



HÖGSKOLAN
I SKÖVDE

**SPELARENS IDENTIFIKATION I
FÖRHÅLLANDE TILL
SPELARKARAKTÄRENS
BAKGRUND I VÄSTERLÄNDSKA
ROLLSPEL**

En kvalitativ studie

**PLAYER IDENTIFICATION IN
RELATION TO THE PLAYER
CHARACTER'S BACKGROUND IN
WESTERN ROLE-PLAYING GAMES**

A qualitative study

Examensarbete inom huvudområdet Medier, estetik
och berättande

Grundnivå 30 högskolepoäng

Vårtermin 2015

Johan Ahlgren

Handledare: Jenny Brusk

Examinator: Christo Burman

Sammanfattning

Studien i denna rapport undersöker huruvida en spelares identifikation med sin spelarkaraktär i ett spel påverkas av att spelaren har möjlighet att utforma sin karaktärs bakgrundshistoria.

Studien innefattar en kvalitativ undersökning och fokuserar på västerländska RPG-spel. Frågan undersöks genom att en grupp av erfarna RPG-spelare observeras och intervjuas i samband med att de spelar igenom en kort artefakt.

Resultatet av undersökningen visar på att genom att ge spelaren val kring spelarkaraktärens bakgrund ökar chansen för spelaren att uppnå en hög grad av identifikation med sin spelarkaraktär, då denne kan välja karaktärsdrag som uppfyller spelarens egna kriterier.

Nyckelord: Karaktärsskapande, avatar, rollspel.

Innehållsförteckning

1	Introduktion	1
2	Bakgrund	3
2.1	Rollspel	3
2.2	Spelare-spelarkarakterens relation	4
2.3	Spelarens representation	5
2.3.1	Avatar	5
2.3.2	Spelarens karaktär	6
2.3.3	Karaktärsbyggande i spel	7
3	Problemformulering	9
3.1	Metodbeskrivning	11
3.1.1	Intervjuer	11
3.1.2	Observation	12
3.1.3	Urval	12
4	Relaterad/tidigare forskning	13
5	Genomförande	15
5.1	Målsättning	15
5.2	Val av verktyg	15
5.3	Uppbyggnad och Implementation	16
5.3.1	Del 1, Värld	16
5.3.2	Del 2, Karaktärsutformning	17
5.3.3	Del 3, Instruktioner	19
5.3.4	Del 4, Introduktion	19
5.3.5	Del 5, Spel	20
5.4	Observation och intervjustruktur	21
5.5	Förstudie	22
6	Utvärdering	23
6.1	Presentation av undersökning	23
6.2	Resultat och analys	23
6.3	Slutsatser	25
7	Avslutande diskussion	26
7.1	Sammanfattning	26
7.2	Diskussion	27
7.3	Framtida arbete	28
	Referenser	29

Figurförteckning:

Figur 1. Introduktionssekvens i <i>Star Wars Episode III: Revenge of the Sith</i> (2005)	16
Figur 2. Introduktionssekvens i <i>Shadowrun Returns</i> (2013)	17
Figur 3. Introduktionssekvens i artefakten	17
Figur 4. En av flera menyer där spelaren får välja spelarens bakgrund i <i>Mount & Blade: Warband</i> (2010)	18
Figur 5. Den meny där spelaren får välja bakgrund i artefakten	18
Figur 6. Version 2, utan möjlighet till val av bakgrund	19
Figur 7. Instruktioner för hur spelaren spelar artefakten	19
Figur 8. Introduktion till spelmomentet	20

1 Introduktion

Narrativa spel, även kallade storybaserade spel eller "narrative-rich games" (Roth, Vorderer, Klimmt & Vermeulen 2010) är en undergrupp av datorspel som fokuserar på en berättelse, och där ett av spelarens huvudsakliga mål är att ta del av ett narrativ (Carr, Buckingham, Burn & Schott 2014, s. 19). Exempel på sådana spel är *Mass Effect* (2007) och *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011). Spel som inte innehåller ett narrativ, t ex abstrakta spel som *Tetris* (1984) faller inte under denna kategori (Mallon & Lynch 2014, s. 509). Storybaserade spel är inte en genre i sig utan en term som används inom genrer för att lyfta fram att ett spels narrativ har en central roll i spelupplevelsen.

Den typ av spel som denna studie fokuserar på är dessa narrativt betingade spel. Mer specifikt undersöker denna studie hur karaktärsutformning i storybaserade rollspel (Role Playing Games, RPG-spel) kan påverka spelupplevelsen.

Karaktärer i spel är ett fenomen som skiljer sig från karaktärer i böcker och film, då spelaren ofta tar kontrollen över en, eller flera, karaktärer och därmed kan ha möjlighet att påverka deras handlingar (Neitzel, 2014). En karaktär i spel är en fiktiv identitet inom spelets narrativa miljö (Turkay & Kinzer 2014, s. 2). En karaktär som spelaren tar kontroll över kan antingen vara en avatar eller en digital agent. En digital avatar är enligt Waggoners (2009) definition en digital representation av en användare i en virtuell miljö, där användaren har kontroll över avataren, och där användaren har kreativa möjligheter kring hur representationen är utformad. En digital representation som är oföränderlig är enligt Waggoner inte en avatar, utan en digital agent (Waggoner 2009, s. 9). En enhet som både är en karaktär i narrativet samt en avatar/digital agent betecknas i denna studie som en spelarkaraktär.

Vissa storybaserade spel innehåller en karaktärsutformningsprocess där spelaren kan välja t ex attribut, roll, utseende, bakgrund etc. till sin spelarkaraktär, dvs spelaren har möjlighet att i viss utsträckning skapa en karaktär efter sin egen vilja och eget behov. Den grad av utformning som spelaren tillåts göra beror på de begränsningar som spelutvecklaren satt (Turkay & Kinzer 2014, s. 21).

En studie av Turkay och Kinzer (2014) visar att om spelaren får utforma sin karaktärs utseende under karaktärsutformningsprocessen stärker detta dennes relation med spelarkaraktären (Turkay & Kinzer 2014, s. 22). En annan studie inom samma område av Mallon och Lynch (2014) visar att i narrativa spel leder en stark relation mellan spelarkaraktären och spelaren till att spelarens engagemang i spelet ökar (Mallon & Lynch 2014).

Engagemang lånas här in som en term ifrån studien *Stimulating Psychological Attachments in Narrative Games: Engaging Players with Game Characters* (Mallon & Lynch 2014, s. 509) och används för att beskriva de positiva känslor som uppstår vid spelandet av ett bra spel.

Baserat på dessa båda studier kan slutsatsen dras att den del av karaktärsutformningen som fokuserar på en spelarkaraktärs utseende direkt påverkar spelarens engagemang i spelet. Denna studies hypotes är därför att även andra delar av karaktärsutformningsprocessen dvs val av spelarkaraktärens bakgrund, förmågor och roll, även de borde påverka spelarens

engagemang i spelet. Denna studie undersöker en aspekt av detta genom att besvara frågan: Hur påverkar spelarens möjlighet att utforma spelarkarakters bakgrundshistoria spelarens identifikation med spelarkaraktären?

2 Bakgrund

I detta kapitel presenteras de begrepp, verktyg och områden som berör studien. Målet är att läsaren ska få den bakgrund som krävs för att förstå arbetets syfte och hypotes samt ge en inblick i ämnets historik.

Kapitlet inleds med en beskrivning av studiens val av genre, RPG-spel. Sedan bryts spelare-spelarkaraktärs relationen ner och förklaras närmare. Vidare beskrivs spelarkaraktärens roll och innebörd i spel, och därefter följer en beskrivning av hur karaktärsutformning fungerar i spel.

2.1 Rollspel

Det finns många olika typer av spel på marknaden idag och för att skilja dessa åt delas de upp i olika grupperingar, vilka kallas genrer. Dessa genrer är viktiga då de spelar en central roll i ett spels utformning, marknadsföring samt att de i hög grad påverkar de förväntningar spelare har på ett visst spel (Carr mfl. 2006, s. 18). Spelets egenskaper snarare än dess estetiska utformning är vad som placerar spel i en viss genre (Carr mfl. 2006, s. 21).

Denna studie fokuserar på västerländska rollspel (RPG-spel) och tar därmed inte hänsyn till asiatiska/österländska RPG-spel. Värt att notera är dock att dessa utgör en stor del av genren som helhet och att dessa har egna traditioner som skiljer sig ifrån de västerländska (Kohler 2005, s 83).

En spelgenre definieras av vad spelaren gör i ett spel, en First Person Shooter (FPS) definieras av spelmekniken skjuta och ett Role-Playing Game (RPG) definieras av att spelaren spelar en viss roll (Burn & Carr 2006, s. 15). Genren RPG i västvärlden har sina rötter i brädspel, specifikt den typ av bordsrollspel som tillät spelare att med hjälp av tärningar och textbaserade regelsystem bygga och utforska fiktiva världar (Waggoner 2009, s. 13). Ett exempel på ett sådant bordsrollspel är *Dungeons and Dragons* (D&D)(1974).

Digitala rollspel har utvecklats ur denna typ av regelsystem och bibehåller många av de element som karakteriserade dessa (Carr mfl. 2006, s. 17; Waggoner 2009, s. 13). Följande är exempel på några av de element som Burn & Carr (2006) karakteriserar som genretypiska för ett RPG:

- Spelaren har en fiktiv roll i narrativet.
- Spelaren kan gå upp i nivå med sin karaktär.
- Spelaren kan bli bättre och mer erfaren.
- Spelaren kan skapa och utforma sina karaktärer.
- Det finns val och utformningsmöjligheter kring den roll spelaren får.
- Spelet centreras ofta kring uppdrag och långa narrativ där spelaren utforskar en fiktiv värld.
- Spelet fokuserar på strategiskt tänkande och valmöjligheter istället för spelarens koordination och reaktionsförmåga.

Denna lista av genretypiska attribut är indikativ och stämmer inte för alla rollspel. Waggoner (2009, s. 13), Sheldon (2004, ss. 338-341) och Murray (1997, ss. 151-152) stödjer dock det innehåll som presenteras i listan och uttrycker i liknande termer att RPG-spel handlar om att sätta sig in i en roll/karaktär och att utforska olika fiktiva världar och miljöer från den

rollens perspektiv. De är alla också ense om att narrativet är drivande inom genren. Sheldon (2004, s. 340) uttrycker till och med att på grund att dessa egenskaper är RPG-spel perfekta för att förmedla berättelser.

2.2 Spelare-spelarkaraktärens relation

Relationen mellan spelare och spelarkaraktär är en multifacetterad relation med många olika delar och variabler. Spelaren vill under spelets gång bli ett med sin spelarkaraktär, känna det den känner och uppleva händelser från dess perspektiv. I korthet vill spelaren bry sig om sin karaktär. Om relationen mellan spelaren och spelarkaraktären i spelet misslyckas med detta byggs barriären mellan människa och maskin upp (Mallon & Lynch 2014).

Under rubriken 2.3.2 Spelarens karaktär beskrivs olika faktorer som bidrar till att skapa bra och intressanta karaktärer, vilket i sig är en viktig del av att skapa en bra relation mellan spelare och spelarkaraktär.

Utöver detta är bidragande faktorer till en bra relation mellan spelare och spelarkaraktär följande (Turkay & Kinzer 2014):

- Spelarens tillgivenhet för sin spelarkaraktär.
- Hur attraktiv en spelarkaraktär är för spelaren.
- Vad spelarkaraktären kan göra.
- Hur spelarkaraktären presenteras med kameran.
- Hur lik spelarkaraktären är spelaren i kroppsform, ras, ålder och ansiktsdrag.

Ytterligare en viktig del i relationen mellan spelare och spelarkaraktär är spelarens förmåga att identifiera sig med spelarkaraktären.

Identifikation definieras i denna studie som spelarens förmåga att sätta sig in i sin karaktär. Konceptet härstammar från Freud (Freud 1940 se Cohen 2001, s. 72) och användes för att förklara hur barn identifierar sig med sina föräldrar och hur de anammar föräldrarnas egenskaper och värderingar. Termen utvecklades senare vidare av Wollheim (1974) som bidrog till att tydligare definiera identifikation och som även gjorde en distinktion mellan identifikation och imitation. Identifikation innefattar enligt Wollheim (1974, s. 191) att personen i fråga sätter sig in i och beter sig som någon annan i kontrast till imitation då personen låtsas vara någon annan.

För att identifikation med en spelarkaraktär ska kunna ske måste förhållandet vara både kognitivt och känslomässigt (Turkay & Kinzer 2014). Identifikation förutsätter också att spelaren glömmer bort sig själv och "blir" sin spelarkaraktär, att spelaren tar på sig en annan identitet (Cohen 2001).

Identifikation uppstår främst på tre olika sätt (Turkay & Kinzer 2014):

- "The mirror" (Spegeln, egen översättning): Spelaren känner igen egna drag hos spelarkaraktären.
- "The magic mirror" (Magiska spegeln, egen översättning): Spelarkaraktären har drag som spelaren vill ha.
- "Wishful identification" (Önskefull identifikation, egen översättning): Spelaren vill vara som karaktären och använder denna som en förebild för sitt eget beteende.

När en spelare ser sig själv och sin spelarkaraktär som sitt "jag", dvs som en och samma entitet, har en hög nivå av identifikation uppnåtts (Schultze & Leahy 2009).

Målet med att skapa en bra relation mellan spelare och spelarkaraktär är att öka spelarens engagemang i spelet. Termen engagemang i spel kan användas för att beskriva de positiva känslor som uppstår vid spelandet av ett bra spel (Mallon & Lynch 2014, s. 509). Benyon, Turner och Turner (2005, s. 61) beskriver engagemang som de kvalitéer i en upplevelse som absorberar användaren, oavsett om detta är immersionen personen känner när den läser en bra bok eller utmaningen spelaren får när denne spelar ett utmanande spel.

2.3 Spelarens representation

Spelarens representation i spelvärlden varierar mellan olika typer av spel. I vissa spel kontrollerar inte spelaren en särskild karaktär utan en mängd olika enheter, såsom i *Schack* eller strategispelet *Warcraft 3* (2002) (Neitzel, 2014). I andra spel saknar spelaren helt representation t ex *Tetris* (1984). Denna studie fokuserar på spel där spelaren får kontrollen över en specifik spelarkaraktär, dvs en ensam enhet som spelaren kan kontrollera och som även har en roll i spelets narrativ. Ibland ges spelaren i denna typer av spel en färdig karaktär (Carr mfl. 2014, s. 20), och ibland får spelaren utforma sin karaktär själv, detta beskrivs mer ingående under rubriken 2.3.3 Karaktärsbyggande i spel.

För att vara så tydlig som möjlig i detta kapitel delas spelarens representation in i två olika kategorier: Avatar och Karaktär. Under rubriken Avatar diskuteras spelarens möjlighet att kontrollera karaktären, hur spelarens input påverkar samt vilka begränsningar som finns på vad spelaren kan göra med sin avatar. Under rubriken Karaktär diskuteras spelarkaraktärens roll i narrativet, dvs spelarkaraktärens estetiska utformning och narrativa roll. Dessa två delar är inte nödvändigtvis separerade i spel utan är ofta ihopflätade. T ex är det ofta så i spel att en karaktärs narrativa roll har en direkt påverkan på karaktärens förmåga att utföra uppgifter i spelvärlden. Detta går tydligt att se i flera RPG-spel så som *Dragon Age: Origins* (2009) där karaktärer har olika förmågor baserat på deras roller (en tjuv kan smyga medan en krigare kan bära tung rustning).

2.3.1 Avatar

Ordet avatar härstammar ifrån sanskrit och ordet "avatara" (nedstigning, egen översättning). Ordet användes inom hinduismen för att beskriva att gudarna steg ner till jorden för att hjälpa människorna (Ahn, Fox & Bailenson, 2012).

Användningen av ordet avatar har under den digitala eran blivit allt vanligare och används för att beskriva objekt som används för att representera en användare. En avatar kan komma i flera olika former, t ex som en 3D-figur, 2D-bild eller som text. T ex återfinns avatarer i olika internetforum, där en kvadratisk bild ofta representerar användaren (Schultze & Leahy, 2009).

Det finns en viss oenighet kring definitionen av en avatar i en 3D-miljö. En av de mest övergripande definitionerna är att en avatar är användarens representation i en virtuell miljö (Filiciak 2003, s. 89). Denna definitions nackdel är att den är väldigt bred och inte innehåller några tydliga kriterier. En definition som är något mer begränsad är att en avatar är en virtuell konstruktion som kontrolleras av en mänsklig spelare och vars syfte är att fungera som ett verktyg för interaktion med andra karaktärer (Berger 2002, s. 33). Denna definition

lämpar sig väl för karaktärsdrivna spel, men inte om spelet är mer abstrakt, då definitionen förutsätter att det finns andra karaktärer i världen som spelaren kan interagera med.

I denna studie används Waggoners (2009) definition av vad en avatar är: En digital representation av en användare i en virtuell miljö, där användaren har kontroll över avataren, och där användaren har kreativa möjligheter kring hur representationen är utformad. En digital representation som är oföränderlig är enligt Waggoner inte en avatar, utan en digital agent (Waggoner 2009, s. 9). T ex är *Pac-Man* (1980) en digital agent och inte en avatar, då *Pac-Man* figuren inte utvecklas under spelets gång, och då spelaren inte på något vis har några möjligheter att anpassa hans utseende eller påverka hans egenskaper.

Denna definition har valts för dess tydlighet och precisa kriterier. Den tar även i beaktning kriteriet formbarhet, vilket även Schultze & Leahy (2009) har identifierat som en viktig egenskap hos en avatar. Waggoners (2009) definition går även utmärkt att applicera på spel, då den tydligt delar upp avatarrer och digitala agenter. Värt att notera är att bara för att en avatar är formbar betyder inte detta att avataren blir en karaktär då detta kräver att avataren har en roll i narrativet (Turkay & Kinzer 2014, s. 2).

Schultze och Leahy (2009) har inte en egen definition av vad en avatar är. De har dock identifierat ett antal egenskaper som en digital 3D-avatar normalt sett har:

- En kropp användaren kan utforma (t ex kön, form, hår etc.)
- Har tillgång till eller äger utrustning så som kläder, vapen, pengar etc. Dessa lagras ofta i avatarens lager.
- Animationer så som att slåss, dansa etc.
- Unik information som t ex namn, grupptillhörighet, ålder etc.
- En kamera som på ett eller annat sätt tillhör avataren. Kameran kan vara fristående och cirkulera kring avataren, eller vara låst i en läge som visar vad avataren ser etc.
- Har förmågan att kommunicera, t ex genom text och bild.

En 3D-avatar i spel är utöver dessa kriterier också spelarens huvudsakliga verktyg för att interagera med spelmiljön, då spelaren använder avataren för att navigera sig och utföra uppgifter i spelvärlden. Vanligtvis kontrollerar spelaren sin karaktär genom fysisk input via ett tangentbord eller mus/handkontroll (Schultze & Leahy, 2009).

I spel är avatarrer ett vanligt förekommande fenomen. Spelarens möjlighet att interagera med världen är dock begränsad till avatarens funktioner. T ex kan inte en avatar gå emot spelets regler eller utföra uppgifter som inte är förprogrammerade. Detta betyder att även då spelaren har full kontroll över avatarens handlingar finns det begränsningar för vad den kan göra.

2.3.2 Spelarens karaktär

En spelarkaraktär definieras i denna studie som en avatar/digital agent som har en roll i ett narrativ (Turkay & Kinzer 2014, s. 2). I flertalet spel presenteras spelaren med en given spelarkaraktär, t ex Mario i *Super Mario Bros* (1985) eller Laura Croft i *Tomb Raider* (1996), medan andra spel tillåter spelaren att forma sin egen karaktär inom vissa ramar, t ex *Star Wars: Knight of the Old Republic* (2003) och *Neverwinter Knights* (2002). Detta betyder inte nödvändigtvis att narrativet påverkas av karaktärens utformning.

Mallon och Lynch (2014) har i en undersökning kring spelares erfarenheter och åsikter kring de faktorer som gör spel bra identifierat ett antal faktorer som bidrar till bättre karaktärer i spel. Dessa är:

- ”Responsiveness” (Mottaglighet, egen översättning): Spelets förmåga att reagera på spelarens handlingar och input. Responsiveness kan uppnås genom att spelaren får feedback på sina handlingar och att dessa får konsekvenser. Hög mottaglighet ökar spelarens engagemang i spelet (Mallon & Lynch 2014).
- ”Stimulating Deep and Meaningful Relations” (Spelets förmåga att skapa djupa och meningsfulla relationer, egen översättning): Genom att få spelaren att bry sig om karaktärer i spelet kan spelaren uppleva en högre grad av engagemang. Detta kan göras på flera olika sätt:
 - Skapa unika karaktärer som sticker ut från mängden.
 - Ge karaktären olika sätt att kommunicera med spelaren, t ex är en karaktär bättre om den är animerad och har en röst gentemot att den bara representeras av en bild.
 - Skapa karaktärer som är runda, vilket innebär att de inte följer stereotypiska mönster och istället förvånar spelaren.
 - Låt karaktärerna förändras under spelets gång.
 - Låt spelaren och karaktären utveckla sin relation stegvis istället för att ha en statisk relation som inte förändras.
 - Visa karaktärens sanna jag genom att designa dramatiska spelscenarion.

Alla dessa kriterier bidrar till att skapa en relation där spelaren bryr sig om karaktärerna i spelet, vilket i sin tur bidrar till att öka spelarens engagemang i spelupplevelsen.

Vissa spel tar bort denna möjlighet till interaktion i vissa stunder i spelet i så kallade cutscenes eller dialog. I dessa stunder är då spelarkaraktären enbart en karaktär och inte en avatar/digital agent.

2.3.3 Karaktärsbyggande i spel

Vissa storybaserade spel innehåller en karaktärsutformningsprocess där spelaren har möjlighet att utveckla en karaktär efter sin egen vilja och eget behov. Spelaren kan under en sådan process välja t ex attribut, roll, utseende, bakgrund etc. till sin spelarkaraktär. Den grad av utformning som spelaren tillåts göra beror på de begränsningar som spelutvecklaren satt (Turkay & Kinzer 2014, s. 21).

Karaktärsutformning i spel kan se ut på många olika sätt beroende på ett spels genre och målsättning. Olika spel tillåter därmed spelaren att ändra olika saker. Turkay och Adinolf (2010, s. 1841) har tagit fram tre olika kategorier som det går att dela upp utformning i spel i. Dessa är centrerade kring utformningens effekt på spelet och lyder som följande:

- Kategori 1: Utformning som har en direkt påverkan på spelets mekaniker och därför har en direkt koppling till spelets gameplay. Ett exempel på detta är utformningen av ”talent tree” i *World of Warcraft* (2004).
- Kategori 2: Utformning som inte har en direkt påverkan på spelets mekaniker och därmed inte har en direkt koppling till gameplay. Ett exempel på detta är

utformandet av en karaktärs bakgrund eller utseende. Värt att notera är dock att denna anpassning kan påverka spelarens upplevelse av spelet.

- Kategori 3: Utformning som ligger utanför spelets grundmekaniker och estetik, men som kan påverka spelarens upplevelse av spelet ändå. T ex utformningen av spelets gränssnitt etc.

Dessa tre kategorier har tagits fram för att förklara olika typer av utformning i spel (Turkay & Adinolf 2010, s. 1841) och uppdelningen fungerar därmed även mycket bra för att beskriva olika effekter av karaktärsutformning.

Under kategori 1 faller sådan utformning som påverkar en karaktärs statistik eller dess förmågor att interagera med världen, medan under kategori 2 faller sådan utformning som inte påverkar spelandet utan endast bidrar till spelets estetiska utformning.

Efter en översiktlig undersökning av karaktärsutformningsprocessen i ett antal RPG-spel har i huvudsak fyra olika sätt att skapa karaktärer identifierats:

1. Spelaren får en färdigarbetad karaktär, dvs karaktären går inte att förändra alls. Karaktärsutformningen faller därmed varken under kategori 1 eller 2. Exempel på spel: *Gothic 3* (2006).
2. Spelaren får välja från en samling förutbestämda karaktärer. Spelaren kan därmed bara välja en samling egenskaper och kan inte kombinera dessa fritt efter tycke och smak. Denna karaktärsutformning faller därmed under både kategori 1 och 2, men är klart begränsad. Exempel på spel : *Path of Exile* (2013), *Diablo 3* (2012) , *Torchlight 2* (2012).
3. Spelaren får skapa sin karaktär själv igenom att välja utseende men får en förarbetad bakgrund. Denna karaktärsutformning faller enbart under kategori 2 då endast utseende kan påverkas. Exempel på spel: *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), *Fallout 3* (2008).
4. Spelaren får skapa sin karaktär helt själv, genom att välja utseende och själv skriva bakgrund. Denna karaktärsutformning faller därmed under både kategori 1 och 2 då både spelets mekaniker och karaktärens utseende kan påverkas. Exempel på spel: *Shadowrun Returns* (2013), *Neverwinter nights* (2002).

Värt att poängtera är att dessa punkter enbart tar hänsyn till karaktärutformningsprocessen i spelets initiala skede, dvs hänsyn tas inte till huruvida spelarkaraktärerna kan förändras under spelets gång.

3 Problemformulering

När spelare spelar ett spel som underhållning är syftet med spelupplevelsen att underhålla spelaren. Spelaren vill bli engagerad i spelupplevelsen, dvs spelaren vill bli så absorberad i spelvärlden att denne glömmet bort omvärlden. I korthet kan termen engagemang i spel användas för att beskriva de positiva känslor som uppstår vid spelandet av ett bra spel (Mallon & Lynch 2014, s. 509), och det går därför att säga att målet med spelande är att uppnå en så hög grad av engagemang som möjligt.

Ett sätt att öka spelarens engagemang i ett spel är att skapa en bra relation mellan spelare och spelarkaraktär. Spelaren vill under spelandet bli ett med sin spelarkaraktär, känna det den känner och uppleva händelser från dess perspektiv. I korthet vill spelaren bry sig om sin karaktär (Mallon & Lynch 2014).

En viktig faktor i att skapa en bra relation mellan spelare och spelarkaraktär är att skapa bra karaktärer. Att skapa en bra karaktär är en komplicerad process som innehåller många olika faktorer, t ex är spelarkaraktärens utseende och egenskaper viktiga (Turkay & Kinzer 2014). Vidare är det också viktigt att spelarkaraktären är responsiv och gör det spelaren vill (Mallon & Lynch, 2014). Ytterligare en bidragande faktor till om en karaktär uppfattas som bra av spelaren och den faktorn som undersöks i denna studie är huruvida spelaren kan identifiera sig med spelarkaraktären.

Spelarens förmåga att identifiera sig med spelarkaraktären grundar sig i dennes förmåga att sätta sig in i sin karaktär. Identifikation kräver att spelare gömmer bort sig själv och "blir" sin spelarkaraktär, att spelaren tar på sig en annan identitet (Cohen 2001).

När en spelare ser sig själv och sin spelarkaraktär som sitt "jag", dvs som en och samma entitet, har en hög nivå av identifikation uppnåtts (Schultze & Leahy 2009).

En studie av Turkay & Kinzer (2014) visar att om spelaren får utforma sin karaktärs utseende under karaktärsutformningsprocessen stärker detta dennes relation med spelarkaraktären (Turkay & Kinzer 2014, s. 22). Ytterligare en studie av Mallon & Lynch (2014) visar att i narrativa spel leder en stark relation mellan spelarkaraktären och spelaren till att spelarens engagemang i spelet ökar (Mallon & Lynch 2014).

Det går utifrån tidigare studier (Turkay & Kinzer 2014, s. 22; Mallon & Lynch 2014) att utläsa att spelarens förmåga att utforma sin spelarkaraktärs utseende har en direkt påverkan på spelarens identifikation med spelarkaraktären och därmed även spelarens engagemang. Denna studies hypotes är därför att även spelarens förmåga att utforma spelarkaraktärens bakgrundshistoria borde påverka spelarens identifikation med spelarkaraktären och därmed engagemanget i spelet på ett positivt sätt, då spelaren kan välja att ge spelarkaraktären sina egna drag eller drag som spelaren vill ha (i enlighet med spegeleffekten)(Turkay & Kinzer, 2014). Denna studie undersöker därmed följande fråga:

Hur påverkar spelarens möjlighet att utforma spelarkaraktärens bakgrundshistoria spelarens identifikation med spelarkaraktären?

Studien avgränsar sig till storybaserade RPG-spel med temat Science fiction. Studien undersöker frågan i en kvalitativ studie där två grupper spelare får spela igenom samma

korta spel, men där de olika gruppernas möjligheter att utforma sin spelarkaraktärs bakgrund skiljer sig. Spelarnas upplevelser utvärderas genom intervju och enkät.

Valet att fokusera på västerländska RPG-spel är baserat på att de element denna studie ämnar undersöka, såsom bakgrund, karaktärer och karaktärsutformning är genretypiska för den västerländska RPG-genren och därmed är detta en passade miljö för undersökningen. Temat science fiction används för att skapa en kontext till spelscenariot, som spelaren inte har tidigare erfarenhet av från den riktiga världen, vilket är viktigt då fokus ska ligga på den roll spelaren tar i spelet.

3.1 Metodbeskrivning

För att besvara frågeställningen ”Hur påverkar spelarens möjlighet att utforma spelarkaraktärens bakgrundshistoria spelarens identifikation med spelarkaraktären?” använder sig denna studie av tre metoder. En litteraturstudie har genomförts för att hitta relevant litteratur på området och för att undersöka vad tidigare studier kommit fram till. Vidare har denna studie använt sig av en kvalitativ metod i form av intervjuer samt observationer under spelets gång.

I undersökningen delas respondenterna in i två olika grupper, där grupp A tilldelas en färdigskapad spelarkaraktär och grupp B får utforma sin egen karaktär. Grupp A har inte möjlighet att påverka eller förändra någonting med sin karaktär. Grupp B kan däremot förändra sin karaktärs bakgrundshistoria.

Ingen av grupperna får utforma sin karaktärs utseende då detta inte är något denna studie vill undersöka. Det är redan etablerat i tidigare studier att möjligheten att förändra sin karaktärs utseende har en direkt koppling till spelarens relation med karaktären (Turkay & Kinzer 2014, s. 22).

Innan respondenterna får information om deras spelarkaraktärer presenteras båda grupperna med information kring världen och den miljö som karaktärerna lever i. Denna beskrivning är förhållandevis kort och tar ca 5 minuter att läsa. Denna information representerar ett spels introduktion, och hjälper spelaren att förstå kontexten och förväntningarna på karaktärerna. Respondenterna spelar sedan ett kort spelscenario som ser likadant ut oberoende av vilken grupp respondenterna tillhör.

Under spelandet av det korta spelscenariot blir respondenterna observerade. När spelscenariot är slut följer en intervju. Respondenterna blir då först ombad att beskriva sin spelupplevelse för att sedan få besvara mer specifika frågor.

3.1.1 Intervjuer

En kvalitativ intervju har valts över en kvantitativ undersökning då de frågor som behöver besvaras är så pass komplexa och mångfacetterade att det djupa en kvalitativ undersökning kan ge är att föredra över en kvantitativ undersökning, som ofta bara ger en ytlig överblick (Patton 2005, s. 227). Under optimala förhållanden hade både en kvalitativ och en kvantitativ undersökning genomförts då en kvantitativ undersökning hade bidragit till att skapa en större bredd i undersökningen, och tillåtit en mer statistisk jämförelse av insamlad data, men då studien är begränsad i tid och resurser måste studien begränsas. Studien använder metoden intervjuer för att tillåta spelaren att svara med egna ord på öppna frågor, vilket typiskt tar lång tid att genomföra, men som ger en hög grad av förståelse av de bakomliggande resonemangen (Patton 2005, s. 228).

De kvalitativa intervjuerna har som mål att undersöka huruvida utformning av en karaktärs bakgrund leder till en starkare identifikation mellan spelare och spelarkaraktär. En intervjumall används under intervjuerna och frågorna lutar sig på dels på teorin kring spegeleffekten, men även på den föreslagna metoden för att mäta identifikation som presenteras i *Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences with Media Characters* (Cohen 2001, s. 256).

Spegeleffekten undersöks genom att fråga spelaren om denne känner igen sina egna drag hos spelarkaraktern, om spelarkaraktern har drag som spelaren vill ha och om spelaren vill vara som karaktären (Turkay & Kinzer 2014).

Den föreslagna metoden för att mäta identifikation i digitala medier av Cohen (2001) har anpassats i denna studie för att passa spel och lyder som följande:

1. När du spelade spelet kände du dig delaktig i handlingen.
2. När du spelade spelet glömde du bort dig själv och var helt absorberad i spelupplevelsen.
3. Jag kände att jag kunde uppleva händelser i spelet på samma sätt som min spelarkaraktär.
4. Jag tycker att jag har en bra förståelse för min spelarkaraktär.
5. Jag förstår varför min spelarkaraktär gör de val som det gör.
6. När jag spelade spelet kunde jag känna det min spelarkaraktär kände.
7. Under spelandet kändes det som om jag verkligen kunde sätta mig in i min spelarkaraktär.
8. Vid viktiga tillfällen i spelet kände jag att jag förstod precis vad min spelarkaraktär kände.
9. Under spelandet ville jag att min spelarkaraktär skulle lyckas uppnå sina mål.
10. När min spelarkaraktär lyckades med något kände jag mig glad och när den misslyckades kände jag mig ledsen.

Dessa frågor används som utgångspunkt för de frågor som ställs i studien, men modifieras för att passa den specifika spelupplevelse som presenteras för spelaren. Slutligen undersöks det även huruvida spelaren beskriver sin spelarkaraktär som "jag" då detta tyder på en hög grad av identifikation (Schultze & Leahy, 2009).

3.1.2 Observation

Spelarna observeras när de utformar sin spelarkaraktär och under spelandet av det korta spelscenariot. Detta tar ca 10-15 minuter. Syftet med observationen är att undersöka vilken vikt spelaren lägger på att utforma sin karaktärs bakgrundshistoria alternativt läsa om den.

3.1.3 Urval

Målgruppen för studien är spelare med liknande bakgrund inom spel samt tidigare erfarenhet av RPG-spel. Detta för att på ett bra sätt kunna utvärdera och jämföra resultaten utan att kontexten påverkar alltför mycket. Tilltänkt målgrupp är därför vana spelare mellan 16 och 25 år som har god erfarenhet av narrativa RPG-spel. En urvalsprocess ligger därmed till grund för undersökningen där följande fråga ställs till alla eventuella deltagare:

Har du spelat mer än 20 timmar av ett narrativt RPG-spel de senaste tre månaderna?

Denna fråga ställs för att alla deltagare ska ha en grundläggande förståelse kring de principer och grundmekaniker ett narrativt RPG-spel har samt vilka förväntningar som ställs på genren.

4 Relaterad/tidigare forskning

Det forskningsfält som denna studie bygger vidare på är Game Studies, med fokus på spelarens identifikation med sin spelarkaraktär. Detta är ett fält med stor bredd och flera liknande studier existerar. Följande studier är relevanta då de studerar liknande fenomen inom fältet, men dessa används inte i denna studie då en annan aspekt av spelarens relation med sin spelarkaraktär undersöks.

Studien *Body And Mind: A Study of Avatar Personalization in Three Virtual Worlds* av Ducheneaut, Wen, Yee och Wadley (2009) undersöker hur spelare väljer att utforma sina avatarer. Resultatet visar på att spelare med samma personlighet som sin avatar är mer fästa vid sin avatar och har en ökad identifikation med sin avatar än de som har en avatar med en stor skillnad i personlighet. Vidare visar studien att spelare tenderar att ge sin avatar en ideal version av sin egen personlighet, men att skillnaden ofta är liten och tenderar att försvinna med tiden. Värt att påpeka är att även om denna undersökning tittat på hur spelare ser på sin avatars personlighet, så är detta inte någonting som väljs konkret när avataren skapas.

Denna studie undersöker hur en projicerad personlighet på en avatar påverkar relationen mellan spelare och spelarkaraktär. Detta ligger i utkanten av det område som studien i denna rapport undersöker, dvs hur en given bakgrund påverkar spelarens identifikation med sin spelarkaraktär. Ducheneaut, Wen, Yee och Wadley (2009) tittar heller inte specifikt på identifikation och vad som påverkar detta utan ser det bara som en variabel i relationen mellan spelare och spelarkaraktär. Det går dock att dra en parallell mellan de båda studierna i och med att en spelarkaraktärs bakgrund kan sägas vara en del av dess personlighet.

Studien *My Avatar, Myself: Identity in Video Role-playing Games* av Waggoner (2009) undersöker spelares virtuella identitet och icke-virtuella identitet i digitala spel. Studien visar att avatarer kan ha en identitet som är skild från spelarens egen, och att relationen mellan avatar – spelare är mycket komplex, då vissa spelare väljer att ta på sig den fiktiva ”rollen” av sin avatar, medan andra låter avataren representera deras egen personlighet.

Även denna studie ligger i utkanten av det studien i denna rapport undersöker då båda studierna undersöker identifikation med spelarkaraktärer. Waggoners (2009) studie gör detta med hänsyn till spelarens reella identitet och undersöker hur likheter och skillnader däremellan påverkar relationen mellan spelare och spelarkaraktär. Detta är någonting studien i denna rapport inte tar hänsyn till, då den undersöker spelarens identifikation med en spelarkaraktär beroende på spelarkaraktärens bakgrund.

Studien *Playing MMORPGs: Connections between Addiction and Identifying with a Character* av Smahel, Blinka & Ledabyl (2008) undersöker huruvida en spelarens identifikation med sin karaktär har en koppling till spelberoende i MMORPGs. Studien kommer fram till att spelarens relation med sin spelarkaraktär verkar ha en påverkan på spelarens tendens att bli beroende av spel, då dessa typer av spelare ofta anser att deras karaktärer är bättre än andras och att de ofta önskar att det kunde vara som sin karaktär i verkliga livet.

Studien undersöker relationen mellan spelare och dess spelarkaraktär och hur detta påverkar spelberoende. Spelberoende är ingenting studien i denna rapport tar hänsyn till, men då båda studierna undersöker identifikation är de ändå relaterade. Studien av Smahel, Blinka & Ledabyl (2008) kommer fram till att identifikation är någonting som påverkar

spelberoende, vilket tyder på att identifikation är en bidragande faktor till varför spelare spelar spel. Vad som påverkar identifikation är därför viktigt att undersöka, vilket studien i denna rapport ämnar göra.

5 Genomförande

Detta kapitel behandlar den artefakt som studien använder sig av för att undersöka frågeställningen. Artefaktens utformning samt vad som krävs för att uppnå en utvärderingsbar produkt kommer ligga i fokus under kapitlets första delar. Även progressionen kring arbetet med artefakten kommer presenteras och de verktyg som använts för att skapa artefakten kommer presenteras och diskuteras. Kapitlet tar även upp resultatet av den förstudie som genomförts under arbetet med att skapa artefakten.

5.1 Målsättning

Syftet med artefakten är att skapa ett testverktyg som kan användas för att undersöka problemformuleringen ”Hur påverkar spelarens möjlighet att utforma spelarkaraktärens bakgrundshistoria spelarens identifikation med spelarkaraktären?”.

För att besvara denna frågeställning måste artefakten uppfylla följande kriterier:

1. Det måste vara möjligt för spelaren att känna identifikation med spelarkaraktären.
2. Spelaren måste presenteras med tydliga och konkreta val gällande spelarkaraktärens bakgrundshistoria.
3. Det måste finnas tydliga val som spelaren presenteras för där spelarens identifikation med spelarkaraktären testas.

För att uppnå dessa kriterier måste flera variabler tas i beräkning. Flertalet av dessa har diskuterats i denna studies bakgrund och det är framförallt de som används som stöd i de designval som gjorts under arbetet med artefakten.

5.2 Val av verktyg

För att skapa artefakten valdes spelmotorn *Unity3D*. Detta eftersom det är en användarvänlig spelmotor som det går snabbt att sätta sig in i och som har mycket en stor mängd fritt tillgänglig dokumentation (Unity Technologies, 2015a). Till *Unity3D* finns det även flera fria assets som det går att ta del av via deras inbyggda Unity Asset Store (Unity Technologies, 2015b). Tillgången till spelmotorn är även gratis och finns fritt tillgänglig. Majoriteten av de assets som använts för att bygga upp artefakten går att återfinna utan kostnad i Unity Asset Store, resterande bidrog spelföretaget Palindrome Interactive AB med.

Andra motorer som t ex *Unreal Engine* (Epic Games, Inc., 2015) eller *Cryengine* (Crytek, 2015) hade kunnat användas för att färdigställa artefakten med liknande resultat. *Unity3D* valdes dock över dessa då en snabb undersökning indikerade att det fanns en större tillgänglighet på fria assets och större dokumentation.

Ett medvetet val gjordes gällande att inte skapa artefakten som en mod av ett redan existerande spel, eller att använda en spelmotor med en stark förankring till ett redan existerande spel. Exempel på sådana motorer är *Source Engine* (Valve, 2015) som har en stark koppling till *Half-Life 2* (2004) och *GECK* (Bethesda Softworks, 2015) som har en stark koppling till *Fallout 3* (2008). Anledningen att inte använda dessa motorer och att inte skapa artefakten som en mod gjordes för att artefakten inte skulle få en snabbt igenkännbar

estetik som skulle riskera att påverka spelarens förväntningar på artefakten och därigenom studiens resultat. Detta val gjordes trots det faktum att utvecklingen av artefakten hade kunnat gå snabbare och därmed innefattat mer polerat material om en av dessa motorer använts.

5.3 Uppbyggnad och Implementation

Artefakten delades under utvecklingsprocessen in i fem delar för att ha en tydlig och enkel struktur. Del 2, Karaktärsutformning, återfinns i två olika versioner. En version innehåller en karaktärsutformningsprocess och den andra en färdig karaktär.

De delar som artefakten delas upp i är som följande:

1. Värld.
2. Karaktärsutformning.
3. Instruktioner.
4. Introduktion.
5. Spel.

5.3.1 Del 1, Värld

Denna dels syfte är att presentera spelaren med en introduktion till världen och fånga spelarens uppmärksamhet och få denna att dras in i spelupplevelsen. En parallell kan dras till en så kallad "title sequence" i andra filmer och spel (Will Perkins, 2014).

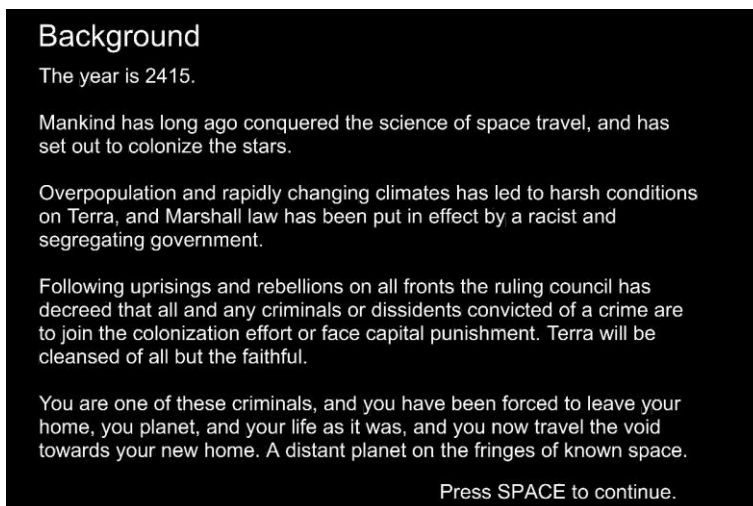
Under optimala förhållande hade en video eller animering skapats för att fylla detta syfte, men då resurserna som krävdes för detta ej var tillgängliga för att animera eller rendera en högkvalitativ video fick text duga. Att inte använda en animerad introduktionssekvens är inte unikt, och inspiration togs från kritikerrosade framgångar så som *Star Wars Episode III: Revenge of the Sith* (2005) och *Shadowrun Returns* (2013).



Figur 1 Introduktionssekvens i *Star Wars Episode III: Revenge of the Sith* (2005).



Figur 2 Introduktionssekvens i *Shadowrun Returns* (2013).

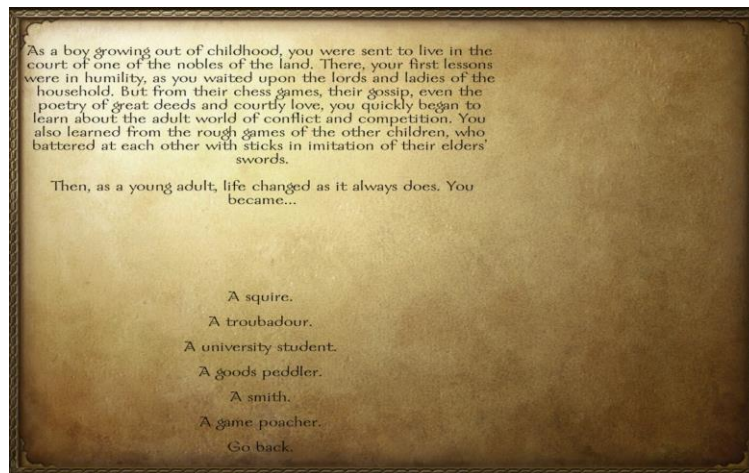


Figur 3 Introduktionssekvens i artefakten.

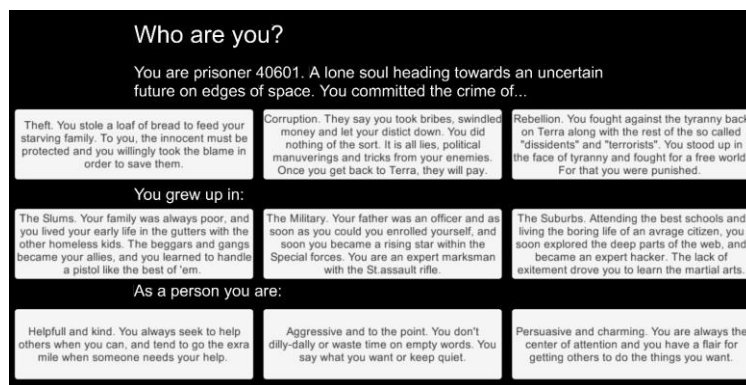
5.3.2 Del 2, Karaktärsutformning

Syftet med denna del är att låta spelaren välja sin bakgrund. Som tidigare nämnts har denna utformning inte en direkt mekanisk påverkan på spelets mekaniker, och klassas därför som Kategori 2 i Turkey och Adinolf (2010, s. 1841) tre-kategori-lista kring utformning i spel. Detta då kategorin innefattar utformning som inte har en direkt påverkan på spelets mekaniker och därmed inte har en direkt koppling till gameplay.

En tidig iteration av artefakten tillät spelaren att skriva en helt egen bakgrund, utan någon hjälp från spelet. Detta visade sig dock vara en för svår uppgift, då spelaren hade tillgång till en så pass begränsad mängd information om spelet. Detta gjorde det även svårt att dra slutsatser kring spelarens handlande i spelet och detta ersattes istället med ett beprövat system inspirerat av *Mount & Blade: Warband* (2010).



Figur 4 En av flera menyer där spelaren får välja spelarens bakgrund i *Mount & Blade: Warband* (2010).



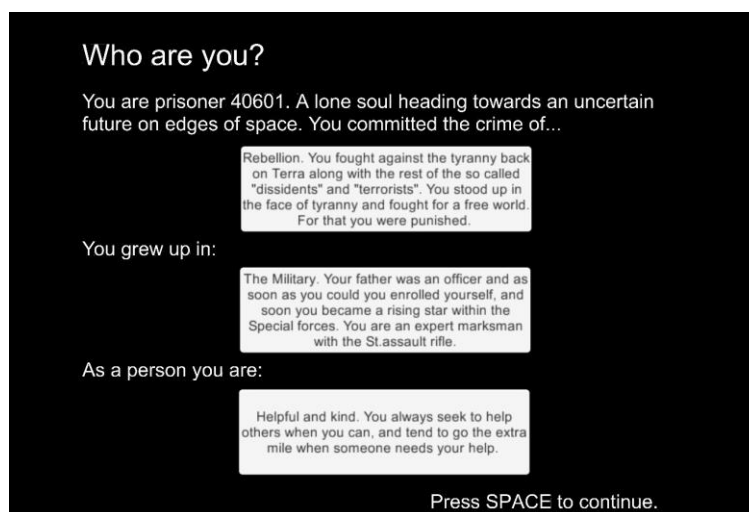
Figur 5 Den meny där spelaren får välja bakgrund i artefakten.

Detta system presenterar spelaren med ett antal frågor som denne måste svara på. Systemet valdes för att det var enkelt att iterera på och hanterbart att arbeta med. Tre frågor med tre svarsalternativ var användes i artefakten. Spelaren kan endast välja ett svar per fråga, vilket resulterar i totalt 27 olika kombinationer. Fler kombinationer hade varit möjliga att implementera men om detta gjorts hade systemet blivit så pass komplext att det hade blivit svårt att dra slutsatser kring spelens val av bakgrund samt spelarnas handlingar i spelet.

Varje val som implementerat har en koppling till moment i spelet, t ex finns det i de olika bakgrunderna olika framträdande egenskaper såsom att spelarkaraktären kan vara extra duktig på att skjuta pistol. När spelaren sedan får möjlighet att välja vapen i artefakten går det gå att se om spelaren blivit påverkade av detta.

Exempel på andra system som valdes bort är t ex att låta spelaren svara på frågor om sin bakgrund under spelets gång i en form av dialog. Detta är ett system som används av bland annat *Mass Effect* (2007) och *Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords* (2004). Anledningen till att dessa andra system valdes bort var för att de skulle ta längre tid eller kräva mer resurser än det system som valdes utan att göra någon större skillnad för studien.

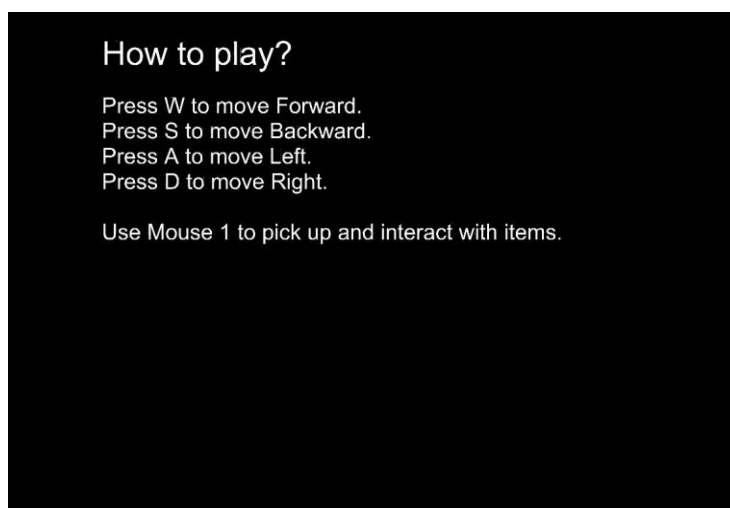
Version två av denna scen presenterar spelaren direkt med en hel presentation av en färdig karaktär. Denna presentation är en sammanställning av samma förutbestämda val.



Figur 6 Version 2, utan möjlighet till val av bakgrund.

5.3.3 Del 3, Instruktioner

Denna scen presenterar spelaren kort med hur spelet spelas. Detta presenteras här då det är viktigt för spelaren att inte behöva undra över hur denne ska spela spelet när det startar, då detta riskerar att bryta spelarens koncentration. Ett alternativ till detta hade varit att presentera kontrollerna under en inlärningsnivå eller via en "options"-meny, men då kontrollerna är få och enkla att lära sig valdes denna metod istället.



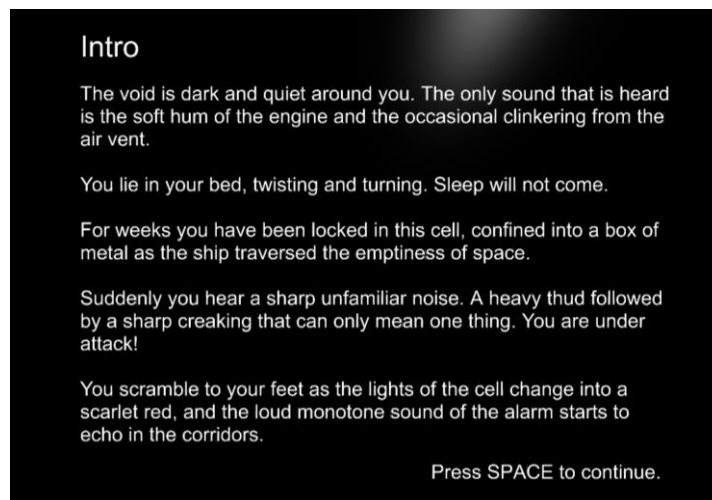
Figur 7 Instruktioner för hur spelaren spelar artefakten.

5.3.4 Del 4, Introduktion

Denna del tar vid precis innan spelet startar och bygger upp den scen som spelaren börjar spela. En parallell kan dras till "loading screens" i andra spel.

Syftet är att presentera information kring vad som händer spelaren precis innan spelet börjar och tillåter spelet att starta "in medias res", i händelsernas mitt. En önskvärd

egenskap hos artefakten då spelupplevelsen bör vara koncentrerad för att inte ta för mycket av respondentens tid.



Figur 8 Introduktion till spelmomentet.

5.3.5 Del 5, Spel

Spelmomentet tar vid direkt efter det att spelaren är klar med att läsa introduktionen och låter spelaren ta kontroll över "Prisoner 40601" när denna flyr sin fängelsecell ombord på ett rymdskepp för att ta sig till en flyktkapsel. Spelaren har i introduktionen fått veta att denne befinner sig på rymdskeppet för att denne har begått ett brott på planeten Terra och att den styrande regimen därför satt spelarkaraktern på ett koloniskepp på väg till en fjärran planet tillsammans med andra brottslingar och rebeller. Spelarkarakterns brott, historia och personlighet är sådant som spelaren får möjlighet att påverka och dessa kan därför förändras mellan spelsessioner.

Spelaren presenteras med två huvudsakliga val under spelets gång, utöver val kring spelarkarakterns utformning. Det ena gäller valet av vapen och den andra gäller vilken räddningskapsel denne ska aktivera. Skeppet har under attacken blivit skadat och enbart en räddningskapsel kan därför avfyras. Det är då upp till spelaren om denne vill rädda sig själv, en rebelledare eller en oskyldig familj.

Spelarperspektivet har valts till förstapersonsperspektiv för att spelaren inte ska se hur spelarkaraktern ser ut då utseende inte är någonting denna studie ämnar undersöka.

Som följd av den förstudie som genomförts implementerades mer ljud och musik samt att längden på korridorerna modifierades.

Spelet är tänkt att vara ett RPG men då det är kort tappar den några av de karaktäristiska egenskaper som som Burn & Carr (2006) karakteriserar som genretypiska för ett RPG. Egenskaper som spelet behåller är dock:

- Spelaren har en fiktiv roll i narrativet.
- Spelaren kan skapa och utforma sina karaktärer.
- Det finns val och utformningsmöjligheter kring den roll spelaren får.
- Spelet centreras ofta kring "quests" och långa narrativ där spelaren utforskar en fiktiv värld.

- Spelet fokuserar på strategiskt tänkande och valmöjligheter istället för spelarens koordination och reaktionsförmåga.

Trots att några av de genretypiska egenskaperna försvunnit är majoriteten kvar och det är tydligt att spelet handlar om att sätta sig in i sin karaktär och utforska en miljö, några av de viktigaste grundförutsättningarna för ett RPG.

Spelet har även byggts för att ge spelaren en god möjlighet att skapa en bra relation med sin karaktär och ge goda förutsättning för identifikation. Spelet tar därmed hänsyn till "responsiveness" genom att spelaren får feedback på sina handlingar och ge dessa konsekvenser (Mallon & Lynch 2014). Spelet är även uppbyggt för att genom ett dramatiskt spelscenario visa spelarkaraktärens sanna jag.

5.4 Observation och intervjustruktur

Respondenterna observeras under spelandet. Detta för att undersöka hur mycket tid de lägger på att läsa och spela igenom artefakten, samt att undersöka vilka val de gör. Observationen görs också för att se hur absorberade respondenterna är i spelupplevelsen.

Som grund till den intervjuguide som använts har de frågor som föreslagits för att mäta identifikation av Cohen (2001) använts som en grund. Ett antal frågor har även lagts till som komplement.

Följande intervjustruktur har använts:

1. Kan du berätta om din spelupplevelse? Vad gjorde du?
2. Vilka val gjorde du kring din karaktärs bakgrund? Hur tänkte du?
3. Hur värderade du de olika bakgrunderna och varför valde du som du valde? Delar du de egenskaper du valde till din karaktär?
4. Hur valde du personlighet? Stämmer din personlighet överens med din spelarkaraktär?
5. Baserade du dina handlingar i spelet på din karaktärs bakgrund?
6. Tyckte du att valen du presenterades med var relevanta?
7. Kände du dig delaktig i handlingen? Kändes det som om du kunde sätta dig in i din spelarkaraktär?
8. Kände du att du hade en bra förståelse för din spelarkaraktär?
9. Kände du att du och din spelkaraktär är lika? Är din spelarkaraktär en bättre version av din själv? Är du och din spelarkaraktär densamma?
10. Resonerar du och din karaktär olika när det gäller valen i spelet?
11. Kände du dig nöjd när din karaktär klarade spelet?

Slutligen undersöks det även under intervjun hur spelaren förhåller sig till sin karaktär. T ex om spelaren beskriver sin spelarkaraktär som "jag" kan detta tyda på att en hög grad av identifikation uppnåtts (Schultze & Leahy, 2009). Det är därför intressant att undersöka om spelaren anser sig vara densamma som sin spelarkaraktär, om de är helt separata eller om spelaren tar rollen av sin karaktär men ändå anser sig vara separata.

5.5 Förstudie

En förstudie genomfördes som en del i artefaktens utvecklingsprocess. Detta gjordes för att testa artefaktens utvärderbarhet och dess användbarhet för att undersöka frågeställningen. Förstudien innefattade att en person fick spela igenom spelet i en simulerad testsession. Denna testsession skedde i ett tyst och stilla rum och respondenten som fick testa artefakten var väl medveten om artefaktens ofärdiga tillstånd. Respondenten uppmanades därför att rapportera och kommentera på buggar och andra saker som inte stämde i artefakten. Respondenten informerades också om att den information som används i studien var konfidentiell och inte skulle användas i annat syfte än till studien samt att studien var en del av ett examensarbete med inriktning media, estetik och berättande på Högskolan i Skövde. Den simulerade testsessionen innefattade både observation av spelmomentet samt en kortare intervju.

Under förstudien hittades ett antal buggar och fel som sedan åtgärdades. T ex fungerade inte ett menyval. Feedback gavs även gällande längden på korridorer och andra estetiska val, alla dessa togs i beaktning och de som rimligtvis kunde åtgärdas fixades. Ett exempel på sådan feedback som togs i beaktning var implementationen av mer varierad ljud och musik. Feedback som däremot inte togs i beaktning var t ex önskemål om att spelarkaraktern skulle kunna använda sitt vapen.

Resultatet av intervjun med respondenten var att det gick att se flera paralleller kring valen av bakgrund och valen respondenten gjorde i spelet. Ett exempel på detta var att spelaren i förstudien under karaktärsutformningsprocessen valde en spelarkaraktär som var "helpful and kind" och senare under spelmomentet valde att rädda en oskyldig familj istället för sig själv. Spelaren valde sin bakgrund baserat på sin egen personlighet, vilket i enlighet med "the mirror effect" indikerar att hon har en hög identifikation med sin karaktär. Hon var även mycket nöjd med spelupplevelsen.

6 Utvärdering

Under denna rubrik presenteras resultatet av studien. Den inleds med en presentation av undersökningen och avslutas med en analys och diskussion av den information som framkommit.

6.1 Presentation av undersökning

Denna studie syfte är att besvara frågeställningen: Hur påverkar spelarens möjlighet att utforma spelarkaraktärens bakgrundshistoria spelarens identifikation med spelarkaraktären?

Undersökningen som genomfördes för att besvara denna fråga pågick under två veckor, och sammanlagt 8 stycken respondenter deltog i studien. Dessa respondenter återfanns i det geografiska området kring Skövde, främst i och kring Högskolan i Skövde. Åldern på respondenterna var 20-26 år, 6 av respondenterna var män, och 2 var kvinnor. Samtliga deltagare uppfyllde det kriteriet som ställts kring tidigare erfarenhet av västerländska RPG-spel, dvs att de kunde svara positivt på frågan:

Har du spelat mer än 20 timmar av ett narrativ RPG-spel de senaste tre månaderna?

Respondenterna fick spela artefakten i ett tyst rum utan störande moment. De fick först information om studiens ursprung och upplägg, dvs att det var en del av ett examensarbete med inriktning mot media, estetik och berättande på Högskolan i Skövde samt att deras medverkan var frivillig och att den information de gav var konfidentiell och inte skulle användas i annat syfte. De fick dock inte någon information om studiens frågeställning då detta skulle kunna påverka resultatet.

När respondenterna fått denna information ombads de att sätta sig ner och spela igenom artefakten från början till slut, medan de observerades. Ingen verbal kommunikation skedde under den tid respondenterna spelade. När respondenten nått slutet av artefakten följde en intervju med baserade på de frågor som presenterats i kapitel 5.4 Observation och intervjustruktur. Beroende på vilken version av artefakten respondenten fick spela samt dennes val i spelet förändrades uppsättningen frågor något. Vidare lades följdfrågor och mer ingående frågor till om detta ansågs behövas. Anteckningar togs både under observationen och intervjun.

6.2 Resultat och analys

Utfallet av studien bekräftar den hypotes som beskrivits i tidigare kapitel 3 Problemformulering. Denna hypotes kan summeras som följande:

Spelarens förmåga att utforma spelarkaraktärens bakgrundshistoria borde påverka spelarens identifikation med spelarkaraktären på ett positivt sätt, då spelaren kan välja att ge spelarkaraktären sina egna drag eller drag som spelaren vill ha.

Samtliga intervjuer visar på att det finns en koppling mellan spelarens identifikation med en spelarkaraktär och dennes möjlighet att välja bakgrund. De spelaren som fick möjlighet att välja bakgrund hade i en högre omfattning en hög grad av identifikation med sin

spelarkaraktär än de som inte fick välja bakgrund. Det fanns dock fall där hög identifikation med spelarkaraktären uppstod utan att spelaren fått göra val.

Detta visar på att val av bakgrund tillåter spelaren att snabbt få en högre grad av identifikation än de som inte fått möjlighet att göra val. Möjlighet att göra val kring en spelarkaraktärs bakgrund ger också fler spelare möjlighet uppnå denna höga grad av identifikation.

Respondenter ur grupp B (de med valmöjligheter kring utformningen av sin karaktär) visar genomgående att de väljer en karaktärs bakgrund i enlighet med sina egna värderingar och i relation till sin egen personlighet. Detta förändrar deras syn på spelet, och de ser sig själva som att de "blir karaktären", till skillnad från respondenter ut grupp A (de som presenteras med en färdig karaktär) som i bästa fall ser det som att de sätter sig in i karaktären.

En avvikelse som dock uppkom var att en av respondenterna i grupp A tyckte om den givna spelarkaraktären och kände då, trots att denne inte fick göra några val, en hög grad av identifikation med sin spelarkaraktär. Denna avvikelse visar då på att identifikation kan uppnås även utan val, och att om så är fallet är val mindre viktigt då respondenten skulle valt en liknande spelarkaraktär oavsett.

Ytterligare en avvikelse som uppkom i studien härstammar från en respondent i grupp B. Denna respondent valde medvetet en spelarkaraktär som var väldigt olik respondenten, detta ledde till dålig identifikation med spelarkaraktären, men spelaren var ändå nöjd med spelarupplevelsen. Detta visar på att vissa spelare inte vill identifiera sig med sin spelarkaraktär och hellre vill ta på sig rollen av en spelarkaraktär som är klart olik spelaren.

Ett exempel på den höga grad av identifikation som uppstod på grund av valmöjligheterna i grupp B kom från respondent 1 som sa att denna redan efter första bakgrundsvalet hade en bild av hur han ville att hans karaktär skulle vara. Hans första val var baserat på det han tyckte var intressant, men det stämde även överens med hans egna värdering. De resterande valen därefter fyllde bara ut den karaktär han redan bestämt sig för och de val som gjordes i spelet var baserade på spelarkaraktärens resonemang – men då dessa båda delade värderingar fanns det ingen praktiskt skillnad i dessa val. Denna respondent ansåg sig vara ett med sin spelarkaraktär då spelarkaraktären blev hans "jag".

Ett exempel från grupp A där en lägre grad av identifikation uppnåddes var respondent 2 som delade vissa värderingar med sin spelarkaraktär, men inte alla. Denne kände att han kunde sätt sig in i rollen som sin spelarkaraktär och att han kunde spela som spelarkaraktären, men han kände aldrig att han var ett med sin spelarkaraktär. I de situation där de delade värderingar resonerade spelaren i egenskap av spelarkaraktär, men i de fall där spelarens värderingar och spelarkaraktärens värderingar gick isär vann spelarens resonemang över spelarkaraktärens. I dessa stunder resonerade spelare efter eget huvud och ansågs sig inte längre vara spelarkaraktären. Spelarkaraktären blev i dessa ögonblick bara ett verktyg i spelvärlden genom vilken spelarens vilja skedde. Värt att nämna är att spelaren ansåg att speltiden var för kort och att för lite information givits kring spelarkaraktären för att "han skulle kunna bli ett med spelarkaraktären", vilket indikerar att detta förhållande kan förändras över tiden eller via mer information.

Följande fenomen går att utläsa från studiens resultat :

1. En hög grad identifikation uppnås om spelaren och spelarkaraktären delar värderingar och resonemang, dvs bakgrund.
2. Om spelaren får välja sin karaktärs bakgrund, blir det mer sannolikt att spelaren kommer att uppnå en hög grad av identifikation.
3. Även spelare utan valmöjlighet kan uppnå en hög grad av identifikation om fenomen 1. uppfyllts, dvs att spelaren delar värderingar och resonemang med den givna spelarkaraktären.

6.3 Slutsatser

Studiens slutsats är att bra identifikation med en spelarkaraktär generellt är viktig för spelaren, och att ge spelaren val är ett sätt att öka sannolikheten att sådan identifikation återfinns i spelupplevelsen. Detta genom att spelaren dels snabbare kommer in i sin spelarkaraktär genom att ha valmöjligheter kring denne samt att dennes förståelse för spelarkaraktären blir högre med hjälp av val.

Valmöjligheten i sig garanterar inte att en hög grad av identifikation uppstår, men den ökar sannolikheten att spelaren och spelarkaraktär kommer dela värderingar då det är upp till spelaren att bestämma dessa hos spelarkaraktären. Detta kan i sin tur öka identifikationen med spelarkaraktären i enlighet med spegel- och magiska spegel-effekten, dvs att om spelaren och spelarkaraktären delar värderingar, egenskaper och attribut eller att spelarkaraktären har värderingar, egenskaper och attribut som spelaren vill ha uppstår identifikation.

Det är dock fullt möjligt för en spelare att uppleva en hög grad av identifikation med sin spelarkaraktär även utan val, såvida spelaren delar värderingar, egenskaper och attribut med sin spelarkaraktär. Även detta i enlighet med spegel- och magiska spegel-effekten.

Det faktum att vissa spelare inte vill uppnå en hög grad av identifikation med sin spelarkaraktär under spelupplevelsen visar på att det finns andra motiv till att spela spel än denna studie förutsatt. Att uppleva andra perspektiv, roller och personligheter som vida skiljer sig från spelarens egna kan i sig vara målet med en spelupplevelse och i dessa fall är inte identifikation med en spelarkaraktär önskvärd, dvs målet med en sådan upplevelse kan vara att inte identifiera sig med sin spelarkaraktär.

7 Avslutande diskussion

Under denna rubrik sammanfattas studien i sin helhet. Först sammanfattas studien i sin helhet för att sedan gå in i en djupare diskussion kring resultatet. Sedan avslutas kapitlet med en diskussion kring framtida arbete.

7.1 Sammanfattning

Under en spelupplevelse är det viktigt att spelaren känner engagemang i spelet, detta är en samlingsterm som används för att beskriva de positiva känslor som uppstår vid spelandet av ett bra spel. Ett sätt att öka engagemang i spel är att ha en bra relation mellan spelare och spelarkaraktär (Mallon & Lynch 2014). Denna relation påverkas på ett mycket tydligt sätt av spelarens identifikation med spelarkaraktären (Turkay & Kinzer 2014; Mallon & Lynch 2014).

Identifikation är därför ett fenomen som är intressant att undersöka för att förstå hur spelare påverkas av och interagerar i spel. Identifikation uppstår när spelare delar egenskaper, resonemang och värdering med sin spelarkaraktär (Turkay & Kinzer 2014). Denna studie har därför undersökt frågan:

Hur påverkar spelarens möjlighet att utforma spelarkaraktärens bakgrundshistoria spelarens identifikation med spelarkaraktären?

Studien har visat att genom att ge spelaren val kring spelarkaraktärens bakgrund ökar chansen för spelaren att uppnå en hög grad av identifikation med sin spelarkaraktär, då denne kan välja karaktärsdrag som uppfyller spelarens egna kriterier. Dock garanterar inte valmöjligheter att en hög grad av identifikation uppnås och även utan val kan hög identifikation uppnås.

7.2 Diskussion

Identifikation inom mediet spel är ett fenomen som inte är särskilt väl undersökt, däremot finns det flera studier och källor som undersökt identifikation i andra medier. I och med att spel och digitala interaktiva medier blir en allt större del av vår vardag är det oerhört viktigt att vi förstår hur och varför vi väljer avatrar/spelarkaraktärer på det sätt vi gör. Varför tilltalar vissa karaktärer oss mer och blir våra favoriter? Varför ogillar vi andra?

Genom att undersöka den identifikation spelare känner med sina spelarkaraktärer går det att öppna upp för undersökningar kring vilka underliggande faktorer som bidrar till valet av karaktär och hur dessa relaterar till de värderingar vi själva har.

Detta kan vara positivt från ett branshperspektiv, då spel som tillåter spelaren att ha en hög grad av identifikation med sin spelarkaraktär gör att spelaren blir mer engagerad i sin spelupplevelse (Mallon & Lynch 2014). Att förstå identifikation i relation till spelarens engagemang blir då en viktig del av att skapa bättre spelupplevelser.

Vidare är det också intressant ur ett akademiskt och samhällsligt perspektiv, då denna typ av forskning kan hjälpa till att förstå fenomenet av digital identitet och hur vi interagerar med andra i virtuella miljöer. Att förstå hur vi gör val och hur vi relaterar till karaktärer i virtuella världar kan tillåta oss att se på saker ur ett annat perspektiv och till och med lära oss något om oss själva. En bättre förståelse av ämnet identifikation kan också leda till förbättringar inom olika typer av simulatorer där artificiella karaktärer deltar. Ämnet är även intressant ur ett psykologiskt perspektiv och skulle kunna användas för att undersöka spelares personlighet och värderingar i en typ av personlighetstest.

Även om denna studie kommit fram till ett tydligt resultat kan det ändå bara anses indikativt. Det finns flera anledningar till detta och några av de som anses vara högst relevanta beskrivs nedan:

- Urvalsgruppen: Studien innehåller inte tillräckligt många respondenter för att ge ett tydligt och statistiskt tillförlitligt resultat. Vidare finns det ingen geografisk variation i urvalet av respondenterna, då alla bor i samma stad.
- Artefakten: Även om artefaktens estetik och utformning fick ett positivt mottagande från flera respondenter innehöll den en förhållandevis liten mängd speltid samt saknade samma kvalitet som många andra kommersiella RPG-spel av samma typ. Detta kan då ha påverkat spelaren då denne inte får så lång tid på sig att sätta sig in i sin karaktär samt om spelaren jämför produktionsvärdet i artefakten med andra produktioner på marknaden finns det en klar skillnad. Mallon och Lynch (2014) har bland annat kommit fram till att ett spels mottaglighet samt ett spels förmåga att skapa djupa och meningsfulla relationer är viktigt för att skapa en bra spelupplevelse som tillåter spelare att känna en hög grad av identifikation med sin spelarkaraktär.
- Speltesternas miljö: Även då miljö respondenterna spelade i var tyst och lugn och bekväm kan detta inte anses komma nära den miljö som respondenterna hade haft om de hade spelat hemma. Detta kan självklart påverka resultatet och ha gjort att det blivit svårare för dem att sätta sig in i spelupplevelsen. Även det faktum att någon såg

på när de spelade kan ha ingjutit en känsla av tidspress vilket även det kan ha påverkat spelarens förmåga att sätta sig in i spelupplevelsen.

Trots dessa punkter och det faktum att resultatet är indikativt är ändå trovärdigheten i studien hög, då det stämmer överens med liknande studie kring identifikation och spelengagemang. T ex har tidigare studier (Turkay & Kinzer 2014; Mallon & Lynch 2014) identifierat att spelarens möjlighet att utforma sin spelarkaraktärs utseende har en direkt påverkan på spelarens identifikation med spelarkaraktären och därmed även spelarens engagemang.

Spelarens förmåga att identifiera sig med spelarkaraktären beskrivs av Cohen (2001), Schultze & Leahy (2009) och Wollheim (1974) som att en spelare ser sig själv och sin spelarkaraktär som sitt "jag", dvs som en och samma. Detta är även någonting studien i denna rapport har uppfattat och resultatet har indikerat att val tillåter spelaren att i större utsträckning skapa en spelarkaraktär de kan klassificera som sitt "jag".

Även Turkay och Kinzers (2014) spegeleffekt stödjer resultatet genom att det på ett tydligt sätt definierar hur identifikation uppkommer när spelaren känner igen egna drag hos spelarkaraktären eller ser drag hos spelarkaraktären som spelaren vill ha. Precis som denna studie kommit fram till borde valmöjligheter i enlighet med denna effekt öka chansen att spelaren får en spelarkaraktär med liknande drag eller drag som spelaren vill ha.

7.3 Framtida arbete

Denna studies resultat är indikativt. För att få ett tydligare resultat bör en mer omfattande studie genomföras. Denna studie skulle då kunna utföras under en längre tidsperiod, med en mer välpolerad och större produkt. Respondenterna skulle då kunna få spela artefakten under flera längre spelsessioner.

Denna studie öppnar även upp för mer långsiktig forskning kring identifikation i spel då den tydligt indikerar att detta är en väldigt viktig del i relationen mellan spelare och spelarkaraktär. Även om det redan finns vissa kriterier kring vad som får spelare att uppleva en hög grad av identifikation skulle det vara intressant att gå in djupare på detta område. T ex vore det intressant att undersöka vilka faktorer som påverkar hur identifikationen uppkommer samt i hur stor grad den påverkar spelaren. Detta skulle t ex kunna göras i relation till olika spelartyper för att se om alla spelare reagerar på olika sätt eller om det endast är en viss typ av spelare blir starkt påverkade av identifikation.

Vidare skulle även en psykologisk studie kunna genomföras för att undersöka vilka psykologiska faktorer som stimulerar identifikation och hur dessa i sin tur uppkommer. Bara i denna mindre studie har de olika respondenterna identifiera sig med olika bakgrunder trots att de delar både geografisk position och kulturell bakgrund.

Referenser

- Ahn, S.J., Fox, J., & Bailenson, J.N. (2012). *Avatars*. In Bainbridge, W. S. (Ed.), *Leadership in Science and Technology: A Reference Handbook*. SAGE Publications.
- Bal, M. (2009) *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. 3rd edition. University of Toronto Press.
- Benyon, D., Turner, P., & Turner, S. (2005). *Designing Interactive Systems: People, Activities, Contexts, Technologies*. Pearson Education.
- Berger, A. A. (2002). *Video Games: A Popular Culture Phenomenon*. Transaction Publishers.
- Bethesda Game Studios (2008) *Fallout 3* [Datorprogram]. Bethesda Softworks.
- Bethesda Game Studios (2011) *The Elder Scrolls V: Skyrim* [Datorprogram]. Bethesda Softworks.
- Bethesda Softworks (2015). *The Garden of Eden Creation Kit* [Datorprogram]. Finns tillgänglig på internet: http://geck.bethsoft.com/index.php?title=Main_Page [2015-04-09]
- BioWare (2002) *Neverwinter Nights* [Datorprogram]. Infogrames.
- BioWare (2003) *Star Wars: Knight of the Old Republic* [Datorprogram]. LucasArts.
- BioWare (2007) *Mass Effect* [Datorprogram]. Microsoft Game Studios.
- BioWare (2009) *Dragon Age: Origins* [Datorprogram]. Electronic Arts.
- Blizzard Entertainment (2002) *Warcraft 3* [Datorprogram]. Blizzard Entertainment.
- Blizzard Entertainment (2004) *World of Warcraft* [Datorprogram]. Blizzard Entertainment.
- Blizzard Entertainment (2012) *Diablo 3* [Datorprogram]. Blizzard Entertainment.
- Carr, D., Buckingham, D., Burn, A., & Schott, G. (2014). *Computer Games: Text, Narrative and Play*. John Wiley & Sons.
- Cohen, J. (2001). Defining identification: A theoretical look at the identification of audiences with media characters. *Mass Communication & Society*, 4(3), s. 245-264.
- Core Design (1996) *Tomb Raider* [Datorprogram]. Eidos Interactive.
- Crytek (2015). *Cryengine* [Datorprogram]. Finns tillgänglig på internet: <http://cryengine.com/> [2015-04-09]
- Ducheneaut, N., Wen, M. H., Yee, N., & Wadley, G. (2009, April). Body and mind: a study of avatar personalization in three virtual worlds. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (s. 1151-1160). ACM. Turkay, S., & Kinzer, C. K. (2014).

- Epic Games, Inc. (2015). *Unreal Engine 4* [Datorprogram]. Finns tillgänglig på internet: <https://www.unrealengine.com/what-is-unreal-engine-4> [2015-04-09]
- Filiciak, M. (2003). Hyperidentities: Postmodern identity patterns in massively multiplayer online role-playing games. *The Video Game Theory Reader*, s. 87-102.
- Grinding Gear Games (2013) *Path of Exile* [Datorprogram]. Grinding Gear Games.
- Gygax, G. & Arneson, D. (1974) *Dungeons and Dragons*. TSR.
- Harebrained Schemes (2013) *Shadowrun Returns* [Datorprogram]. Harebrained Schemes.
- Kohler, C. (2005). *Power-up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*. BradyGames.
- Mallon, B., & Lynch, R. (2014). Stimulating Psychological Attachments in Narrative Games Engaging Players With Game Characters. *Simulation & Gaming*.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Simon and Schuster.
- Namco (1980) *Pac-Man* [Datorprogram]. Namco.
- Neitzel, B (2014) *Narrativity of Computer Games*. 11 Mars 2014. The living handbook of narratology. Tillgänglig på Internet: <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/narrativity-computer-games> [Hämtad Februari 20, 2015].
- Nintendo R&D4 (1985) *Super Mario Bros* [Datorprogram]. Nintendo.
- Obsidian Entertainment (2004) *Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords* [Datorprogram]. LucasArts.
- Pajitnov, A. (1984) *Tetris* [Datorprogram]. Infogrames Entertainment.
- Patton, M. Q. (2005). *Qualitative Research*. John Wiley & Sons, Ltd.
- Perkins, W. (2014). *Alien: Isolation*. Tillgänglig på internet: <http://www.artofthetitle.com/title/alien-isolation/> [2015-04-09]
- Piranha Bytes (2006) *Gothic 3* [Datorprogram]. JoWood Entertainment.
- Roth, C., Vorderer, P., Klimmt, C., & Vermeulen, I. (2010). Measuring the User Experience in Narrative-Rich Games: Towards a concept-based Assessment for Interactive Stories. *Entertainment Interfaces 2010*.
- Runic Games (2012) *Torchlight 2* [Datorprogram]. Runic Games.
- Schultze, U., & Leahy, M. M. (2009). The avatar-self relationship: enacting presence in second life. *ICIS 2009 Proceedings*, 12.
- Sheldon, L. (2004). *Character Development and Storytelling for Games*. Cengage Learning.
- Smahel, D., Blinka, L., & Ledabyl, O. (2008). *Playing MMORPGs: Connections Between Addiction and Identifying with a Character*. *CyberPsychology & Behavior*, 11(6), 715-718.

- Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith* (2005) [film]. Regissör: George Lucas. Lucasfilm.
- TaleWorlds Entertainment (2010) *Mount & Blade: Warband* [Datorprogram]. Paradox Interactive.
- Turkay, S., & Kinzer, C. K. (2014). The Effects of Avatar: Based Customization on Player Identification. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations (IJGCMS)*, 6(1), s. 1-25.
- Unity Technologies (2015a). *Unity3D* [Datorprogram]. Finns tillgänglig på internet: <http://unity3d.com/> [2015-04-09]
- Unity Technologies (2015b). *Asset Store*. Finns tillgänglig på internet: <https://www.assetstore.unity3d.com/en/> [2015-04-09]
- Valve Corporation (2004) *Half-Life 2* [Datorprogram]. Valve Corporation.
- Valve Corporation (2015). *Source* [Datorprogram]. Finns tillgänglig på internet: https://developer.valvesoftware.com/wiki/SDK_Docs [2015-04-09]
- Waggoner, Z. (2009). *My Avatar, My Self: Identity in Video Role-playing Games*. McFarland.
- Wollheim, R. (1974). *Freud: A Collection of Critical Essays*. R. Wollheim (Ed.). Anchor Books.