dumma undersåten	Komisk (4)	50 %	”En rolig karaktär” ”Någon man skrattar åt”
	Neandertalare/goblin (4)	50%	”Ska vara så ful som möjligt... en goblin” ”Pannan får den se ut som en Neandertalare... riktigt dum”
	Barn (3)	37,5 %	”Som en elak bäbis”
	Höga/smala ögonbryn (5)	62,5%	”Hade inte litat på någon med dem ögonbrynen” ”Tunna ögonbryn är en red flag” ”Långt mellanrum mellan ögonen och ögonbrynen ger ett kaxigt uttryck”
	Översittare (4)	50 %	”Tycker hen är bättre än andra”
	Galen (2)	25 %	”Ögonen avslöjar honom” ”Ska ha en galen blick”
	Trasiga tänder (2)	25%	”Är något negativt” ”Visar på en svår bakgrund... där hen har behövt vara sluga för att klara sig”

5.2.1 Goda hjälten



Figur 10 Kompilering av skapade karaktärer för arketypen "Den goda hjälten" (vänster) jämfört med fysionomiskt porträtt (höger)

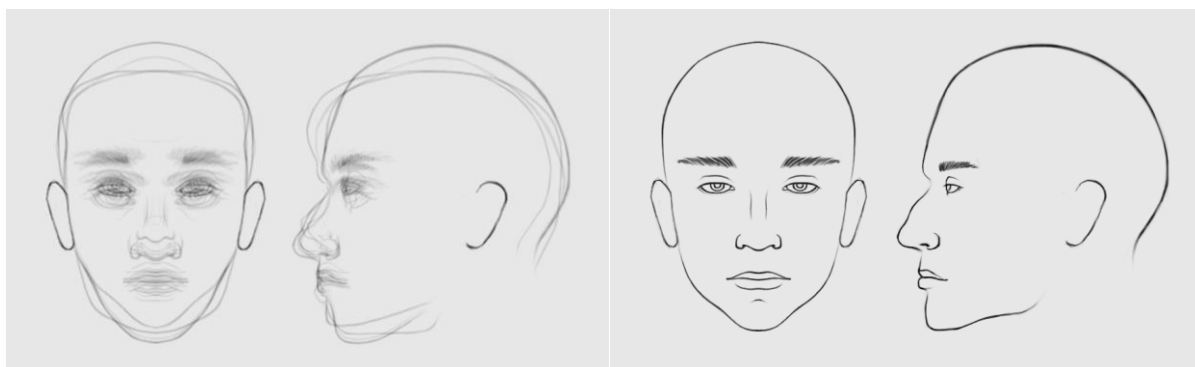
En förekommande åsikt bland deltagarna (6) var att de ville skapa ett "neutralt" eller "standard" utseende för "Den goda hjälten". En deltagare förklarade att det gjorde karaktären "relaterbar till så många som möjligt". Vissa deltagare (2) upplevde att karaktärer i denna arketyper tenderar att vara "generiska" eller "tråkiga" men att "det är det som är poängen" med arketyper. Vidare ansåg flera (5) att karaktären skulle ha ett runt formspråk. En deltagare beskrev att det får karaktären "att verka snäll". Att karaktären skulle vara attraktiv togs upp av flera deltagare (4). En deltagare förklarade att eftersom karaktären var spelets protagonist skulle spelaren förmodligen spendera mycket tid på att kolla på karaktären och den behövde därför vara tilltalande "inte bara personlighetsmässigt utan även fysiskt".

En kompilering av deltagarnas karaktärer för arketyper (se figur 10) skapar ett relativt enhetligt utseende. Att flera deltagare ville göra hjälten "standardiserad" i sitt utseende kan vara en möjlig förklaring till denna enhetlighet. Detta innebär att deltagarna hade en enad bild över vilka attribut som anses vara "standard" i ett utseende. Att varje komponent i artefakten även har en utgångsposition som deltagarna kunde behålla eller justera innebar även att programmet gav en viss "standard" över ett ansiktets proportioner. Att få deltagare ändrade positionen av ansiktets delar för karaktären indikerar att programmets standardvärden utnyttjades av deltagarna. Ifall programmet slumpade ut positioner är det sannolikt att det hade funnits en större spridning i utseendena.

Ifall kompileringen jämförs med det fysionomiska porträttet för arketyper framträder flera likheter. Båda porträtten har en rund, bakåtlutande panna, rundade ögon med ögonlock som täcker ögat till $\frac{3}{4}$ -delar, breda ögonbryn samt över- och underläpp i samma storlek. Porträtten skiljer sig mest åt vid näsan som är bredare och rakare i det fysionomiska porträttet samt vid hakan som sticker ut mer i det fysionomiska porträttet. Överlag finns det flera visuella likheter mellan deltagarnas karaktärer och det fysionomiska porträttet.

Överlag beskrev deltagarna arketyper med vaga termer vilket gör det svårt att undersöka ifall deltagarnas tolkningar av vad som förmedlar arketyper stämmer överens med fysionomikens tolkningar. Att runda former beskrivs av flera deltagare som en "viktig" eller "tydlig" indikator för godhet stämmer däremot inte överens med fysionomiken. Rundhet beskrivs i Lavaters metoder upprepade gånger som en indikator för "illojalitet" och "vällusthet" (Guido 1995).

5.2.2 Visa mentorn



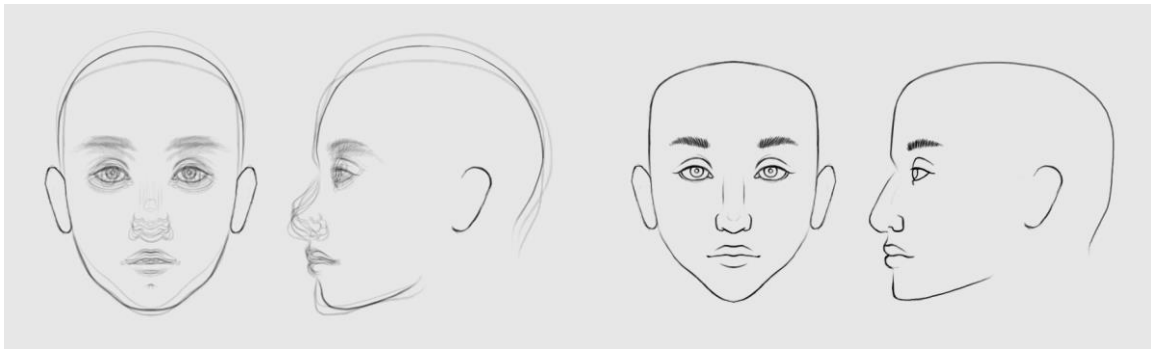
Figur 11 Kompilering av skapade karaktärer för arketypen “Visa mentorn” (vänster) jämfört med fysionomiskt porträtt (höger)

Vid skapandet av “Visa mentor”-karaktären noterade flera deltagare att karaktären skulle vara “gammal” (6) och/eller “trött” (4). Att karaktären skulle vara “seriös” eller “brysk” var ett annat återkommande tema (4). Samtliga deltagare lyfte fram detta när de valde ögon eller ögonbryn. Flera deltagare ansåg vidare att det var svårt att få karaktären att se äldre ut eftersom det saknades möjlighet att lägga till rynkor (4). Att detta var ett återkommande frustreringsmoment kan ha bidragit till att “Visa mentorn” blev karaktären som allra flest deltagare ansåg var den svåraste karaktären att skapa ett tydligt utseende för (4, varav 3 hade lyft fram avsaknaden av rynkor som kritik).

Figur 11 visar en kompilering av karaktärerna som skapades för arketypen som visar på en stor spridning i utseendet av deltagarnas karaktärer. Spridningen gäller inte endast val av komponenter utan även hur dessa placerats ut i artefakten. De gemensamma drag som framträder är nedåtriktade mungipor, buskiga ögonbryn samt halvöppna ögon. Dessa drag finns även i det fysionomiska porträttet för arketypen. Deltagarnas beskrivningar av arketypen hade även vissa likheter till fysionomikens beskrivningar av arketypen. Raka former och ett stort och runt huvud är utseenden som används av Lavater för att beskriva utseenden som förmedlar vishet (Guido 1995).

Den stora variationen på utseenden kan tyda på att det inte finns ett enhetligt utseende som associeras med arketypen. Denna förklaring stöds av kommentarer som gavs av deltagare när de skapade sin karaktär för arketypen. Två deltagare beskrev sin karaktär som en “asiatisk mästare”, en deltagare ville skapa “en trollkarl” medan en annan ville göra “en toking uppe i bergen”. En annan förklaring till den stora variationen är att artefakten var alltför begränsad i sina valmöjligheter. Som nämnt ovan upplevde flera deltagare (4) att de inte kunde få karaktären se ut som de tänkte sig. Detta innebär i längden att kompileringen innehåller utseenden som deltagare själva inte ansåg representera deras uppfattning av arketypen.

5.2.3 Lojala vännen



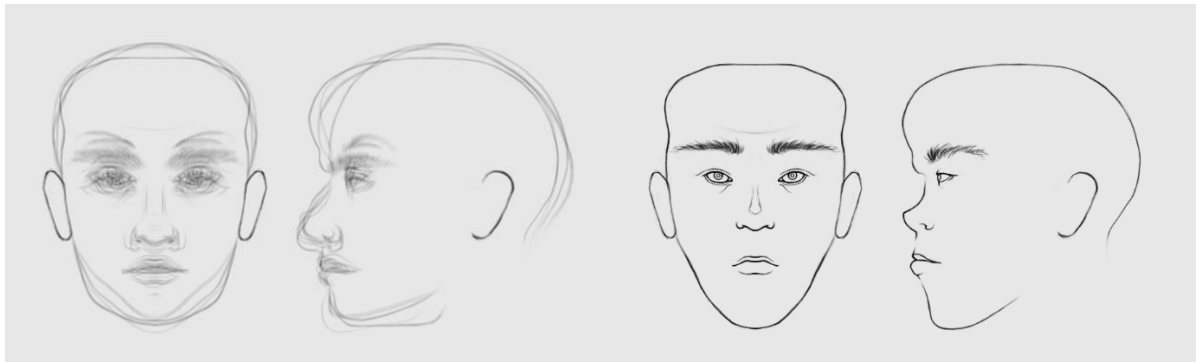
Figur 12 Kompilering av skapade karaktärer för arketypen "Lojala vännen" (vänster) jämfört med fysionomiskt porträtt (höger)

När deltagare fick i uppgift att skapa en karaktär för arketypen "Lojala vännen" beskrev flera deltagare (5) att de ville skapa en karaktär som var "naiv" eller "oskyldig". En deltagare ville förmedla detta genom att få karaktären att likna "ett barn". Två deltagare ville förmedla samma egenskaper genom att ge karaktären vidöppna ögon "för att få honom se förundrad ut". Vidare ansåg två deltagare att en uppåtvänd näsa var viktig för karaktären. En deltagare ansåg att en sådan näsa "är mesig" medan en annan ansåg att det förmedlar "snällhet". Flera deltagare (4) ville få karaktären att kännas liten och svag jämfört med hjälten medan andra deltagare (2) ville uppnå det motsatta och få karaktären att kännas "kraftigare" än hjälten. Gemensamt för dessa deltagare var att de ville att utseendet skulle kontrastera och komplettera hjälten utseende.

En kompilering av deltagarnas karaktärer för arketypen (se figur 12) bildar ett relativt enhetligt utseende. Samtliga deltagare valde bakåtlutande pannor och flera deltagare (6) valde en uppåtvänd näsa. Om kompileringen jämförs med det fysionomiska porträttet för arketypen kan vissa likheter identifieras. Båda karaktärerna har relativt stora ögon och läppar, bakåtlutande panna samt en relativt liten haka. Det fysionomiska porträttet är däremot generellt hårdare i formspråket och innehåller fler raka linjer, något som syns tydligast vid jämförelse av profilerna. Vidare fanns det få likheter i hur deltagarna beskrev arketypen med fysionomikens beskrivningar.

Det enhetliga utseendet kan förklaras av att flera deltagare ville förmedla att karaktären var "som ett barn" eller "oskyldig" i utseende. Utseenden som uppfattas som bebislikande har visats universellt påverka människor på liknande sätt, ett fenomen som hänvisas till "babyface"-effekten (Isbister 2006). Att deltagarna tenderade att skala upp munnen och ögonen på karaktären stärker teorin att deltagarna influerades av "babyface"-effekten i karaktärsskapandet.

5.2.4 Ondskefulla antagonisten

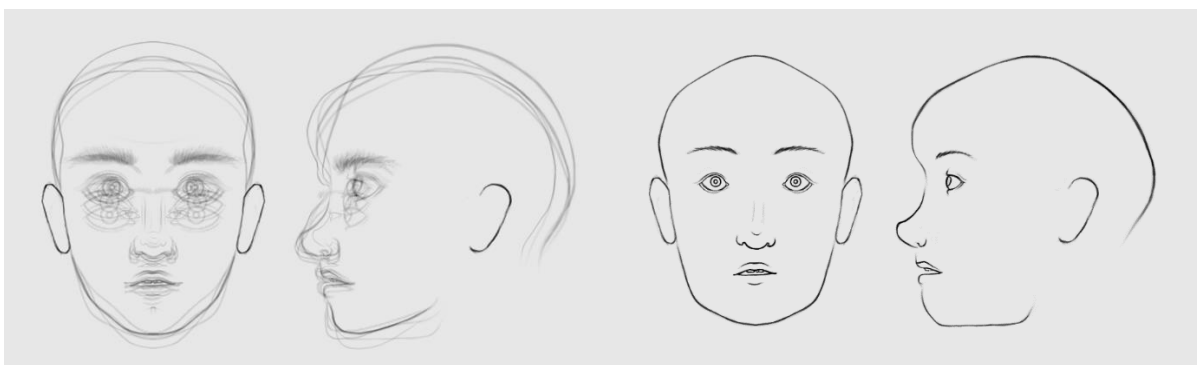


Figur 13 Kompilering av karaktärer skapade för “Ondskefulla antagonisten” (vänster) jämfört med det fysiologiska porträttet (höger)

Vid skapandet av “Den Ondskefulla Antagonisten” ville flera deltagare (4) att karaktären skulle uppfattas “galen”. För att uppnå detta använde olika deltagare sig av varierande metoder. En deltagare ville få karaktären “se sympatisk ut” för att få karaktärens galna handlingar “bli ännu mer chockerande”. Två deltagare ville ge karaktären “en galen blick” som de ansåg förmedlades av små ögon och pupiller. Vidare ville två deltagare få karaktären “se ut som en diktator” (2). Den ena deltagaren ville förmedla detta genom att ge en “stark haka och näsa” medan den andra kände att det förmedlades genom “ett stort och runt huvud”. Två deltagare ville göra karaktären attraktiv eftersom “man måste bry sig om karaktären”. Tre deltagare uppgav att den överhängande pannan kändes “brutal”. En av dessa deltagare undvek medvetet att använda en sådan panna för karaktären eftersom “det blev för mycket”.

En kompilering av samtliga deltagares karaktärer för arketyper får vissa drag att framträda tydligare. Deltagare hade en tendens att ge karaktären en överhängande panna (6), buskiga ögonbryn (5) och smala ögon (7). Porträttet visar däremot på stor spridning i valet av näsor, munnar och hakor. Jämfört med det fysiologiska porträttet har båda porträtten överhängande pannor och buskiga ögonbryn. Att fyra deltagare specifikt nämnde att de associerade överhängande pannor med ”brutalitet” eller ”ondska” visar på en viss fysiologisk likhet. Att två deltagare nämnde att de associerade sådana pannor med ”Neanderthalare” indikerar däremot att fördomen kan ha ett annat ursprung än fysiologiken.

5.2.5 Dumma undersåten



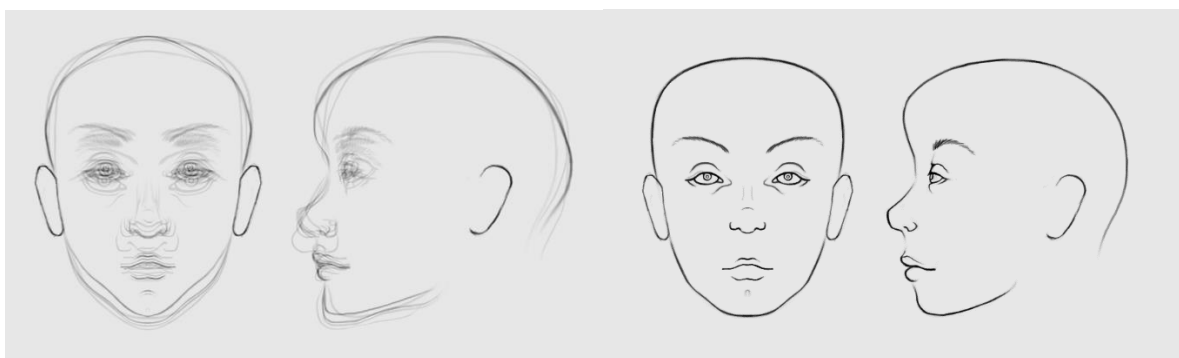
Figur 14 Kompilering av karaktärer skapade för “Dumma undersåten” (vänster) jämfört med det fysiologiska porträttet (höger)

Fyra deltagare nämnde att de ”visste direkt” vilket utseende de ville välja när de fick i uppgift att skapa ”Dumma undersåten”. Tre deltagare beskrev arketypen som ”väldigt typisk” och gav flera exempel på karaktärer de associerade med rollen. Denna säkerhet reflekterades även i hur länge deltagarna spenderade på att skapa karaktären jämfört med andra karaktärer. Tre deltagare blev klara med ”Dumma undersåten” på mindre än två minuter (att skapa alla karaktärer tog för deltagarna i genomsnitt en halvtimme). Vidare var flera deltagare överens om att karaktären skulle se ”komisk” ut och att karaktärens utseende skulle ”se extremt” ut. För att uppnå detta ville två deltagare att karaktärens utseende skulle påminna om en ”Neanderthalarer” medan två andra deltagare istället ville skapa en ”Goblin-aktig” karaktär. Slutligen beskrev tre deltagare att karaktären skulle vara barnlig eller naiv. En deltagare som ville skapa en sådan karaktär beskrev sin slutgiltiga karaktär ”som en väldigt elak bäbis”.

En kompilering av karaktären (se figur 14) visar på en stark enhetlig bild av hur karaktären ska se ut. En noterbar mängd deltagare gav karaktären en vidöppen mun (6), framåtlutande panna (6), vidöppna ögon (5) och en uppåtvänd näsa (5). Det fanns en tendens bland deltagarna att skala upp framförallt ögonen och munnen på karaktären. Mest spridning fanns i valet av ögonbryn och hakor. Överlag bildar kompileringen ett porträtt som är mycket likt det fysionomiska porträttet för arketypen. Båda porträtten har en framåtlutande panna, vidöppna ögon, öppen mun och uppåtvänd näsa.

Att deltagarnas skapta karaktärer bär på flera likheter med det fysionomiska porträttet tyder på att fysionomikens fördomar på vad som kännetecknar ”dumhet” fortfarande är aktuella och igenkännbara. Det kan däremot även bero på andra faktorer. Kompileringen av arketypen visar på ett tydligt ”babyface”-ansikte vilket har visats få en karaktär att verka mindre kompetent (Isbister 2006). Att flera deltagare uppgav att de ville ge karaktären ett ”barnligt” utseende stödjer antagandet att deltagarna influerades av ”babyface”-effekten. Vidare kan både det fysionomiska porträttet och kompileringen av deltagarnas karaktärer tolkas som att ha ett förvånat ansiktsuttryck, något som tidigare forskning har visat får en karaktär att framstå som naiv (Zammitto 2008).

5.2.6 Sluga och falska



Figur 15 Kompilering av karaktärer skapade för ”Den sluga och falska” (vänster) jämfört med det fysionomiska porträttet (höger)

Vid skapandet av ”Den sluga och falska” uppgav fyra deltagare att de ville skapa en karaktär som såg ut ”som en översittare”. Samtliga av dessa deltagare ansåg att ”kisande” eller ”tunna” ögon förmedlade den egenskapen. Två deltagare ansåg att näsan var viktigast för att förmedla arketypen men drogs till olika näsformer. Den ena deltagaren tyckte en lång näsa förmedlade lögnaktighet och lyfte fram Pinocchio som en inspirationskälla. Den andra deltagaren ansåg

att en uppåtvänd näsa fick karaktären att se ”uppnäst” ut och som att ”den tycker att den är bättre än andra”. Vidare var det flera deltagare (4) som uppgav att munnen de valde agerade som en symbol för karaktärens lögnaktighet. Två av dessa deltagare ansåg att söndriga tänder var en indikation på något ”negativt” och att karaktären hade ”haft en svår bakgrund”. Två deltagare ansåg att storleken på munnen indikerade hur ”pratsam” karaktären var. Den ena deltagaren gav karaktären en liten mun ”för att karaktären håller inne vad den tänker på” medan den andra gav en stor mun för att förmedla att karaktären ”pratar mycket”.

En kompilering av arketyper visar på en relativt liten spridning på vilka attribut som valdes för karaktären (figur 15). Alla förutom en deltagare gav karaktären smala ögon (7). Utöver detta valde flera en mun med uppåtvända mungipor och putande överläpp (5), en konaktig huvudform (5) och tunna ögonbryn (6). Ifall kompileringen jämförs med det fysionomiska porträttet (figur 15) framträder flera likheter, framförallt för munnen, ögonen och ögonbrynen. Att tidigare forskning har visat att höjda ögonbryn hos en karaktär får den att uppfattas ”slug” eller ”listig” (Arya 2006) är värt att notera. Den konaktiga huvudformen har flera likheter med huvudformen som finns i det fysionomiska porträttet. Båda huvudformerna representerar negativa aspekter inom fysionomiken. Den konaktiga huvudformen symboliserar däremot ”idioti” inom fysionomiken, något flera deltagare uttryckligen nämnde att de inte ville förmedla (2).

5.3 Analys av intervjuer

Efter att ha färdigställt sina karaktärer intervjuades samtliga deltagare. Intervjun var delad i tre delar och tog sammanlagt cirka 30–45 minuter att genomföra. Den första delen innehöll frågor relaterade kring artefakten och deltagarnas egna karaktärer, den andra innehöll mer generella frågor om karaktärsdesign och bakomliggande faktorer som kan påverka designarbetet medan den sista delen introducerade en etisk diskussion gällande fysionomikens roll inom karaktärsdesign. Eftersom intervjuens syfte var att kartlägga deltagarnas åsikter fanns det stor variation på vilka ämnen som diskuterades under varje del. Exempelvis introducerade flera deltagare en etisk diskussion redan vid den första delen eftersom etik var centralt för deras egna karaktärsskapande. Analysen samlar därmed svaren efter tematik istället för efter intervjuens struktur för att ge en bättre överblick över alla åsikter och kommentarer som förmedlades under intervjuerna.

Analysen genomfördes genom att sammanfatta, koda och tematisera deltagarnas svar från samtliga delar. Efter att ha granskat och preliminärt kodat samtliga svar analyserades dessa efter övergripande teman. Med dessa teman i åtanke granskades sedan deltagarnas data ännu en gång för att granska de ursprungliga kodningarna som gjorts av deltagarnas svar. Detta gav även upphov till nya insikter och kodningar eftersom tematiseringen belyste hur deltagarnas individuella svar hur förhöll sig till övriga data. De övergripande teman som förekom under intervjuerna var: 1) att designa karaktärer, 2) karaktärsdesign och samhällliga aspekter samt 3) fysionomiken inom karaktärsdesign.

5.3.1 Att designa karaktärer

Tabell 2 Åsikter gällande karaktärsskapande och exemplifierande citat

Åsikt	% av deltagare	Exemplifierande citat
-------	----------------	-----------------------

Stereotyper är ett enkelt sätt att förmedla karaktär (8)	100%	<p>”Det är en genväg”</p> <p>”Det är både snabbt och tydligt... därför det används så mycket”</p>
Andra karaktärer en utgångspunkt vid skapandet av nya karaktärer (4)	50%	<p>”En bas som kan utgå från och sedan utveckla”</p>
Förutfattade meningar och stereotyper en utgångspunkt vid karaktärsskapandet (3)	37,5%	<p>”Man har inte alltid fördelen att kunna gå in på mycket detalj... Design behöver därför ofta utgå från människors förväntningar”</p>
Formspråk en utgångspunkt vid karaktärsskapandet (3)	37,5%	<p>”Människor är påverkade av form, det vet vi”</p> <p>”Fyrkantighet förmedlar stabilitet och kraftfullhet... runt är pålitligt och snällt... spetsigt är farligt”</p>
Kläder och accessoarer är ett bra sätt att förmedla karaktär/arketyper (3)	37,5%	<p>”Bra sätt att undvika stereotyper om människors utseende... fastän kläder också kan förmedla stereotyper är det en bättre utgångspunkt”</p> <p>”Kläder gör det lätt att gruppera människor... på ett ögonkast”</p>
Metaforer och liknelser är ett bra sätt att förmedla specifika egenskaper (3)	37,5%	<p>”En liten mun håller inne information”</p> <p>”Stora vidöppna ögon...har koll på sin partner”</p> <p>”Näsa som Pinocchio”</p>

Attraktivitet stark förmedlare av karaktär/arketyper (4)	25%	<p>”Människor tycker om det som är vackert... används hela tiden”</p> <p>”Man litar mer på det som är snyggt”</p>
Att gå emot skönhetsideal och stereotyper en utgångspunkt vid karaktärsskapandet (2)	25%	<p>”Det är så tråkigt när allt följer samma mall”</p> <p>”Om man går emot det som förväntas blir det mer nyskapande... bidrar till nya tankar”</p>

När deltagare frågades hur de tänkte när de skapade sina karaktärer beskrevs flera olika metoder eller tillvägagångssätt för karaktärsdesign. Flera deltagare (4) uppgav att de föreställde sig och utgick från existerande karaktärer när de skapade sina karaktärer. Deltagarna beskrev att karaktärsbeskrivningarna gav de en ”tydlig bild” av en existerande karaktär som sedan kunde agera som en ”inspiration” eller ”utgångspunkt”. Andra deltagare (3) uppgav att de utgick mest från formteori när de skapade sina karaktärer. Formteori beskrevs som en ”beprövad” eller ”bevisad” metod för att förmedla specifika känslor. Att använda sig av kantiga former beskrevs exempelvis som ett sätt att förmedla att karaktären var ”hotfull” eller ”farlig”. Vidare använde flera deltagare (3) metaforer som ett sätt att förmedla specifika egenskaper. En liten mun beskrevs exempelvis av en deltagare som en metafor för att karaktären ”håller inne information” medan en stor mun användes av en annan karaktär för att visa att ”han pratar mycket”.

Vissa deltagare upplevde att det var svårt att förmedla karaktär i artefakten eftersom de ansåg att kläder var en tydligare indikator av personlighet och roll (3). ”Kläder kan ses på långt håll” och ”det är ett sätt att undvika stereotyper” var fördelar som lyftes fram av att förmedla karaktär genom kläder.

Samtliga deltagare var överens om att användningen av människors förutfattade meningar och stereotyper är sätt att enkelt förmedla karaktär. Flera deltagare (4) lyfte även fram attraktivitet och skönhetsideal som något som tydligt förmedlar en karaktärs moral. Däremot fanns det delade åsikter kring ifall dessa kan användas som verktyg inom karaktärsdesign. Tre deltagare uppgav att de själva använde sig av stereotyper i sitt karaktärsskapande. Stereotyper agerade som ett sätt att skapa ”tydliga” eller ”enkla” designers tack vare att den använder människors förutfattade meningar som ”en genväg”. Två av dessa deltagare reflekterade över att de inte visste stereotyperna ”kommer från början” men att det är ett ”vanligt” eller ”etablerat” sätt att skapa karaktärer på. Två deltagare ville däremot medvetet gå emot stereotyper och skönhetsideal när de skapade sina karaktärer och hade det som en utgångspunkt vid deras designarbete. Båda deltagarna beskrev det som en ”viktig” aspekt när de skapar sina karaktärer och att det leder till ”intressantare” designers.

5.3.2 Karaktärsdesign och samhällliga aspekter

Tabell 3 Åsikter gällande samhällliga aspekter och exemplifierande citat

Åsikt	% av deltagare	Exemplifierande citat
Media formar tolkar hur man tolkar karaktärer och utseenden (6)	75%	”Man har sett hundratals karaktärer... enda sedan man var liten” ”Man lär sig från mönstret”
Stereotyper och samhällsnormer påverkar hur man tolkar karaktärer (6)	75%	”Alla är påverkade...oavsett om man är medveten om det eller inte”
Som karaktärsdesigner ansvar man för att ens karaktärer inte bidrar till negativa verklighetskonsekvenser (6)	75%	”I slutändan är riktiga människor det viktigaste” ”Media påverkar människor, man måste ta sitt ansvar”
Politik ska inte styra karaktärsdesign (3)	50%	”Jag blir irriterad när man säger att man inte får skapa vissa karaktärer” ”Direkt man tappar målet att skapa bra karaktärer och skapar för politiska syften blir det ytligt”
Som karaktärsdesigner ansvarar man för att skapa bra karaktärer (2)	25%	”Regler för kreativitet är fånigt... Varje person är fri att tolka och känna vad de vill” ”Ansvaret ligger i att skapa bra karaktärer”
Samhällliga aspekter och karaktärsdesign går inte att separera (2)	25%	”Att tilldela moral till vissa utseenden kommer alltid leda till en viss problematik” ”Ens karaktärer speglar hur man uppfattar verkliga människor”

Hur man som karaktärsdesigner påverkas och bör förhålla sig till samhällliga aspekter i sitt arbete var en återkommande diskussion under intervjuerna. Tabell 3 visar samtliga åsikter och kommentar relevanta till ämnet ordnad efter frekvens.

Att stereotyper och samhällsnormer påverkar karaktärsdesign lyftes fram av flera deltagare (6). Två deltagare ansåg att hur man designar karaktärer ”speglar” eller ”avslöjar” ens

människosyn. En deltagare poängterade att ”människor kommer alltid påverkas av människor när de skapar människor” och att karaktärsdesign därmed ”av sin natur” är politiskt. Andra deltagare ansåg att fastän stereotyper och samhällsnormer har en påverkan ska karaktärsdesign ”inte styras av politik” (3). Deltagarna ansåg att det slutgiltiga målet för en karaktärsdesigner är ”att göra bra karaktärer” och att ifall det målet ”glöms bort” så leder det till ytligare karaktärer. Karaktären ”Abbey” från *The Last of Us 2* (2020) lyftes fram av två av dessa deltagare som ett exempel där karaktärsdesignern fokuserade på att förmedla sin ”kvinnoosyn” istället för att ”göra en bra design”.

Att media har ett stort inflytande på hur människor tolkar utseenden var ett annat förekommande svar (6). Samtliga av dessa personer ansåg att vad som associerar med olika utseenden är påverkat av media och att detta används inom karaktärsdesign. Två deltagare ansåg att media är stereotypskapande eftersom den ”formar förväntningar” om människors utseenden och ”vad olika utseenden betyder”. Två deltagare ansåg istället att media inte skapar eller ”bestämmer” stereotyper utan endast ”speglar” eller ”styrker” något som redan finns.

Gällande vad för ansvar en karaktärsdesignare var det mest förekommande svaret att en karaktärsdesigner inte borde bidra till eller orsaka negativa verklighetskonsekvenser (6). En deltagare lyfte fram att ”man ansvarar över hur man påverkar andra” i allt man gör och att det gäller även för karaktärsdesign. En deltagare poängterade att det finns en ”överdriven oro” gällande hur fiktion påverkar människor men att man ändå bör vara medveten ”om riskerna och eventuella negativa konsekvenser”. Att det finns även ett ansvar i hur karaktärsdesign ”tolkas” eller ”tas emot” nämndes av flera (4). En deltagare ansåg exempelvis att kritik som kretsar kring karaktärens ”utseende och inte intentionen bakom” är i sig ett problem eftersom ”skulden sätts på hur någon ser ut”. En annan deltagare lyfte fram ett liknande exempel på hur ”överdriven kritik” mot karaktärers utseende begränsar ”vad för karaktärer som finnas”.

Två deltagare svarade att en karaktärsdesignare ansvar endast är ”att skapa”. För dessa deltagarna grundade detta sig i att karaktärsdesign ”är konst” och borde därför ”vara fritt”. En av deltagarna menade att karaktärsdesign ”i grund och botten handlar om att väcka känslor” och att varje individ ansvarar ”för sina egna känslor i slutändan”.

5.3.3 Fysionomik och karaktärsdesign

Tabell 4 Åsikter gällande fysionomiken som ett verktyg inom karaktärsdesign

Åsikt	% av deltagare	Exemplifierande citat
Fysionomiken är ett bland många verktyg (4)	50%	<p>”Det kan hjälpa till att få fram ett utseende... men det kan inte användas för varenda karaktär, då blir allting likadant”</p> <p>”Det är en genväg”</p> <p>Tar något undermedvetet och lyfter fram det”</p>

Fysionomiken borde inte användas alls (3)	37,5%	”Varför utgå från något man vet är dåligt?” ”Den enda bra användningen är att gå emot den”
Fysionomiken har potential (2)	25%	”Ifall det innehöll fler perspektiv hade det varit användbart” ”Det har kommit till av en anledning... att utesluta det helt lär man sig inte något av”

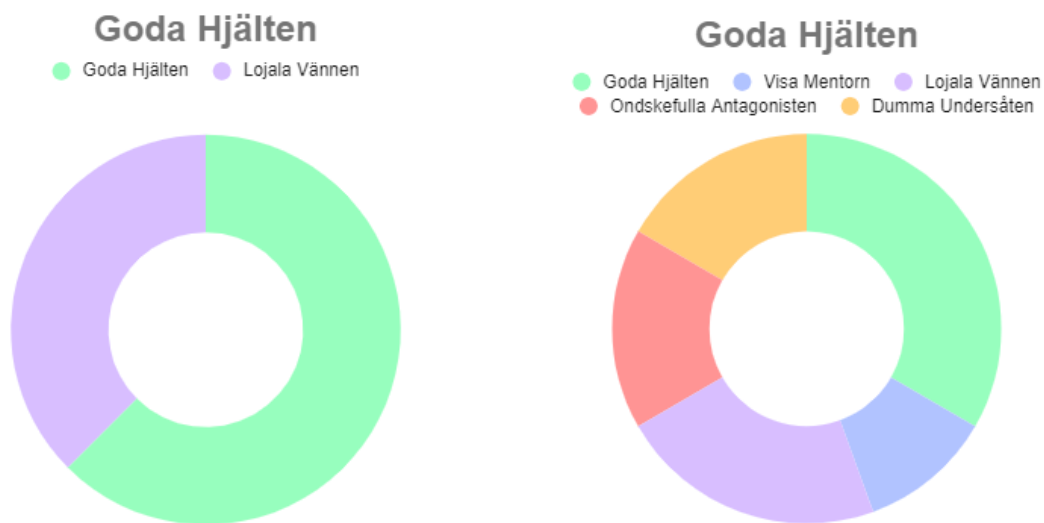
Samtliga deltagare gavs en kort introduktion av fysionomiken samt visades ett utdrag av artikeln av Ekawardhani, Santosa, Ahmad och Irfansyah (2020) som förespråkade fysionomikens användning inom karaktärsdesign (se appendix G). När deltagarna frågades vad de ansåg om att tillämpa fysionomik inom karaktärsdesign uppkom delade åsikter. Tre deltagare var mycket kritiska. En deltagare kommenterade att det var ”förskräckligt” att använda sig av något ”som man vet grundar sig i fördomar och rasism”. En annan tyckte att det finns ”så mycket bättre saker man kan utgå från” när man skapar karaktärer och att det var märkligt att välja ”en pseudovetenskap”. Samtliga av dessa deltagare var även kritiska till att litteratur för karaktärsdesign lyfter fram en metod som de ansåg kan stärka fördomar i samhället.

Fyra deltagare ansåg att det inte är fel att använda fysionomiken inom karaktärsdesign utan beskrev det som ”ett bland många verktyg”. En deltagare kommenterade att ”komplexa karaktärer kan inte tas fram utifrån fysionomiken eftersom de är karikatyrer” men att det ger en ”utgångspunkt man kan ha och utveckla”. En annan deltagare ansåg att fysionomik ”lyfter fram något undermedvetet” och att det är ”ett språk” som människor använder. En deltagare liknade fysionomikens användning med debatten om våldsamma spel och oron att det kan leda till ökat våld. Deltagaren menade att om fysionomikens användning inom karaktärsdesign kan visas ha negativa verklighetskonsekvenser bör det tas avstånd från men att det är ett antagande som ännu inte ”har bevisats”.

Två deltagare, fastän kritisk till den historiska användningen, lyfte fram unika potential de såg i fysionomiken. Den ena deltagare tyckte att problemet med historiens fysionomi är att den ”förmedlar bara ett perspektiv” men att en ”kollektiv samling” av fysionomiska tolkningar från ”så många som möjligt” hade varit intressant. Den andra deltagare ansåg att fysionomiken ”inte borde förkastas” eftersom den ”finns av en anledning och har varit tillräckligt användbar för att finnas kvar”.

5.4 Analys av enkät

5.4.1 Goda hjälten

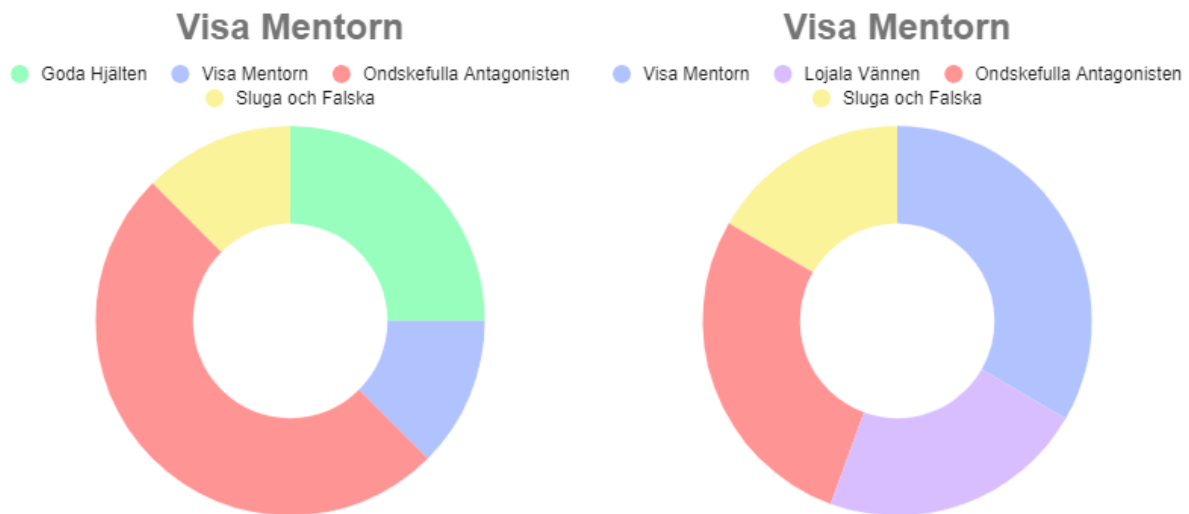


Figur 16 Resultat från deltagargrupp 1 (vänster) och deltagargrupp 2 (höger) på frågan om det fysionomiska porträttet av "Den goda hjälten".

Resultaten från enkäten visade att samtliga deltagare i deltagargrupp 1 (8) tolkade det fysionomiska porträttet för karaktären som god (se figur 16). 62,5% av deltagarna tolkade karaktärens arketyper som "Den goda hjälten" medan resterande 37,5% av deltagarna tolkade karaktären som "Den lojala vännen". Resultaten från deltagargrupp 2 (18) är mer spridda än de från deltagargrupp 1 men en majoritet (66,6%) tolkade ändå det fysionomiska porträttet för karaktären som god. 33,3% av deltagarna tolkade karaktären som "Den goda hjälten", 22,2% som "Den lojala vännen" och 11,1% som "Den visa mentorn". Resterande 33,4% tolkade karaktären som moraliskt ond.

En möjlig slutsats från resultaten är att karaktären tydligt förmedlade moraltillhörighet men var otydligare i sin arketyper. Däremot finns det flera faktorer som kan ha påverkat resultaten. Som nämnt tidigare ansåg flera deltagare ansåg att godhet kännetecknas av ett runt formspråk och attraktivitet. Av samtliga fysionomiska porträtt är porträttet för "Den goda hjälten" den som bäst passar in på dessa attribut. Dessa attribut är dock inte inom fysionomiken kännetecknen för moralisk godhet. Flera negativa drag (såsom illojalitet) beskrivs ha ett runt utseende och att även "den vackraste" människan kan vara fysionomiskt ful (Guido 1995). Att fysionomiken var det som ledde till deltagarnas träffsäkerhet för moraltillhörigheten är därmed inte säkert.

5.4.2 Visa mentorn



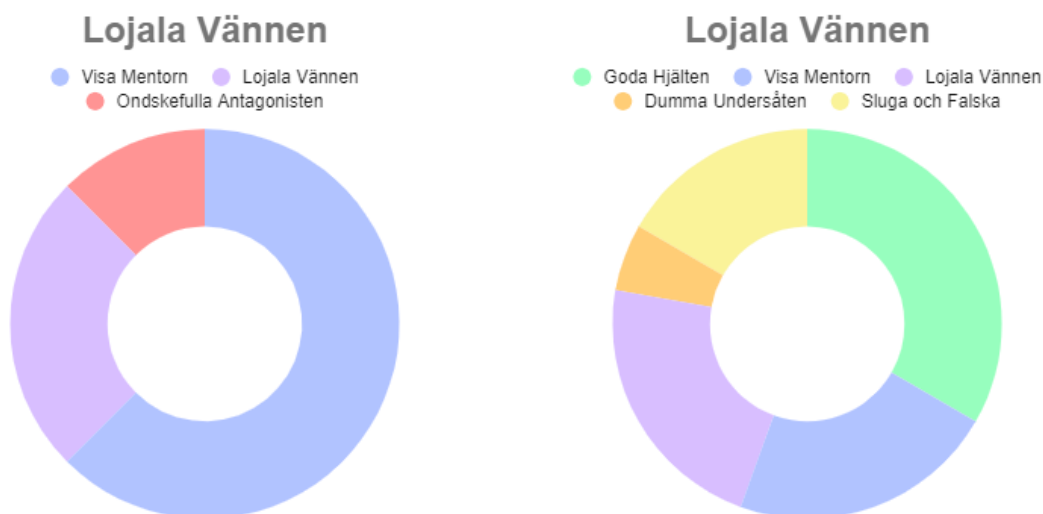
Figur 17 Resultat från deltagargrupp 1 (vänster) och deltagargrupp 2 (höger) på frågan om det fysionomiska porträttet av "Den visa mentorn".

Resultaten från enkäten visade en stor spridning för hur det fysionomiska porträttet tolkades för "Den visa mentorn" (se figur 17). I deltagargrupp 1 tolkade 62,5% av deltagarna karaktären som ond. Endast 12,5% av deltagarna tolkade karaktären som "Den visa mentorn". Rastrerande deltagare tolkade karaktären som "Den ondskefulla antagonisten" (50%), "Den Goda Hjälten" (25%) eller "Den sluga och falska" (12,5%). I deltagargrupp 2 tolkade 33,3% karaktären som "Den visa mentorn" med 27,8% tolkade den som "Den ondskefulla antagonisten". Resterande deltagare tolkade karaktären som "Den lojala vännen" (22,2%) och "Den sluga och falska" (16,7%).

Att deltagarna ofta tolkade karaktären som "Den onda antagonisten" har en möjlig förklaring i karaktärens ansiktsdrag. Porträttets nedvända mun, avslappnade ögon och låga ögonbryn kan tolkas som ett argt uttryck. Ett ansikte som endast strukturellt liknar ett visst känslouttryck har visats ha en stark påverkan på människors uppfattningar av en människas hotfullhet och pålitlighet (Oosterhof & Todorov 2008). Vidare innehåller porträttet vassa former, en aspekt som användes av flera deltagare under studien som något som förmedlar hotfullhet.

En annan potentiell anledning att de flesta i deltagargrupp 1 tolkade karaktären som "Den ondskefulla antagonisten" är att deras uppfattning av karaktären färgats av deras designprocess. Det fysionomiska porträttet av "Den visa mentorn" innehåller flera attribut som deltagarna använde för att beskriva sin tankegång när de designade "Den onda antagonisten". Exempelvis har "Den visa mentorn" buskiga ögonbryn, är relativt attraktiv och har en kantig profil. Denna teori stärks av resultaten från deltagargrupp 2 där en majoritet av deltagarna faktiskt tolkade karaktären som "Den visa mentorn". Den stora skillnaden i resultat skulle kunna förklaras av att deltagargrupp 2 inte genomförde undersökningens föregående moment och därav inte kan färgats av en designprocess.

5.4.3 Lojala vännen



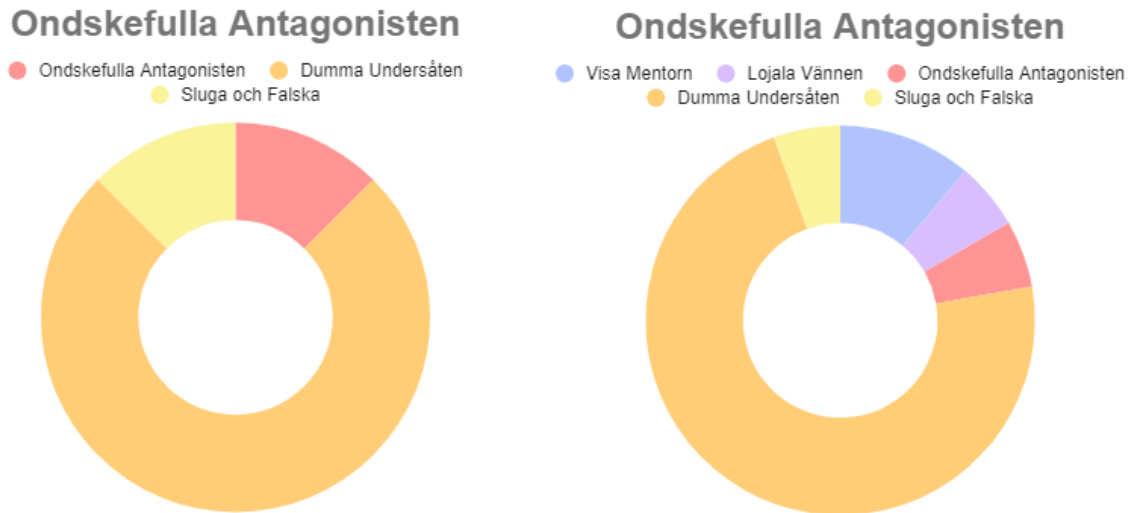
Figur 18 Resultat från deltagargrupp 1 (vänster) och deltagargrupp 2 (höger) på frågan om det fysionomiska porträttet av "Den lojala vännen".

Resultaten från enkäten (se figur 18) visar att en övervägande majoritet av deltagargrupp 1 (87,5%) tolkade det fysionomiska porträttet för "Den lojala vännen" som moraliskt god. Däremot tolkade endast 25% av deltagarna karaktärens arketyp som "Den lojala vännen". 62,5% av deltagarna tolkade karaktären som "Den visa mentorn" och 12,5% tolkade den som "Den ondskefulla antagonisten". Likt deltagargrupp 1 tolkade en övervägande majoritet av deltagargrupp 2 (77,7%) karaktären som god. 22,2% deltagare tolkade karaktärens arketyp som "Den lojala vännen" vilket är jämförbart med deltagargrupp 1. De flesta av deltagarna (33,3%) tolkade karaktären som "Den goda hjälten". Resterande deltagare tolkade karaktären som "Den visa mentorn" (22,2%), "Den sluga och falska" (16,7%) eller "Den dumma undersåten" (5,6%).

Att "Den visa mentorn" var en vanlig tolkning av karaktären kan förklaras av att det fysionomiska porträttet består av flera fyrkantiga former. Detta är något som flera deltagare nämnde att de associerade med "Den visa mentorn" under karaktärsskapandet. Däremot är det anmärkningsvärt att fler deltagare associerade "Den visa mentorn" med ett "stort huvud", något det fysionomiska porträttet inte har.

Största skillnaden mellan deltagargrupperna på denna fråga är att de flesta i deltagargrupp 2 tolkade karaktären som "Den goda hjälten" vilket ingen i deltagargrupp 1 gjorde. Detta kan likt resultaten på frågan om "Den visa mentorn" (se 5.4.2) kunna förklaras av att deltagargrupp 2 inte genomförde studiens föregående moment. Det fysionomiska porträttet för "Den lojala vännen" stämmer väl överens med de attribut som deltagarna i deltagargrupp 1 använde för att förklara sin tankeprocess när de tog fram sina egna tolkningar av "Den visa mentorn".

5.4.4 Ondskefulla antagonisten

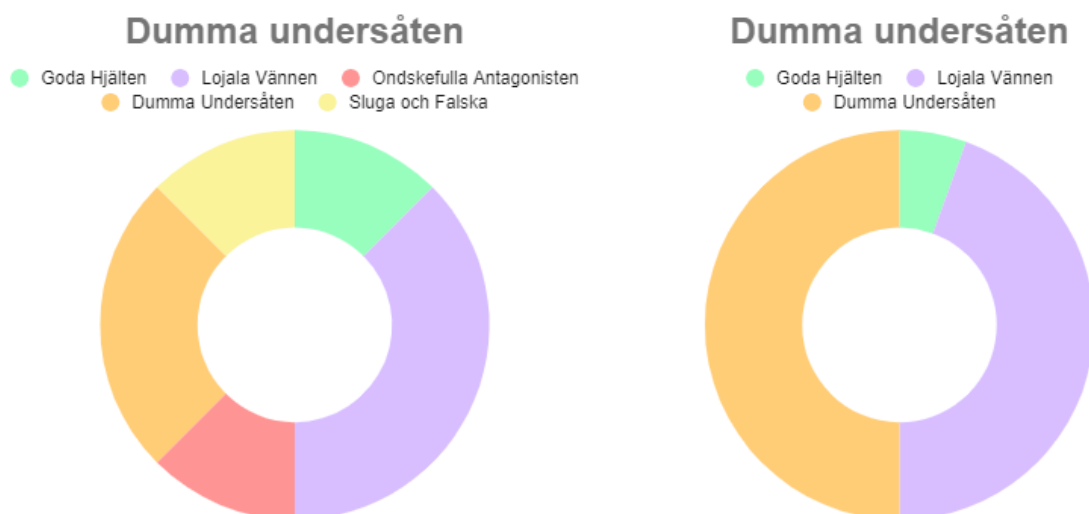


Figur 19 Resultat från deltagargrupp 1 (vänster) och deltagargrupp 2 (höger) på frågan om det fysionomiska porträttet av "Den ondskefulla antagonisten".

Resultaten från enkäten (se figur 19) var återigen mer spridda för deltagargrupp 2 än deltagargrupp 1. Däremot tolkade en övervägande majoritet i både deltagargrupp 1 och deltagargrupp 2 (75% respektive 72,2%) karaktärens arketypp som "Den dumma undersåten". En deltagare i båda grupperna tolkade den som "Den ondskefulla antagonisten" och en som "Den sluga och falska". Detta indikerar att fysionomikens porträtt av "Den ondskefulla antagonisten" tydligt förmedlar både moralisk ondska, däremot inte den förväntande arketypen.

Att flest deltagare tolkade karaktären som "Den dumma undersåten" kan till viss del förklaras av hur pannan som finns i det fysionomiska porträttet beskrevs under karaktärsskapandet. Flera deltagare valde pannan när de skapade "Den dumma undersåten" och beskrev den som "dum" eller "Neandertal-aktig". En deltagare nämnde specifikt att pannan inte kändes "hotfull" utan kändes "mer slö". Dessa uppfattningar kan därmed ha skapat ett starkare intryck av att karaktären var "dum" snarare än ondskefull.

5.4.5 Dumma undersåten

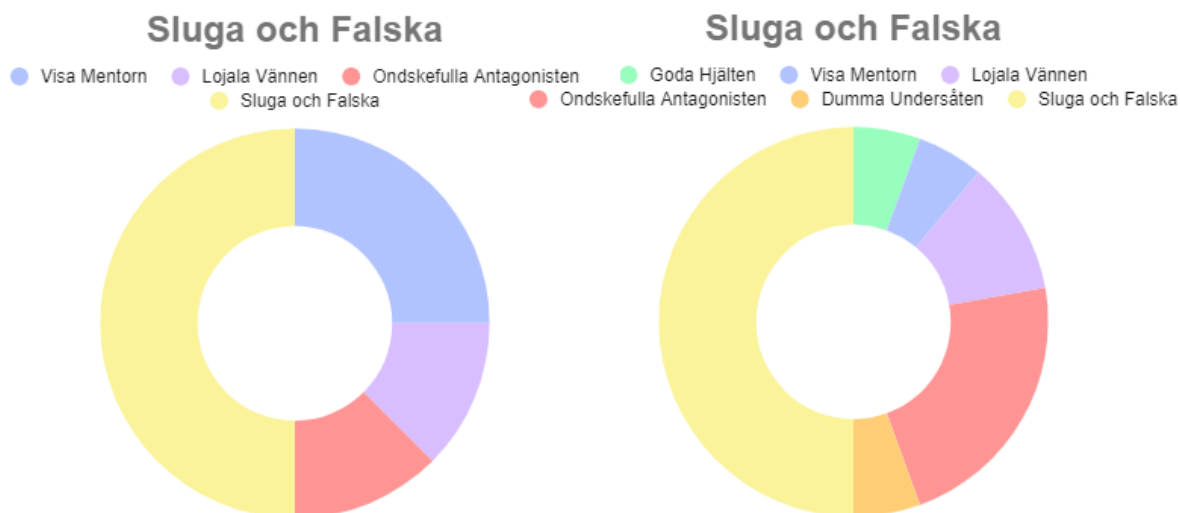


Figur 20 Resultat från deltagargrupp 1 (vänster) och deltagargrupp 2 (höger) på frågan om det fysionomiska porträttet av "Den dumma undersåten".

Trots att det i deltagargrupp 1 finns flera likheter mellan deltagarnas karaktärer och det fysionomiska porträttet för "Den dumma undersåten" fanns det stor spridning i hur det fysionomiska porträttet tolkades i resultaten från deltagargrupp 1 (se figur 20). Hälften av deltagarna tolkade karaktären som god, den andra hälften ond. Flest deltagare (37,5%) tolkade karaktärens arketypp som "Den lojala vännen". Resten tolkade karaktärens arketypp som "Den dumma undersåten" (25%), "Den goda hjälten" (12,5%), "Den sluga och falska" (12,5%) samt "Den ondskefulla antagonisten" (12,5%). Av alla arketyper var "Den dumma undersåten" den enda där resultaten från enkäten var mindre spridda för deltagargrupp 2. 5,6% av deltagarna tolkade karaktären som "Den goda hjälten" och 44,4% som "Den lojala vännen". Resterande deltagare (50%) tolkade karaktären som "Den dumma undersåten".

Att "barnslighet" användes av flera deltagare för att beskriva både med "Den dumma undersåten" och "Den lojala vännen" under karaktärsskapandet kan förklara varför "Den lojala vännen" var en vanlig tolkning. Vidare tolkades "Den ondskefulla antagonisten" ofta som "Den dumma undersåten" vilket kan ha orsakat en lägre träffsäkerhet trots att deltagarnas karaktärer hade flera likheter till fysionomikens porträtt för arketyper.

5.4.6 Sluga och falska



Figur 21 Resultat från deltagargrupp 1 (vänster) och deltagargrupp 2 (höger) på frågan om det fysionomiska porträttet av "Den sluga och falska".

Resultaten på enkäten för deltagargrupp 1 (se figur 21) visade en viss spridning i hur "Den sluga och falska" karaktären tolkades. 62,5% av deltagarna deltagare tolkade karaktärens moral som ond. Flest deltagare (50%) tolkade karaktärens arketyper som "Den sluga och falska". Resten av deltagarna tolkade karaktärens arketyper som "Den visa mentorn" (25%), "Den lojala vännen" (12,5%) samt "Den ondskefulla antagonisten" (12,5%). För deltagargrupp 2 visar resultaten av enkäten återigen en större spridning än för deltagargrupp 1. Hälften av deltagarna tolkade likt de i deltagargrupp 1 karaktären som "Den sluga och falska" vilket innebär att denna arketyper är den med störst träffsäkerhet sett från båda deltagargruppernas resultat. Den näst största andelen av deltagarna i deltagargrupp 2 tolkade karaktären som "Den ondskefulla antagonisten" (22,2%). Resterande deltagare tolkade den som "Den lojala vännen" (11,1%), "Den visa mentorn" (5,6%), "Den goda hjälten" (5,6%), "Den goda hjälten" (5,6%) och "Den dumma undersåten" (5,6%).

Att karaktären tolkades av flest deltagare som "Den sluga och falska" i båda grupperna kan till viss del förklaras av kommentarer som förmedlades när deltagarna i deltagargrupp 1 skapade en egen karaktär för arketyper. En övervägande majoritet av deltagarna valde munnen som enligt fysionomiken kännetecknade "Den sluga och falska" när de skapade sin karaktär för arketyper. Detta kan indikera att den fysionomiska bilden har vissa likheter till deltagarnas egna uppfattningar av vad som förmedlar arketyper. Flera deltagare ansåg även att höga ögonbryn, något som det fysionomiska porträttet har, får en karaktär att kännas "slug" eller "opålitlig". Att tidigare forskning har visat att höjda ögonbryn hos en karaktär får den att uppfattas "slug" eller "listig" (Arya 2006) är värt att anmärka.

Trots att resultaten visar på att karaktären relativt tydligt förmedlade en arketyper är det anmärkningsvärt att flera deltagare från den första gruppen tolkade karaktären som god. Att det fysionomiska porträttet i huvudsak består av runda former, något som under karaktärsskapandet beskrevs förmedlade godhet av deltagarna, kan ha haft en inverkan.

5.5 Slutsatser

Observationer av deltagarnas karaktärsskapande samt intervjuerna lyfte fram varierade metoder att både skapa och tolka karaktärer. För vissa deltagare var formteori en central del av deras process, andra deltagare uppgav sig utgå främst från associationer de hade av specifika ansiktsdrag. Kompileringar av deltagarnas karaktärer för de olika arketyperna visade att "Den goda hjälten", "Den lojala vännen" samt "Den dumma undersåten" porträtterades på liknande sätt av studiens deltagare. Detta kan tolkas som att det finns en enad bild över vad i utseendet som förmedlar dessa arketyper. Vidare hade två av arketyperna, "Den goda hjälten" samt "Den dumma undersåten", flera likheter till de fysionomiska porträtten som tagits fram för arketyperna. Detta kan tolkas som en indikation på att fysionomikens fördomar gällande vad som kännetecknar "godhet" har ett samband med vad som anses förmedla att en karaktär är "god" samt "dum". "Den visa mentorn" och "Den ondskefulla antagonisten" hade stor spridning i hur de porträtterades av deltagarna. Dessa hade även få likheter med de fysionomiska porträtten. Att dessa två arketyper beskrevs på olika sätt av deltagarna och därmed skapades med olika intentioner kan vara en möjlig förklaring till de spridda resultaten. En annan möjlig slutsats är att det saknas en tydlig bild över vad som kännetecknar arketyperna. Att flera deltagare upplevde även att de hade svårt att skapa "Den visa mentorn" efter de valmöjligheter som fanns i artefakten kan vara ytterligare en faktor som har påverkat resultaten.

Observation av deltagarnas användande av artefakten gav en inblick i hur deltagare tolkade specifika ansiktsdrag i kontext av karaktärsdesignande. Utöver att samtliga deltagare läste in personlighet i ansiktsdrag under karaktärsskapandeprocessen så tolkade olika deltagare ansiktsdrag på liknande sätt ("dum panna", "snälla ögon"). De eniga tolkningarna kan ses som en indikation på att fysionomiska idéer används och influerar skapandet av fiktiva karaktärer. Däremot fanns det få likheter mellan deltagarnas tolkningar och fysionomikens tolkningar. Exempelvis beskrevs runda ansiktsdrag upprepade gånger av deltagare som något som indikerar "godhet", ett påstående som går emot Lavaters fysionomiska tolkningar (Guido 1995).

Enigheten över hur ansiktsdrag tolkades kan möjligen förklaras av att deltagarna tolkade in känslouttryck i utseendena. Tidigare forskning har visat att ett ansikte med endast strukturell likhet till ett visst känslouttryck har visats påverka hur människor tolkar personlighet (Oosterhof och Todorov 2008). Att detta var en aspekt som påverkade deltagare stöds av att ansiktsdrag ofta beskrevs med känsloladdade ord ("arg", "glad"). Däremot är det anmärkningsvärt att även ansiktsdrag som kan anses ha begränsad förmåga att förmedla ett visst känslouttryck (exempelvis näsor) tolkades av flera deltagare förmedla personlighet.

Samtliga deltagare var överens om att fysionomiken är fördomsfullt att använda mot människor. Däremot fanns det delade åsikter om det kan användas mot fiktiva karaktärer. Fyra deltagare ansåg att fysionomiken har ett värde inom karaktärsdesign. Dessa deltagare ansåg att det kan underlätta designarbete och beskrev det som ett bland flera verktyg. Tre deltagare var starkt emot att fysionomikens användning inom karaktärsdesign. Dessa deltagare ansåg att karaktärsdesign som utgår från fysionomik kan styrka fördomar i samhället. Resterande två deltagare ansåg att den historiska fysionomiken har flera brister men att det finns ett värde inom fysionomiken som kan utvecklas och förbättras. Från resultaten går det även att se en koppling gällande deltagarnas etiska ställningstagande samt metodval. Deltagare som värderade effektivitet inom karaktärsdesign, det vill säga att en design förmedlar tydligt vad som är tänkt, var mer positivt inställda till fysionomikens som ett verktyg inom

karaktärsdesign. Deltagare som uttryckte att det var viktigt att deras karaktärsdesignande var norm- och stereotypbrytande var betydligt mer kritiskt inställda till fysionomikens användning.

Resultaten från enkäterna som undersökte hur de fysionomiska porträtten tolkades gav blandade svar. Resultaten från båda deltagargrupper indikerar en relativ träffsäkerhet gällande karaktärens moraltillhörighet men en relativt låg träffsäkerhet gällande arketyptillhörighet. Fysionomikens metoder kan således tolkas vara effektivt för att förmedla om en karaktär är god eller ond men för att förmedla mer arketyper eller specifika personlighetsdrag. Att en överväldigande majoritet i båda deltagargrupperna (75% respektive 72%) uppfattade "Den ondskefulla antagonisten" som "Den dumma undersåten" indikerar däremot att det kan finnas enhetliga fysionomiska tolkningar av arketyper men att dessa inte nödvändigtvis stämmer överens med de fysionomiska tolkningarna som beskrivs i Lavaters fysionomik.

För att besvara studiens frågeställning ("Vad för likheter finns mellan fysionomikens fördomar och hur karaktärens utseenden designas för att förmedla personlighet? Hur ser respondenterna på användningen av fysionomiken som ett verktyg inom karaktärsdesign?") så framkommer det genom analys av studiens resultat flera likheter mellan fysionomikens fördomar och hur karaktärens utseenden designas för att förmedla personlighet. Detta trots att deltagarna i studien använde sig av olika metoder i sitt skapande och hade spridda etiska ställningstaganden gällande karaktärsdesign samt fysionomikens användning inom karaktärsdesign. Däremot finns det brister i studien som begränsar generaliserbarheten samt vilka slutsatser som kan dras från resultaten. Brister med studien samt hur dessa kan ha påverkat resultaten diskuteras under avsnitt 6.2.

6 Avslutande diskussion

6.1 Sammanfattning

Att designa både trovärdiga och lättolkade karaktär är en återkommande utmaning inom karaktärsdesign. Tidigare studier har lyft fram fysionomikens metoder som ett verktyg som kan användas för att effektivt förmedla personlighet genom karaktärens utseende (El-Nasr 2009, Ekawardhani, Santosa, Ahmad & Irfansyah 2020). Däremot bär fysionomiken på en historia som är präglad av stereotyper och fördomar. Denna studie ämnade att undersöka fysionomikens användning inom karaktärsdesign från ett kritiskt perspektiv. Delvis undersöktes hur karaktärsdesignare förmedlar personlighet genom karaktärens utseende och vilka likheter dessa metoder har med fysionomikens metoder. Studien undersökte även deltagares åsikter gällande fysionomiken och dess användning som ett verktyg inom karaktärsdesign. Frågeställningen för studien var: "Vad för likheter finns mellan fysionomikens fördomar och hur karaktärens utseenden designas för att förmedla personlighet? Hur ser respondenterna på användningen av fysionomiken som ett verktyg inom karaktärsdesign?"

För att besvara frågeställningen togs en artefakt fram i form av ett karaktärsdesignprogram. Programmet innehöll linjeteckningar av olika ansiktsdelar som kunde kombineras på olika sätt. Artefaktens syfte var att ta fram ett verktyg som kunde användas för att undersöka karaktärsdesignprocessen samt agera som en utgångspunkt för en etisk diskussion. Artefakten utvecklades genom att fysionomiska porträtt för förekommande arketyper inom spel togs fram efter Lavaters fysionomiska metoder. Porträtten delades sedan upp efter ansiktets olika beståndsdelar (t.ex. panna, öga, mun) och implementerades i programmet. Trots att programmets grafik består av fysionomiska porträtt kan användare skapa mycket varierande utseenden i programmet.

Studien genomfördes med två deltagargrupper med 8 respektive 18 deltagare. Den första deltagargruppen tog del av artefakten, deltog i en intervju samt besvarade en enkät. Den andra deltagargruppen deltog endast via enkät. Resultaten från den första deltagargruppen visade på flera likheter mellan vilka metoder som användes för att förmedla karaktär och fysionomiska metoder. Däremot fanns det delade åsikter ifall fysionomiken bör användas inom karaktärsdesign. Resultaten från enkäterna tyder på att karaktärer framtagna efter fysionomiska metoder inte förmedlar tydliga personlighetsdrag men förmedlar till viss del karaktärens moraltillhörighet (god eller ond).

6.2 Diskussion

Metoden som användes för att koppla fysionomikens fördomar med arketyper var experimentell. Ett problem med studien är därav att det kan finnas brister med metoden som användes för att koppla arketyper till fysionomiska beskrivningar. Det som kännetecknar ondska inom fysionomiken stämmer inte nödvändigtvis överens med vad som kännetecknar ondska inom karaktärsdesign. Frågan är om det var nödvändigt att koppla fysionomikens fördomar till en specifik arketyper. Det är möjligt att det hade räckt med att ge deltagarna i uppgift att skapa en "god", "vis", "lojal", "ond", "dum" och "illojal" karaktär. Syftet med arketyperna var att underlätta designarbetet men det är inte säkert att detta var det bästa för resultatens trovärdighet.

Syftet med artefakten var, utöver att få en inblick i hur deltagarna skapar karaktärer, att agera som en utgångspunkt för en etisk diskussion kring fysionomik och karaktärsdesign. För att inte påverka hur deltagarna diskuterade sin designprocess introducerades inte fysionomiken och undersökningens etiska frågor förrän på slutet av intervjun. Konsekvensen av detta blev dock att deltagarna kan ha plötsligt ställt inför en etisk diskussion som de kanske inte var inställda på. Deltagarna blev innan studien informerade om att studien undersökte karaktärsdesign och bakomliggande processer. Den etiska aspekten framstår enligt denna beskrivning inte som en självklar del av studiens innehåll. En etisk diskussion kan oavsett sammanhang upplevas känslig. Att de etiska diskussionerna utöver detta kretsade kring deltagarnas egna val och karaktärer kan ha skapat en ännu mer känslig situation. Deltagarna kan ha känt sig manade till att behöva försvara tidigare designval vilket kan ha påverkat den etiska diskussionen. Inga deltagare uttryckte att detta skulle varit något de upplevde men det är i sig inte en helt säker indikation på att så var fallet.

Vidare kan artefaktens utformning ha påverkat deltagarnas designprocess på ett sätt som påverkar resultatens trovärdighet. Deltagarnas sattes i ett sammanhang som bokstavligen var formad efter fördomar. Att samtliga attribut i artefakten var framtagna efter fysionomiska principer gjorde att fysionomikens normer styrde vilka utseenden som kunde skapas med artefakten. Exempelvis fanns det få utseenden i programmet som kunde tolkas som "feminina" vilket noterades av två deltagare i studien. Detta kan ha gjort att deltagarna influerades mer av stereotyper än de hade gjort om de använt en artefakt som framtagits efter andra metoder.

Utöver detta kan begränsningar i artefaktens funktionalitet påverkat resultatens trovärdighet. Förutom att artefakten innehöll ett relativt litet urval av ansiktsdelar var även vad som kunde ändras i ansiktet begränsat i programmet. Att det saknades möjlighet att lägga till rynkor var den mest förekommande kritiken bland deltagarna. Exempelvis upplevde flera att arketyper "Den visa mentorn" var svår att förmedla med programmet eftersom det inte fanns "ålderstecken" som kunde ges till karaktärerna. Vidare önskade flera deltagare att ansiktsdelar kunde roteras i programmet.

Även ifall studiens resultat är begränsade förmedlades flera intressanta och varierande perspektiv av deltagarna i undersökningen. Trots ovanstående brister med artefakten upplevde majoriteten av studiens deltagare att artefakten belyste aspekter inom karaktärsdesign som de antingen "inte tänkt på innan" eller som de ansåg "behövs diskuteras mer". Bredden på åsikter och polariserande etiska ställningstaganden från studiens mycket begränsade antal deltagare understryker att det finns ett behov för mer etiska och kritiska diskussioner kring karaktärsdesign och dess bakomliggande processer.

6.3 Framtida arbete

Fysionomikens inflytande inom karaktärsdesign är ett utforskat område. Resultaten från denna studien indikerar att fysionomikens metoder har flera likheter med hur karaktärer skapas för att förmedla personlighet. Användandet av ett karaktärsdesignverktyg visades även kunna agera som en intressant utgångspunkt för en etisk diskussion. Däremot finns det flera begränsningar i artefakten som kan ha påverkat resultaten. I en framtida studie hade en artefakt som innehöll fler valmöjligheter stärkt de slutsatser som kan dras genom att undersöka karaktärernas utseenden. Fastän denna studie analyserar deltagarnas sammansatta karaktärer är samtliga slutsatser ytterst begränsade av artefaktens utformning. Även de etiska diskussionerna kan anses ha begränsad validitet. Att deltagarnas diskussioner i stort kretsade

kring användning av artefakten innebär att möjliga brister i artefaktens utformning färgade deltagarnas åsikter.

Att det råder delade meningar om hur en karaktärsdesignare bör förhålla till etiska och samhällseliga aspekter i sitt arbete är något som belystes i denna studie. Denna studie studien endast ett fåtal deltagares åsikter från en snäv urvalsgrupp. Att det trots detta förekom en stor variation bland deltagarnas åsikter om ämnet tyder på att det finns med stor sannolikhet betydligt fler perspektiv att utforska. Framförallt kan ett mer riktat och brett deltagarurval leda till flera nya insikter om ämnet. Ett mångfaldigt deltagarurval är av särskild vikt när människors fördomar och stereotyper är det som undersöks eftersom dessa till stor del påverkas av kultur och bakgrund.

Vidare hade det varit intressant att undersöka hur karaktärerna som deltagarna skapade i studien uppfattades av andra. Studiens deltagare använde sig av flera olika metoder för att förmedla personlighet. Att undersöka hur karaktärerna tolkas hade kunnat indikera på vilka karaktärsdesignmetoder som kan anses vara mer effektiva i denna aspekt. En sådan metod hade även kunnat användas för att undersöka ifall en karaktärsdesignares etiska ställningstaganden påverkar hur deltagarens karaktärer uppfattas av andra.

Det är möjligt att Lavaters fysionomik, fastän ofta beskriven som en av de mest inflytelserika fysionomiska källorna (Berland 1993), inte speglar nuvarande fysionomiska fördomar. En studie som använde sig av en mer samtida fysionomisk källa hade kunnat ge starkare resultat. Att denna studien från historisk fysionomik var en konsekvens av att ytterst få studier hittades som har kartlagt fysionomiska fördomar i dagens samhälle. Att fysionomiken har både har en stor tilltro och inflytande i dagens samhälle har visats i tidigare studier (Hassin & Trope 2000; Samizadeh 2020). Detta belyser ett behov av mer forskning om fysionomiska fördomar och vilket inflytande dessa har i modern tid.

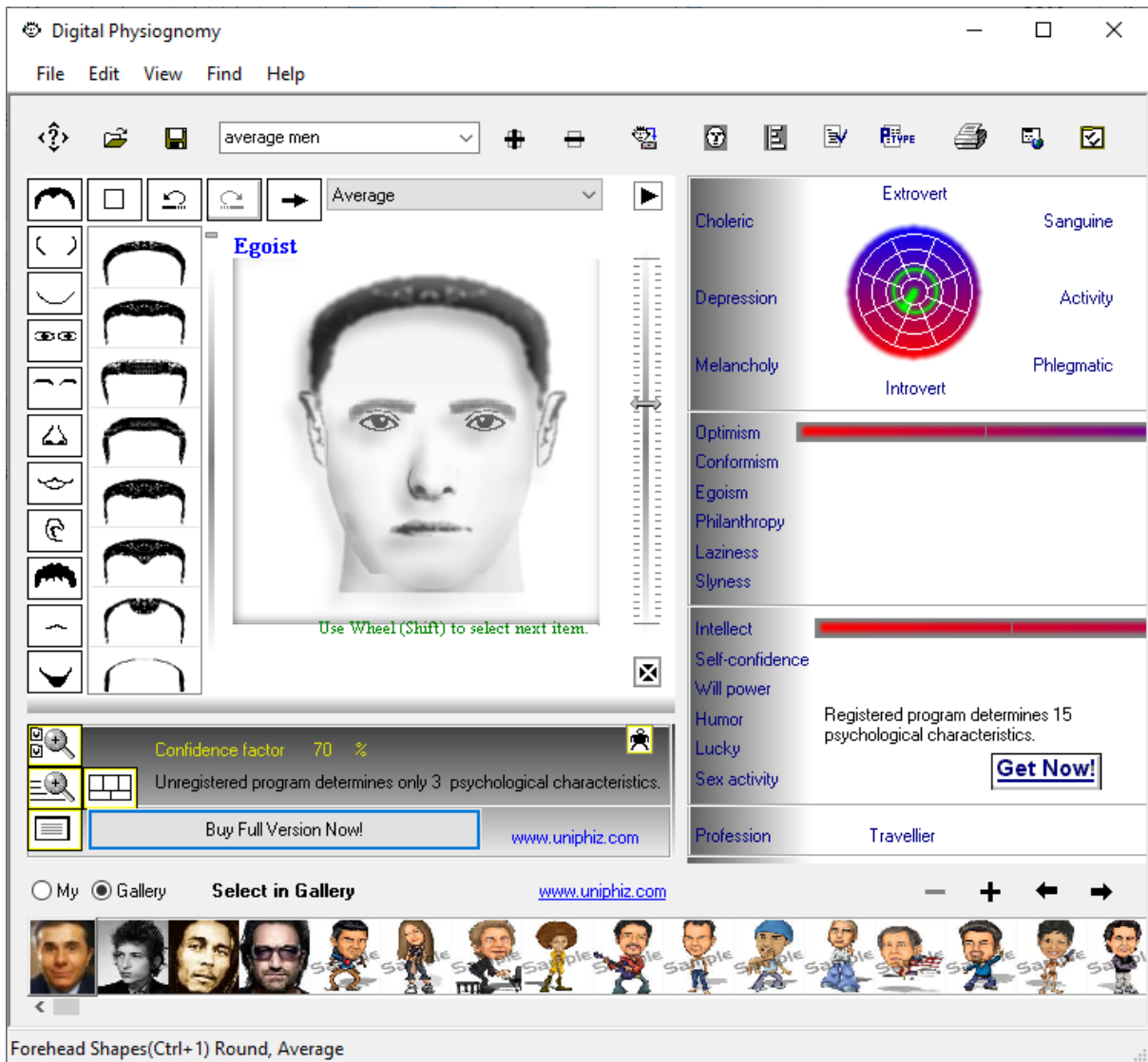
Referenser

- Aristoteles (1936). *Minor Works*. övers: Hett, W.S. Cambridge: Harvard University Press.
- Arya, A., Jefferies, L., Enns, J. & DiPaola, S. (2006) Facial actions as visual cues for personality. *Computer Animation and Virtual Worlds*, 17(3-4), ss.371-382. <https://doi.org/10.1002/cav.140>
- Berland, K. (1993) Reading character in the face: Lavater, Socrates, and physiognomy. *Word & Image*, 9(3), ss.252-269. <https://doi.org/10.1080/02666286.1993.10435491>
- Berry, D. (1994) Taking People at Face Value: Evidence for the Kernel of Truth Hypothesis. *Basic and Applied Social Psychology* 15(4), ss.523-534. https://doi.org/10.1207/s15324834basps1504_8
- Carney, D., Colvin, C. & Hall, J. (2007) A thin slice perspective on the accuracy of first impressions. *Journal of Research in Personality*, 41(5), ss.1054-1072. <https://doi.org/10.1016/j.jrp.2007.01.004>
- Digital Physiognomy* (2003). [mjukvara] Uniphyz Lab. Tillgänglig på Internet: https://archive.org/details/tucows_315908_Digital_Physiognomy
- Dion, K., Berscheid, E. & Walster, E. (1972) What is beautiful is good. *Journal of Personality and Social Psychology*, 24(3), ss.285-290. <https://doi.org/10.1037/h0033731>
- Donato, C. (2001) Reading the Face: Lavater in the Twenty-first Century. *Lumen: Selected Proceedings from the Canadian Society for Eighteenth-Century Studies*, 20, ss.83-100. <https://doi.org/10.7202/1012304ar>
- Ekawardhani, Y., Santosa, I., Ahmad, H. & Irfansyah, I. (2020) Modification of Visual Characters in Indonesia Animation Film. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 20(2), ss.167-175. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v20i2.22556>
- El-Nasr M.S., Bishko L., Zammitto V., Nixon M., Vasiliakos A.V. & Wei H. (2008) Believable Characters. I Furht, B. (red). *Handbook of Multimedia for Digital Entertainment and Arts*. Boston: Springer, ss.497-528. https://doi.org/10.1007/978-0-387-89024-1_22
- Fathoni, A., Kartika, R. & Lubis, S. (2018) Penerapan Physiognomy untuk Pengembangan Desain Karakter Pada Animasi. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 3(1), ss.31-42. <http://dx.doi.org/10.25105/jdd.v3i1.2846>
- Guido, G. (1995) Lavater's Physiognomy: a Taxonomy For Endorsers in Print Advertisements". *European Advances in Consumer Researchers*, 2, ss.118-131.
- Hassin, R. & Trope, Y. (2000) Facing faces: Studies on the cognitive aspects of physiognomy. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(5), ss.837-852. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.5.837>
- Hoerrner, K. (1996) Gender Roles in Disney Films: Analyzing Behaviors from Snow White to Simba. *Women's Studies in Communication*, 19(2), ss.213-228. <https://doi.org/10.1080/07491409.1996.11089813>

- Ip, B. (2010) Narrative Structures in Computer and Video Games: Part 2: Emotions, Structures, and Archetypes. *Games and Culture*, 6(3), ss.203-244. <https://doi.org/10.1177/1555412010364984>
- Isbister, K. (2013) *Better game characters by design*. Boca Raton: CRC Press. <https://doi.org/10.1201/9780367807641>
- Islam, M., Nahiduzzaman, K., Why, Y. & Ashraf, G. (2010) Learning Character Design from Experts and Laymen. I *2010 International Conference on Cyberworlds*, Singapore, Singapore 20-22 oktober. <https://doi.org/10.1109/CW.2010.66>
- Kamenskaya, E. & Kukharev, G. (2008) Recognition of psychological characteristics from face. *Metody Informatyki Stosowanej*, 1(13), ss.59-73.
- Kanahara, S. (2006) A Review of the Definitions of Stereotype and a Proposal for a Progressional Model. *Individual Differences Research*, 4(5), ss.306-321.
- Klebba, J.M., & Unger, L.S. (1983) The Impact of Negative and Positive Information on Source Credibility in a Field Setting. *ACR North American Advances*, 10, ss.11-16.
- Kramer, R. & Ward, R. (2010) Internal Facial Features are Signals of Personality and Health. *Quarterly Journal of Experimental Psychology*, 63(11), ss.2273-2287. <https://doi.org/10.1080%2F17470211003770912>
- Lavater, J. (1789) *Essays on physiognomy*. London: William Tegg & Co.
- Lemay, E., Clark, M. & Greenberg, A. (2010) What Is Beautiful Is Good Because What Is Beautiful Is Desired: Physical Attractiveness Stereotyping as Projection of Interpersonal Goals. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 36(3), ss.339-353. <https://doi.org/10.1177/0146167209359700>
- Liu, Y., Huang, M., Huang, W. & Liang, J. (2017) A physiognomy based method for facial feature extraction and recognition. *Journal of Visual Languages & Computing*, 43, ss.103-109. <https://doi.org/10.1016/j.jvlc.2017.09.006>
- McDonnell, R. (2012) Appealing Virtual Humans. I *Motion in Games: 5th International Conference*. Rennes, Frankrike 15-17 april, ss.102-111. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-34710-8>
- Mii Channel* (2003). [mjukvara] Nintendo.
- Mocan, H. & Tekin, E. (2010) Ugly Criminals. *The Review of Economics and Statistics*, 92(1), ss.15-30. <http://dx.doi.org/10.3386/w12019>.
- Oosterhof, N. & Todorov, A. (2008) The functional basis of face evaluation. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 105(32), ss.11087-11092. <https://doi.org/10.1073/pnas.0805664105>
- Picrew* (2018). [mjukvara] TetraChroma Inc. Tillgänglig på Internet: <https://picrew.me/>
- Pradantyo, R., Birk, M. & Bateman, S. (2021) How the Visual Design of Video Game Antagonists Affects Perception of Morality. *Frontiers in Computer Science*, 3. <https://doi.org/10.3389/fcomp.2021.531713>

- Qin, R., Gao, W., Xu, H. & Hu, Z. (2017) Modern physiognomy: an investigation on predicting personality traits and intelligence from the human face. *Science China Information Sciences*, 61(5). <https://doi.org/10.1007/s11432-016-9174-0>
- Samizadeh, S. (2019) Chinese facial physiognomy and modern day aesthetic practice. *Journal of Cosmetic Dermatology*, 19(1), ss.161-166. <https://doi.org/10.1111/jocd.12980>
- Sheldon, L. (2004). *Character development and storytelling for games*. Boston, MA: Course Technology.
- The Last of Us Part II* (2020). [PlayStation 4]. San Mateo: Sony Interactive Entertainment.
- Twine, R. (2002) Physiognomy, Phrenology and the Temporality of the Body. *Body & Society*, 8(1), ss.67-88. <https://doi.org/10.1177/1357034X02008001004>
- Unity (2020). (version 2020.3.29f1) [mjukvara]. Unity Technologies. Tillgänglig på Internet: <https://unity.com/download>
- Vetenskapsrådet. (2002) *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. Stockholm: Vetenskapsrådet. Tillgänglig på Internet: https://www.vr.se/download/18.68c009f71769c7698a41df/1610103120390/Forskningsetiska_principer_VR_2002.pdf
- Vipsjö, L. & Bergsten, K. (2014) *Tecknad karaktär*. Lund: Studentlitteratur.
- Visage Project (2003). [mjukvara] A Human Face. Tillgänglig på Internet: <http://web.archive.org/web/20150419071214/http://www.face-and-emotion.com/dataface/visage/visage.jsp>
- Vogler, C. (1999) *The writer's journey*. London: Pan Books.
- Zammitto, V., DiPaola, S.R., & Arya, A. (2008). A Methodology for Incorporating Personality Modeling in Believable Game Characters. I *4th International Conference on Game Research and Development*. Beijing: Kina 27-30 oktober 2008.
- Østbye, H., Knapskog, K., Helland, K. Larsen, L. (2004). *Metodbok för medievetenskap*. Malmö: Liber.

Appendix A - Skärmdump från Digital Physiognomy (2003)



Appendix B - Tabell baserad på Guidos (1995) studie

Egenskap	Brutality		Moral beauty		Infidelity		Loyalty		Stupidity/weakness		Intelligence/strength	
Huvud	Flat	Creativity, originality, lack of rationality and judgement	Curved in the top and circular	Perseverance, charm, nobility, sensitivity, solidity, depth, rationality, wits, weak memory	Flat	Creativity, originality, lack of rationality and judgement	Curved in the top and circular.	Perseverance, charm, nobility, sensitivity, solidity, depth, rationality, wits, weak memory	Pointed	Absolute stupidity	Curved in the top and circular	Perseverance, charm, nobility, sensitivity, solidity, depth, rationality, wits, weak memory
Panna	A round forehead, protruding in the top and straight in the bottom, perpendicular as a whole & A straight forehead in an oblique position	Intelligence, readiness, susceptibility, violence, coldness & Violence, liveliness	A frontal vein /the blue Y) in the middle of a wide, wrinkleless, well curved forehead	Extraordinary talent, integrity, enthusiasm	A round forehead, protruding in the top and straight in the bottom, perpendicular as a whole & A perpendicular forehead, gently curved towards the top	Intelligence, readiness, susceptibility, violence, coldness & Meditation, coldness, reservedness, depth	A forehead whose base is perpendicular to the eyebrows and imperceptibly curved towards the temples & A short, narrow, compact forehead	Solidity & Concentration, solidity, firmness	A forehead that is perpendicular up to the eyebrows & A protruding forehead	Total lack of intelligence & Imbecility, lack of maturity, weakness, stupidity	A forehead whose profile shows two symmetrical arches, the inferior arch being a protruding one & A high forehead receding in a curve	Sharp brain, good complexion & Memory, intelligence
Ögon	Brown or greenish eyes & Protruding eyes	Wrath & Wrath, shyness	Greenish eyes & Well defined, very open eyes that show a white space under the pupils with thick, short eyelids	Liveliness, ardor, courage & Courage, ardor	Blue eyes & Small, monkeyish eyes	Weakness, looseness, effeminacy, phlegm	Superior eyelids that horizontally and diametrically cut pupils	Wisdom, shrewdness, sharpness, loyalty	Small eyes on a big head & Protruding eyes	Stupidity & Stupid	Half-open eyes & Dilated eyes that form lengthened, sharp angles towards the nose	Geniality & Intelligence, sharp talent
Ögonbryn	Ruffed, messy eyebrows	Violent ardor	Eyebrows far from each other	Versatility, calmness, open-mindedness	Eyebrows far from the eyes	Thoughtlessness, fickleness	Thick, compact eyebrows with taut, parallel hair	Steadiness, masculinity, maturity, prudence, loyalty, control	Thin, high eyebrows: splitting the forehead in two parts	Rashness, weakness, foolishness	Eyebrows close to the eyes	Seriousness, depth, steadiness
Näsa	A large nose with irregular contours & A nose that has not a large back, that is very narrow in the root	Redundance, violent passion & Extraordinary strength	A pug, large nose	Health, sincerity	A short, pointed nose	Effeminacy (läs 110, XV)	A straight nose*	Wisdom, loyalty, ability to act and manage different situations	An excessively turned-up nose with small nostrils	Stupidity	A straight nose*	Wisdom, loyalty, ability to act and manage different situations
Mun	Larger superior lip & A tightly-closed mouth with disguised lips that look like a line raising a bit towards the end & Fleishy, parallel lines & Half-open mouth with protruding, not well-defined lips	Rough, brutality, malice, slyness & Affectation, audacity, vanity, malice & Astuteness, lack of compassion & Bitterness, contempt, tendency to fall ill	A tightly-closed mouth with disguised lips that look like a line & An inferior lip that is sunken in the middle & A protruding superior lip gently laying on the inferior lip	Courage, vitality, orderliness, accuracy, kindness & Joy & Goodness	Soft lips & An oblique mouth	Changeability & Baseness	Well defined, softly closed lips & Big, well defined and proportioned lips whose median line spreads equally and gently on both sides	Meditation, prudence, solidity & Sincerity, goodness, voluptuousness	A permanently open mouth	Stupidity	A sharp inferior lip that is more prominent than the superior one	Meditation, wisdom
Tänder	Teeth in poor condition	Illness or moral imperfection	White, healthy, aligned teeth that are not protruding or unsheltered*	Maturity, goodness, kindness, loyalty, grace	Teeth in poor conditions*	Illness or moral imperfection	White, healthy aligned teeth that are not protruding or unsheltered	Maturity, goodness, kindness, loyalty, grace	Teeth in poor conditions*	Illness or moral imperfection	Small, short teeth (not necessarily white)	Strength
Kinder	Thin, emaciated cheeks	Dryness, lack of joy	Flashy cheeks	Phlegm, sensuality*	Cheeks with triangular-shaped ditches	Envy, jealousy	Flashy cheeks	Phlegm, sensuality*	Roughly furrowed cheeks	Rudeness, stupidity	Cheeks with mild undulations crossing each other in every direction	Wisdom, experience, delicacy
Chin	A long, large chin with a massive bony structure & Deep dimples in the middle of the chin	Roughness, harshness, pride, violence & Cold intelligence	A protruding chin & A round chin & A round chin with a dimple	Positiveness & Virility, nobility & Goodness	A flat chin	Coldness, dryness	A pointed chin	Astuteness, subtlety or devotion, refinement, idealism	A massive chin	Rigidity, stupidity	An edged chin	Prudence, strength, shrewdness

Appendix C - Manual till applikationen

Du arbetar på ett spelföretag där du har i uppgift att ta fram karaktärsdesigner för ett äventyrsspel. Sammanlagt finns det 6 olika karaktärer du ska designa. Din uppgift är att se till att utseendet för varje karaktär tydligt förmedlar karaktärens arketyper, det vill säga rollen de har i narrativet och spelet.

Till din hjälp har du ett karaktärsdesignprogram. Klicka på "Character Creator" för att starta programmet. Programmet börjar med en testrunda som låter dig fritt prova programmet utan att något sparas. När du känner dig redo att börja programmet och få din första uppgift klickar du på "Nästa".

Till vänster kan du...

- 1) se karaktärsrollen
- 2) granska karaktärens nuvarande utseende
- 3) slumpa utseendet
- 4) spara utseendet och gå vidare till nästa karaktär.

Till höger kan du...

- 1) navigera till olika ansiktskategorier (panna, haka, ögonbryn, ögon, näsa & mun)
- 2) välja ett ansiktsdrag från den aktiva ansiktskategorin
- 3) justera höjd, skala och distansförhållande

OBS! Vissa av dessa justeringar (3) är inte tillgängliga för alla ansiktskategorier (1). Pannan går ex. endast att justera i höjd.

Varje justering ändrar utseendet både framifrån och i profil. Fastän man kan skapa rätt extrema utseenden med programmet ska du skapa karaktärer som ska kännas trovärdiga i sin anatomi. Med andra ord ska alla karaktärer vara och se ut som människor. När du är klar med en karaktär så klickar du på "Nästa". Din karaktär kommer då sparas av programmet och ge dig nästa karaktär. Därefter ska du designa en ny karaktär tills alla karaktärer är klara. Vill du återställa utseendet klickar du på "Återställ". Alla dina nuvarande ändringar rensas och återgår till ett blankt utseende.

Appendix D - Beskrivningar av arketyper

Goda hjälten: Moralisk god. Protagonisten för spelet med ett hjärta av guld.

Visa mentorn: Vis och kraftfull. En vis karaktär som agerar som vägledare åt hjälten.

Lojala vännen: Lojal och pålitlig. Den stadiga kompanjonen som alltid är redo att stötta hjälten.

Ondskefulla antagonisten: Ond och brutal. Spelets antagonist och motpol till spelets hjälte.

Dumma undersåten: Ointelligent och svag. Underordnad den ondskefulla antagonisten. Ett hinder för hjälten men utgör inte ett särskilt stort hot.

Sluga och falska: Opålitlig och otrygg. Förbered att svika vem som helst för att uppnå sina mål.

Appendix E - Deltagares karaktärer

	Hjälten	Mentor	Allierade	Antagonisten	Undersåten	Sluga
Deltagare A	Goda hjälten	Visa mentorn	Hjältens lojala vän	Ondskefulla antagonisten	Antagonistens dumma undersåte	Den sluga och falska
Deltagare B	Goda hjälten	Visa mentorn	Hjältens lojala vän	Ondskefulla antagonisten	Antagonistens dumma undersåte	Den sluga och falska
Deltagare C	Goda hjälten	Visa mentorn	Hjältens lojala vän	Ondskefulla antagonisten	Antagonistens dumma undersåte	Den sluga och falska
Deltagare D	Goda hjälten	Visa mentorn	Hjältens lojala vän	Ondskefulla antagonisten	Antagonistens dumma undersåte	Den sluga och falska
Deltagare E	Goda hjälten	Visa mentorn	Hjältens lojala vän	Ondskefulla antagonisten	Antagonistens dumma undersåte	Den sluga och falska
Deltagare F	Goda hjälten	Visa mentorn	Hjältens lojala vän	Ondskefulla antagonisten	Antagonistens dumma undersåte	Den sluga och falska
Deltagare G	Goda hjälten	Visa mentorn	Hjältens lojala vän	Ondskefulla antagonisten	Antagonistens dumma undersåte	Den sluga och falska
Deltagare H	Goda hjälten	Visa mentorn	Hjältens lojala vän	Ondskefulla antagonisten	Antagonistens dumma undersåte	Den sluga och falska

Appendix F - Spridningsdiagram över deltagares val av attribut



Appendix G - Fysionomisk introduktion samt utdrag från Ekawardhani, Santosa, Ahmad & Irfansyah (2020)

Fysionomik är en gammal tro som under 1700-talet utvecklades till en slags pseudovetenskap. Det är sammanfattat tron på att människans yttre reflekterar hennes inre. Genom att analysera människors utseenden drar fysionomikern slutsatser om en personens inre personlighet. Fysionomikens metoder är baserad på fördomar och är ingen vetenskap. Trots detta har fysionomiken inom litteratur för karaktärsdesign använts som ett exempel på något som kan användas just för att designa fiktiva karaktärer. Här är ett utdrag från en vetenskaplig artikel skriven 2020 som lyfter fram fysionomiken som en metod att förmedla personlighet.

Modification of Visual Characters in Indonesia Animation Film

**Yully Ambarsih Ekawardhani[✉], Imam Santosa,
Hafiz Azis Ahmad, Irfansyah Irfansyah**

Institut Teknologi Bandung, Indonesia

Submitted: December 18, 2019. Revised: July 9, 2020. Accepted: November 4, 2020

Abstract

This study aims to determine the relationship between facial physiognomy, body shape, and visualization of animated film character designs. Characterization in an animated film is inseparable from the characters who are placed to fulfill the film's role. In the creation of physiognomy and body shapes can be combined as an approach to design. The characters are modified through simplifications in the form of cartoons. This is done so that the visualization of the character gets closer to the role added, in addition to emphasizing the characteristics of one character to another. Even in animated films, characters become important elements to direct the understanding of stories. The approach used is interdisciplinary, given that in characters there is a merging of visual elements that need to be approached using different theories. The combination of theories used is personality theory through somatotype to find characters through body shapes, physiognomy from Ar-Razi and ming xiang to obtain character traits and the theory of simplifying shapes into cartoons. The result is a match between the characters played by the three reference elements. The interesting thing that was found was the application of different physiognomy between one character and another to reinforce the characteristics. So that in the film, these figures can represent roles, which are human presentations in real life.

Keywords: animation; character; physiognomy; somatotype personal test; visual modification