

## **Spelarkaraktärsdöden och dess påverkan inom ludonarratologi**

Hur spelmekaniken och spelnarrativet påverkar spelarkaraktärsdöden

## **Player character death and its affect on ludonarratology**

How game mechanics and game narrative affect the player character death

Examensarbete inom spelutveckling - medier, estetik  
och berättande G2E  
Grundnivå 15 högskolepoäng  
Vårtermin 2023

**Kim Rietz**

**Handledare:** Torbjörn Svensson

**Examinator:** Lissa Holloway-Attaway

2023-04-02

## Sammanfattning

Spelarkaraktärsdöd har många olika karaktäriseringar inom spelmekanik och spelnarrativ som påverkar olika element av spelupplevelsen. På spelmekanikens sida av det hela hanterar straff och misslyckande stora delar kring hur spelarkaraktärsdöd blir presenterat. Att bestraffa spelaren för att de misslyckas med sitt givna mål kan ses som en lärdomsrik process som utmanar spelarskickligheten, men beroende på vilka andra element spelet använder kan denna process störa gameplay. Ett spel som är berättelsedrivet skapar en temporär narrativ immersion för spelarna, dock om spelarkaraktären dör på grund av att spelet straffar dem kan det skapa ludonarrativ dissonans. Genom att avbryta berättelsen spelet skapat kan detta bidra till att spelaren ser dödsmechaniken mer som ett störande moment än en hjälpfull och användbar indikator att spelaren har misslyckats med sitt givna mål. Genom en litteraturstudie skapades ett verktyg, en typologimodell, som formades utefter att hjälpa spelutvecklare under produktionsfasen med sina spel för att enklare kunna balansera mekaniska och narrativa effekter spelarkaraktärsdödens karaktäriseringar bidrar med till spel.

**Nyckelord:** Spelarkaraktärsdöd, spel, ludonarrativ, spelmekanik, spelnarrativ, straff, misslyckande, immersive

# Innehållsförteckning

1 Inledning.....	3
2 Definitioner.....	3
3 Bakgrund.....	4
4 Problemformulering.....	6
4.1 Metodbeskrivning.....	6
5 Litteraturstudie.....	9
5.1 Narrativedöd i digitala spel.....	9
5.2 Mekaniskdöd i digitala spel.....	12
6 Genomförande.....	14
6.1 Mekanik - Straff.....	14
6.2 Svårighetsnivå.....	15
6.3 Narrativ - Immersion.....	15
6.4 Typologimodell.....	16
7 Sammanfattning och diskussion.....	20
7.1 Sammanfattning.....	20
7.2 Resultatdiskussion.....	20
7.3 Samhälleliga och etiska aspekter.....	21
7.4 Framtida arbete.....	23

# 1 Inledning

Kärnmekanismen att 'dö' i spel har varit en stor del av mediet sedan uppkomsten av de första arkadspelen med klassiska exempel som *Asteroids* (1979), *Pac-Man* (1980) och *Donkey Kong* (1981). Vikten av att spelarkarakters figur förstörs har varit en väsentlig del inom speldesign och en tydlig markering att spelomgången eller spelrundan har avslutats. Hur spelarkaraktärsdöd hanterats från ett intradigetiskt perspektiv, med fokus på dess narrativa betydelse för spelare, är ett område som kan variera stort mellan olika spel samt dess genrer, medan dödsmechaniken i samband med att spelaren misslyckas med sitt givna uppdrag har förblivit en konstant variabel och är till stor del normaliserad inom majoriteten av spelindustrin.

Genom en litteraturstudie analyseras spelarkaraktärsdöden för att reda ut hur döselementet påverkar digitala spels ludonarrativa dissonans samt resonans. Resultatet av studien används för att skapa en typologimodell för spelproduktion med fokus kring hur ludonarrativ påverkar spelarkaraktärsdöd. Texten baseras på ett flertal texter, med Juul (2013), Spokes (2020), Tocci (2008) samt Wenz (2014) som nyckeltexter samt med stöd från andra studier. Området avgränsas inom spelforskning, ludonarrativ forskning och digitala spel.

## 2 Definitioner

Spelarkaraktärsdöd är något som är en ofta använd företeelse inom det digitala spelmediet och dess existens blir lätt tagen för givet. För att undvika missförstånd definieras död i denna text som: Händelsen som sker när karaktären, som spelaren kontrollerar, dör eller på något sätt inte kan fortsätta spelomgången och spelaren får börja om från en tidigare startpunkt eller från spelets inledning. Anledningen till denna förtydning är för att undvika förvirring då många av texternas författare i litteraturstudien refererar till terminologin 'död' som olika saker. Exempelvis 'spelardöd' eller 'avatarens' död.

Termen ludonarrativ dissonans är något som händer när ett spels mekanik och dess narrativ inte är synkroniserade, det vill säga när mekaniken och berättelsen inte interagerar med varandra. Ludonarrativ resonans är därmed motsatsen, att spelmekanismen och narrativet stödjer varandra så att det blir en mer enhetlig upplevelse (Despain och Ash 2016).

### 3 Bakgrund

När spelkaraktären dör i ett digitalt spel fungerar det både som ett straff och som ett pedagogiskt verktyg: spelmekaniken upprätthåller spelets regler samt tränar spelaren att bemästra spelreglerna. Om spelaren skulle missbedöma ett hopp, bli utmanövrerad av en fiende, eller att deras tilldelade tid tar slut, förväntar spelaren sig att bevittna sin spelarkaraktärsdöd och att uppleva denna döden som enbart en kort paus från spelet – ett tillfälligt bakslag. Under arkadspelens dagar kunde spelaren övervinna döden med enbart några mynt i spelautomaten. Nuförtiden kostar det ännu mindre att dö i digitala spel otaliga gånger, oftast med en engångskostnad vid köpet av spelet (Wenz 2014). Med regelbundna autosparningar och rikligt med sparpunkter utspridda över spelvärldarna har detta satt den nya standarden inom spelmediet.

När spelarkaraktären dör pausas spelet enbart under några få sekunder. Ett undantag av detta är när digitala spel använder sig av permadöd-mekaniken (Copicic et al. 2013, Parker 2017). Termen 'permadeath' (permanent död/permadöd) definieras som den döden spelarkaraktären aldrig kan återupplivas ifrån, utan en ny karaktär måste skapas eller en ny värld återuppbyggas. Permadöd är ett undantag från majoriteten av digitala spel som använder sig av riktiga sparmöjligheter. Copicic et al. (2013) påpekar, liksom Juul (2013) tar upp inom sin forskning: Att död oftast ses som ett straff när spelaren misslyckats med sitt givna mål. Nuförtiden försöker spelutvecklare göra spelarkaraktärsdöden inom specifikt berättelsedrivna spel så realistiska som möjligt genom verklighetstroga rörelser eller dialoger från datorkontrollerade spelare (NPC). Copicic et al. anmärker också att permadöd kan ses både som ett utmaningselement och en koppling till verklig död. De observerar att överlag finns det två sätt att se på permadöd, som ett mekaniskt instrument för tyngre bestraffning än 'vanlig' död, eller som ett narrativt verktyg för djupare reflektion kring riktig död. Copicic et al. belyser dock att dessa två tillvägagångssätt inte behöver vara helt frångångna och kan kombineras, men att sätten kan passa bättre eller sämre till vissa spel. Vilket sätt som blir bättre beror på vad för typ av spelare utvecklarna riktar sig till och vilken typ av upplevelse som motiverar dem. Det som definieras som motsatsen till permadöd är att misslyckas och dö repetitivt inom ett flertal spelomgångar, exempel på digitala spel som använder denna mekanik är *Dark Souls* (2011).

De vanligaste verktygen för att presentera berättelser i spel är genom visualisering, exempelvis en animerad sekvens, men narrativet kan sträcka sig mycket bredare och använda sig av olika metoder för att skapa en behaglig ludonarrativ resonans (Spokes 2020). I texten motargumenterar Spokes med Juuls (2013) idé om att spel blir otillfredsställande för spelaren om det inte går att misslyckas. Spokes (2020) förklarar att beroende på vilken nivå av bestraffning som spelaren utsätts för borde det vara proportionerligt mot för hur allvarligt spelaren misslyckats med att nå sitt mål. Detta kan ses från både ett narrativt och världsbyggande perspektiv samt ett designvals-perspektiv då död kanske inte alltid behöver vara den vanligaste bestraffningen i spel.

Det finns ett växande antal digitala spel som går bortom idén om att död fungerar enbart som en kärnmeکانik och använder sig istället av dödskonceptet som en social, emotionell eller biologisk händelse. Spel som *Gris* (2018) och *What Remains of Edith Finch* (2017) använder sig av mediets interaktivitet för att skapa olika metaforer genom att utforska konceptet av dödlighet i sig själv. *Brothers: A Tale of Two Sons* (2013) använder sig av nära besläktade känslor för att ge spelarna en somatisk upplevelse av sorg. *Spiritfarer* (2020) och *To the Moon* (2011) ger alternativa sätt att tänka kring hur vården hanterar nära och kära som går bort, medan *A Mortician's Tale* (2017) ger oss några av de mer praktiska och känslomässiga delarna kring hanteringen av de nyligen avlidna. Det finns dessutom självbiografiska spel som *Journey* (2012) som använder sig av död som tolkningsfråga till att förstå vad som är meningen med livet och varför vi är vid liv.

## 4 Problemformulering

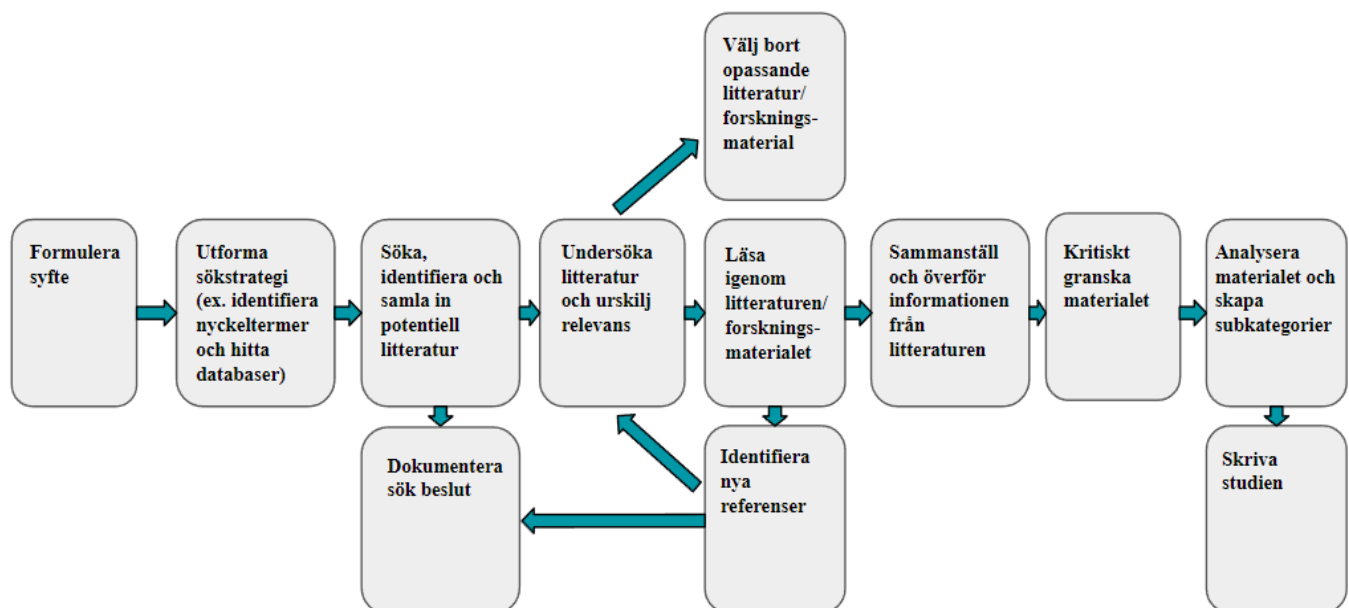
Studiens problemformulering kommer förhålla sig till spelarkaraktärsdöd inom spelmekanik och spelnarrativ. De perspektiven som kommer uteslutas ur resultatet är dödselement relaterade till grafik, animation, ljudläggning och musik. Studien innehåller litterära verk som kan bidra till en djupare förståelse kring hur spelmekaniken och spelnarrativet påverkar spelarkaraktärens död. Studien använder inte andra medieformer som hanterar olika berättartraditioner om död och dödskoceptet, undersökningen kommer enbart stötts av litterära verk kring spelforskning, ludonarrativ forskning och digitala spel.

**Frågeställning:** Hur påverkar spelmekaniken och spelnarrativet karaktäriseringen av spelarkaraktärsdöden inom berättelsedrivna digitala spel?

Syftet med studien är att kunna definiera spelarkaraktärsdödens karaktäriseringar inom berättelsedrivna spel genom att undersöka spelmekanikens och spelnarrativets påverkan genom att skapa en visuell typologimodell. I modellen ska man kunna placera ut vart olika spel förhåller sig till varandra inom de valda forskningsområdena, samt dess betydelse och påverkan.

### 4.1 Metodbeskrivning

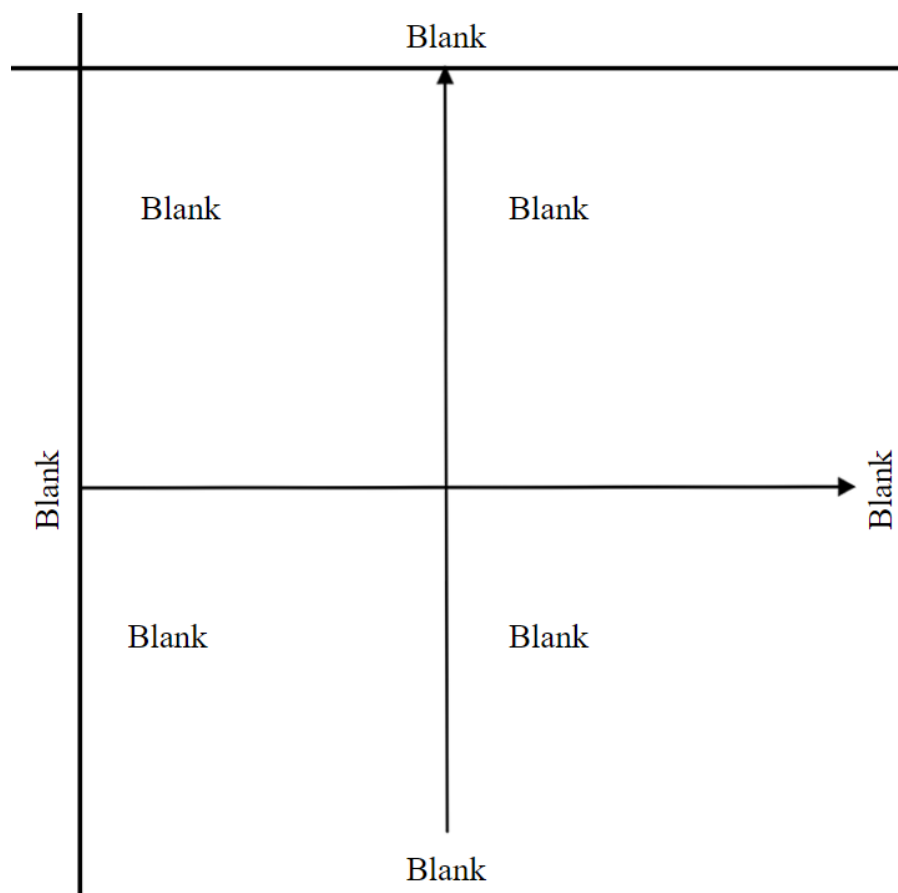
Utgångspunkten för arbetsmetoden är en litteraturstudie som kommer förhålla sig till ludonarrativ forskning, med undantag av utvalda digitala spel som är analyserade för att kunna stärka forskningsmaterialet. Litteraturstudien, baserad på Polit och Becks (2012) upplägg av metoden, är menad att förtydliga olika koncept kring spelarkaraktärsdöden genom att systematiskt identifiera och kartlägga bredden av de valda forskningsområdena. Metodvalet är dessutom högst flexibelt i sitt tillvägagångssätt genom att det möjliggör undersökningar av ämnen, termer och frågeställningar över olika källmaterial samt forskningsområden.



(Figur 1)

Flödesschema för litteraturstudien, designad efter Polit och Becks (2012) metod.

(Figur 1) visualiserar metoden som används inom denna litteraturstudie. Den visar litteraturstudiens flödesschema som är designad och inspirerad av Polit och Becks (2012) metodmodell. (Figur 1) börjar med studiens formulering, vad den är ute efter, sedan utformningen av en sökstrategi och systematisk testsökning inom olika databaser. Därefter identifiera och samla in potentiell litteratur inom de valda forskningsområdena, sedan testa dess relevans. Om inte litteraturen möter litteraturstudiens kriterier ses de som opassande och blir bortvalda. Sedan sammanställs all relevant litteratur med följd av en granskning för trovärdighet och 'peer-review'. Materialet delas sedan upp mellan subkategorier med texter inom samma fokusområde. Detta lägger grunden för hur studien kommer vara upplagd och vilken ordning allt kommer skrivas. Denna arbetsmetod är vanligare att utföra inom större studier, därför var det viktigt för denna litteraturstudie att avgränsa vilka forskningsområden som ansågs vara väsentliga för frågeställningen.



(Figur 2)

Ett exempel av en visuell typologimodell med blanka ytor.

Det analyserade materialet, litteraturstudien, ger underlag för att skapa en typologimodell. (Figur 2) är ett visuellt exempel kring hur modellen är designad. Modellen har som syfte att fungera som ett verktyg för att kunna definiera eller karaktärisera hur olika digitala spel påverkar sina spelmekaniker och spelnarrativ i relation till spelarkaraktärsdöd. Analysmodellen är visualiserad genom (Figur 2) för att man enkelt ska kunna placera ut hur



mycket av spelens 'mekanik' och 'narrativ' påverkar varandra genom dissonans eller resonans.

Denna typologimodell är inspirerad av Aarseth, Smedstad och Sunnanå (2003), deras modell hade som mål att identifiera spels karaktärsdrag för att kunna kategorisera dem inom olika genres. En välkonstruerad typologimodell kan skapa ordning i kaoset genom ett visuellt diagram som kan organisera diverse olika klassificeringar inom flera forskningsområden. Typologi är en multidimensionell klassificering. Definieringen av "klassificeringen" denna studies modell är ämnad att göra är att kategorisera vart olika digitala spels spelarkaraktärsdrag faller inom spelmekaniken och spelnarrativet. För att få fram en exakt modell över studien behöver dock endast de mest fakta baserade variabelerna användas, vilket är svårt att få tag på när forskningsmaterialet bygger mycket på forskares åsikter och inte ren fakta. Visuellt har denna typen av typologimodell en fördel att visuellt kunna visa upp vilka klassificeringar som definieras som raka motsatsen till varandra genom att sätta dem polärt.

## 5 Litteraturstudie

### 5.1 Narrativdöd i digitala spel

Termen 'spelarkaraktär' syftar på avataren vi använder inom digitala spel som är menad att spegla spelarens identitet eller karaktären som ska representera dem inom ramarna av spelvärlden. Spelarkaraktärer kan beskrivas som verktyg som spelaren kan manipulera och styra för att interagera med andra spelare, NPCer eller spelvärlden. Enligt Spokes (2020) kan spelarkaraktärsdöd framställas på många olika sätt för att skapa resonans mellan spelare och hur de interagerar med spelvärlden. Den beroende faktorn är mer än sällan om spelmekaniken harmoniserar med spelets narrativ. Handlingen kan därav ses som: Kontexten spelet behöver sätta runt spelmekaniken för att den ska bli enklare att förstå för spelaren. De vanligaste verktygen för att presentera berättelser i digitala spel är genom visualisering, exempelvis en animerad sekvens, men narrativet kan sträcka sig mycket bredare och använda sig av olika metoder för att skapa en behaglig ludonarrativ resonans. Spokes tycker uttryckligen att spelarkaraktärsdöden i många berättelsedrivna spel skapar mer ludonarrativ dissonans än resonans. Detta menar han är på grund av att när spelarkaraktären dör, för att symbolisera slutet av en runda eller att spelaren misslyckats med ett mål, är inte narrativet bakom döden och återfödelsen av karaktären medräknat.

Spelserier som är kända för att ha en handling bakom spelarkaraktärens död är *Assassin's Creed* och *Dark Souls* serien. Spokes (2020) tar upp ett exempel från *Assassin's Creed Odyssey* (2018). Spelet är satt mellan 431 till 422 f. Kr. under Peloponnesiska kriget och har en blandning av mytologiska inslag men håller sig mestadels till historiskt korrekta event. Som spelare kan du välja att spela som antingen Cassandra eller Alexius, de valen du gör med dessa spelarkaraktärer kommer påverka världen samt dess invånare (NPC'er), både positivt och negativt. För att förstå hur invävd spelets mekanik är i handlingen skapar Spokes ett hypotetiskt spelscenario, spelaren tar spelarkaraktären och simmar över Alfeios flod, blir attackerade av en alligator och dör. Många digitala spel som är berättelsedrivna hade valt att stoppa tiden och låta spelaren starta om spelscenariot utan någon förklaring till vad som hände när spelarkaraktären dog. *Assassin's Creed* serien har däremot ett narrativ bakom döden, man kan också kalla det 'en simulation i en simulation'. De har valt att berätta handlingen i spelet genom en simulation av ett historiskt event där spelarkaraktären får åka tillbaka i tiden genom minnen som ligger inbäddat i karaktärernas släkt DNA. Därav när spelarkaraktären dör avbryts simulationen av minnet och spelaren kan gå tillbaka till sin senaste sparpunkt. *Dark Souls* är en serie som använder sig av samma principer med ett narrativ bakom döden. Detta kommer från att souls-like genren av digitala spel alltid använder sig av repetitiv spelarkaraktärsdöd som en av de mest prominenta kärnmekanikerna. Handlingen bakom döden blev först introducerad i *Dark Souls* (2011), spelarkaraktären kan inte dö på grund av 'den odödas förbannelse', vilket gör att när de misslyckas med en strid så blir de återupplivad vid en 'bonfire'. Det finns många sätt att skapa ett narrativ bakom spelarkaraktärsdöden, dock är detta inte en vanlig implementering i berättelsedrivna spel.

Att ha ett handling bakom spelarkaraktärsdöden är en relativt ny konversation som uppkom från äldre debatter mellan ludologi och narratologi. Denna debatt uppkom från en bristande överenskommelse kring om man skulle studera digitala spel från ett narratologiskt perspektiv eller ludologiskt. Denna debatt uppkom när termen 'ludologi' (läran om spel) var en relativt ny term inom forskningsvärlden vilket ledde till många meningsskiljaktigheter mellan forskare från olika fält. Denna debatt involverade flera forskare, Frasca (1999) och Mäyrä (2008) är exempel på två ludologer som diskuterar spel från ett narrativt perspektiv bara för att nämna några få involverade.

Denna debatt hade många heta argument vilket ledde till forskare från båda sidorna att försöka hitta ett mittplan för narratologer och ludologer att komma överens kring. Murray (2005) öppnar sin text med 'the last word' vilket bidrog ytterligare till den heta debatten, men inom sinom tid blev argument det forskare kunde enas om mest. Enligt Murray är digitala spel inte bara en medieform utan flera medier i ett, hon kallar denna formen multimedia och beskriver hur denna pågående debatt har gått över styr. Hon menar att inga forskningsfält är enbart ett team, att man kan titta på olika områden från olika perspektiv och därav är det viktigt att samarbeta mellan narratologi och ludologi för få en bättre förståelse för digitala spel. Det är viktigt att förstå att denna debatt pågick under tidigt 90-tal till början av 2000-talet, många av dessa argument är riktade mot de tidiga formerna av digitala spel och inte dagens storbudgetspel.

Hur narrativ har påverkat och förändrat digitala spel genom åren är ett stort område. En mekanik, exempelvis spelarkaraktärsdöden, som inte använde ett narrativ under de tidigaste åren under spelutveckling, eftersom det inte sågs som viktigt, kan nu behöva en handling. Digitala spel idag är förväntade att ha en engagerande berättelse med nyanserade dialoger och intressanta karaktärer för att kunna konkurrera med varandra inom de den snabbt expanderande spelindustrin. Spokes (2020) tar upp detta i sin studie och delar upp hur döden kan hanteras i relation till narrativ i tre punkter för att användas som ett engagerande verktyg.

- (1) För att förstå hur man effektivt kan använda döden inom spelens handling används Carr's (2006) definition av narrativ. Kombinationen av 'om något har en djupare mening' och 'relationerna mellan karaktärer, event och miljö'. Ett exempel av detta är i *Assassin's Creed Origins* (2017), den större delen av spelets handling involverar att hämnas spelarkaraktärerna Bayeks och Ayas son. Vi följer dem när de reser över Egypten för att få rättvisa för sitt barn. Spelet presenterar död som en narrativ progression och att det enda sätt att få rättvisa är att dra ett svärd. Som spelare får vi en lista med personer som är involverade i mordet, efter vi tagit livet av dem spelas en cutscene efter varje dödsscenario för att skapa en större ett emotionell intryck samt att vi kommer närmare att få svar på alla obesvarade frågor.
- (2) Andra delen är att förstå hur döden kan vara kopplad till narrativet när man skapar en spelvärld. Den tydligaste typen av narrativdöd som är presenterat i digitala spel är när spelarkaraktären dödar en fiende. Medan narrativdöd som exempelvis bybor som dör av en epidemi för att skapa en spelmiljö är kontakt med det indirekt.

- (3) Tredje delen är att förstå mekaniken kring döden. Majoriteten av digitala spel går ut på att döda eller att dö (misslyckas). Genom att döda fiender så kan exempelvis svårighetsnivån öka eller så går spelaren upp i nivå.

Genom dessa steg menar Spokes (2020) att spelutvecklare kan stärka spelens engagemang genom narrativet med hjälp av döden som verktyg.

Att majoritet av spel går ut på att döda eller dö, som nämns ovan i punkt (3) av Spokes (2020), implicerar att spelaren misslyckats med sitt givna mål och blivit straffad i form av spelarkarakters död. Tocci (2008) beskriver 'död', som används som en bestraffning metod inom digitala spel som ett narrativ störningsmoment. Även om elimineringen av spelarkaraktären i sig själv har en narrativ förklaring ses det som ett misslyckat scenario utifrån ett skicklighetsperspektiv om spelaren dör. Enligt Tocci behöver inte 'död' som en funktion nödvändigtvis ha en narrativ förklaring och blir mer av ett narrativt störningsmoment i spelets berättelse. Tocci uttrycker att död som bestraffning för misslyckande inte tillför något till handlingen och kan vara problematiskt för den narrativa progressionen i berättelseorienterade spel. Exempel på detta är "trial-and-error"-metoden, vilket tvingar spelaren att ägna mer tid åt att fokusera på spelets regler än på dess berättelse. Död som en bestraffning, menar Tocci, är ett gammalt designval som rotar sig inom äldre ludologi. Tocci drar slutsatsen att det finns en marknad för spel med komplexa narrativ som ger en stark spelaragens och som dessutom kan utelämna dödskonceptet i sin helhet. Studien motargumenterar för användningen av död i spel som en metod för att förmedla misslyckande som mekanik.

Enligt Juul (2013) har människor ett behov av att lyckas med saker för att känna sig mer kompetenta och för att skapa det behovet måste det lämnas rum för spelare att misslyckas. Misslyckandet Juul tar upp korrelerar med hur Tocci (2008) definierar död i spelmediet. Skillnaden är att Tocci ser död som en narrativ störning medan Juul (2013) fokuserar på hur misslyckande eller hur död lägger grunden till varför spel är meningsfulla. För att inte få människor som Tocci (2008) ska se död som en narrativ störningen menar Juul (2013) att spelutvecklare måste balansera spel så att det inte blir för lätt eller för svårt. Detta är för att få ett bra s.k. 'flyt' i spelet. Det konstateras att spel uppfattas som en trygg miljö där misslyckande inte ger bestående konsekvenser. Till exempel att försöka skada en vän i ett spel är inte samma sak som att göra det i verkligheten.

Likt Juul (2013) fokuserar Wenz (2014) på död som misslyckande och bestraffning, men utforskar det utifrån synpunkten "vad får spelare ut av det?". Wenz anmärker att en spelarkaraktärsdöd kan framkalla starka känslor hos spelare när det sätts i ett narrativt sammanhang och använder Aerith från *Final Fantasy VII* (1997) som ett exempel. Wenz observerar även att vissa spel kan väcka komplexa tankar kring dödlighet när det erbjuder plats i dess berättelse. Slutligen menar Wenz att spel kan ge spelare utrymme att utforska sin egen dödlighet på ett sätt som skapar en känsla av kontroll genom att sätta det i en kontext av utmaning och skicklighet. Dessa delar är användbara för denna studie eftersom det sätter döden som koncept i en kontext av funktion och att utforska dödlighet i relation till narrativ.

## 5.2 Mekaniskdöd i digitala spel

Under de senaste åren har vi sett populariteten för 'hardcore' spel ökat, även inom berättelsedrivna digitala spel. Definitionen av 'hardcore' i denna studie är digitala spel som har hög svårighetsnivå, svåra bergränsningar på exempelvis resurser och användningen av permadöd. Vissa spel tar enbart element av vad permadöd erbjuder, exempelvis *Dark Souls* (2011) eller andra souls-like spel från From Software låter spelare behålla sin progression men de förlorar andra delar som stora delar av mekaniken bygger på. Denna delen av studien ska titta på hur mekaniken i digitala spel blir påverkade av spelarkaraktärsdöd, med fokus på misslyckande och dess relation till spelarkaraktärsdöden. Juul (2013) i sin studie undersöker misslyckandeparadoxen, att spelare medvetet söker sig till spel där misslyckande eller död förekommer ofta, även fast människor generellt strävar efter att undvika misslyckanden. Misslyckandeparadoxen jämförs med tragediparadoxen, som fokuserar kring hur människor inte vill känna av hemska känslor. Genom att uppleva det genom pjäser eller film så ses inte dessa känslor som personliga och permanenta. Juul menar att detta inte är fallet med spel, eftersom spelaren lever sig in i simuleringen skapar detta en känslomässig anknytning vilket bidrar med starka känslor under spelets gång.

Flynn-Jones (2015), likt Juul (2013), har sitt fokus på spelarkaraktärsdöd och designen kring spelardöd som består av repetition och progressen mot att bemästra spelets mekanik genom misslyckanden. Första gången en spelare sätter sig in i ett nytt digitala spel kommer de vara ovana vid dess funktioner, mekaniker och regler, detta skapar mysterier samt främmande utmaningar för spelare att vänja sig vid. Genom att spela spelet ett antal gånger så kommer spelaren börja se mönster och förstå dess mekaniker bättre. Exempelvis vid bosstrider för att etablera ett attackmönster som spelaren måste utföra för att besegra fienden. Flynn-Jones refererar till Loftus (1983) när hon förklarar varför digitala spel måste balansera misslyckande och nivå av straff. Spelare blir i majoriteten av spel straffade om de misslyckas genom att döda spelarkaraktären. Vilket leder till att spelaren måste repetera samma spelscenario tills dem lyckas, beroende på hur mycket frihet spelet ger spelaren. Att minimera känslor av frustration från spelare när de misslyckas och måste upprepa scenariot är en viktig variabel att ha i åtanke. Var den sista sparpunkten är placerad, om spelet följer samma regler den instruerat spelarna att följa och om det är enkelt att förstå vad som kommer hända härnäst. Enligt Flynn-Jones (2015) är detta något spelutvecklare måste tänka på när de skapar digitala spel, eftersom att ge ut hårda straff med minimal belöning kommer tillföra missnöje med spelets mekanik och designval.

En stor del av mekaniken är dess regler för varför specifika saker händer. Enligt Salen och Zimmerman (2004) finns det 'constitutive rules', 'operational rules' and 'implicit rules' inom digitala spel. 'Constitutive rules' är regler som är skrivet i spelets kod och hanterar strukturen av hur det spelas, vilket är också den avgörande faktorn som hanterar mekaniken bakom misslyckande. Spelets kod hanterar hur mycket livskraft spelarkaraktären har, hur mycket som ska subtraheras när spelarkaraktären tar skada och hur länge spelet är pausat

efter spelarkaraktären har dött. 'Operational rules' är instruktionerna spelet ger till spelarna för hur det ska spelas, detta inkluderar instruktioner, dialoger och demonstrationer. Ett exempel av detta ger Salen och Zimmerman är tutorials eller startområden i spel där spelaren är introducerad till spelets mekanik och hur spelets version av misslyckande ser ut samt vad som händer efteråt. Ibland så väljer spel att inte berätta dessa regler direkt och lämnar det till spelaren för att upptäcka på egen hand. 'Implicit rules' är spelnormer som spelare följer instinktivt, exempelvis sportsmannaanda i spel med flera deltagare (multiplayer).

Det agerande spelare tar på grund av dessa regler är spelmekaniker. Enligt en tidigare studie av Juul (2005) tillhör inte misslyckande och spelardöd samma mekanik, därav behöver definieras annorlunda på grund av att de blir påverkade av olika variabler. Han menar att misslyckande är de konsekvenserna spelet tillfogar mot spelaren för att de inte följde de givna instruktionerna. Att misslyckas kan spelaren uppnå genom att exempelvis ha bristande rörelse eller att spelaren väljer att göra något olämpligt som att hoppa utför ett stup. Medan att spelardöd är spelets agerande och straff för spelarens olämpliga beteende.

Klastrup (2006) belyser i hur spelarkaraktärsdöd hanteras i MMOGs. Klastrup beskriver att inom spelvärlden betyder majoriteten av spelarkaraktärsdöd inte slutet för karaktären medan snarare en kortare uppehåll under spelandet. Mekaniken permadöd implementeras sällan i MMOGs men kan implementeras som kärnmekanik i rouge-like spel eller som ett alternativ spelaren kan välja som sätter svårighetsgraden, exempel av detta är digitala spel som *Minecraft* (2010) och *Diablo 3* (2008) 'hardcore' inställningar. Enligt Klastrup kan kontexten av spelarkaraktärsdöden dessutom förändras beroende på situationen. Till exempel om spelaren spelar ensam kanske döden bara är en mindre motgång medan om det är en grupp av spelare så kan en persons misstag förstöra för de resterande spelarna.

Fokuset Klastrup har ligger främst på MMO-spel som är flerspelarspel vilket inte är relevant i denna studie då forskningsfrågan är avgränsad till enspelarspel. Därför kommer inte denna studie att använda Klastrups text som huvudkälla men den är värd att hålla i åtanke.

## 6 Genomförande

Spelarkaraktärsdöd inom majoriteten av berättelsedrivna digitala spel har ingen narrativ betydelse och använder sig av samma mekaniker likt många äldre arkadspel som har större fokus kring dess speldesign. Dock finns det digitala spel som exempelvis *Assassin's Creed Odyssey* (2018) som har gett sin dödsmechanik en handling samt en djupare betydelse. Inom berättelsedrivna spel är det lätt att skapa ludonarrativ dissonans på grund av olika faktorer från mekanikens sida, eller att spelets handling enbart förvirrar spelaren och överkomplicerar enkla spelmekaniker (Spokes 2020). Däremot om spelet uppnår en ludonarrativ resonans, att mekaniker och narrativ fungerar bra tillsammans, har spelutvecklare chansen att skapa väldigt framgångsrika spel.

Genom att skapa en visuell modell, med hjälp av litteraturstudien ovan, kan vi sätta ut vart olika digitala spels representation av spelarkaraktärsdöd faller mellan mekanik och narrativ. Modellen som används är en typologimodell som är menad att kunna hjälpa spelutvecklare under produktionsfasen. Detta är menat för att förstå vart produkten kommer falla mellan det ludonarrativa fältet. Modellen för klassificeringen av spelarkaraktärsdöd i berättelsedrivna spel tar inspiration från Aarseth et al. (2003) typologimodell som har fokus på att systematisera spelgenres. Genom att analysera litteraturstudien ovan var målet att finna specifika karaktäriseringar som kan påverka spelarkaraktärsdöden inom områdena spelmekanik samt spelnarrativ. Dessa resultat kommer användas inom modellen för att skapa ett verktyg och för att besvara på studiens frågeställning kring hur mekaniken och narrativet påverkar karaktäriseringen av spelkaraktärsdöden.

### 6.1 Mekanik - Straff

Mekanik är en nyckelterm i denna studie på grund av dess vikt inom digitala spel och dess olika funktioner. Spelarkaraktärsdöd räknas som en spelmekanik i sig själv, därav har den stor betydelse för vad som påverkar döden. Alla digitala spel som använder spelarkaraktärsdöd använder sig av liknande mekaniker. Majoriteten av dessa digitala spel använder dödsmechaniken när spelaren misslyckas med sitt givna mål, vilket kan leda till olika konsekvenser i form av ett straff. Det finns många definitioner och faktorer för vad spelardödsmechaniken bidrar med till olika spels gameplay. Grundkonceptet vad spelarkaraktärsdödens huvudfunktion är att fungera både som ett straff och pedagogiskt verktyg, då spelmekaniken upprätthåller spelens regler samt lär spelare bemästra dem (Wenz 2014).

Ett tydligt mönster som ofta kommer upp när spelarkaraktärsdöd analyseras är just korrelationerna mellan straff och misslyckande. Enligt Juul (2003) så har dessa två termer skilda betydelse. Misslyckande är spelarens ansvarsområde, det kan vara att spelarens skicklighetsnivå inte når minimikravet eller att spelaren gjort ett misstag och exempelvis hoppat ner från ett stup. Termen 'straff' utförs av det digitala spelets mekanik. Om spelmekaniken tycker att spelaren inte upprätthåller reglerna så kan den straffa personen.

Straffet i digitala spel definieras som en ‘constitutive rule’ av Salen och Zimmerman (2004), en regel som är skriven i spelets kod och hanterar strukturen av hur det ska spelas. Spelarkaraktärsdöden ingår i denna regel på grund av att straffet för spelarens misslyckande är majoriteten av tiden gömd för spelaren i spelets kod.

Straffet i sig själv kan vara visuellt representeras med exempelvis korta scener där spelaren får se spelarkaraktären dö, beroende på vad för känslor spelutvecklarna vill få ut av straffet kan det dessutom påverka mycket av gameplayen. Exempel på straff som kan påverka gameplay är permadöd, om spelaren vet att den inte kommer kunna gå tillbaka till sin sista sparpunkt när den dör förändras synen på döden. I många fall räknas permadöd som en av de strängaste straffen i digitala spel, spelaren förlorar all sin progression och behöver börja om från start (Klastrup 2006). En av de mer vanliga straffen inom digitala spel är att spelkaraktären åker tillbaka i tiden till innan spelarkaraktärsdöden inträffade och det enda som är förlorat är spelarens tid. Denna typen av straff är mest vanligt inom berättelsedrivna samt plattformsspel. Eftersom inom berättelsedrivna spel är handlingen en av de viktigaste elementen, om berättelsen plötsligt avbryts och spelaren behöver börja om från start kan detta skapa frustration. Därav är det viktigt inom specifikt berättelsedrivna spel hur hårda straff man vill ge misslyckanden från spelarens sida (Tocci 2008, Flynn-Jones 2015).

## 6.2 Svårighetsnivå

Svårighetsnivån i digitala spel nämns ovan med straffet i fokus, men ett spels svårighet är ett konstant tema som kommer upp ofta när man talar om hur kul ett spel är. Vad som kan avgöra hur svårt ett digitalt spel är, till exempel vart sparpunkterna är placerade, om spelaren kan välja att starta om spelfaser, hur mycket progression spelaren förlorar när dem dör och om speldesignen är menad att vara utmanande. En spelserie som nämns ofta när man talar om extrema svårighetsnivåer är *Dark Souls* (2011) samt dess efterträdare: *Dark Souls II* (2014), *Dark Souls III* (2016) och *Elden Ring* (2022). *Dark Souls* har som kärnmekanik att spelarkaraktären ska repetitivt dö samt att straffen för att förlora strider ska kännas hårda. Trots att spelserien använder sig av stränga straff så har spelen en målgrupp som tycker om att ta sig an svåra utmaningar. Souls-like spel är dock mestadels inte berättelsedrivna. Genom att spelen inte har ett större fokus kring dess handling behöver inte spelarna ta sig igenom långa dialoger mellan olika spelarkaraktärer för att nå den senaste punkten de dog vid. Därav behöver berättelsedrivna spel vara försiktiga när de hanterar hur svår en fiende är designad eller hur svårt ett pussel ska vara för att det inte ska bryta inlevelsen och skapa ludonarrativ dissonans. Spokes (2020) förklarar att beroende på vilken svårighetsnivå som spelaren utsätts för bör det vara proportionerligt mot för hur allvarligt spelets straff är satt, detta är en viktig del att balansera då båda är väsentliga mekaniker.

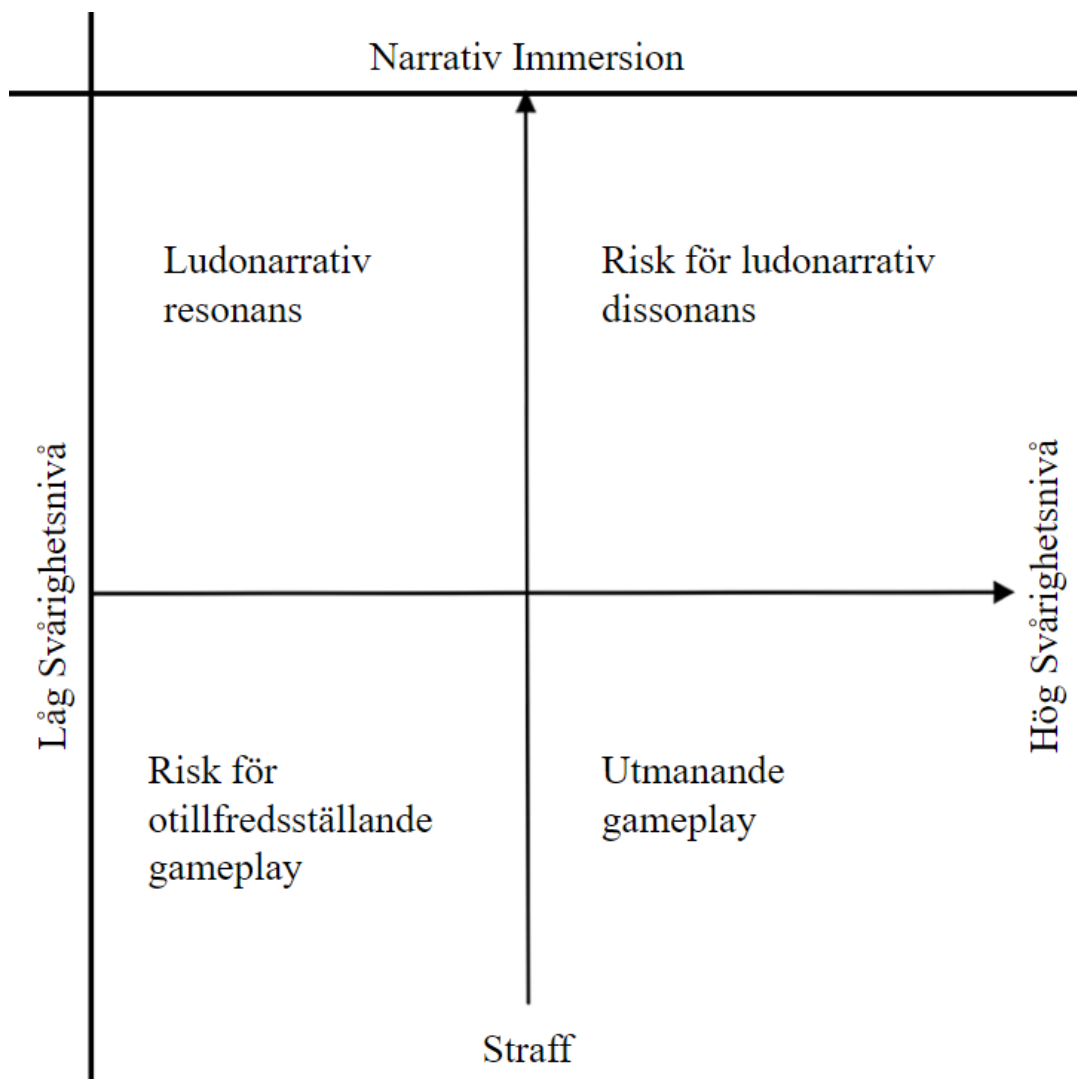
## 6.3 Narrativ - Immersion

Narrativ är en nyckelterm i denna studie på grund av dess påverkan kring ett spels riktning. En mekanik i två olika spel, exempelvis spelarkaraktärsdöd, kan vara kodade på exakt samma



sätt, men genom att dem har två separata handlingar eller bakgrunder så kan de förändra spelets atmosfär till något helt annat. Dock ses ofta narrativet som ett känsligt element, exempelvis om spelet är berättelsedrivet så kan en mekanik som spelarkaraktärsdöden störa spelarens immersiva upplevelse. Beroende på om det är mekaniken som stör narrativet eller om det är tvärtom varierar mellan forskare och studier (Juul 2013, Spokes 2020). Men narrativet kan också ses som kontexten spelet behöver sätta runt spelmekaniken för att den ska bli enklare att förstå för spelaren.

## 6.4 Typologimodell



(Figur 3)

En visuell typologimodell, inspirerad av Aarseth et al. (2003)

Typologimodellen i denna studie är ett sätt för spelutvecklare att se vilka utmaningar spelarkaraktärsdöden kan få beroende på dess karaktäriseringar. Den är menad att vara användbar under produktionen av digitala spel, med fokus på berättelsedrivna spel. Modellen i sin helhet är menad att användas som ett verktyg som ska hjälpa spelutvecklare få en klar bild över när deras spel riskerar att passera över en gräns i diagrammet. Exempelvis istället

för att skapa 'utmanande gameplay' har spelet fallit kring 'risk för ludonarrativ dissonans' genom att balansen mellan spelets narrativ, svårighetsnivå och straff inte var optimalt.

Om ett digitalt spels spelarkaraktärsdöd hamnar mellan 'Låg Svårighetsnivå' och 'Narrativ Immersion' (Figur 3) har spelarkaraktärsdöden med hög sannolikhet ludonarrativ resonans. Dessa slutsatser dras från studier som Spokes (2020), Tocci (2008) och Juul (2013). Ett spel som har låg svårighetsnivå avbryter sällan narrativet på grund av att det är svårt för spelaren att misslyckas med sitt givna mål. Inom spel som är högt narrativa ses spelarkaraktärsdöden mestadels som ett störande moment, därav om spelet har en låg svårighetsnivå störs inte dess upplevelse av att exempelvis behöva göra om händelser som de redan blivit avklarade. Detta argument korrelerar med om döden hamnar mellan 'Narrativ Immersion' och 'Hög Svårighetsnivå' på (Figur 3). Denna karaktärisering gör att det finns en högre risk för spelaren att misslyckas med sitt givna mål vilket skapar en risk för spelets immersion att brytas. Störande moment som kan bryta immersionen kan exempelvis vara ett mindre antal sparpunkter eller för starka fiender som får spelaren att fokusera mer på mekaniken än spelets narrativ.

'Hög Svårighetsnivå' och 'Straff' på (Figur 3) är ett område som har större fokus på spelmekanik för att skapa utmanande uppdrag för spelare och gameplay. Inom detta område faller digitala spel som exempelvis använder sig av permadöd eller svåra fiendestrider som får spelarkaraktären att dö ofta (Flynn-Jones 2015). Dessa typer av spel följer sällan en linjärt berättelseformat och väljer ofta bort starkare narrativ som följer en röd tråd för att undgå obalans. Om ett spel använder hårda 'Straff' och 'Låg Svårighetsnivå' finns det en risk att spelutvecklarna skapar otillfredsställande gameplay. Det är viktigt att balansera spelarskicklighet och svårighetsnivå kring misslyckande på ett sätt som får spelare att tycka spelet är roligt. Man kan skapa en obalans genom att ha en för låg svårighetsnivå, vilket kan göra så att spelare exempelvis skyndar igenom ett spelsenarion utan några större konsekvenser eller utmaningar (Juul 2013). Vilket också kan leda till att när de väl blir straffade av spelet för att de misslyckades kan det se straffet som extremt och inte välbalanserat.

För att använda typologimodellen måste man veta vilka karaktäriseringar spelarkaraktären har inom det ludonarrativa området för att sedan kunna placera ut vilka effekter döden riskerar att ge spelet. Det som sätts ut på modellen, (figur 3), är själva spelarkaraktärsdöden, medan effekterna, som exempelvis 'risk för ludonarrativ dissonans', är inverkan det kommer ha på själva spelet. För att ta reda på effekten av spelarkaraktärsdöden måste man förstå dess karaktäriseringar som är uppdelade i straff, svårighetsnivå och narrativ immersion. För att skapa en klarare bild kring hur typologimodellen fungerar kommer följande exempel förtydliga dess användningsområde. Exemplena kommer bestå av redan färdigproducerade och utvecklade digitala spel som kan bidra med två olika varierande former av ludonarrativ inverkan på spelarkaraktärsdöd.

Dark Souls serien är en trilogi av spel som har använts som ett exempel inom denna studie kring dess dödsmechanik och straff metod, men var faller dem på modellen och vilka

karaktäriseringar har dess spelarkaraktärsdöd? Först måste spelarkaraktären karaktäriseras och analyseras efter hur det hanterar svårighetsnivån, immersion och straff. *Dark Souls* (2011) har som en av sina kärnmekaniker att få död på spelarkaraktären återupprepar efter varje gång spelaren misslyckas. Att spelaren misslyckas ofta med att hålla spelarkaraktären vid liv är en stark indikation på hög svårighetsnivå samt spelets sparsamma användning av sparpunkter gör det generellt svårare att fortsätta framåt snabbt (Flynn-Jones 2015). *Dark Souls* använder sig av många svåra fiendestrider samt låter dess spelare behålla sin progression till viss del när de dör, dock så förlorar spelaren komponenter som spelmekaniken bygger på, exempelvis 'souls' som är spelets valuta. Denna valuta används för att gå upp i nivå och uppgradera vapen, vilket är ett måste för spelaren om de vill göra framsteg i spelet utan det blir för svårt. Att spelaren förlorar valuta när de dör är ett högt straff som balanseras ut genom hög belöning, samt så har spelaren möjligheten att plocka upp valutan de förlorat om de når punkten de dog på sist utan att spelarkaraktären dör igen.

*Dark Souls* (2011) är inget starkt berättelsedrivet spel, huvudfokus ligger mestadels på miljödrivet spelberättande, vilket syftar på att berätta spelets handling genom miljön samt index efter tidigare händelser som inträffat. Det finns spelkaraktärer samt spelintron som förklarar handlingen men detta drivs inte av ett berättelseformat som följer en röd tråd, likt en film eller bok, utan speglas genom mekaniken och speldesignen. Genom att spelet inte är specifikt berättelsedrivet hamnar det inte nära 'narrativ immersion' på modellen eftersom spelet har gjort valet att fokusera kring gameplay istället för ett starkt narrativt format. Därav faller *Dark Souls* spelarkaraktärsdöd på 'utmanade gameplay', mellan 'Hög Svårighetsnivå' och 'Straff' på (figur 3). Dock uppnår *Dark Souls* spelen en annan sort av immersivitet genom att ha en handling bakom varför spelarkaraktären kan återupplivas efter dem har dött. Detta gör att spelet faller närmare typologimodellens origo, eftersom att det bidrar till narrativ immersion och ludonarrativ resonans. Modellen i sin helhet är därav ett verktyg som är värdefullt att använda för att hjälpa spelutvecklare visualisera när deras spel riskerar att passera över en gräns mellan olika karaktäriseringar, exempelvis, genom att de inte balanserar spelets narrativ, svårighetsnivå och straff.

Ett exempel på ett berättelsedrivet spel som följer ett linjärt narrativ är *The Last of Us* (2013). Genom spelet spelar man som karaktärerna Joel och Ellie. Liket en film eller bok, som följer ett linjärt format, är spelets huvudfokus att skapa en interaktiv berättelse miljö som går efter ett specifikt händelseförlopp. *The Last of Us* ger spelaren valet att välja vilken svårighetsnivå gamplayen ska ligga på, detta är dock en variabel som inte är medtagen i skapandet av typologimodellen på (figur 3) så denna analys kommer utifrån svårighetsnivån 'Medium'. Svårighetsnivån i detta spel har mer fokus på resursanvändning, som exempelvis att spelaren måste vara sparsamt med användningen av ammunition för vapen. Spelet är uppdelat i scener, vilket betyder att det utspelar sig som scener i exempelvis film. Under scenen har spelarkaraktären ett narrativt mål medan spelets helhet verkas framåt gradvist efter varje scen. Spartillfällena är generöst utspridda efter varje hinder eller fiende spelarkaraktärerna möter. Detta betyder att svårighetsnivån är relativt låg för att inte bryta immersionen spelet har skapat för spelaren. När spelarkaraktären dör straffas inte spelaren mycket av denna interaktion, det enda spelaren förlorar är sin egna tid eftersom spelet spolar

tillbaka tiden till innan spelarkaraktern dog. Därav är straffets karaktäriseringar också relativt lågt likt svårighetsnivån. Sammanfattningsvis hamnar *The Last of Us* mellan 'låg svårighetsnivå' och 'narrativ immersion' inom 'ludonarrativ resonans' på (figur 3).

Typologimodellen är framställd med berättelsedrivna digitala spel i huvudfokus. Dock har den blivit utvecklad med hjälp av spel som *Dark Souls* (2011) i åtanke vilket gör att modellen i sin helhet kan fungera utanför sitt ursprungliga mål, även fast den var skapad för spel som exempelvis *The Last of Us* (2013).

## 7 Sammanfattning och diskussion

### 7.1 Sammanfattning

Spelarkaraktärsdöd har många olika karaktäriseringar inom spelmekanik och spelnarrativ som påverkar olika element av spelupplevelsen. På spelmekanikens sida av det hela hanterar straff och misslyckande stora delar kring hur spelarkaraktärsdöd blir presenterat. Att bestraffa spelaren för att de misslyckas med sitt givna mål kan ses som en lärdomsrik process som utmanar spelarskickligheten, men beroende på vilka andra element spelet använder kan denna variabel störa gameplay. Ett spel som är berättelsedrivet skapar en temporär narrativ immersion för spelarna, dock om spelarkaraktären dör på grund av att spelet straffar dem kan det skapa ludonarrativ dissonans. Genom att avbryta berättelsen spelet skapat kan detta bidra till att spelaren ser dödsmekaniken mer som ett störande moment än en hjälpsam och användbar indikator att spelaren har misslyckats. Detta är viktigt att balansera och ha i åtanke under produktionen av nya digitala spel. Vilka karaktäriseringar de strävar efter samt vad för känsla de vill ge gameplay.

### 7.2 Resultatdiskussion

Att ha ett narrativ bakom spelarkaraktärsdöden är en relativt ny konversation som rotar sig i en äldre debatt mellan ludologi och narratologi. Att etablera en bakgrund för studien lägger grunden till varför det finns debatter kring om spelnarrativ ens var ett nödvändigt element inom digitala spel. Denna debatt involverade flera forskare, Frasca (1999), Mäyrä (2008), Murray (2005) och många fler.

Resultatet av denna studie visar en viss osäkerhet hos spelutvecklare kring hur de ska hantera normaliserade mekaniker, exempelvis spelarkaraktärsdöd, inom dagens digitala spel som är förväntade att ha ett nyanserat spelnarrativ. Spokes (2020) tar upp spel som *Assassin's Creed Odyssey* (2018) och *Sekiro: Shadows Die Twice* (2019) som hanterar spelardödsmekaniken genom att ge döden en egen handling. Genom att ge mekaniken ett narrativ finns det en lägre chans för spelarkaraktärsdöden att skapa ludonarrativ dissonans. Dock är det få digitala berättelsedrivna spel som använder sig av denna metod för att skapa en mer immersiv gameplay. Tocci (2008) tar upp att det finns en marknad för spel med komplexa narrativ som ger en stark spelaragens och kan dessutom utelämnas spelarkaraktärsdöd i sin helhet. Exempel på ett sådant spel är *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004), när spelarkaraktären dör vaknar han istället upp på ett sjukhus för att ge iden att han inte dog utan bara blev skadad. Tocci belyser att bestraffa spelaren genom att döda spelarkaraktären inte bidrar något till berättelsedrivna spel och är en problematisk mekanik för den narrativa progressionen. Men detta är enbart ett argument av flera kring hur spelutvecklare kan skapa mindre ludonarrativ dissonans inom sina spel.

Flynn-Jones (2015) använder digitala spels svårighetsnivå som ett användbart verktyg för att balansera mekanik och narrativ för att inte skapa ludonarrativ dissonans. Eftersom frustrationen kommer från en störning av den narrativa immersionen gäller det att balansera berättelse drivna spel till att ha en lägre svårighetsnivå, eller att spelarna själva kan välja svårighetsnivå och balansera spelet efter sin egen skicklighetsnivå, vilket Klastrup (2006) även nämner.

Svårighetsnivåer och begränsningar är ett viktigt område att titta på när man tittar på hur mekanik och narrativ påverkar spelarkaraktärsdöden. Ett exempel på satta begränsningar inom spel är permadöd, som nämns av Copcic et al. (2013) och Parker (2017). Ett digitalt spel med en låg svårighetsnivå har ofta mindre begränsningar och lägre bestraffningar. Medan ett spel med en hög svårighetsnivå har mer begränsningar och hårdare straff. Exempel på begränsningar är färre sparpunkter eller att spelaren inte behåller sin progression efter de misslyckats, vilket kan ses som störande om spelet har ett starkt narrativ.

Det finns många spel som väljer att inte implementera mycket narrativ eftersom de är ute efter en annan sorts gameplay. Wenz (2014) ger arkadspel som ett äldre exempel på spel som har större fokus på mekaniken, men att det finns mer aktuella exempel som Dark Souls serien som använder exempelvis spelarkaraktärsdöd som en kärnmekanik. I digitala spel som Dark Souls (2011), söker sig spelare medvetet efter att misslyckas, vilket går in i Juuls (2013) studie kring misslyckandeparadoxen. Enligt Juul har människor ett behov av att lyckas med saker för att känna sig mer kompetenta och för att skapa det behovet måste det lämnas rum för spelare att misslyckas.

Att misslyckas är en term som ofta nämns när man talar om spelmekaniker på grund av att den korrelerar med vad spelarkaraktärsdöd har för mening. Under produktionsfasen är det viktigt att förstå vad som påverkar olika mekaniker. Enligt Juul (2003) är misslyckande spelarens ansvarsområde medan straffet utförs av spelets mekanik. Straffet är då definierat som en 'constitutive rule' av Salen och Zimmerman (2004), en regel som är skriven i spelets kod och hanterar strukturen av hur det ska spelas. Därav när man tittar på vilka delar av mekaniken som påverkar spelarkaraktärsdöden bör man titta på 'straffet' och inte 'misslyckandet' eftersom de inte tillhör samma område.

Genom att använda en litteraturstudie metod av Polit och Beck (2012) och att skapa en typologimodell, med inspiration från Aarseth et al. (2003), var syftet att skapa ett diagram som kan hjälpa spelutvecklare under produktionsfasen. Det har en stark betydelse att veta vart ett spels spelarkaraktärsdöd kommer ha för några karaktäriseringar innan det släpps så det blir enklare att balansera dess gameplay.

### **7.3 Samhälleliga och etiska aspekter**

Simulering är ett sätt att återskapa en verklighet i en kontrollerad miljö. Digitala spel är en simulation som försöker återskapa verkliga händelser eller återberätta personers livshistorier

även om majoriteten av digitala spel är satta i en fantasy, sci-fi eller historisk setting. En spelare kan uppleva verkliga event genom fiktion i digitala spel. I dagens västerländska kultur sker döden oftast bakom stängda dörrar inom kontrollerade miljöer som exempelvis sjukhus och vårdhem. Enligt Wenz (2014) är detta anledningen varför media inom västvärlden är så fascinerade av död eftersom det inte är ett element vi inte känner oss bekväma med.

Denna diskussion kommer lägga fokus på hur man kan representera spelarkaraktärsdöd på ett smakfullt sätt. Om det finns ramar inom spelindustrin som utvecklare bör följa och vad konsekvenserna kan bli om de inte väljer att skapa sina spel efter dem. Ett exempel på vilka konsekvenser som kan följa en smaklös representation av döden inom media är romantiseringen av ämnet (Wenz 2014).

Bada och Clayton (2019) tar upp exempel inom berättelsedrivna digitala spel som *Life Is Strange* (2015) och *What Remains of Edith Finch* (2017) som hanterar element inom död som exempelvis självmord. De använder dessa exempel för att öppna upp en diskussion kring vad som skiljer dessa två spel från till exempelvis *Doki Doki Literature Club!* (2017) som också hanterar liknande element men har fått mycket mer kritik än de andra spelen. *Life Is Strange* och *What Remains of Edith Finch* använder sig inte av döden som en sparpunkt eller en markering av att spelrundan har avslutats. Deras koncept av döden är sedd från ett narrativt samt emotionellt perspektiv och har därav bidragit med en mer känslopräglad betydelse kring döden inom dess spelramar. All död inom dessa spelvärldar har nu större en vikt än att enbart pausa spelet en kort stund. Spelen är dessutom noggranna kring hur de representerar alla karaktärer inblandade på ett respektfullt sätt. Även spelarkaraktärsdöden i dessa tv-spel är inräknade som något mer emotionellt än bara speldesignsval. Enligt Bada och Clayton (2019) så ligger det farliga bakom hur digitala spel hanterar känsliga ämnen, som exempelvis självmord, och hur de väljer att representera elementet på sätt som normaliserar eller romantiserar våldet bakom spelkaraktärernas agerande. De menar att i exempelvis *Doki Doki Literature Club!* skapar spelet en vrängd bild kring död och psykisk ohälsa genom att visuellt samt narrativt skapa en romantiserad bild av självmord, likt vad Wenz (2014) implicerar kan vara farligt.

Debatten kring att media, specifikt digitala spel, har romantiserat eller feticherat död sträcker ut sig över många pågående studier om våldsinnehåll och brutalitet samt hur de påverkar konsumenterna. Habel och Kooyman (2014) i sin studie tar upp att skräckfilmer har sedan länge romantiserat karaktärsdöd och försvarar digitala spel i sin hantering av liknande dödselement. Skräckfilmer som exempelvis *From Dusk Till Dawn* (1996) hanterar scener där vampyrer blir mördade på olika sätt, även flera av huvudkaraktärerna mister sina liv på visuellt groteska sätt. Skräckspel som *Dead Space* (2008) använder sig av liknande scener, spelet har dessutom flera olika unika filmtiva sekvenser som utspelas när spelarkaraktären dör. Habel och Kooyman (2014) menar att detta inte är något unikt för digitala spel och att alla medier använder sig av död i olika former för att försöka tvinga fram en reaktion från konsumenterna av mediet.

Hur man designar en “respekfull” spelarkaraktärsdöd är en bristande studie inom spelutveckling, men liknande forskningsområden som våld och psykisk ohälsa representerat inom digitala spel kan ge oss en inblick kring hur död blir hanterat inom spelindustrin. Ferrari, Mellwaine, Jordan, Shah, Lal, och Iyer (2019) samt Dunlap och Kowert (2021) tar upp psykisk ohälsa och hur de ofta blir behandlade inom spel som stereotyper. Att ord som “galen” och “psykotisk” ofta uppkommer inom spels dialoger när de ska beskriva karaktärer som representera den onda sidan i spelvärlden. Detta är dock inom spelets ramverk och är menat att tas från ett komiskt perspektiv, men Ferrari et al. (2019) menar att detta kan skapa stereotyper. För att undvika att skapa eller normalisera smaklösa stereotyper menar de att det är viktigt att förstå ämnet man försöker återskapa, dess bakgrund och försöka studera området för att få en djupare förståelse för det man skapar. Enligt Copcic, McKenzie och Hobbs (2013) så försöker spelutvecklare nuförtiden göra digitala spel så realistiska som möjligt för spelare genom verklighetstroga rörelser eller dialoger från datorkontrollerade spelare (NPC). Genom att ha en bättre förståelse för vad man försöker återskapa i sitt digitala spel bidrar det starkt till dess realism, vilket är eftersökt inom spelindustrin. Detta behöver inte enbart vara visuell realism, utan det kan också appliceras på enskilda grenar som narrativ, audiella delar eller designval. Realismen blir då definierad som något man känner igen från utanför spelvärdens ramar, specifikt emotionellt. Att när man skapar spelsenarion med seriösa realistiska teman som kan vara farliga för en eller flera målgrupper av spelare att konsumera bör man vara påläst om ämnet man vill representera för att skapa något som skulle kunna definieras som “respektfullt” (Ferrari et al. 2019).

## **7.4 Framtida arbete**

Denna studie och kräver en bredare utredning för att kunna skapa en mer inklusiv typologimodell. Forskning kring spelarkaraktärsdöd samt hur det påverkar spelaren behövs för att förstå hur immersivitet och misslyckanden bidrar till gameplay. Studien bör backas upp av en fältstudie med fokus på kvalitativa metoder eftersom studiens huvudfokus kommer vara på spelarupplevelsen med olika spelare från varierande målgrupper för att se om det finns några korrelationer mellan vilka karaktäriseringar de föredrar i ett spel. Vilken målgrupp det är som föredrar berättelsedrivna spel och vilka som anser att utmanande gameplay det viktigaste elementet. Metoden för fältstudien är att låta spelare testa olika spel under enspelarläge med varierande nivå av svårighet och straff för att skapa en oberoende undersökning kring spelarupplevelse. Studien hade behövt backas upp av enkäter och intervjuer för att stärka speltestresultaten. Genom att utföra denna typen av metod kan utfallet bidra till andra karaktäriseringar än de som blev slutresultatet av typologimodellen eftersom detta studieområde hade bristande forskningsmängd vilket gör att en fältstudie hade varit passande för att stärka forskningsfältet kring ludonarrativ. Denna undersökning hade dock lämnat fokuset kring påverkan av mekanik och narrativ i digitala spel för att skapa utrymme för spelarupplevelsens påverkan av ludonarrativet.

Syftet med detta arbete hade varit att undersöka vad det är som skiljer digitala spel som uppnår god spelarupplevelse och dem som har dålig spelarupplevelse i relation till



misslyckanden, vilket oftast blir representerat genom spelarkaraktärsdöd. Detta går in i undersökningen kring “misslyckandeparadoxen” av Juul (2013), att spelare medvetet söker sig till spel där misslyckande eller död ofta förekommer, även fast människor generellt strävar efter att undvika det. Att misslyckanden i samtliga spel ses som en narrativ störning, samt att det kan skapa ludonarrativ dissonans, medan andra spel kan uppnå god spelarupplevelse även om spelarna repetitivt misslyckas är en bristande studie som förtjänar en djupare studie.

## Referenser

Aarseth, E.; Smedstad, S. och Sunnanå, L. (2003). A Multi-Dimensional Typology of Games. I *Conference: Digital Games Research Conference*. Utrecht, Nederländerna 4 -6 november, ss. 48-53. doi.org/10.1177/1555412006286892.

*A Mortician's Tale*. (2017). Online [Spel]. Laundry Bear Games: Toronto.

*Assassin's Creed Odyssey*. (2018). Online [Spel]. Ubisoft: Montreuil.

*Assassin's Creed Origins*. (2017). Online [Spel]. Ubisoft: Montreuil.

*Asteroids*. (1979). Arkadspel [Spel]. Atari, Inc: Sunnyvale.

Bada, M. och Clayton, R. (2019). Online Suicide Games: A Form of Digital Self-harm or A Myth?. *24th Annual CyberPsychology, CyberTherapy & Social Networking Conference*. Cambridge, UK. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2012.00530>.

*Brothers: A Tale of Two Sons*. (2013). Online [Spel]. 505 Games S.p.A: Milano.

*Dark Souls*. (2011). Online [Spel]. FromSoftware: Tokyo.

*Dark Souls II*. (2014). Online [Spel]. FromSoftware: Tokyo.

*Dark Souls III*. (2016). Online [Spel]. FromSoftware: Tokyo.

*Dead Space*. (2008). Playstation och Xbox [Spel]. Visceral Games: Redwood Shores, CA.

*Donkey Kong*. (1981). Arkadspel [Spel]. Nintendo: Kyoto.

*Doki Doki Literature Club!*. (2017). Online [Spel]. Team Salvato: US.

Dunlap, K. och Kowert, R. (2021). Mental Health in 3D: A Dimensional Model of Mental Illness Representation in Digital Games. *Loading*, 14(24), 122–133. <https://doi.org/10.7202/1084842ar>

Copcic, A.; McKenzie, S. och Hobbs, M. (2013). Permadeath: A review of literature. *IEEE '13: International Games Innovation Conference (IGIC)*. Vancouver, Kanada 23 - 25 september, ss. 40-47. doi: 10.1109/IGIC.2013.6659156.

Despain, W. och Ash, L. (2016). *Designing for Ludonarrative Harmony*. Masteruppsats, Interagerbar Teknologi i Leveldesign. Southern Methodist University.

*Diablo III*. (2008). Online [Spel]. Blizzard Entertainment: Irvine.

*Elden Ring*. (2022). Online [Spel] FromSoftware: Tokyo.

*Everquest*. (1999). Online [Spel]. Sony Online Entertainment: San Diego, CA.

*Existence*. (2016). Online [Spel]. HCI Lab: Udine.

Ferrari, M; McIlwaine, S. Jordan, G. Shah, L. Lal, S. och Iyer, S. (2019) Gaming with Stigma: Analysis of Messages about Mental Illnesses in Video Games. *JMIR Mental Health* 6(5). <http://dx.doi.org/10.2196/12418>

*Final Fantasy VII*. (1997). Playstation [Spel]. Square Enix: Shinjuku.

Flynn-Jones, E. (2015). Don't Forget to Die: A Software Update is Available for the Death Drive. I Mortensen, T. Linderoth, J. och Brown, A. (red.) *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*. London: Routledge. ss. 50–66.

Frasca, G. (1999). *Ludology meets narratology: similitude and differences between (video)games and narrative*. Tillgänglig: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm> [ Hämtad: 2023-03-09]

*From Dusk till Dawn*. (1996). Regisserad av Robert Rodríguez. Dimension Films: New York.

*Grand Theft Auto: San Andreas*. (2004). Online [Spel]. Rockstar Games: New York.

*Gris*. (2018). Online [Spel]. Devolver Digital, Inc.: Austin, TX.

Habel, C. och Kooyman, B. (2014). Agency mechanics: gameplay design in survival horror video games. *Digital Creativity* 25(1), ss. 1-14. doi: 10.1080/14626268.2013.776971.

- Journey*. (2012). Playstation [Spel]. Sony Computer Entertainment: San Mateo, CA.
- Juul, J. (2005). *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press, ss. 164-196.
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Järvinen, A. (2008). Understanding Video Games as Emotional Experiences. I Perron, B. och Wolf, M. J. P. (red.) *The Video Game Theory Reader 2*. New York, NY:Routledge. ss. 85–108.
- Klastrup, L. (2006). Death Matters: understanding gameworld experiences. *ACE '06: Proceedings of the 2006 ACM SIGCHI international conference on Advances in computer entertainment technology*. Hollywood CA, USA 14 - 16 juni, ss. 29-es. <https://doi.org/10.1145/1178823.1178859>
- Life Is Strange*. (2015). Online [Spel]. Dontnod Entertainment: Paris.
- Mass Effect*. (2007). Xbox [Spel]. Microsoft Game Studios: Redmond, WA.
- Minecraft*. (2010). Online [Spel]. Mojang Studios: Stockholm.
- Murray, J. (2005). *The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies*. Tillgänglig: [https://www.researchgate.net/profile/Janet-Murray/publication/335541373\\_The\\_Last\\_Word\\_on\\_Ludology\\_v\\_Narratology\\_in\\_Game\\_Studies/links/5d6c48e7299bf1808d5ea665/The-Last-Word-on-Ludology-v-Narratology-in-Game-Studies.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Janet-Murray/publication/335541373_The_Last_Word_on_Ludology_v_Narratology_in_Game_Studies/links/5d6c48e7299bf1808d5ea665/The-Last-Word-on-Ludology-v-Narratology-in-Game-Studies.pdf) [Hämtad: 2023-03-09]
- Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. SAGE Publications Ltd: New York.
- Pac-Man*. (1980). Arkadspel [Spel]. Namco: Tokyo.
- Parker, R. (2017). The culture of permadeath: Roguelikes and Terror Management Theory. *Journal of Gaming and Virtual Worlds* 9(2), ss. 123-141. [https://doi.org/10.1386/jgvw.9.2.123\\_1](https://doi.org/10.1386/jgvw.9.2.123_1)

Polit, DF., Beck, CT. (2012). *Nursing research: Generating and Assessing Evidence for Nursing Practice* 9(1). Philadelphia: Wolters Kluwer Health Lippincott Williams & Wilkins.

Salen, K. och Zimmerman, E. (2004). *Rules of play. Game design fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.

*Sekiro: Shadows Die Twice*. (2019). Online [Spel]. FromSoftware: Tokyo.

*Spiritfarer*. (2020). Online [Spel]. Thunder Lotus Games: Montreal.

Spokes, M. (2020). *Gaming and the Virtual Sublime: Rhetoric, Awe, Fear, and Death in Contemporary Video Games*. Bingley, UK: Emerald Publishing Limited.

*The Last of Us*. (2013). Playstation [Spel]. Naughty Dog: Santa Monica.

*To the Moon*. (2011). Online [Spel]. Freebird Games: Kanada.

Tocci, J. (2008). ‘You Are Dead. Continue?’: Conflicts and Complements in Game Rules and Fiction. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture* 2(2), ss. 187–201. doi: 10.7557/23.5981.

Wenz, K. (2014). Death. I Wolf, M. J. P. och Perron, B. (red.) *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York, NY: Routledge. ss. 329–335.

*What Remains of Edith Finch*. (2017). Online [Spel]. Annapurna Games, LLC: West Hollywood, CA.