

SPELARES IDEOLOGIER

Från verkligheten till spelvärlden

GAMER IDEOLOGIES

From reality to the game world

Examensarbete inom huvudområdet Datavetenskap
Grundnivå 30 högskolepoäng
Vårtermin 2015

Jonatan Sundström

Handledare: Anna-Sofia Alklind Taylor
Examinator: Henrik Engström

Sammanfattning

Detta arbete baserar sig på frågeställningen: ”Påverkar en spelares politisk-ideologiska uppfattning dess val av fraktionstillhörighet i digitala underhållningsmedier vid skapandet av sin avatar?”. Spelare interagerar med digitala världar med hjälp av avatarer som en förlängning av sig själva och överför därmed sin personlighet till avataren. Om politiska åsikter baserar sig på personligheten hos olika personer, finns det eventuellt grund för att även spelarens politiska åsikter återspeglas genom avataren. I studien genomförs en undersökning av 30 testdeltagare som blir politiskt kartlagda och får genomföra ett fraktionsval för en skapad avatar.

Resultatet av undersökningen uppvisar inga konkreta samband mellan testdeltagarnas politiska värden samt dess val av fraktion, dock kan man utröna vissa samband mellan fraktionsvalen samt skapandet av avatarer. Man kan exempelvis utröna att personer som föredrar en högerekonomisk politik, i högre utsträckning tenderar att sträva efter en god ekonomi för sin avatar i spel. Studien kan på sikt användas som inspiration för fortsatt forskning inom politik i förhållande till spel.

Nyckelord: Politik, Karaktärer, Avatar, Spel

Innehållsförteckning

1	Introduktion	1
2	Bakgrund	2
2.1	Ideologi och politik	2
2.2	Politiska matriser	2
2.2.1	Förklaring av strukturen på den politiska matrisen	2
2.2.2	Pace News' Political compass	3
2.2.3	Exempelfrågor från Political compass	4
2.2.4	Kritik mot politiska matriser/kompasser	4
2.3	Politik i datorspel	5
2.4	Interaktionen med spel	5
2.4.1	Definitionen av en avatar	5
2.4.2	Olika spelstilar och moraliska påverkningar på avatarer	6
3	Problemformulering	7
3.1	Avgränsningar	7
3.2	Metod	8
3.3	Val av vetenskaplig metod	8
3.4	Genomförande av undersökningen	8
3.4.1	Användning av Political compass	9
3.4.2	Utformning av artefakt	9
3.4.3	Urval av testdeltagare	9
3.4.4	Etiska aspekter	10
3.4.5	Analys av insamlad data	10
4	Genomförande	11
4.1	Förstudie	11
4.2	Planeringsupplägg	11
4.3	Designupplägg	12
4.3.1	Grafisk stil	12
4.3.2	Design av valmöjligheterna	13
4.3.3	Valmöjligheterna för användarna	14
4.4	Färdigställning av programmet	15
4.4.1	Buggar	15
5	Utvärdering	16
5.1	Presentation av undersökning	16
5.1.1	Genomförande av undersökning	16
5.2	Analys	17
5.2.1	Resultat av fraktionsval	17
5.2.2	Resultat av skapade karaktärer	20
5.3	Slutsatser av undersökningen	23
6	Avslutande diskussion	24
6.1	Sammanfattning	24
6.2	Diskussion	25
6.2.1	Etiska aspekter	26
6.2.2	Samhällelig nytta hos arbetet	26
6.2.3	Kritik av undersökningen	26

6.3	Framtida arbete	27
Referenser	28

1 Introduktion

Då spelmediet fortsätter att utvecklas och de olika konflikter som uppstår i spel tenderar att bli mer komplicerade för att engagera en spelarbas, kan det vara positivt att anknyta till spelarnas personliga politiska åsikter för att öka en redan existerande konflikt i spelet. För att få möjligheten att påverka och kontrollera vilka fraktionstillhörigheter som spelarbasen väljer att tillhöra kan det därmed underlätta att skapa olika fraktioner inspirerade av existerande politiska ideologier i samhället.

Om spelare tenderar att skapa karaktärer i spel som är baserade på spelarnas egna personligheter, moral och politiska åsikter, kan man som spelutvecklare eventuellt även styra in olika spelare till fraktioner som passar dessa karaktärer. Med hjälp av att förstå spelarbasens moraliska och politiska åsikter, kan därmed spelutvecklarna eventuellt förutse hur fördelningen av spelarbasen kommer att se ut och därmed anpassa planerade konflikter som spelarna skall utsättas för.

Syftet med denna rapport är därmed att undersöka om det existerar en korrelation mellan en spelares politiska ideologi och de karaktärer som de skapar i spel. Undersökningen och rapporten kan användas för vidare forskning om politiska konflikter i spel samt vilken typ av karaktärer som olika spelare tenderar att välja att spela, beroende på sina politiska åsikter och även för spelutvecklare gällande design av fraktioner i spel. Rapporten inleder med att förklara hur man kan undersöka personers politiska åsikter, vad existerande forskning har undersökt kring hur personers politiska åsikter påverkar dess moraliska val samt hur spelare interagerar med moraliska och politiska val i spel.

2 Bakgrund

I detta kapitel presenteras hur politiska åsikter definieras med hjälp av politiska matriser och går sedan vidare genom att förklara hur spelares personligheter och politiska åsikter kan placeras i förhållande till vilken typ av karaktärer som de skapar för att interagera med den digitala världen.

2.1 Ideologi och politik

Termen ideologi uppstod i Frankrike under 1700-talet och är en blandning av orden idé, som härstammar från latinska ordet "idéo", samt "-ologi" som refererar till ett vetenskapligt område. Därmed kan det fullständiga ordet ideologi översättas rakt av som "vetenskapen om idéer" (Ball & Dagger, 2006). Den definition av ordet som används i denna uppsats är: "an ideology is a fairly coherent and comprehensive set of ideas that explains and evaluates social conditions, helps people understand their place in society, and provides a program for social and political action." (Ball & Dagger, 2006, s.5). Denna definition stämmer även bra ihop med Nationalencyklopedins definition på ordet ideologi; "Ideologi kallas en samling tankar, idéer och föreställningar om vad som är viktigt i världen och livet. Det handlar också om vad man bör och kan göra för att detta skall bli verklighet..."(Nationalencyklopedin, 2015).

Politiska ideologier inkluderar en samling lösningar för att sträva efter idén av det samhälle som en grupp människor har som målsättning att uppnå. Ball och Dagger (2006) förklarar politiska ideologier som när en doktor skriver ut ett recept för att bota en specifik sjukdom, så fungerar en politisk plan som ett botemedel för att motverka en sjukdom i samhället.

2.2 Politiska matriser

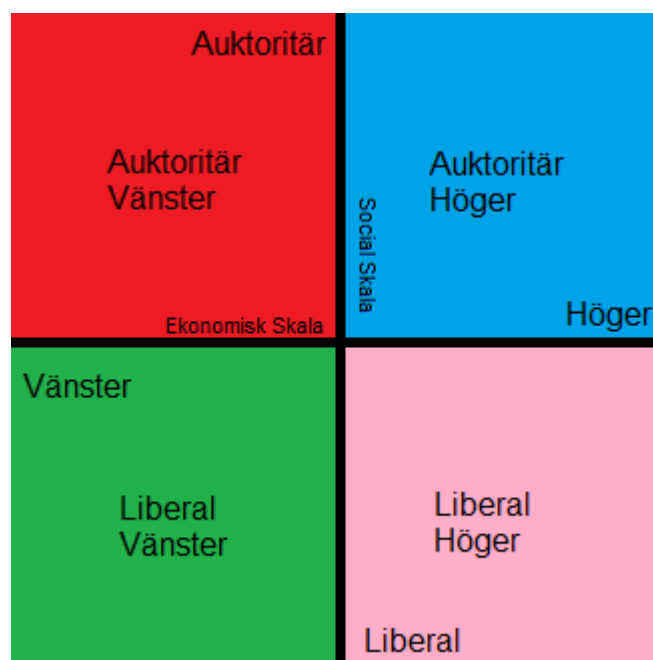
Ett vanligt förekommande sätt att undersöka och kartlägga politiska värderingar i ett samhälle genomförs ofta med hjälp av statistiska undersökningar där deltagare får genomföra ett antal politiska ställningstaganden som senare värderas i förhållande till de existerande politiska ideologierna. Ett exempel på denna typ av undersökning är en typ av "politisk matris", även kallad "politisk kompass", som finns i flera olika utföranden och som ofta är utvecklade med hjälp av forskare inom samhällsvetenskap.

Tidigare användes enbart en linje som avgjorde om en person var placerad till höger eller vänster på den politiska skalan, men det upptäcktes med tiden att det inte var speciellt tillförlitligt då det ofta betyder att anarkister riskerar att bli placerade på samma politiska vänsterpunkt som kommunister samt att individualister blir placerade tillsammans med förespråkare för övervakningssamhällen på högersidan. Därmed införde man också den sociala axeln som bortser från de ekonomiska åsikterna och istället visar på en persons strävan efter ett kontrollerande eller fritt samhälle (Ray, 2002).

2.2.1 Förklaring av strukturen på den politiska matrisen

Politiska matriser använder två axlar som oftast är indelade mellan en ekonomisk skala samt en social skala (se figur 1). Den ekonomiska skalan påvisar hurvida en person är placerad till höger eller vänster i det ekonomiskpolitiska landskapet. En ekonomisk högerpolitik definieras oftast av individualism där varje enskild person själv tar beslut på samtliga ekonomiska områden och är i huvudsak ansvarig för sig själv att se till sin egen situation (Sznajd-Weron & Sznajd, 2004). Vänsterpolitik inom det ekonomiska området brukar oftast vara definierat av

den kollektiva välfärden där en grupp människor eller ett samhälle tillsammans strävar efter att se till sina egna intressen och därmed tar ansvar för varandras inkomster och utgifter (Sznajd-Weron & Sznajd, 2004). Sociala skalan står mellan liberal och auktoritär, där den liberala skalan påvisar viljan över avsaknad av statligt styre och den auktoritära delen önskan om ett starkt statligt inflytande på så gott som samtliga samhällsområden (Pace News, 2015b; Sznajd-Weron & Sznajd, 2004).



Figur 1 Exempel på strukturen för en politisk kompass.

2.2.2 Pace News' Political compass

Den troligtvis mest välkända politiska matrisen är *Political compass* (Pace News, 2015a). Skaparna av *Political compass* är anonyma, men sidan tillhör Pace News, vilka även har registrerat ett "trademark" för begreppet "political compass". Denna kompass är uppbyggd av 61 påståenden där deltagare, på en fyrgradig skala får avgöra mellan "Strongly disagree", "Disagree", "Agree" samt "Strongly Agree" på samtliga påståenden.

För att uppmana testdeltagare att fundera över sina åsikter gällande påståenden som upplevs som svåra eller som de inte har beslutat om tidigare, har skaparna av *Political compass* valt att tvinga testdeltagare att göra ett ställningstagande på samtliga påståenden. Detta är också en anledning till att *Political compass* inte erbjuder en neutral åsikt på de olika påståenden, för att uppmana deltagarna att överväga sina åsikter (Pace News, 2015c).

När deltagare i *Political compass* genomför ett val på ett påstående, blir personen förflyttad på de två axlarna i förhållande till sin åsikt. Pace News har valt att hålla sin gradering dold för allmänheten för att förhindra att andra företag eller personer återskapar deras modell av politisk undersökning (Pace News, 2015c). Detta betyder att det i dagsläget inte är möjligt att komma över den exakta bedömningen som används i applikationen, men det är ändå möjligt att genomföra en trolig bedömning av hur de olika valen påverkar den slutliga graderingen.

2.2.3 Exempelfrågor från Political compass

Skalorna på de två axlarna på den politiska kompassen går mellan -10 samt +10 vilket därmed skulle resultera i att en deltagare som får resultatet -10/+10 blir placerad som en auktoritär vänster i förhållande till en deltagare med +10/-10 som placeras som liberal höger (se figur 1).

Vidare följer exempel på de påståenden som finns med på *Political compass* samt hur man kan värdera förändringen som dessa kan leda till på skalan.

“Governments should penalize businesses that mislead the public.”

Skulle en deltagare välja alternativet “Strongly agree”, visar detta på en önskan om en stark auktoritär regering samt förespråkar den kollektiva ekonomin framför den marknadsmässiga företagsekonomin. Vilket skulle resultera i en sänkning på den ekonomiska skalan som placerar personen längre åt vänster samt en ökning på den sociala skalan som leder mot auktoritär. På samma sätt skulle alternativet ”Strongly disagree” placera personen längre åt höger på den ekonomiska skalan samt sänka nivån på den sociala skalan åt det liberala hållet.

“The rich are too highly taxed.”

Då detta påstående är relaterat till skatt på den sociala skalan samt påverkar personliga ekonomin på den ekonomiska skalan, skulle ett alternativ som ”Strongly disagree” minska på den sociala skalan och dra det sociala värdet närmre det liberala hållet samtidigt som påståendet ställer sig emot den enskilda individens möjlighet till rikedom vilket därmed ökar värdet på den ekonomiska skalan mot höger.

“Our civil liberties are being excessively curbed in the name of counter-terrorism.”

Detta påstående är i huvudsak placerat på den sociala skalan och syftar till huruvida en person förespråkar den auktoritära övervakningen av personer för samhällets säkerhet men på bekostnad av individers frihet. Därmed kan man misstänka att alternativet ”Strongly agree” sänker den sociala skalan och drar testdeltagaren närmre liberal, men den ekonomiska skalan blir troligtvis relativt oförändrad, då det inte kan anses påverka personlig eller kollektiv ekonomi nämnvärt.

2.2.4 Kritik mot politiska matriser/kompasser

Lester (1994) argumenterar för att det kanske inte är optimalt att använda sig av kompassmodellen för att definiera hur en person är placerad på den politiska kartan, men att det är den bästa modellen som finns i nuläget. Denna argumentation har även blivit bemött av Cole (1995), som istället argumenterar för att några politiska aspekter saknas på kompassen, vilket kan resultera i att personer blir placerade på samma politiska position som exempelvis Hitler, Stalin eller Thatcher utan att uppleva att man delar samtliga politiska åsikter som dessa.

2.3 Politik i datorspel

I flertalet spel såsom *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), *Divinity: Dragon Commander* (Larian Studios, 2013), *Star Wars Galaxies* (Lucas Arts & Sony Online Entertainment, 2003), och *Heroes & Generals* (Reto-Moto, 2010), existerar det alternativa politiska situationer vilka kan tolkas som existerande politiska ideologier.

I spelet *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), får spelaren möjlighet att välja mellan de två fraktionerna som existerar i det fiktionsbaserade universumet. Fraktionen Horde, bygger på monstruösa varelser som tidigare blivit förslavade av människorna, men som under berättelsens gång lyckas bryta sig fria och konstant kämpar för sin frihet från förtrycket från fraktionen Alliance.

Inom universumet som beskrivs i *Star Wars Galaxies* (Lucas Arts & Sony Online Entertainment, 2003), slåss det galaktiska imperiet mot rebellerna som strävar efter sin frihet från den imperialistiska makten. Spelarna får därmed välja vilken politisk fraktion som de ämnar att tillhöra med sin avatar.

I spelet *Heroes & Generals* (Reto-Moto, 2010) representeras en realistisk historisk kamp där spelarna får välja vilken fraktion som de anser sig tillhöra. Spelet utspelar sig under andra världskriget och kampen står mellan GM (Tyskland) och US (USA) och går ut på att strategiskt ta över så stora delar av Europa som möjligt från den andra fraktionen.

Spelet *Divinity: Dragon Commander* (Larian Studios, 2013) tar den politiska aspekten ännu längre genom att placera verkliga politiska diskussioner in i sitt eget universum. Spelaren får genom moraliska val göra ställningstaganden på frågor som gäller homosexuella äktenskap, jämställda löner mellan olika kön, censur i media och legalisering av narkotika. Detta för att försöka att tillfredsställa och ena ett rike med blandade raser (Lizardmen, Dwarfs, Gnomes, Elfs, Humans) med olika religiösa och politiska agendor.

Vidare i spelet *Divinity: Dragon Commander* (Larian Studios, 2013) finns det politiska val som är inkluderat i spelets narrativ. Då spelaren blir förfrågad om vilken politisk ställning som den avser att ta på frågan om exempelvis "Government Healthcare", resulterar detta i antingen att spelaren kommer att acceptera förslaget och får +20% i "Population motivation" samt förlorar 5 guldmynt per runda. Om spelaren istället väljer att avslå förfrågningen resulterar detta i att spelaren får 2 extra guldmynt per runda men -10 % i "Population motivation". Spelaren behöver därmed göra en avvägning mellan sin egen vinning, optimera sin spelsituation eller att följa en tidigare politisk-ideologisk inriktning för sin spelomgång.

2.4 Interaktionen med spel

För att interagera med en spelvärld använder sig spelaren ofta av en så kallad avatar. Avataren fungerar som ett verktyg för att genomföra en spelares handlingar i den digitala världen och förmedlar ofta dialogen mellan spelare i "multiplayerspel" (flerspelarlägen).

2.4.1 Definitionen av en avatar

Ordet avatar härstammar från en benämning på en gud som antar sig en fysisk form på jorden. Detta ord används även frekvent inom spel, där avataren istället benämns som en spelare som antar en form i en digital värld (Shell, 2008). Det finns flera olika typer av relationer som en spelare kan förhålla sig till mot sin avatar, bland annat genom att man identifierar sig med

avataren och därmed använder densamma som en förlängning av sin egen varelse till det digitala mediet (Shell, 2008; Linderoth, 2011).

2.4.2 Olika spelstilar och moraliska påverkningar på avатарer

Richard Bartle påvisar i sin artikel *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suits MUDs*, att man kan dela in olika spelartyper i fyra olika kategorier. Dessa kategorier benämner han som Killers, Achievers, Explorers och Socialisers (Bartle, 1996). Genom att placera dessa olika arketyper tillsammans i en gemensam värld skapas en interaktion mellan olika typer av ideologier mellan spelare. Detta resulterar i en typ av hierarkisk ordning i världen som kan anses vara en typ av politisk konflikt. Peng, Liu och Mou (2007) påvisar till exempel att personer som uppvisar en högre grad av fysisk-aggressiva personligheter även tenderar att använda sig av mer våldsamma lösningar på olika konflikter som de utsätts för i spel.

Caprara, Barbaranelli och Zimbardo (1999) presenterar belegg för att en persons personlighet i hög grad spelar in på vilken politisk ideologi som en person tyr sig till. Studiens resultat påvisar att det går att finna goda belegg för att personer med liknande personlighetsdrag och värderingar även tenderar att tillhöra samma politiska ideologi. Politiska ideologier kan alltså påverka de moraliska val som en person gör och personligheten påverkar i viss mån vilken politisk ideologi som anammas. Linderoth (2011) menar att en avatar är en förlängning av spelarens personlighet för att interagera med den digitala världen vilket, i förlängningen, innebär att det existerar en skillnad mellan hur olika personlighetstyper interagerar med spel i moraliska situationer.

I en studie genomförd av Fishkin, Keniston och MacKinnon (1970) undersöktes 75 studenter från 8 olika amerikanska universitet. Forskarna undersökte huruvida det existerade ett samband mellan politiska ideologier och hur studenterna resonerade omkring moraliska dilemman genom att konstatera flera olika välkända slogans. Testdeltagarna fick värdera om de ansåg att olika slogans var moraliskt bra eller dåliga. Exempel på slogans använda i studien var "Better dead than red" samt "Black Power". Studien visade att de studenter som hade mer auktoritära värderingar även värderade lagar och regler samt god samhällsmoral högre än grupper med mer liberala åsikter (Fishkin, et al., 1970). Hur moraliska val påverkar sociala interaktioner även i spel visar sig i en studie genomförd av Amanda Lange (2014).

Lange (2014) visar att man kan se att det existerar en koppling mellan en spelares spelstil och de moraliska val som de utför i spel. Dessa moraliska val kan framkalla skuldkänslor hos spelare om de genomfört en handling som eventuellt går emot deras moraliska åsikter. Lange (2014) visar även att en majoritet av spelare väljer att spela "goda" under sin första spelomgång då det upplevs som att man inte "skadar" berättelsen lika mycket. Det visar sig även i studien att en majoritet av spelarna tenderar att göra liknande moraliska val i spelet som de skulle göra i verkliga livet. Då vissa spelare föredrar att även undersöka alternativa valmöjligheter i spel så strävar de efter att spela avатарer som skiljer sig från deras personliga "moraliska kompass" vilket även påvisas i samma studie (Lange, 2014). Detta motsäger Linderoths påstående att spelare tenderar att överföra sin egen personlighet till sin avatar vilket kan göra det svårare att konstatera en direkt korrelation mellan en avatar och dess spelare (Linderoth, 2011).

3 Problemformulering

Då en avatar kan anses vara en förlängning av spelaren in till den digitala världen (Linderoth, 2011), är det även möjligt att spelarens moraliska aspekter överförs vid skapandet av spelarens avatar. För att ytterligare inkludera sin avatar i den digitala världen kommer spelaren även i många fall att bli tvungen att anknyta sin avatar till en existerande fraktion inom denna värld, alternativt välja vilken typ av politisk-ideologisk grund som avataren kommer att te sig till. Då detta sker behöver spelaren även översätta det rådande politiska läget i spelet som den engagerar sig inom, för att finna sin digitala politiska tillhörighet.

Lange (2014) påvisar att spelare i många fall även väljer att spela karaktärer som inte motsvarar sin egen moraliska personlighet för att få uppleva fler aspekter av spelet. Detta kan även visa på att det existerar viktigare prioriteringar som spelare använder sig av när de skapar avatarer vilket resulterar i att de föredrar att skapa ett alter ego av sig själva framför en återspeglning av sin personlighet.

Genom att undersöka huruvida en spelare överför sina egna politiska åsikter till sin avatar, finns det goda möjligheter att beräkna eventuell population till specifika fraktioner vid utvecklandet av nya spel samt möjligheten att följa en logisk utveckling i ett digitalt narrativ.

Kan man som utvecklare jämföra hur de politiska vindarna rör sig över demografien på sin spelarbas, så finns det också goda möjligheter att förutse vilka fraktioner som kommer att hamna i populationsmässigt underläge. Denna typ av information kan underlätta skapandet av fraktioner samt narrativ under utveckling av digitala medier om det är möjligt att förutse hur stor del av sin spelarbas som kan komma att anknyta sig till en specifik ideologi.

Om det existerar samband mellan de politisk-ideologiska åsikterna hos en spelare samt de fraktioner som dess avatarer placeras i finns det även möjligheter att använda sig av denna information för att utbilda spelare inom sin egen politiska ideologi, samt att utmana dem i en virtuell miljö att se alternativa politiska lösningar på problem.

För att därmed kunna möjliggöra en kartläggning av de politiska åsikter som existerar hos en spelarbas, ämnar denna uppsats att undersöka följande problemställning:

- Påverkar spelares politisk-ideologiska uppfattning dess val av fraktionstillhörighet i digitala underhållningsmedier vid skapandet av sin avatar?

3.1 Avgränsningar

I denna uppsats används enbart politisk-ideologiska åsikter istället för partipolitiska anknytningar. Detta är ett val som är gjort för att förhindra eventuell kontaminering av det slutliga resultatet av studien, då det kan finnas en risk att testdeltagarna anknyter sig till andra politiska partier än vad de själva förespråkar ideologiskt.

3.2 Metod

I detta kapitel presenteras de olika metodval som ligger till grund för undersökningen, dess syfte samt genomförande.

3.3 Val av vetenskaplig metod

Med syfte att påvisa huruvida det existerar ett samband mellan spelares politisk-ideologiska åsikter och dess val av fraktionstillhörighet vid skapande av en avatar, söktes det inledningsvis relaterad forskning inom ämnet för att finna en vetenskaplig grund till arbetet. Valet gjordes att genomföra en kvantitativ studie baserad på två olika delmoment. Studien baserar sig på en tidigare etablerad undersökning i form av det interaktiva undersökningsverktyget *Political compass* (Pace News, 2015a) för att underlätta konstaterandet av ett "politiskt värde", alltså en värdelinje av testdeltagarnas politisk-ideologiska åsikter. Vidare skapades en karaktärsskapare (character creator) för att göra det möjligt för testdeltagarna att skapa en karaktär där de även fick möjligheten att välja vilken av två olika fraktioner som de ämnade tillhöra. Genom att undersöka om det existerar en politisk-ideologisk korrelation mellan testdeltagarnas politiska värden enligt *Political compass* samt testdeltagarnas fraktionsval i karaktärsskaparen, bör man kunna utröna eventuella likheter.

3.4 Genomförande av undersökningen

Inledande i undersökningen meddelades testpersonerna hur förutsättningarna för undersökningen skulle genomföras, att hela undersökningen genomförs anonymt och ingen information skall kunna identifiera personen. Testpersonerna fick också en generell genomgång av syftet med undersökningen. För att balansera ut testresultatet mellan de två olika undersökningsmomenten fick hälften av testdeltagarna genomföra undersökningsenkäten *Political compass* före skapandet av avataren och vice versa. Detta för att minska risken att resultaten på respektive moment blir kontaminerat av det föregående delmomentet och för att säkerställa att de olika testmomenten inte påverkar varandra, för att öka studiens interna validitet (Östbye, Knappskog, Helland & Larsen, 2004).

Testpersonerna blev därefter undersökta i enlighet med den använda metoden hos *Political compass* utan vidare förklaring av de olika framställda påståenden som är inkluderade i undersökningen. Detta för att förhindra att tolkningen av de olika påståendena blir påverkade av en extern person. Resultatet som framgick från undersökningen genererade ett politiskt värde på testdeltagarnas ekonomiska samt socialpolitiska åsikter.

Vidare fick deltagarna skapa en avatar till ett digitalt rollspel där de fick placera ut diverse attribut samt välja vilken typ av bakgrund, livsmål, fraktion och klass som de önskade att tillhöra. Där specifikt valet av fraktion är det val som i huvudsak ligger till grund för denna undersökning.

3.4.1 Användning av Political compass

Den inledande undersökningen genomfördes med hjälp av den internetbaserade undersökningen *Political compass* (Pace News, 2015a). Genom att testdeltagarna genomförde testet fick dessa ut en placering av sin politiska åsikt gällande ekonomiska och sociala politiska ståndpunkter. Då det inte finns möjligheter att inhämta de verkliga värdeskalorna från *Political compass* på grund av upphovsrättsligt skydd, kunde enbart det slutgiltiga resultatet presenteras av detta delmoment. Svartalternativen är placerade mellan skalorna "Strongly disagree" till "Strongly agree". Påståendena är ställda i en konstaterande form där exempelvis påståendet; "The rich are too highly taxed." med svartalternativet "Strongly disagree" placerar personen mer åt den högerekonomiska/liberala skalan istället för vänsterekonomiska/auktoritära skalan.

Valet att använda *Political compass* framför att generera en politisk enkät utformad specifikt för denna undersökning, grundas i fördelen med att använda ett mer vedertaget verktyg som har blivit utvecklat under en längre period. Därmed kan man anse att det blir mer tillförlitligt resultat i jämförelse med att skapa en egen metod för utvärderingen.

3.4.2 Utformning av artefakt

Den digitala artefakt som ligger till grund för undersökningen är skapad för denna studies ändamål och har för avsikt att upplevas som ett komplett spel. Själva spelet existerar inte i verkligheten utan är enbart en så kallad karaktärsskapare (character creator). De funktioner som finns tillgängliga för spelaren är att välja kön på sin karaktär, placera ut diverse attribut, fylla i vilken typ av bakgrund som avataren kommer ifrån, vilka mål med livet som avataren har, vilken fraktion som spelaren väljer att avataren skall tillhöra samt vilken klass de avser att spela. Anledningen till att utformningen av artefakten även inkluderar delar som kön och attribut är enbart till för att stärka upplevelsen av att testdeltagaren skapar en "verklig" avatar till ett spel. Om en spelare exempelvis väljer att spela som en handelsman inom "The Nation" kommer spelarens avatar att bli placerad längre åt vänsterekonomiska/auktoritära skalan, medan en karaktär som är skapad som helare hos "The Freeman" istället blir placerad som högerekonomisk/liberal.

3.4.3 Urval av testdeltagare

De testdeltagare som medverkat i studien har blivit tillfrågade om att medverka i undersökningen. Målet har varit att uppnå en blandad åldersgrupp samt en blandad könsfördelning. Ingen ersättning har utgivits för deltagare i undersökningen. Testdeltagarna har rekryterats med hjälp av förfrågningar i sociala medier samt förfrågningar på campus i området omkring Högskolan i Skövde, med fokus omkring utbildningarna för Datorspelsutveckling.

3.4.4 Etiska aspekter

Det existerar även en etisk problematik vid denna typ av testning då det inte alltid är önskvärt att personer berättar vilka politiska åsikter som de har i specifika frågor. Då metoden i *Political compass* inte tillåter testdeltagare att hålla sig neutrala i en fråga eller hoppa över att genomföra ett ställningstagande på ett påstående genererar detta en risk för obehag hos testdeltagare (Pace News, 2015c). Därmed genomförs delmomentet med *Political compass* i ensamhet för att undvika att testledaren kan se de olika svar som testpersonen uppger under testningen. Dessa svar kan inte heller spåras till deltagaren och om en deltagare väljer att avbryta testningen, kan detta genomföras utan att behöva uppge någon förklaring till avbrottet. Information gällande vetenskapliga etiska regler meddelades samtliga deltagare. Detta inkluderar att undersökningen hålls totalt anonym och ingenting av den sparade informationen skall kunna härledas till de olika testdeltagarna. Detta är speciellt viktigt då det handlar om en form av politisk åsiktsregistrering. Detta är även en anledning till att ingen form av kvalitativ undersökning inkluderas i undersökningen, då detta eventuellt skulle kunna användas för att identifiera testdeltagaren efter dess språkbruk.

3.4.5 Analys av insamlad data

Efter den genomförda testningen placerades samtliga värden in i en databas för vidare hantering och analys. Genom att beräkna medelvärdet samt standardavvikelse på de olika testdeltagarna i förhållande till den fraktion som de valt att tillhöra med sin skapade karaktär, söktes ett svar på huruvida det existerade en likhet mellan testdeltagarnas politiska värden i förhållande till den fraktion som de valt för sin karaktär.

4 Genomförande

Detta kapitel handlar om produktionen av det program som användes under studien som ett jämförelseverktyg i förhållande till *Political compass* (Pace News, 2015a). Kapitlet behandlar de olika designval som har genomförts, hur progressionen under produktionen av programmet har förflutit samt genomförandet av en valideringstestning för att öka reliabiliteten på testdeltagarnas förståelse av de olika valmöjligheterna.

4.1 Förstudie

För att skapa ett program med målsättningen att undersöka om en spelares politiska ideologier påverkar vilka fraktionsval som dessa genomför i spel finns det vissa mål som programmet bör uppfylla.

- Programmet bör upplevas som ett spel och inte som en politisk undersökning.
- Användarna skall kunna skapa en karaktär till ett påhittat "multiplayer online rollspel".
- Användarna behöver tillräckligt med information för att kunna genomföra ett val utan att denna information är ledande eller vinklad.
- Det bör finnas tillräckligt många val för användaren för att inte känna sig begränsad i skapandet av sin karaktär.
- Programmet behöver kunna placera den skapade karaktären i en fraktion.

Genom att hämta inspiration från äldre datorspel som *Baldur's Gate* (Bioware, 1998) och *Neverwinter Nights* (Bioware, 2002), gick det snabbt att införskaffa en uppfattning av det visuella upplägget som kunde användas för skapandet av programmet. Fördelen med att använda en äldre stil på programmet var att då minskar även de grafiska förväntningarna, vilket gjorde det möjligt att använda sig av en mer begränsad kvalitet på de grafiska aspekterna vilket även effektiviserade utvecklingsprocessen avsevärt.

Då programmet var relativt simpelt i sin utformning gällande både de grafiska elementen samt programmeringen som krävdes för att programmet skulle uppnå målsättningarna, föll beslutet på att använda utvecklingsverktyget *GameMaker Studio* (YoYo Games, 2014) istället för mer avancerade verktyg så som *Unity 3D* (Unity Technologies, 2014) eller *Unreal Engine* (Epic Games, 2015). Vidare utvecklades programmet med målgruppen PC-användare samt navigeras med hjälp av en dattormus. För att användaren skall kunna avsluta programmet används knappen "Esc".

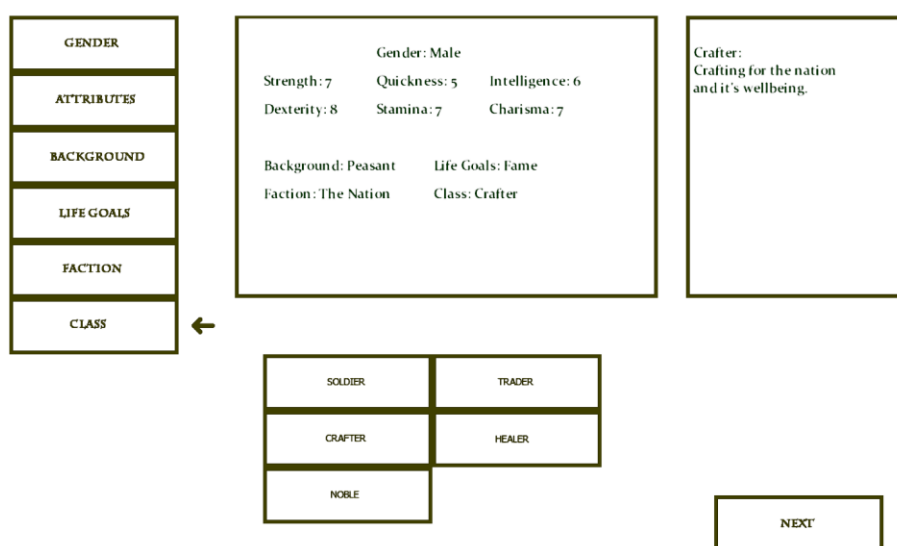
4.2 Planeringsupplägg

Vid utvecklandet av programmet planerades det flera olika delmål för arbetsprocessen. Det första målet var att sträva efter ett designupplägg som skulle ligga till grund för utvecklingen. Inom denna del föll beslut som tematik, utvecklingsprogram, systemkrav och även val gällande de olika variabler som behövdes för utvecklingen. Det andra målet i planeringen var prototyping samt skapande och implementering av "temporärgrafik". Nästföljande mål var att introducera programkod för de olika variabler som behövdes samt övergångar mellan menyer med mera. Vidare så implementerades politiska variabler till de olika individuella valen för att skapa möjligheten att finna alternativa kopplingar mellan testdeltagarnas politiska resultat enligt *Political compass*, i förhållande till den karaktär som de skapar.

Efter detta stadium inleddes en iterativ process med att se över varje delmoment av planeringen för att säkerställa att alla delar fungerade som de var avsedda samt om det fanns förbättringsmöjligheter. Följaktligen genomfördes en valideringstestning av programmets variabler samt en pilottestning, för att säkerställa programmets stabilitet och utvärderingsbarhet.

4.3 Designupplägg

För att underlätta valet av karaktär för användarna, så upplevdes det som relevant att placera karaktärerna i en miljö som generellt sett många personer kan relatera till i någon form. Därmed gjordes valet att programmet skulle basera sig i en fantasymiljö, då det är populär temamiljö både bland spel men även i andra typer av medier under de senaste åren. Samtlig information i programmet skrevs på engelska, för att förhindra en språklig konflikt mellan testet på *Political compass* (Pace News, 2015a) och karaktärsskaparen (character creator). För att underlätta testningssessionerna var det även viktigt att utforma programmet så intuitivt som möjligt bland annat genom att placera två olika typer av navigationsmöjligheter i programmet. Dessa två utgörs av att kunna klicka sig fram mellan de olika menyerna samt att enkelt klicka sig vidare på knappen "Next". För varje alternativ som användaren har möjlighet att välja emellan visas det även en kort beskrivning (se övre rutan till höger på figur 2).



Figur 2 Bilden visar hur programmet ser ut i färdigställd version under slutskedet av karaktärsskapandet. (Inverterad bakgrundsfärg för lästydlighet.)

4.3.1 Grafisk stil

Det grafiska målet var från planeringsstadiet tänkt att hålla den grafiska stilen så minimalistisk som möjligt. Delvis för att minska på den potentiella arbetsbördan i skapandet av bilder samt för att förhindra att uppmärksamheten förflyttades från de val som användaren skall genomföra.

Inledningsvis fanns det en plan att implementera ett val av olika avatarbilder, för att förstärka användarens personifiering med den karaktär som de skapade. Risken att användaren skulle genomföra val som är identifierade med karaktären på bilden framför att genomföra val på en avatar som de önskar att spela upplevdes som för stor, vilket resulterade i att planeringen för avatarbilder blev borttagen.

Under prototypstadiet så användes enbart två olika färger för hela projektet. En guldkliknande färg för text och kanter samt svart bakgrund vilket även behölls när programmet blev färdigställt (se figur 2). Den huvudsakliga anledningen till att grafiken inte förändrades under utvecklingens gång var baserad på en avvägning mellan arbetsbördan som uppstår vid att korrigera cirka 70 "sprites" i förhållande till det upplevelsevärde som testpersonerna skulle kunna vinna i slutändan.

I efterhand visade det sig vara ett suboptimalt val, då den mörka guldfärgen kunde bli svår att utläsa på vissa skärmar hos testdeltagarna. Dock var det flera av testdeltagarna som efter testningen påpekade att den mörka färgsättningen fick dem att lättare relatera till temat.

4.3.2 Design av valmöjligheterna

Då målsättningen för programmet var att användarna skall kunna skapa en karaktär utan att känna att de är delaktiga i en politisk undersökning samtidigt som det skall vara möjligt att extrahera relevant information ur de karaktärer som de skapat, behövdes en godtycklig mängd av valmöjligheter för användarna. Därmed togs ett beslut om att användarna skall kunna genomföra sammanlagt fyra olika val. Dessa val består av 5 olika bakgrunder, 5 olika livsmål, 2 olika fraktioner samt 10 olika klasser fördelade mellan de båda fraktionerna. Detta resulterar i 250 olika typer av karaktärer som kan skapas.

Under prototypstadiet av programmet planerades enbart 5 olika klasser som valmöjligheter för användarna vilket under vidarearbetet upplevdes missvisande för användarnas förväntningar, samt minskade innebörden av påverkan från valet av fraktion. Därmed delades klasserna "Soldier", "Priest" och "Noble" samt motsvarigheterna "Freedom Fighter", "Healer" och "Guild leader" mellan de båda fraktionerna. Vissa av valmöjligheterna har blivit tilldelade samma namn, exempelvis "Soldier" och "Noble" på både bakgrundsvalet och klassvalet. Detta var gjort medvetet för att göra det möjligt för testdeltagaren att skapa en "renblodig" karaktär för att förhindra att inte samtliga testdeltagare behövde skapa en karaktär som baserar sig i en karriärsförändring från dess uppväxt.

För att öka upplevelsen hos användarna av att de verkligen skapar en karaktär till ett spel, inkluderades även 2 extra val som inte djupare analyserades i undersökningen, nämligen valet mellan Male/Female samt möjlighet att placera ut attribut. Inspirationen till attributen framkom genom *Baldur's Gates* (BioWare, 1998) system med attributen "Strength", "Dexterity", "Constitution", "Intelligence" samt "Charisma". Samtliga karaktärer inledde med 5 poäng i grunden samt 10 poäng som fritt kunde spenderas över de olika attributen, med begränsningen att de minst behövde 1 och max 10 poäng på samtliga attribut.

4.3.3 Valmöjligheterna för användarna

Vidare följer de olika valmöjligheter som påverkar det politiska värdet för karaktären som är inkluderade i programmet. Genom att skapa valmöjligheter som visar på karaktärens tidigare liv, förstärks karaktärens perspektiv (Sheldon, 2014). Varje valmöjlighet tilldelades en kort förklaring som är den enda informationen som användarna får att förhålla sig till (se tabell 1). Vid skapandet av varje karaktär genomförs ett val per kategori som tillsammans skapar den färdiga karaktären.

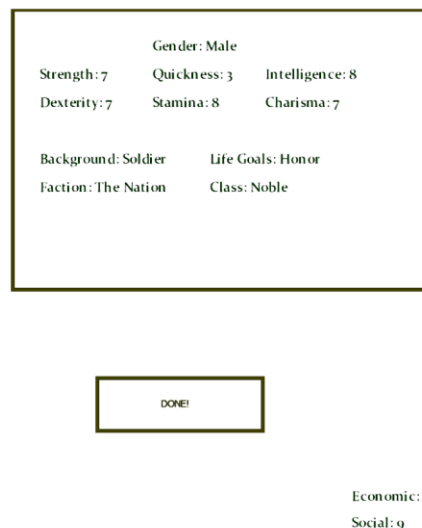
Tabell 1 Uppställning av samtliga valalternativ med en kort förklaring på engelska för att underlätta för testdeltagarna att få en tolkningsgrund av valmöjligheterna.

Uppväxt/Bakgrund:	
Orphan	Born and raised in poverty by the hands of society.
Peasant	Born in a peasant family. Hard work for a small amount of money.
Soldier	Born and raised as a soldier and educated in the ways of the sword.
Trader	Born in a trader family. Good economy and survival by the fittest.
Noble	Born as a noble. With a pure bloodline, one does not need to care about money or laws.
Livsmål:	
Sacrifice	Highest goal in life to sacrifice himself for a being or a cause.
Honor	Highest goal in life to gain honor and respect from other people.
Justice	Highest goal in life to strive for global justice and punishment for the unjust.
Fame	Highest goal in life to gain fame and glory in the society.
Money	Highest goal in life to achieve a vast wealth.
Fraktioner:	
The Nation	A controlled society with taxes.
The Freeman	A free democratic society, Taxes are voluntary!
Klasser	“The Nation”:
Soldier, (The Nation)	Fighting for the nation and laws.
Trader, (The Nation)	Strive for money but only trade in Legal gods.
Crafter, (The Nation)	Crafting for the nation and its wellbeing.
Priest, (The Nation)	Helps everyone as long as they are inside the nation walls.
Noble, (The Nation)	Controls the citizens of the nation and brings in taxes.
Klasser	“The Freeman”:
Freedom Fighter, (The Freeman)	Fighting for freedom and adventures.
Trader, (The Freeman)	Trading anything with everyone.
Crafter, (The Freeman)	Independent crafter, free from nation duty.
Healer, (The Freeman)	Helps everyone in need.
Guild Leader, (The Freeman)	Trying to establish a personal rule.

I samband med skapandet av de olika valalternativen (se tabell 1), tilldelades ett individuellt politiskt värde som tillsammans resulterade i en politisk generalisering av den skapade karaktären. För att skapa dessa generaliserade värden genomfördes ett valideringstest baserat på 10 personers politiska generaliseringar av varje valdefinition. Detta genomfördes även för att säkerställa att testdeltagarna i huvudundersökningen uppfattade en distinktion mellan de båda fraktionerna.

4.4 Färdigställning av programmet

När samtliga värden och funktioner var på plats, återstod det enbart en sista funktion som även visade sig vara en begränsning baserad i *GameMaker Studio* (YoYo Games, 2014). Detta var att enkelt kunna extrahera de resultat som användaren angett för sin karaktär. Under den första iterationen på denna del av programmet, skickades samtlig information över till en textfil på användarens dator. Dock har *GameMaker Studio* en begränsning som förhindrar att information sparas direkt på hårddisken, denna information placeras istället i en temporär fil i en dold mapp för användaren av den lokala datorn. Vidare blev denna fil även överskriven om en ny karaktär skapades innan man sparade undan informationen på en alternativ plats. Därmed togs beslutet att simpelt skapa en "Done" knapp i programmet som tog en skärmbild som senare kunde kopieras in i ett lämpligt bildhanteringsprogram för arkivering (se figur 3).



Figur 3 Bild som visar knappen "Done" som kopierar en skärmbild, sammanställningen av de olika val som genomförts. (Inverterad bakgrundsfärg för lästydlighet.)

När samtliga delar var implementerade i programmet, genomfördes en begränsad pilottestning där tre personer fick utvärdera programmet under flera omgångar för att säkerställa att programmet fungerade felfritt samt uppfyllde de målspecifikationerna som var planerade från inledningen av produktionen.

4.4.1 Buggar

Efter att undersökningen för studien genomfördes upptäcktes det två olika buggar i programmet. Dessa buggar var:

- Om en användare väljer en fraktion och klass först, kan denna ändra sitt fraktionsval och få välja en klass som inte är menad för det nya fraktionsvalet.
- På vissa datorer fungerade det inte att ta en skärmbild av slutresultatet av karaktären vilket resulterade i att flera testdeltagare tog bilder med mobilkamera istället.

5 Utvärdering

Detta kapitel presenterar den undersökning som genomförts för att besvara frågeställningen; ”Påverkar spelares politisk-ideologiska uppfattning dess val av fraktionstillhörighet i digitala underhållningsmedier vid skapandet av sin avatar?”. Kapitlet inleds med en presentation av undersökningen och hur denna har genomförts. Sedan framställs den analys som gjorts på svarsresultaten från undersökningen. Vidare visas de slutsatser som har tagits baserat på undersökningen.

5.1 Presentation av undersökning

För att undersöka hur spelares politisk-ideologiska åsikter påverkar spelare vid skapande av avatarer och om det påverkar deras fraktionsval, genomfördes en undersökning med hjälp av två olika kvantitativa delmoment. Det ena delmomentet gick ut på att genomföra det politiska testet *Political compass* (Pace News, 2015a) och det andra delmomentet gick ut på att skapa en karaktär i ett program som utvecklats för undersökningens syfte. I ledet av skapandet av testdeltagarnas karaktärer inkluderas även ett fraktionsval som till stor del ligger till grund för arbetets undersökning.

I undersökningen deltog 30 personer i åldrarna 20-40 år som var uppväxta i ett svenskt politiskt system. Deltagarna delades in i två grupper där hälften fick inleda med att genomföra testet på *Political compass* och senare skapa sin karaktär och vice versa. För att delta i undersökningen efterfrågades en god språkkunskap i engelska samt en baskunskap om temat fantasy och spel. Detta för att försöka undvika missförstånd av de olika frågorna då båda delmomenten genomfördes på engelska. För att öka spridningen i undersökningen efterfrågades en blandad könsfördelning, dock blev könsfördelningen ojämn och resulterade i 8 kvinnliga deltagare samt 22 manliga deltagare.

5.1.1 Genomförande av undersökning

Vid genomförandet av undersökningen var det ungefär hälften av deltagarna som genomförde testningen under uppsikt och resterande hälft genomförde undersökningen på distans över internet. Båda deltagargrupperna fick samma information och ingen märkbar skillnad på testresultaten kunde utrönas baserat på de olika förfarandena. Ingen av testdeltagarna blev innan undersökningen informerade om det exakta syftet med undersökningen då detta eventuellt kunde påverka det slutliga testresultatet. Samtliga blev dock informerade om att testningen skulle gå ut på en politisk undersökning samt skapandet av en rollspelskaraktär.

Samtliga testare blev informerade om vetenskapligt etiska aspekter vilket inkluderade:

- Att testningen genomförs helt anonymt.
- Att inga svar skall kunna spåras tillbaka till en individuell person.
- Att samtliga undersökningsresultat används enbart för ickekommersiella syften.
- Att medverkandet i undersökningen är helt frivilligt och får avbrytas när som helst utan att behöva förklara sig till någon.

För de deltagare som genomförde undersökningen på distans skickades en kort förklaring över hur undersökningen skulle genomföras (se Appendix A). Ingen deltagare avbröt sitt deltagande under undersökningens gång och samtliga returnerade bildmaterial på sina resultat. De deltagare som genomförde testet under uppsikt fick även sina resultat dokumenterade som bildmaterial. Vidare fördes samtliga resultat från bilderna över till en databas för att underlätta hanteringen och bearbetningen av materialet.

5.2 Analys

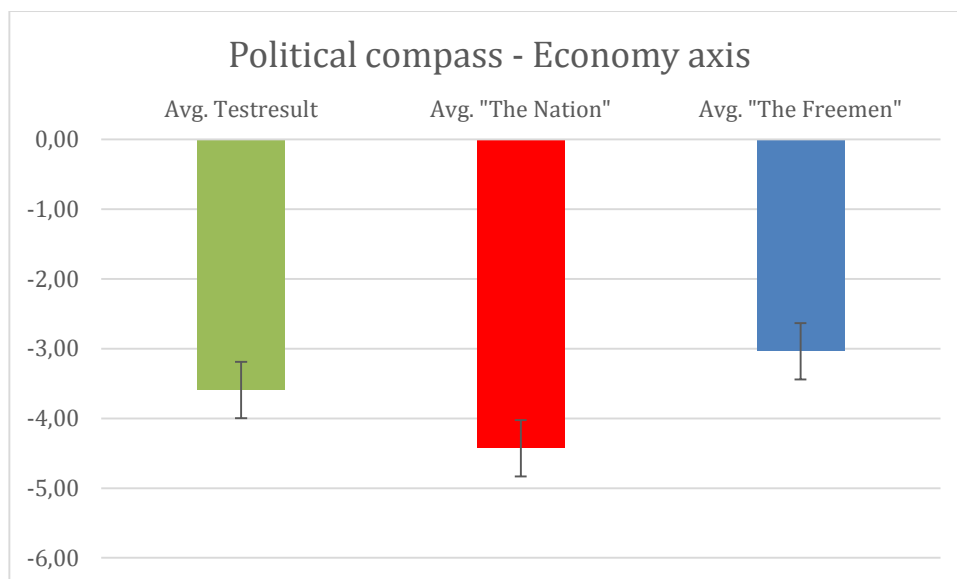
I analysen presenteras de svarsresultat som framkommit genom den undersökning som genomförts. Inledningsvis presenteras resultatet av den huvudsakliga frågeställningen för rapporten, nämligen huruvida en spelares politisk-ideologiska inställning påverkar dess fraktionsval i digitala medier. Vidare följer en presentation av vilken typ av karaktärer som testpersonerna har skapat samt eventuella tendenser som man kan se mellan de olika valen.

5.2.1 Resultat av fraktionsval

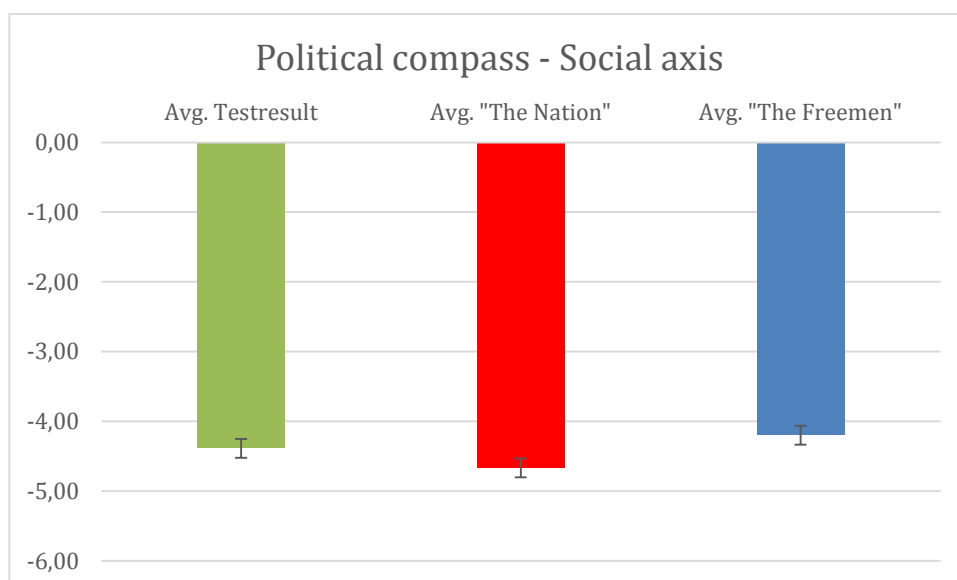
När testpersonerna genomfört både testet på *Political compass* (Pace News, 2015a), skapandet av sin karaktär och valt vilken fraktion som deras karaktär ämnar att tillhöra placerades dessa ut på en politisk matris och delades upp efter dess fraktionsval. Undersökningen resulterade i en fördelning mellan de två olika fraktionerna där 18 deltagare valde att skapa en karaktär till "The Freeman" samt 12 deltagare skapade en karaktär till "The Nation".

Det politiska medelvärdet av resultaten från undersökningen på *Political compass* placerar samtliga testdeltagare på ett politiskt medelvärde av -3,59 (Standardavvikelse: 3,327) på den ekonomiska axeln samt -4,39 (Standardavvikelse: 1,892) på den sociala axeln.

Det politiska medelvärdet, enligt *Political compass*, på testdeltagarna som valde "The Nation" resulterade i -4,43 (Standardavvikelse: 2,829) på den ekonomiska axeln samt -4,69 (Standardavvikelse: 1,661) på den sociala axeln. De testdeltagare som valde "The Freeman" fick medelvärdet -3,04 (Standardavvikelse: 3,590) på den ekonomiska axeln samt -4,20 (Standardavvikelse: 2,056) på den sociala axeln (se figur 4 & 5).

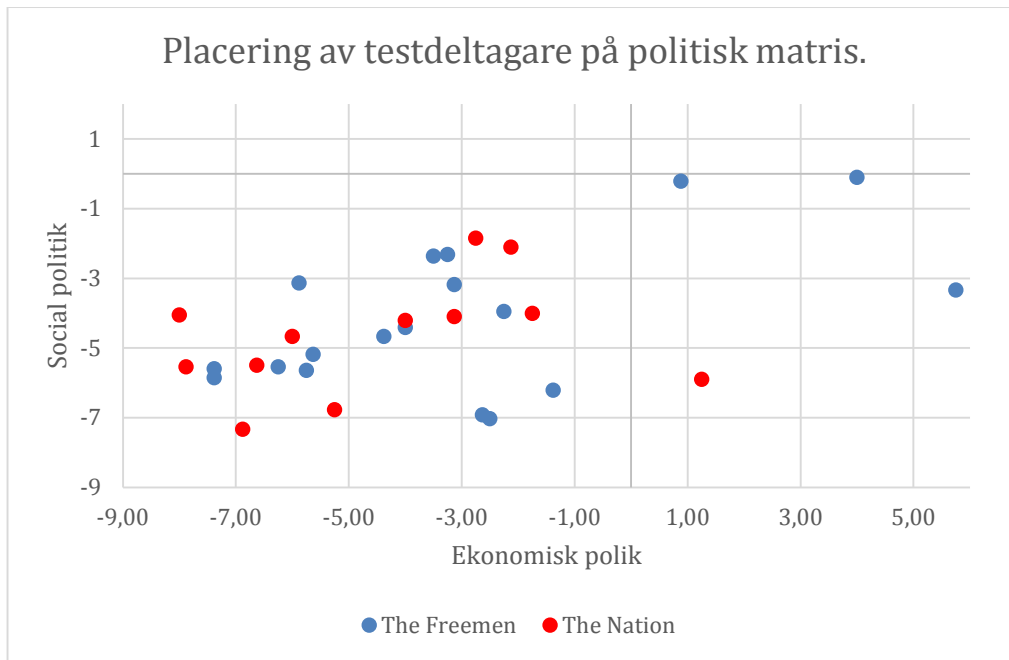


Figur 4 Ekonomiska medelresultaten av *Political compass* fördelade på fraktionerna. (Felstapel visar på medelfel)



Figur 5 Sociala medelresultaten av *Political compass* fördelade på fraktionerna. (Felstapel visar på medelfel)

Med samtliga testresultat inkluderade i matrisen kan man se ett att majoriteten av testdeltagarna som valt "The Nation" tenderar att placera sig längre åt vänster på den ekonomiska axeln samt lite närmre den liberala delen av den sociala axeln. Testdeltagarna som valt "The Freeman" är aningen mer högerekonomiska samt mer auktoritära i genomsnitt men detta baserar sig i huvudsak på några avvikande resultat. De trender som man kan utläsa ur resultaten är att "The Freeman" tenderar att vara något mer spridda över både den ekonomiska och sociala axeln där istället "The Nation" tenderar att vara aningen mer samlade (se figur 6).



Figur 6 Samtliga testdeltagares resultat från *Political compass* fördelade mellan de båda fraktionerna.

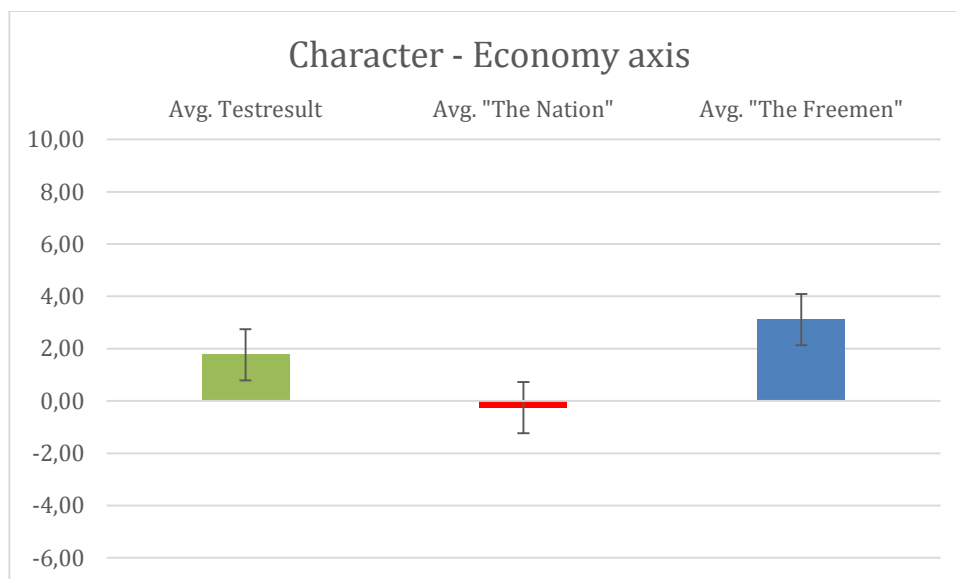
5.2.2 Resultat av skapade karaktärer

Resultatet av de karaktärer som testdeltagarna skapade under testningen resulterade i en spridning där samtliga valmöjligheter blev utnyttjade med undantag för "Healer" (se tabell 2). Den vanligaste typen av karaktär som skapades var baserad på valen; "Orphan", "Honor", "The Freeman" och "Freedom Fighter", vilket valdes av 10% av testdeltagarna.

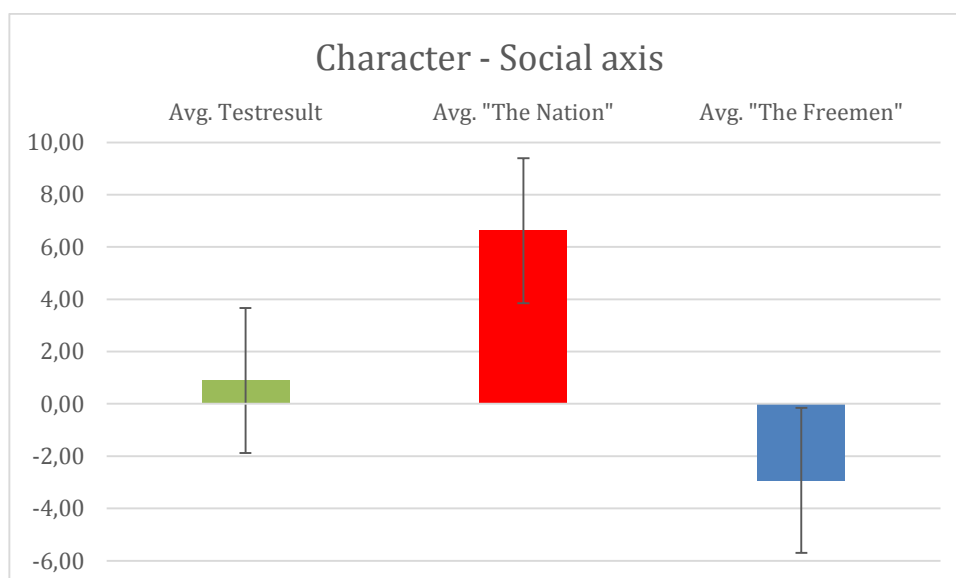
Tabell 2 Tabell visande spridningen av de skapade karaktärerna.

Bakgrund:	Antal:	Procent:
Orphan	10	33,33%
Peasant	3	10,00%
Soldier	7	23,33%
Trader	6	20,00%
Noble	4	13,33%
Livsmål		
Sacrifice	2	6,67%
Honor	9	30,00%
Justice	8	26,67%
Fame	2	6,67%
Money	9	30,00%
Fraktion		
The Nation	12	40,00%
The Freeman	18	60,00%
The Nation		
Soldier	5	16,67%
Trader	2	6,67%
Crafter	1	3,33%
Priest	2	6,67%
Noble	2	6,67%
The Freeman		
Freedom Fighter	7	23,33%
Trader	3	10,00%
Crafter	4	13,33%
Healer	0	0,00%
Guildleader	4	13,33%

Det politiska medelvärdet för samtliga av de skapade karaktärerna resulterade i en placering på 1,77 (Standardavvikelse: 4,407) på den ekonomiska axeln samt 0,79 (Standardavvikelse: 5,459) på den sociala axeln. För de karaktärer som skapades inom fraktionen "The Nation" var det politiska medelvärdet -0,26 (Standardavvikelse: 3,856) på den ekonomiska axeln samt 6,63 (Standardavvikelse: 2,368) på den sociala axeln. Politiska medelvärdet för karaktärer inom fraktionen "The Freeman" placerades på 3,12 (Standardavvikelse: 4,323) på den ekonomiska axeln samt -2,93 (Standardavvikelse: 2,927) på den sociala axeln (se figur 7 & 8).

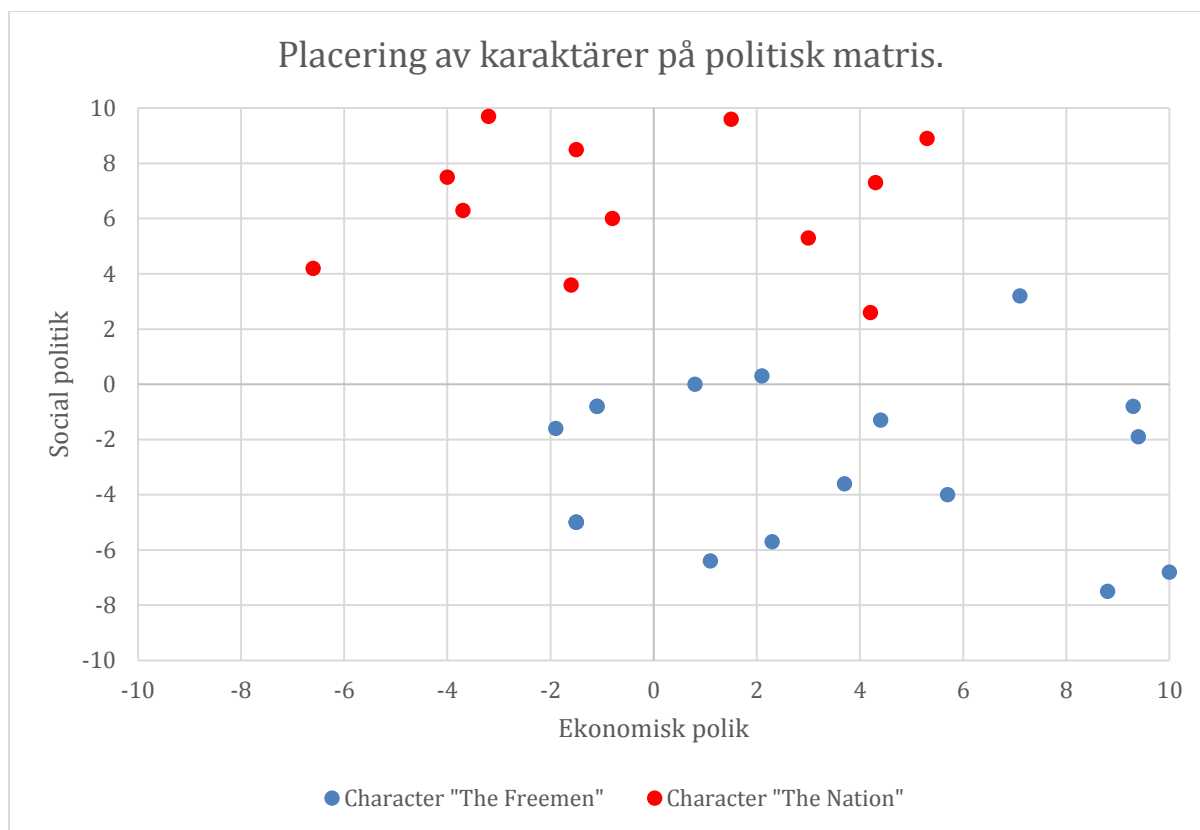


Figur 7 Ekonomiska medelresultaten av de skapade karaktärerna fördelade på fraktionerna. (Felstapel visar på medelfel)



Figur 8 Sociala medelresultaten av de skapade karaktärerna fördelade på fraktionerna. (Felstapel visar på medelfel)

Med samtliga skapade karaktärer inkluderade på en politisk matris så kan man se den politiska fördelningen baserad på fraktionsvalet som testdeltagaren valt att anknyta sin karaktär till. Vid en överblick av de skapade karaktärernas politiska värden kan man utläsa en klar skillnad mellan de båda fraktionernas fördelning över matrisen där "The Nation" kan anses vara den vänsterauktoritära fraktionen och "The Freeman" representerar den högerliberala fraktionen (se figur 9).



Figur 9 Samtliga skapade karaktärer fördelade mellan fraktionstillhörighet.

5.3 Slutsatser av undersökningen

Detta kapitel presenterar de slutsatser som kan utrönas ur den statistik och de diagram som presenterades i kapitel 5.2. Vidare framställs andra tendenser och resultat som kan ses baserat på den undersökning som har genomförts.

På frågeställningen huruvida spelares politisk-ideologiska åsikter påverkar dess fraktionsval vid skapandet av sin karaktär i spel, går inte att konstatera ett konkret resultat då det är relativt marginella skillnader mellan fraktionsvalen som testdeltagarna har genomfört. Av de 30 testdeltagarna valde 18 personer att skapa en karaktär som tillhör fraktionen "The Freeman" samt 12 personer för fraktionen "The Nation". De testdeltagare som valde "The Nation" hamnade enligt *Political compass* på ett genomsnittligt politiskt värde som var -1,39 lägre på den ekonomiskpolitiska axeln samt -0,47 lägre på den socialpolitiska axeln i förhållande till deltagarna som valde "The Freeman". Man kan eventuellt se tendenser att de testpersoner som valde "The Nation" var mer vänsterekonomiska samt marginellt mer liberala i sin sociala politiska åsikt i jämförelse med "The Freeman", men vidare undersökning kan behövas för att konstatera ett klart samband. Överlag utgjorde den klara majoriteten av testdeltagarna en relativt samlad grupp på den politiska matrisen vilket kan resultera i de relativt låga skillnaderna mellan de olika fraktionsvalen. Anledningen till detta kan antingen bero på målgruppen för undersökningen eller eventuellt på att *Political compass* är skapat för en internationell målgrupp där de genomsnittliga svenska värderingarna utgör en relativt liten del.

Det är även möjligt att se andra kopplingar mellan de fraktioner som testdeltagarna valde att anknyta sina karaktärer till i förhållande till de olika livsmål som deltagarna valde till sina karaktärer. Bland de karaktärer som anknöts till "The Freeman", valde 7 av 18 (39%) deltagare att sträva efter livsmålet "Money" i förhållande till karaktärerna anknutna till "The Nation" där 2 av 12 (17%) valde "Money". Det vanligaste valet av livsmål som testdeltagarna som skapade karaktärer till "The Nation" genomförde, var "Honor" som utgjorde 5 av 12 (42%) i förhållande till karaktärer i "The Freeman" där 4 av 18 (22%) valde "Honor". Där kan man eventuellt se en likhet med undersökningen genomförd av Fishkin, et al. (1970) som påvisar att personer med mer auktoritära värderingar även värderar lagar och god samhällsmoral högre än personer med liberala åsikter.

6 Avslutande diskussion

Detta kapitel inkluderar en sammanfattning av samtliga delar av rapporten och övergår sedan i en diskussion gällande studien som rapporten avser och de fördelar som studien kan tillföra till spelindustrin och forskning samt slutligen hur arbetet bör utvecklas i framtiden.

6.1 Sammanfattning

Detta arbete behandlar huruvida en spelares politisk-ideologiska åsikter påverkar dess val av fraktionstillhörighet i digitala underhållningsmedier vid skapande av sin avatar. Inledningsvis påvisas det i kapitel 2.1 samt 2.2 att man vanligtvis använder sig av politiska matriser för att definiera personers politiska åsikter, varav den vanligaste kan anses vara *Political compass* (Pace News, 2015a).

Vidare påvisas hur olika spel så som *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) och *Divinity: Dragon Commander* (Larian Studios, 2013) använder sig av politiska element för att skapa konflikter eller narrativ i spel. Följaktligen framställs hur spelare interagerar med spel genom så kallade avatare vilka fungerar som en förlängning av en spelare samt dess personlighet till den digitala världen (Shell, 2008; Linderoth, 2011; Sheldon, 2014).

Caprara, et al. (1999), påvisar att en persons personlighet i hög grad spelar roll för vilken politisk ideologi som en person tyr sig till, samt att man kan se att personer med liknande personlighetsdrag och värderingar tenderar att tillhöra samma politiska ideologi. Om då personers politiska åsikter baserar sig ofta på deras personlighetsdrag samt om personlighetsdragen överförs till avataren kan det eventuellt existera belägg för att dess politiska åsikter även överförs till karaktären.

För att undersöka detta fick 30 testdeltagare genomföra en politisk undersökning på *Political compass* (Pace News, 2015a) samt skapa en karaktär i en karaktärsskapare (character creator) som skapades för undersökningen i spelmotorn *GameMaker Studio* (YoYo Games, 2014), där testdeltagarna bland annat fick välja vilken fraktion som de ville att deras karaktär skulle tillhöra.

Resultatet visade på att det inte var några större skillnader mellan testdeltagarnas politiska värden i förhållande till fraktionen som de valde att tillhöra. Dock gick det att se tendenser i de politiska medelvärdena hos testdeltagarna i förhållande till de fraktioner som de valde för sina spelkaraktärer.

6.2 Diskussion

Även om de statistiska resultaten av studien inte visar på några konkreta samband mellan spelares politisk-ideologiska åsikter i förhållande till dess fraktionsval, kan man eventuellt se vissa tendenser. De testdeltagare som enligt *Political compass* (Pace News, 2015) hade de mest högerekonomiska politiska värdena, tenderade att även sträva efter god ekonomi för sin karaktär framför andra karaktärs mål. Det går även att se vissa kopplingar mellan att de liberala-vänsterekonomiska testdeltagarna tenderade att skapa mer auktoritära och högerekonomiska karaktärer. En förklaring till detta skulle kunna vara att personer tenderar att vilja vara fria när de inte själva har makten att bestämma samt att det kollektiva skyddsnät som vänsterekonomisk politik ofta inkluderar, upplevs som positivt när man inte själv har optimala ekonomiska förutsättningar. Då den huvudsakliga mängden av testdeltagare var studenter på Högskolan i Skövde, så kan man eventuellt anta att majoriteten inte har en position av juridiskt bestämmande eller ekonomiska överflöd eftersom att studenter i stort ofta lever på relativt knappa ekonomiska tillgångar. När detta översätts till möjligheten av att spela en karaktär i ett spel, så är det sällan som spel placerar protagonisten i ett hierarkiskt underläge med minimala ekonomiska resurser. Detta kan betyda att deltagare generaliserar sina karaktärer efter detta mönster och därmed förespråkar en auktoritär högerekonomisk situation då dess karaktär troligtvis skulle vara eller ha möjlighet till att placera sig i samhällets övre skikt.

Det finns en risk att delar av undersökningen påverkades av användandet av *Political compass* (Pace News, 2015a), vilken flera av testdeltagarna ansåg hade mycket vinklade frågor och att flera av frågorna antingen handlade om politiska delar som inte upplevdes som relevanta i det svenska politiska klimatet eller som var specifikt riktade mot enstaka situationer där inte Sverige varit delaktigt. Då *Political compass* är skapat för en internationell målgrupp så utgör det svenska politiska klimatet enbart en bråkdel av den internationella skalan. Vid en generalisering så kan man eventuellt påstå att de mest vänsterpolitiska partiet i exempelvis USA, är ofta placerade mer högerpolitiska än samtliga av partierna i Sveriges riksdag. Detta kan även ha resulterat i den smala differensen mellan testdeltagarna som valde "The Nation" samt "The Freeman". Därmed hade det varit intressant att antingen se resultatet av en undersökning där verktyget för den politiska värderingen hade varit mer fokuserat för det svenska politiska klimatet eller att målgruppen av testdeltagarna i undersökningen skulle rekryteras internationellt.

Eventuellt skulle studien gynnas av att uppmana personer till att skapa karaktärer som de ansåg var lika sig själva. Dock skulle studien riskera att handla mer om varje deltagares generalisering av de olika valen än i det nuvarande läget där testdeltagarna inte var medvetna om att det skulle placeras ett politiskt resultat även på den karaktär som de skapade. Sen bör man kanske även respektera att det existerar en charm med spel som kan anses grunda sig i möjligheterna att spela en annan roll än sig själv och utsättas för de problem som kan uppstå för den typen av person.

Under studiens gång har det upplevts som att akademisk forskning inom politisk och samhällsvetenskap i förhållande till spelforskning är sällsynt vilket eventuellt borde förändras med tiden. Troligtvis skulle spelforskning gynnas av en bredare kunskap i hur spelare interagerar med varandra baserad på tidigare samhällsvetenskaplig och politisk forskning då det tydligen är möjligt att utvärdera, även om det är relativt svårt att dokumentera personers åsikter.

6.2.1 Etiska aspekter

Under studiens gång, fanns det en konstant risk att det skulle vara en utmaning att finna testdeltagare till en studie som skulle dokumentera deras politiska åsikter samt klassificera deltagare. Även om det i Sverige är vanligt att diskutera politik så är det inte lika vanligt att personer berättar vad de röstar på eller vilka exakta åsikter som dessa har. Därför var det viktigt att under testningen med *Political compass* (Pace News, 2015), inte titta på vad de olika deltagarna svarade på de olika frågorna. Därmed dokumenterades enbart de slutliga resultatet i form av det politiska värdet och det var inte möjligt att i efterhand få reda på specifika val som gjorts.

Samma risk existerade inte direkt med karaktärsskaparen då den i huvudsak baserade sig på en generalisering av värden. Det är förvisso möjligt att man med statistiken från karaktärsskaparen tillgängligt kan generalisera fram vilken typ av karaktär som en person skulle skapa om man kände till denna persons politiska åsikter.

För övrigt så har ingenting sparats som kan härleda en politisk värdering till en specifik person efter undersökningen och ingen testdeltagares namn har figurerat vid något tillfälle.

6.2.2 Samhällelig nytta hos arbetet

Då själva studien grundar sig och är avgränsad till svenska testdeltagare så borde det vara möjligt att även genomföra en liknande studie på en internationell nivå. Även om de resultat som framställts från studien inte är överväldigande så kan de eventuellt användas för att ge en generell bild av de olika fraktionsval som en spelarbas tenderar att välja.

När ett företag känner till den demografi som de riktar sitt spel emot, finns det också goda möjligheter att räkna ut vilken den genomsnittliga politiska ideologin på sin kommande spelarbas inkluderar. När det är möjligt att dra paralleller mellan de politiska värdena på sin demografi samt de karaktärer som spelarbasen tenderar att skapa, kan det även underlätta framtida skapande av narrativ och konflikter i spel.

En djupare studie i hur man kan generalisera spelares karaktärsval kan även användas för att informera och undervisa olika personer i alternativa politiska värderingar och utmana desamma att åter överväga sina politiska åsikter.

6.2.3 Kritik av undersökningen

Flera delar av sammanställningen av statistiken i studien har påverkats av de värden som genererats av *Political compass* (Pace News, 2015a) utan att det har funnits möjligheter att djupare analysera hur dessa olika värden genereras. Därför skulle det säkerligen kunna höja validiteten hos studien om ett alternativt verktyg hade nyttjats.

Då statistiken i studien baserar sig huvudsakligen på generaliseringar, så finns det en god anledning att se över statistiken för ytterligare korrelationer som kan existera. Dessvärre har både det matematiska kunnandet och andra omständigheter begränsat framtagningen av dessa delar vilket troligtvis skulle vara en meriterande del för studien.

6.3 Framtida arbete

För att föra vidare studien under en framtida forskning så finns det flera aspekter från denna studie som borde kvantifieras och valideras djupare. En aspekt som troligtvis har påverkat det slutliga resultatet är användandet av *Political compass* (Pace News, 2015a) som komparativt verktyg vilket kan anses vara suboptimalt då *Political compass* är baserat på en internationell plattform vilket riskerar att skapa ett missvisande resultat. Därmed skulle det gynna studien att inledningsvis skapa en liknande modell av politisk matris som är mer baserad på det svenska politiska klimatet.

Även en bredare undersökning av validiteten av karaktärsskaparen samt tillföra några ytterligare valmöjligheter skulle med största säkerhet resultera i en stadigare grund för studien att basera sig på.

Studien skulle även gynnas av en djupare analys av insamlad data för att förhindra att vissa delar av statistiken blir förbisedd.

Referenser

- Ball, T. & Dagger, R. (2006). *Political ideologies and the democratic ideal*. Boston: Pearson Longman.
- Bartle, R. (1996). *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit MUDs*. Tillgängligt på Internet: <http://mud.co.uk/richard/hclds.htm> [2015-02-19]
- Bioware. (1998). *Baldur's Gate*. (Version: 1.0). [Datorprogram]. Black Isle Studios.
- Bioware. (2002). *Neverwinter Nights*. (Version: 1.69). [Datorprogram]. Infogrames, Atari.
- Blizzard Entertainment. (2004). *World of Warcraft*. (Version: 6.1.2). [Datorprogram]. Blizzard Entertainment.
- Caprara, G. V., Barbaranelli, C. & Zimbardo, P. (1999). *Personality profiles and political parties*. *Political Psychology*, Vol. 20, No. 1, 175–197.
- Cole, P. A. (1995). Finding One's Way Around the Political Compass (Or Why Libertarianism is Right-Wing). *Journal of Social and Evolutionary Systems*, Vol. 18, No. 3, 207-211. Elsevier Inc.
- Epic Games. (2015). *Unreal Engine*. (Version: 4.8.3). [Datorprogram]. Tillgängligt på Internet: <https://www.unrealengine.com/> [2015-02-02]
- Fishkin, J., Keniston, K. & MacKinnon, C. (1973). MORAL REASONING AND POLITICAL IDEOLOGY. *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 27, No. 1, 109-119.
- Lange, A. (2014). "You're Just Gonna Be Nice": How Players Engage with Moral Choice Systems. *Journal of Games Criticism*, Vol. 1, No. 1. Tillgängligt på Internet: <http://gamescriticism.org/articles/lange-1-1/> [2015-05-30]
- Larian Studios. (2013). *Divinity: Dragon Commander*. (Version 1.0.64). [Datorprogram]. Larian Studios.
- Lester, J C. (1994). The evolution of the political compass (and why libertarianism is not right-wing). *Journal of Social and Evolutionary Systems*, Vol. 17, No. 3, 231-241. Elsevier Inc.
- Linderoth, J. (2007). Besjälade spelpjäser: Avatarer som roll, redskap och rekvisita. I: Linderoth, Jonas (red.), *Datorspelandets Dynamik. Lekar och roller i en digital kultur*. 69-84. Lund: Studentlitteratur.
- Lucas Arts & Sony Online Entertainment. (2003). *Star Wars Galaxies*. (Version: 13.0). [Datorprogram]. Lucas Arts & Sony Online Entertainment.
- Nationalencyklopedin. (2015). *Ideologi*. Tillgängligt på Internet: <http://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/enkel/ideologi> [2015-03-19]
- Pace News. (2015a). *Political compass*. Tillgängligt på Internet: <https://www.politicalcompass.org/> [2015-05-21]
- Pace News. (2015b). *Political compass: Analysis*. Tillgängligt på Internet: <https://www.politicalcompass.org/analysis2> [2015-05-12]

- Pace News. (2015c). *Political compass: FAQ*. Tillgängligt på Internet: <https://www.politicalcompass.org/faq> [2015-05-12]
- Peng, W. Liu, M & Mou, Y. (2008). Do Aggressive People Play Violent Computer Games in a More Aggressive Way? Individual Difference and Idiosyncratic Game-Playing Experience. *Cyberpsychology & Behavior, Vol. 11, No. 2*, 157-161. Mary Ann Liebert, Inc.
- Ray, P. H. (2002). *The New Political Compass*. [Discussion draft]. Tillgängligt på Internet: http://rachel.org/files/document/The_New_Political_Compass.pdf [2015-05-13]
- Reto-Moto. (2010). *Heroes & Generals*. (Version: Jeffersson) [Datorprogram]. Reto-Moto. Tillgängligt på Internet: <http://www.heroesandgenerals.com/> [2015-02-02]
- Sheldon, L. (2014). *Character development and storytelling for games: Second Edition*. Boston, MA: Cengage Learning.
- Shell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Boca Raton: CRC Press.
- Sznajd-Weron, K. Sznajd, J. (2004). Who is left, who is right? *Physica A: Statistical Mechanics and its Applications, Vol. 351, No. 2*, 593-604. North Holland: Elsevier Inc.
- Unity Technologies. (2014). *Unity 3D*. (Version: 5.0). [Datorprogram]. Tillgänglig på internet: <https://www.unity3d.com> [2015-02-02]
- YoYo Games. (2014). *GameMaker Studio*. (Version: 1.4.1567). [Datorprogram]. Tillgängligt på Internet: <http://www.yoyogames.com/> [2015-02-02]
- Östbye, H., Knapskog, K., Helland, K. & Larsen, L-O. (2004). *Metodbok för medievetenskap*. Malmö: Liber AB.

Appendix A - Instruktioner för distansundersökning av testdeltagare.

För de första 15 deltagarna i undersökningen:

1. Gör testet på <https://www.politicalcompass.org/test>
2. Skriv ner resultatet på Economical och Social.
3. Skapa en karaktär som du önskar spela för ett online fantasy rollspel.
<Länk till nedladdningsplats för programmet (karaktärsskaparen).>
4. Klicka på "Done" när du är klar.
5. Avsluta spelet med "Esc".
6. Öppna Paint.
7. Klistra in (Ctrl+V).
8. Spara bilden.
9. Skicka bilden och resultatet från Political Compass till mig.

För de resterande 15 deltagarna i undersökningen:

1. Skapa en karaktär som du önskar spela för ett online fantasy rollspel.
<Länk till nedladdningsplats för programmet (karaktärsskaparen).>
2. Klicka på "Done" när du är klar.
3. Avsluta spelet med "Esc".
4. Öppna Paint.
5. Klistra in (Ctrl+V).
6. Spara bilden.
7. Gör testet på <https://www.politicalcompass.org/test>
8. Skriv ner resultatet på Economical och Social.
9. Skicka bilden och resultatet från Political Compass till mig.